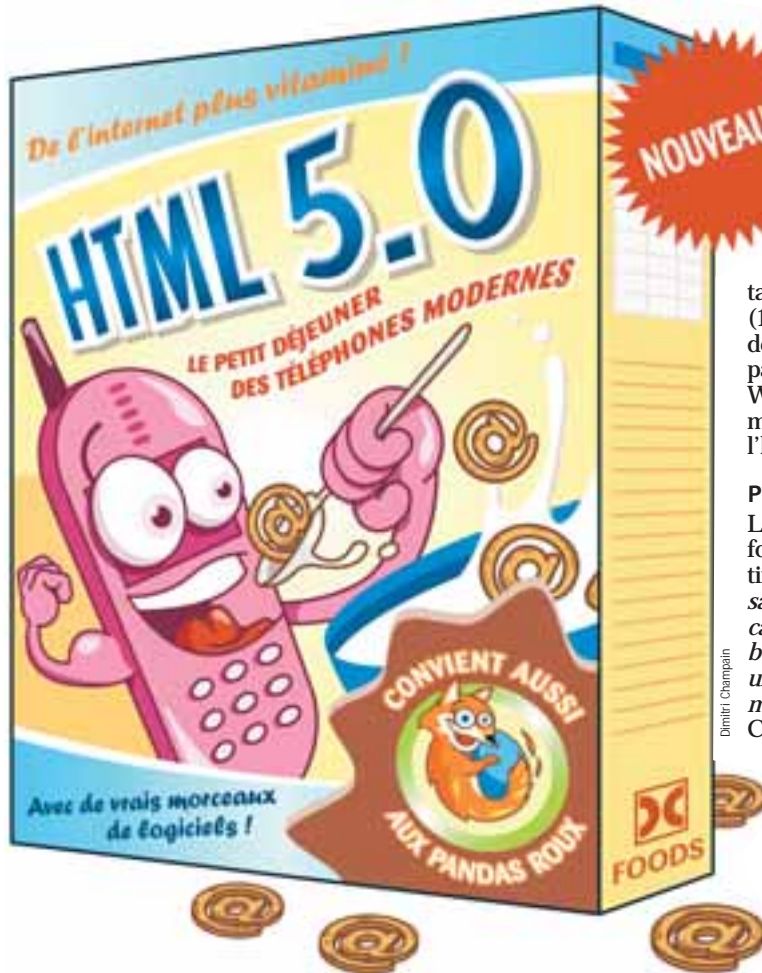


Demain, un Web plus interactif et mieux adapté aux téléphones

Le futur standard HTML 5.0 transformera les pages Web en véritables logiciels, même pour les mobiles.

So cle fondamental du Web, le langage HTML (HyperText Markup Language) se limitait jusqu'à présent à la création de pages plus ou moins interactives. Face à l'hégémonie de Microsoft sur ce marché, le standard n'avait pas évolué depuis presque dix ans. Mais la réussite du navigateur open source Firefox – près de 30 % de part de marché en Europe en décembre 2007, selon le cabinet d'études Xiti – et la vétusté du langage HTML ont poussé le World Wide Web Consortium (W3C), l'instance de normalisa-



Dimitri Champain

Définitions

HTML (HyperText Markup Language). Langage utilisé pour développer les pages des sites Web. Il est interprété par le logiciel de navigation. La plupart des sites Web reposent aujourd'hui sur une variante appelée « Dynamic HTML » (DHTML). Cette architecture technique consiste à rendre les pages Web plus dynamiques (glisser-déplacer, menu déroulant, etc.) en manipulant le langage HTML au sein du navigateur via le langage Javascript.

Ajax (Asynchronous Javascript and XML). Technique permettant d'échanger des données entre une page et un serveur Web. Ajax permet de rafraîchir une partie seulement d'une page DHTML, évitant ainsi de devoir la recharger entièrement à chaque action de l'utilisateur.

Librairie Ajax. L'ensemble des fonctionnalités du couple DHTML-Ajax sont généralement regroupées au sein d'un seul fichier, appelé « librairie » ou « framework » en anglais, qui est interprété par le navigateur Web en même temps que la page HTML.

W3C (World Wide Web Consortium). Ensemble d'éditeurs de logiciels et d'universitaires qui veillent à la standardisation des principales technologies du Web : langages, protocoles de communication, etc.

tion du Web, à publier une nouvelle proposition de standard : HTML 5.0.

Arrêter la cacophonie

HTML 5.0 synthétise l'ensemble des évolutions technologiques de ces dix dernières années. C'est donc un vaste chantier. « Le principal changement est le passage d'un Web constitué de documents à un Web constitué d'applications en ligne », explique Sami Jaber, spécialiste du Web 2.0 au sein du cabinet DNG Consulting. Pour développer ces applications en ligne, les entreprises et les éditeurs ont empilé des technologies propriétaires – « framework » Ajax, Flash (Adobe), Java (Sun), Silverlight (Microsoft), XUL (Mozilla), etc. – souvent incompatibles entre elles.

Avec HTML 5.0, le W3C veut mettre fin à cette cacophonie en proposant « une réponse ouverte, technologiquement indépendante, répondant aux mêmes besoins que XUL, Flash et Silverlight », indique-t-il dans son document de travail. « HTML 5.0 propose une plate-forme pour développer des applications utilisant le moteur de rendu des navigateurs », confirme Karl Dubost, du W3C.

Un développeur Web pourra donc bientôt créer un logiciel aussi sophistiqué que ceux fonctionnant sous Windows. « HTML 5.0 permet de manipuler nativement des vidéos, d'effectuer des glisser-déplacer, d'éditer directement le contenu de son blog depuis une page Web, de stocker des données en local,

etc. », détaille Tristan Nitot, à la tête de Mozilla Europe, éditeur de Firefox.

Le W3C vise autant les ordinateurs que les téléphones portables de dernière génération car, selon l'institut Strategy Analytics, plus d'un milliard de téléphones portables seront vendus en 2008 (1,12 milliard en 2007). Etant donné que la plupart de ces appareils intégreront un navigateur Web, il y aura plus d'internautes mobiles que de sédentaires à l'horizon 2010.

Plus de 500 participants

L'enjeu est de taille. Grâce aux fonctionnalités avancées et multimédias de HTML 5.0, « l'utilisateur accédera à la même application en ligne depuis un PC au bureau, un Mac à son domicile ou un téléphone portable en déplacement », explique Sami Jaber. C'est la raison pour laquelle Google s'est lancé dans la téléphonie mobile (projet Android) dès la fin 2007.

Afin d'entraîner une adhésion franche et massive, le W3C n'a pas hésité à mettre de côté ses propres travaux alors qu'il faisait fausse route. La base de HTML 5.0 s'appuie en effet sur les propositions des éditeurs de navigateurs Mozilla, Opera et Apple. « Les développeurs ont plébiscité nos propositions tandis que celles du W3C n'entraînaient pas l'adhésion », synthétise Tristan Nitot.

Aujourd'hui, le projet regroupe plus de 500 participants parmi lesquels Apple, Microsoft, Mozilla, Nokia, Microsoft, et de nombreuses communautés open source. « Nous n'avions encore jamais rassemblé un tel nombre d'acteurs autour d'une technologie », confesse Karl Dubost au W3C. La guerre des navigateurs de prochaine génération – Firefox 3 et Internet Explorer 8 – ne devrait donc pas avoir lieu. Pour le plus grand bonheur des utilisateurs.

FREDERIC BORDAGE