

Apple n'aurait pas dit non à Flash sur iPhone, s'il avait marché.

Dans le cadre du procès entre Epic Games et Apple (causé par la contestation par Epic Games de l'obligation pour les applications de l'app store d'utiliser le service de paiement d'Apple et donc de payer une commission sur tout les achats intégrés), Scott Forstall, l'ancien responsable du développement d'iOS, a expliqué que Apple n'a pas refusé par principe l'idée d'intégrer la technologie d'animation de contenus et de gestions de médias d'Adobe (Adobe flash).

« Nous n'avons pas sorti Flash. Nous avons essayé de faire fonctionner Flash. Nous avons aidé Adobe. Nous étions vraiment intéressés. Encore une fois, c'est un domaine dans lequel j'ai pensé que si nous pouvions aider à le faire marcher, ça pouvait être formidable. »

En effet Apple a refusé de sortir Adobe Flash sur iPhone, ce qui à l'époque causa la colère du directeur technique d'Adobe et un conflit entre Adobe et Apple. En mars 2008, un peu plus d'un an après l'annonce de l'iPhone, Steve Jobs repoussa l'arrivée de Flash sur iPhone au motif de performances insuffisantes et d'une utilisation trop importante de la batterie. Adobe a donc développé une version iOS de Flash (opérationnelle en octobre 2008), avec l'aide d'Apple mais les portes de l'App store restèrent fermées.

« Et quand nous l'avons fait fonctionner sur iOS, les performances étaient tout simplement épouvantables et gênantes, il aurait été impossible d'arriver à obtenir quelque chose qui offre une valeur ajoutée aux consommateurs. »

Adobe distribuant Flash player sur toutes les plateformes tout en se heurtant à des critiques sur les performances et la sécurité, Steve Jobs mis fin au débat en avril 2010 et publia avant le lancement de l'iPad ses « réflexions sur Flash » dans lesquelles il exposait les nombreux arguments d'Apple contre la technologie Adobe. Parmi les arguments revenaient les problèmes de performances mais aussi une potentielle concurrence aux applications natives sur iOS, Adobe ayant intérêt à pousser les développeurs vers son SDK (Software Development Kit) plutôt que vers le kit de développement d'Apple.

« Flash a été un gros problème par la manière dont il s'intègre aux systèmes, ça a été un cauchemar pour les virus sur Windows, même sur Mac. »

Steve Jobs a par la suite tenté de recruter Kevin Lynch, Directeur technique d'Adobe, en 2010 mais ce dernier a refusé puis a accepté 3 ans plus tard et pilote donc le développement de WatchOS depuis 2013.

<https://www.macq.co/ios/2021/04/apple-naurait-pas-dit-non-flash-sur-ios-sil-mieux-fonctionne-121115>

