

باز هم مایکروسافت يك محصول جنجالي روانه بازار کرده و باز هم تقلید از يك محصول موفق، این بار فلش. این اولین باري نیست که مایکروسافت صبر مي‌کند تا وقتي موفقیت يك محصول یا فناوری ثابت شد، شبیه آن را بهتر از خود آن بسازد.

برخي از منتقدان مایکروسافت، به همین دلیل همیشه این شرکت را ملامت مي‌کنند که از خود خلاقیتی ندارد و فقط بلد است از روي طرح‌هاي خلاقانه دیگران کپی کند. البته این انتقاد همیشه هم قابل قبول نیست چنان‌که بارها مشاهده شده دیگران نیز از روي ویژگی‌هاي خوب محصولات موفق مایکروسافت کپی کرده‌اند و نمونه بارز آن را مي‌توان در رابط کاربري و گرافیکی نسخ دسکتاپ لینوکس مشاهده کرد. چنین به نظر مي‌رسد که مایکروسافت مي‌کوشد با ارایه سیلورلایت، یکه‌تاز این عرصه را کنار بزند. هر چند سیلورلایت هنوز در ابتدای راه است و نواقص زیادی دارد، اما تحلیلگران بازار نرم‌افزار با تکیه بر این واقعیت که وقتي مایکروسافت تصمیم مي‌گیرد وارد عرصه‌اي شود، نباید قدرت بازاربایی و توانمندی تیم برنامه‌نویسان آن را دست کم گرفت، از همین حالا چنین فرض کرده‌اند که سیلورلایت برای فلش يك رقیب است، حال آن‌که اگر همین محصول با همین مشخصات نسخه ۱ را يك شرکت معمولی به بازار معرفی کرده بود، چنین دیدگاهی وجود نداشت.

این جاوا اپلت‌ها بودند که برای نخستین بار انیمیشن و گرافیک زیبا را به وب هدیه کردند و نه فلش. اما پس از مدتی مسیر اصلی جاوا به سوی دیگری رفت و جاوا اپلت‌ها از سکه افتادند. تقریباً همان زمان بود که فلش متولد شد و انصافاً تا به امروز بهترین و عالی‌ترین فناوری برای نمایش گرافیک برداری، تعاملی و انیمیشن در وب بوده است.

موتور فلش که خود مبتنی بر مدل نرم‌افزاری جاوا اپلت‌ها است، در حقیقت يك plug-in برای مرورگرهاي وب است و سیلورلایت نیز چنین است. اما سیلورلایت به‌جای مدل باینری و کامپایل شده فلش، از فناوری XAML که خود مبتنی بر فناوری باز XML است، بنا شده است.

هرچند، فایل‌هاي سیلورلایت برای نمایش در محیط وب نیاز به حضور plug-in مربوطه دارند. این نرم‌افزار الحاقی در اصل يك فایل قابل نصب يك مگابایتی است ولي هنوز ده‌ها میلیون نفر از کاربران وب، این فایل کوچک را روي دستگاه خود نصب نکرده‌اند و این خود مشکل کوچکی نیست، گرچه با گذشت زمان ممکن

است حل شود.

مزیت اصلی سیلورلایت این است که زیربنای آن از نظر برنامه‌نویسی بسیار قوی است، ضمن آن‌که برنامه‌نویس نیاز به آموختن زبان جدیدی ندارد و همان زبان‌های دات‌نتی کافی است و این خصوصیت سیلورلایت به محدودیت‌های زبان اسکریپت‌نویسی ActionScript می‌چربد. در عین حال سیلورلایت برای نمایش ویدیو از امکان پشتیبانی از فرمت Windows Media بهره‌مند است و به همین دلیل کیفیت و اندازه کلیپ‌های ویدیویی فلش، دست کم تا به امروز، به پای سیلورلایت نمی‌رسد.

اما سیلورلایت از نظر ترسیمی و پشتیبانی از فرمت‌های مختلف گرافیکی، دست کم در نسخه اول آن، ضعیف است. ضمن این که برای تولید فایل‌های سیلورلایت باید از ابزارهایی استفاده کنید که فقط روی سیستم‌عامل ویندوز قابل نصب و استفاده‌اند و این مسئله، فایده قابل نمایش بودن فایل‌های سیلورلایت روی بعضی از سیستم‌عامل‌های دیگر مثل مکینتاش را زایل می‌کند.

ممکن است این سؤال پیش بیاید که نورسیده‌ای به نام سیلورلایت با نواقص و معایب فعلی چگونه ممکن است رقیب مهم و قدرتمندی مثل فلش را به این راحتی کنار بزند؟ اما پیشینه رقابت‌های مایکروسافت با محصولات بازار نشان می‌دهد که حتی هنگامی که محصول بسیار عالی و قدرتمندی در بازار موجود

است، مایکروسافت ممکن است با ترکیبی از تلاش فنی پی‌گیرانه و بازاریابی گسترده، بر رقیب غلبه کند

یا دست کم در حد و اندازه او ظاهر شود. عقب‌نشینی تدریجی و ناباورانه Media Real از Windows Media، قدرت گرفتن Xbox در برابر Play Station و موفقیت‌های گسترده NET Framework. در بازاری که سال‌ها است فناوری جاوا یک‌ه‌تاز آن بوده است، نمونه‌هایی از این دست هستند. فناوری جدید

مایکروسافت برای ایجاد رابط کاربری قوی و زیبا در برنامه‌های کاربردی تحت وب است. این فناوری اولین بار توسط مایکروسافت در مجموعه‌ای به نام به‌دنیای نرم‌افزار معرفی شد و به‌عنوان یکی از قابلیت

های جدید ۸۹ دات‌نت فریم‌برای اجرای رابط کاربری نرم‌افزارهای تحت وب فراهم می‌نماید که امکان

ادغام انیمیشن، فایل‌های مالتی‌مدیا، ویدئو و دیگر قابلیت‌های WPF را به همراه امکان استفاده از

فناوری‌های چون به‌صورت درونی پشتیبانی می‌کند. این بدین معنی است که کاربر برای پخش فایل

های خود با این فرمت‌ها نیازی به داشتن آن روی سیستم خود ندارد. سیلورلایت همچنین از فرمت نیز

پشتیبانی می کند ولی در مجوز سیلورلایت آمده است که استفاده از این فرمت فقط برای مصارف شخصی و غیرتجاری مجاز می باشد.