



## Adobe ferma lo sviluppo di Flash Player sui dispositivi mobile



**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/tecnologie-web/4105/adobe-ferma-lo-sviluppo-di-flash-player-sui-dispositivi-mobile.htm>)**

Importante decisione dell'Azienda californiana sull'onda lunga della diffusione degli smartphone.

Qualcuno ha titolato nella giornata di ieri "L'ultima risata di Steve Jobs" per parlare di questa notizia, che avrà un impatto per nulla banale sul mondo del mobile browsing.

Adobe, prima in maniera [ufficiosa \(http://www.zdnet.com/blog/perlow/exclusive-adobe-ceases-development-on-mobile-browser-flash-refocuses-efforts-on-html5-updated/19226\)](http://www.zdnet.com/blog/perlow/exclusive-adobe-ceases-development-on-mobile-browser-flash-refocuses-efforts-on-html5-updated/19226), poi [ufficiale \(http://blogs.adobe.com/conversations/2011/11/flash-focus.html\)](http://blogs.adobe.com/conversations/2011/11/flash-focus.html), ha annunciato la fine dei lavori per il Flash Player per browser mobile.

La Società concentrerà le forze impiegate nel Flash Player Mobile per "contribuire aggressivamente allo sviluppo di HTML5" e ne manterrà il supporto solo per aggiornamenti di sicurezza e bug fix critici della versione attualmente disponibile.

La mossa di Adobe è decisamente comprensibile: gli ultimi sviluppi del Flash Player 11 portano nel browser una dozzina di nuove caratteristiche compresa una grafica 3D con supporto hardware e nella versione 12 gli sviluppatori saranno in grado di portare grafica da console nelle pagine web. Effettuare il porting di tali features su browser mobile sarebbe un buco nell'acqua considerando che le performance attuali del Flash Player Mobile di per sé non sono ancora all'altezza.

Il lavoro futuro degli sviluppatori Adobe riguardo l'accoppiata Flash-Mobile sarà incentrato sul packaging di applicazioni Flash all'interno di pacchetti Adobe AIR: insomma non più online ma sotto la forma di App nativa disponibile su tutti i device, comprese piattaforme Windows, MAC e Linux.

A questo punto, considerando la consistente migrazione di utenti dalla piattaforma Desktop a quelle Mobile per il web browsing, viene spontaneamente da chiedersi cosa faranno della propria *knowledge base*, magari nel giro di due-tre anni, le decine di migliaia di sviluppatori web che nel tempo hanno investito le proprie competenze su ActionScript/Flash.

Riallacciandoci alla frase di apertura, tra le motivazioni che hanno portato alla decisione di abbandonare il supporto alla piattaforma Flash Mobile da parte di Adobe, sottolineiamo le considerazioni che Steve Jobs scrisse in [Thoughts on Flash \(http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/\)](http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/).

In conclusione, vi lasciamo con due spunti per alimentare il dibattito.

1.↔ Troviamo quantomeno ironico il fatto che, ad un anno di distanza dalla pubblicazione della lettera di

Jobs, Adobe ne abbia sostanzialmente riconosciuto la validità in via ufficiale. Il fatto che iPhone non supportasse Flash in prima istanza avrebbe dovuto, già nel 2007, sollevare seri dubbi sul suo futuro. In fondo il melafonino rappresenta da sempre una fetta enorme del mercato e non ci risulta che manchi di interattività.[complotto-informatico ON] Forse il Flash Player Mobile è nato da un accordo per permettere ad Android di avere qualcosa dalla sua parte che iOS non aveva.[complotto-informatico OFF]

2.↔ D'altro canto, qualcuno potrebbe tranquillamente "rigirare la frittata" pensando che se magari Apple avesse permesso lo sviluppo di Flash sui propri dispositivi non si sarebbe mai arrivati ad una situazione come quella attuale visto che il web, oggi, è anche Flash, non solo HTML.