

Windows on ARM presto con emulazione x64

- Ultima modifica: Lunedì, 14 Dicembre 2020 12:37

Pubblicato: Lunedì, 14 Dicembre 2020 12:37

Scritto da Palma Cristallo

Microsoft ha ultimato una nuova build di Windows 10 on ARM, per ora ancora in fase "preview" per sviluppatori, implementando l'emulazione x64 che permetterà di far girare le applicazioni più recenti anche su PC con SoC ARM-based.

Windows on ARM (WoA) avrebbe dovuto offrire il meglio dei due mondi: il basso consumo energetico, la lunga autonomia e le funzionalità always-connected fornite dai chip ARM-based e la compatibilità con tutte le applicazioni Windows. Nella pratica però non è stato così: non tutti i software compatibili con Windows lo sono con WoA e le prestazioni dei dispositivi sono ben lontane dalle attese (tranne rare eccezioni), ma fortunatamente Microsoft ha deciso di affrontare almeno uno di questi problemi.

L'azienda di Redmond ha annunciato che [l'ultima build preview di Windows 10 on ARM](#) aggiunge il supporto per [l'emulazione x64](#) e ciò significa che le applicazioni a 64-bit sviluppate per dispositivi con processori Intel e AMD potranno essere eseguite anche su computer con processori ARM, come il **Surface Pro X** basato su un SoC Qualcomm Snapdragon.



L'emulazione non è una novità, ma un elemento fondamentale di [Windows 10 on ARM sia dal](#)

Windows on ARM presto con emulazione x64

- Ultima modifica: Lunedì, 14 Dicembre 2020 12:37

Pubblicato: Lunedì, 14 Dicembre 2020 12:37

Scritto da Palma Cristallo

[suo annuncio, nel lontano 2017](#). All'inizio è stata pensata per eseguire applicazioni a 32-bit su architettura x86, l'unico modo per far funzionare molte applicazioni Windows precedenti, ma non le più recenti disponibili sono nelle **versioni a 64-bit**. Con l'ultimo aggiornamento del sistema operativo, queste stesse app potranno girare su PC Windows con chip ARM, sebbene si tratti ancora di una funzione "in anteprima" per gli sviluppatori con prestazioni non ottimizzate.

L'emulazione comporta un sovraccarico delle risorse di elaborazione, quindi qualsiasi app x86/x64 lanciata su un PC Windows on ARM sarà caricata/esaeguita più lentamente della versione nativa compilata per processori ARM.

Microsoft quindi continua ad **incoraggiare gli sviluppatori** nella creazione di app native per ARM: alcuni sviluppatori, come Adobe, lo stanno già facendo ma altri non sembrano molto interessati. Quindi l'emulazione avrà probabilmente un ruolo importante nel prossimo futuro. È anche vero però che Apple, con i suoi primi MacBook con ARM, potrebbe dare agli sviluppatori la spinta necessaria per iniziare a supportare realmente la piattaforma ARM con applicazioni desktop, ma solo nei prossimi mesi potremo vedere i primi risultati.