

id_pays	nom	capitale	drapeau
1	Royaume-Uni	Londres	gb
2	Grèce	Athènes	gr
3	Grèce	Athènes	gr
4	Etats-Unis d'Amérique	Washington	us
5	Royaume-Uni	Londres	gb
6	Pays-Bas	Amsterdam	nl
1000	France	Paris	fr
1001	Etats-Unis d'Amérique	Washington	us
7	Etats-Unis d'Amerique	Washington	us
9	France	Paris	fr
8	Royaume-Uni	Londres	gb
10	Royaume-Uni	Londres	gb
12	Hongrie	Budapest	hu
11	Électorat de Saxe	Dresde	de
14	Ouzbékistan	Tachkent	uz
15	Etats-Unis d'Amérique	Washington	us
16	Royaume-Uni	Londres	gb
18	Etats-Unis d'Amérique	Washington	us
20	France	Paris	fr
17	Etats-Unis d'Amerique	Washington	us
22	Finlande	Helsinki	fi
13	Etats-Unis d'Amérique	Washington	us
21	Etats-Unis	Washington	us
19	Etats-Unis d'Amérique	Washington	us
23	Suède	Stockholm	se
24	Japon	Tokyo	jp
25	Etats-Unis	Washington	us

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
1	LOVELACE	Ada	12/10/1815	27/11/1852	<p>Ada Lovelace, née Ada Byron le 10 décembre 1815 à Londres, est une figure majeure de l’histoire des sciences et de l’informatique. Issue d’un milieu aristocratique mais marquée par une enfance difficile, elle se distingue par son intérêt précoce pour les mathématiques. À 17 ans, elle rencontre Charles Babbage et s’enthousiasme pour ses machines à calculer.</p> <p>Entre 1842 et 1843, elle traduit un document sur la machine analytique de Babbage, auquel elle ajoute des notes contenant un algorithme détaillé. Ce programme informatique, le premier du genre, intègre une boucle conditionnelle, une structure clé des ordinateurs modernes. Bien que ses idées soient avant-gardistes, elles ne furent pas reconnues à son époque, et Ada mourut en 1852 dans la pauvreté, à seulement 36 ans.</p> <p>Redécouverte dans les années 1970, son travail est désormais célébré pour son rôle visionnaire dans l’informatique. L’Ada Lovelace Day, organisé chaque année, honore son héritage et celui des femmes scientifiques. Elle a également inspiré des entreprises comme Nvidia, qui nomma son architecture graphique "Lovelace".</p>	<p>Ada Lovelace (1815-1852), mathématicienne et scientifique britannique, est reconnue comme la première programmeuse de l’histoire. Fille du poète George Byron, elle se passionne pour les mathématiques dans un contexte où cela était rare pour une femme. Collaboratrice de Charles Babbage, elle développe un algorithme destiné à la machine analytique, considéré comme le premier programme informatique intégrant une boucle conditionnelle. Ses travaux, largement méconnus de son vivant, influencèrent les pionniers de l’informatique, notamment Alan Turing. Tombée dans l’oubli après sa mort, sa notoriété a été restaurée dans les années 1970. Aujourd’hui, elle est célébrée par des événements et des hommages dans le domaine technologique.</p>
2	Aristote		384 av. J.C.	322 av. J.C.	<p>Aristote naît en 384 av. J.-C. à Stagire, en Macédoine. Élève de Platon à l’Académie d’Athènes, il se distingue par une pensée pragmatique et systématique, souvent en opposition avec les idées idéales de son maître. Il devient ensuite le précepteur d’Alexandre le Grand, ce qui influencera indirectement l’expansion de la culture grecque.</p> <p>Aristote fonde le Lycée, une école philosophique où il développe ses théories. Il élabore une classification systématique des sciences, couvrant des domaines aussi variés que la logique, l’éthique, la métaphysique, la rhétorique, et les sciences naturelles. Il est célèbre pour sa méthode empirique et sa quête de causes, notamment les "quatre causes" qui expliquent tout phénomène. En biologie, il a été l’un des premiers à tenter une classification des êtres vivants.</p> <p>Bien que certaines de ses théories soient aujourd’hui obsolètes, ses travaux ont influencé profondément la pensée médiévale, notamment grâce à leur réintroduction par les penseurs arabes et chrétiens. Aristote est considéré comme un pilier de la philosophie occidentale et son œuvre</p>	<p>Aristote (384 av. J.-C. - 322 av. J.-C.), philosophe grec, est l’un des penseurs les plus influents de l’histoire. Élève de Platon et précepteur d’Alexandre le Grand, il a marqué de nombreux domaines : métaphysique, logique, éthique, politique, biologie, et bien d’autres. Fondateur du Lycée, il est considéré comme le père de la logique formelle et de la méthode scientifique. Ses travaux, bien que parfois contestés ou dépassés, ont constitué une base essentielle pour la philosophie et les sciences occidentales.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					continue d’inspirer le débat intellectuel.	
3	Euclide		300 av. J.C.	Inconnu	<p>Euclide naît probablement autour de 325 av. J.-C. et travaille à Alexandrie, où il enseigne et écrit sous le règne de Ptolémée 1er. Peu d’informations sur sa vie personnelle subsistent, mais son influence sur les mathématiques est immense.</p> <p>Son œuvre principale, Les Éléments, est un traité en treize livres qui rassemble et organise les connaissances mathématiques de son époque. Ce texte introduit des concepts fondamentaux comme les points, lignes, plans, et figures géométriques, et propose une approche axiomatique où toutes les théorèmes sont déduits logiquement d’un petit nombre de postulats de base. Il couvre également l’arithmétique, les proportions, et la théorie des nombres.</p> <p>La méthode rigoureuse d’Euclide a servi de modèle à la science et à la logique pendant des siècles. Bien que certaines parties de sa géométrie soient adaptées ou dépassées par la géométrie moderne, son travail reste une référence majeure dans l’histoire des mathématiques. Le nom d’Euclide est également associé à la géométrie "euclidienne", par opposition aux géométries non-euclidiennes découvertes plus tard.</p>	Euclide (vers 325 av. J.-C. - 265 av. J.-C.), mathématicien grec, est surnommé le "père de la géométrie". Actif à Alexandrie sous le règne de Ptolémée 1er, il est principalement connu pour son ouvrage Les Éléments, qui a structuré la géométrie et posé les bases des mathématiques modernes. Cet ouvrage, utilisé pendant plus de 2000 ans, présente une approche logique et rigoureuse, fondée sur des axiomes et des démonstrations.
1000	BLANC	Julien	Très Jeune	Dans longtemps	Formateur au CFA St charles Ste croix.	Le plus grand professeur de tous les temps (1 point bonus svp <3)
4	CERF	Vinton	23/06/1943	Vivant	<p>Vinton Cerf est né à New Haven, Connecticut, en 1943. Son intérêt pour la science et la technologie s'est manifesté dès son jeune âge. Il a étudié à la Van Nuys High School en Californie, où il a côtoyé Jon Postel, une autre figure influente dans le développement d'Internet. Après le lycée, Cerf a obtenu un diplôme en mathématiques à l'Université Stanford en 1965.</p> <p>Il a ensuite travaillé pour IBM, mais son intérêt pour l'informatique l'a poussé à poursuivre des études avancées. Il a obtenu une maîtrise et un doctorat en informatique à l'Université de Californie, Los Angeles (UCLA), où il a été impliqué dans l'ARPANET, un projet précurseur de l'Internet.</p> <p>Développement de TCP/IP et l'avènement d'Internet Dans les années 1970, Vinton Cerf a travaillé avec Robert E. Kahn pour développer le protocole TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Ce protocole permet à des ordinateurs de communiquer entre eux sur des</p>	Vinton Gray Cerf, souvent surnommé le "père de l'Internet", est une figure clé dans l'histoire de la technologie moderne. Né le 23 juin 1943 à New Haven, dans le Connecticut, il a co-développé le protocole TCP/IP, fondement de l'Internet tel que nous le connaissons aujourd'hui. Visionnaire, ingénieur et défenseur de la technologie pour le bien de l'humanité, il a consacré sa vie à rendre Internet accessible et fonctionnel à une échelle mondiale. Actuellement, il est vice-président et Chief Internet Evangelist chez Google.

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>réseaux disparates. Ce travail a été central dans la création d'Internet. Leur collaboration a permis de surmonter les limites des systèmes de communication existants et a établi les bases d'un réseau global interconnecté.</p> <p>TCP/IP est devenu le standard des communications réseau dans les années 1980, et il reste à ce jour la technologie fondamentale d'Internet.</p> <p>Carrière et contributions majeures DARPA et défense américaine : Vinton Cerf a occupé des postes au sein de la Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), où il a supervisé des projets cruciaux liés aux technologies de communication et à l'expansion d'Internet.</p> <p>MCI Mail : Dans les années 1980, il a aidé à développer MCI Mail, l'un des premiers services de courrier électronique commercial.</p> <p>Google : Depuis 2005, Cerf est vice-président et Chief Internet Evangelist chez Google, où il travaille sur des initiatives visant à étendre l'accès à Internet dans le monde entier, notamment dans les zones rurales et les pays en développement.</p> <p>InterPlaNetary Internet : Il a également collaboré sur un projet visant à développer un Internet interplanétaire pour soutenir les communications dans l'exploration spatiale.</p> <p>Distinctions et reconnaissance Vinton Cerf a reçu de nombreuses distinctions pour ses contributions, notamment :</p> <p>Le Turing Award en 2004, souvent considéré comme le prix Nobel de l'informatique.</p> <p>La Médaille présidentielle de la liberté, remise par le président George W. Bush en 2005.</p> <p>L'intronisation au National Inventors Hall of Fame.</p> <p>Philosophie et engagement Cerf est un ardent défenseur de l'ouverture et de la neutralité d'Internet. Il milite pour une gouvernance mondiale d'Internet, le développement des standards techniques et l'inclusion numérique. Son rôle chez Google illustre son engagement à promouvoir un Internet accessible, fiable et sûr pour tous.</p> <p>Vie personnelle Vinton Cerf est malentendant et utilise un appareil auditif. Cette expérience personnelle l'a motivé à s'engager pour l'accessibilité technologique. Il est marié à Sigrid Cerf, et ils ont deux fils.</p>	

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
5	BABBAGE	Charles	26/12/1791	18/10/1871	<p>Charles Babbage, né le 26 décembre 1791 à Londres et mort le 18 octobre 1871, est un mathématicien, inventeur et ingénieur britannique, souvent considéré comme le "père de l'ordinateur". Il est surtout connu pour avoir conçu les plans de la "Machine Différentielle" et de la "Machine Analytique", deux des premiers concepts de calculateur mécanique.</p> <p>La Machine Différentielle, imaginée dans les années 1820, était destinée à effectuer des calculs précis de tables mathématiques, notamment pour les besoins de la navigation et de l'astronomie. Cependant, des problèmes de financement et des difficultés techniques empêchèrent son achèvement.</p> <p>Babbage élabora ensuite la Machine Analytique dans les années 1830, un concept bien plus avancé qui préfigurait les ordinateurs modernes avec des éléments comme une unité de calcul (le "moulin"), une mémoire (le "magasin") et la possibilité de programmer des instructions à l'aide de cartes perforées.</p> <p>Bien que Babbage n'ait jamais vu ses machines pleinement réalisées de son vivant, son travail a jeté les bases de l'informatique moderne. Il a également contribué à d'autres domaines, notamment l'économie, la cryptographie et les sciences sociales.</p>	<p>Charles Babbage (1791-1871), mathématicien, inventeur britannique, considéré comme le "père de l'ordinateur". Il conçoit plusieurs calculateurs mécaniques préfigurant les ordinateurs modernes. Non achevées de son vivant, ses idées ont profondément influencé l'informatique. Son travail visionnaire a jeté les bases des technologies numériques actuelles.</p>
6	DIJKSTRA	Edsger	11/05/1930	06/08/2002	<p>Edsger W. Dijkstra (1930-2002) était un informaticien néerlandais, l'un des pionniers de l'informatique moderne. Il est surtout connu pour avoir développé l'algorithme de plus court chemin, connu sous le nom d'algorithme de Dijkstra, utilisé pour trouver le chemin le plus court dans un graphe, notamment en navigation GPS.</p> <p>Dijkstra a également contribué de manière significative à la science des langages de programmation, à la conception de systèmes d'exploitation, et à la théorie des structures de données. Il a été un fervent défenseur de la rigueur mathématique en programmation, promouvant des concepts comme la preuve formelle de programmes. Dijkstra a reçu le prestigieux prix Turing en 1972 pour ses contributions fondamentales à l'informatique.</p>	<p>Edsger W. Dijkstra, informaticien néerlandais, pionnier de l'informatique. Célèbre pour son algorithme, utilisé pour trouver le plus court chemin dans un graphe. Il a fortement influencé la programmation structurée et la rigueur mathématique en informatique.</p>
1001	ADAMS	Alex	10/01/1987	Vivant	C'est juste un mec chill.	Inventeur de la tri polarité des processeurs
7	KNUTH	DONALD	10/01/1938	Vivant	<p>Donald Knuth est un informaticien américain né le 10 janvier 1938. Il est largement reconnu comme l'un des pionniers de l'informatique théorique. Knuth est surtout célèbre pour sa série de livres "The Art of Computer</p>	<p>Donald Knuth, un informaticien américain, reconnu comme une figure clé de l'informatique théorique. Auteur de la série "The Art of Computer Programming", A grandement influencé l'algorithmique et la typographie numérique. Professeur émérite à Stanford, il a reçu le prix Turing en 1974 pour ses contributions à l'informatique.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>Programming", une référence majeure en algorithmique et en structures de données. Il a également créé le système de composition typographique TeX, utilisé pour produire des documents scientifiques de haute qualité.</p> <p>Knuth a étudié à l'Université Case Western Reserve et a obtenu son doctorat en mathématiques à Caltech. Professeur émérite à l'Université Stanford, il a reçu de nombreuses distinctions, dont le prix Turing en 1974. En plus de ses contributions académiques, Knuth est connu pour son approche méticuleuse et rigoureuse de l'écriture de code, encourageant l'art de programmer comme une forme de littérature.</p>	
8	BOOLE	George	02/11/1815	08/12/1864	<p>George Boole (1815-1864) était un mathématicien et logicien britannique autodidacte, considéré comme le père de l'algèbre booléenne, un système mathématique qui relie la logique et l'algèbre, essentiel au développement de l'informatique moderne. Né à Lincoln dans une famille modeste, il montra très tôt des talents pour les langues et les mathématiques, qu'il apprit principalement en autodidacte. Après avoir dirigé une école, il devint professeur de mathématiques au Queen's College de Cork, en Irlande.</p> <p>En 1854, il publia son ouvrage majeur, An Investigation of the Laws of Thought, dans lequel il formalisa les bases de la logique binaire, utilisée aujourd'hui dans les circuits électroniques et les ordinateurs. Marié à Mary Everest, une femme instruite et passionnée de sciences, il eut cinq filles, dont certaines devinrent influentes dans leurs domaines.</p> <p>Malheureusement, Boole mourut prématurément en 1864, à 49 ans, des suites d'une pneumonie. Bien que peu reconnu à son époque, son travail est aujourd'hui central dans les technologies numériques et les sciences informatiques, faisant de lui une figure emblématique des mathématiques modernes.</p>	<p>George Boole (1815-1864) était un mathématicien et logicien britannique, pionnier de l'algèbre booléenne, qui constitue la base de la logique informatique moderne. Issu d'un milieu modeste, il était autodidacte et a révolutionné les mathématiques en établissant un lien entre la logique et l'algèbre. Son œuvre majeure, The Laws of Thought (1854), a profondément influencé les sciences informatiques et l'électronique.</p>
9	POUZIN	Louis	20/04/1931	Vivant	<p>Louis Pouzin, né en 1931, est un ingénieur et informaticien français, reconnu pour ses contributions majeures au développement des réseaux informatiques. Dans les années 1970, il a dirigé le projet Cyclades, un réseau innovant qui a introduit le concept de datagrammes, une technologie clé qui a influencé la création du protocole TCP/IP, utilisé aujourd'hui dans Internet. Grâce à ses travaux, il est considéré comme l'un des pères fondateurs d'Internet.</p> <p>Pouzin a reçu de nombreuses</p>	<p>Louis Pouzin, né en 1931, est un ingénieur français reconnu comme un pionnier de l'Internet. Il a conçu le réseau Cyclades dans les années 1970, introduisant les datagrammes, une innovation qui a influencé le développement du protocole TCP/IP. Ses contributions lui ont valu une reconnaissance mondiale, notamment son intronisation à l'Internet Hall of Fame en 2012.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					distinctions internationales, dont son intronisation à l'Internet Hall of Fame en 2012, pour son rôle pionnier dans l'histoire des technologies de l'information.	
10	TURING	Alan	23/06/1912	07/06/1954	<p>Alan Turing (1912-1954) était un mathématicien, logicien et cryptanalyste britannique, considéré comme l'un des pères de l'informatique moderne. Né à Londres, il se distingue par son génie en mathématiques dès son jeune âge. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il joua un rôle clé dans le décryptage des codes nazis d'Enigma au centre de Bletchley Park, contribuant significativement à la victoire des Alliés.</p> <p>En 1936, il publia un article révolutionnaire introduisant la "machine de Turing", un modèle théorique qui définit les concepts fondamentaux des ordinateurs et des algorithmes. Après la guerre, il contribua au développement des premiers ordinateurs électroniques et s'intéressa à l'intelligence artificielle.</p> <p>Cependant, Turing fut persécuté pour son homosexualité, illégale à l'époque au Royaume-Uni. Condamné en 1952, il subit une castration chimique, ce qui affecta profondément sa vie. Il mourut en 1954, à 41 ans, dans des circonstances controversées, officiellement par empoisonnement au cyanure.</p> <p>Reconnu posthumément, Turing est aujourd'hui célébré comme une figure majeure des sciences modernes et un symbole des droits LGBTQ+. Le "Prix Turing", souvent considéré comme le "Nobel de l'informatique", porte son nom en son honneur.</p>	Alan Turing (1912-1954) était un mathématicien et cryptanalyste britannique, pionnier de l'informatique moderne. Il a joué un rôle crucial pendant la Seconde Guerre mondiale en décryptant le code Enigma, contribuant à la victoire des Alliés, et a introduit le concept de la "machine de Turing", base théorique des ordinateurs. Persécuté pour son homosexualité, il est aujourd'hui reconnu comme un héros scientifique et un symbole des droits LGBTQ+.
12	VON-NEUMANN	John	28/12/1903	08/02/1957	<p>John von Neumann (1903-1957) était un mathématicien, physicien et informaticien hongro-américain, l'un des plus grands génies du XXe siècle. Né à Budapest, il manifesta dès son enfance une intelligence exceptionnelle en mathématiques. Il fit ses études à Budapest et à Berlin, avant de s'installer aux États-Unis, où il travailla dans de nombreux domaines, notamment la mécanique quantique, la théorie des jeux, l'informatique et la physique théorique.</p> <p>Von Neumann est particulièrement célèbre pour avoir conçu l'architecture de l'ordinateur moderne, connue sous le nom d'architecture de von Neumann, qui sépare les unités de traitement et de mémoire. Il a également contribué à l'élaboration de la bombe atomique américaine.</p>	John von Neumann (1903-1957) était un mathématicien et informaticien hongro-américain, pionnier de l'informatique moderne. Il est surtout connu pour avoir conçu l'architecture de von Neumann, qui est à la base des ordinateurs actuels, et pour ses travaux en mécanique quantique et en théorie des jeux. Ses contributions ont marqué de nombreux domaines scientifiques, et son héritage perdure aujourd'hui.
					de la bombe atomique américaine	

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>pendant la Seconde Guerre mondiale dans le cadre du projet Manhattan.</p> <p>En plus de ses contributions à l'informatique et à la physique, il a développé la théorie des jeux, qui a eu une influence majeure sur l'économie et les sciences sociales. Von Neumann mourut prématurément en 1957 des suites d'un cancer, mais ses idées continuent d'influencer de nombreux domaines scientifiques et technologiques.</p>	
11	LEIBNIZ	Gottfried Wilhelm	01/07/1646	14/11/1716	<p>Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) était un philosophe, mathématicien et polymathe allemand, reconnu pour ses contributions majeures à de nombreux domaines. Il est co-inventeur du calcul infinitésimal, développant des méthodes parallèlement à Isaac Newton. Leibniz a également joué un rôle clé dans le développement de la logique formelle et a conçu l'une des premières machines à calculer mécaniques.</p> <p>En philosophie, il est connu pour sa théorie de l'optimisme, exprimée dans sa célèbre proposition selon laquelle nous vivons dans "le meilleur des mondes possibles". Il a également exploré des concepts métaphysiques complexes, comme les monades, qu'il considérait comme les unités fondamentales de la réalité. En plus de ses travaux scientifiques et philosophiques, Leibniz a contribué à l'histoire, à la linguistique, et à la diplomatie. Sa vaste correspondance et ses nombreux écrits ont eu une influence durable sur la pensée européenne.</p>	<p>Gottfried Wilhelm Leibniz était un philosophe, mathématicien et polymathe allemand. Il est co-inventeur du calcul infinitésimal, indépendamment d'Isaac Newton, et a contribué à de nombreux domaines tels que la métaphysique, la logique, et la mécanique. Leibniz a également conçu l'une des premières machines à calculer mécaniques et a développé le concept de l'optimisme philosophique. Sa correspondance et ses écrits ont eu une influence durable sur la philosophie et les sciences.</p>
14	AL-KHWÂRIZMÎ	Muḥammad	~780	~850	<p>Al-Khwârizmî (vers 780-850) était un mathématicien, astronome et géographe persan, considéré comme l'un des plus grands savants de l'Âge d'Or islamique. Né à Khwarezm (aujourd'hui en Ouzbékistan), il travailla à la maison de la sagesse à Bagdad, où il a développé des méthodes algébriques fondamentales.</p> <p>Il est surtout connu pour son ouvrage Al-Kitab al-Mukhtasar fi Hisab al-Jabr wal-Muqabala (Le livre abrégé sur le calcul par restauration et comparaison), qui a donné naissance au terme "algèbre" et a établi les bases des méthodes algébriques utilisées dans les mathématiques modernes. Il a aussi apporté des contributions à la trigonométrie et à la</p>	<p>Al-Khwârizmî (vers 780-850) était un mathématicien persan de l'Âge d'Or islamique, connu pour avoir posé les bases de l'algèbre. Son ouvrage Al-Kitab al-Mukhtasar introduisit le terme "algèbre" et développa des méthodes algébriques fondamentales. Il est également à l'origine du terme "algorithme", et a contribué à la trigonométrie et à la géographie.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>géographie. Son travail sur les algorithmes (dérivé de son nom) et ses avancées en arithmétique ont eu une influence durable sur les mathématiques en Europe et dans le monde islamique.</p>	
15	HOPPER	Grace	09/12/1906	01/01/1992	<p>Grace Hopper (1906-1992) était une informaticienne américaine et contre-amiral de la marine, considérée comme l'une des pionnières de l'informatique. Après avoir obtenu son doctorat en mathématiques à Yale, elle a rejoint la marine pendant la Seconde Guerre mondiale, où elle a travaillé sur l'ordinateur Mark I à l'université de Harvard.</p> <p>Hopper est surtout connue pour sa contribution à la création du premier compilateur, le A-0 System, qui a permis de traduire des instructions en langage machine. Elle a également été l'une des architectes du langage de programmation COBOL, qui a révolutionné la programmation pour les applications commerciales.</p> <p>Hopper a popularisé l'expression "debugging" après avoir enlevé un véritable insecte d'un ordinateur, et elle a consacré sa vie à rendre les ordinateurs accessibles aux non-spécialistes. Elle a été une figure inspirante, distinguée par de nombreuses médailles et titres honorifiques, et reste une icône de l'informatique et de l'égalité des genres.</p>	<p>Grace Hopper était une pionnière de l'informatique et contre-amiral de la marine américaine. Elle a contribué à la création du premier compilateur et du langage de programmation COBOL. Elle est également connue pour avoir popularisé le terme "debugging" et pour son travail en faveur de la démocratisation de l'informatique.</p>
16	BERNERS-LEE	Tim	8/06/1955	Vivant	<p>Tim Berners-Lee, né en 1955 à Londres, est un informaticien britannique surtout connu pour avoir inventé le World Wide Web en 1989. Alors qu'il travaillait au CERN (Organisation européenne pour la recherche nucléaire), il proposa un système de gestion de l'information basé sur un réseau de documents reliés entre eux par des hyperliens, qui allait révolutionner la manière dont l'information est partagée et consultée à l'échelle mondiale.</p> <p>Berners-Lee développa le premier navigateur web et serveur web, permettant l'accès aux informations via un protocole de transfert de documents, le HTTP, et un langage de balisage, le HTML.</p> <p>Il est également le fondateur du W3C (World Wide Web Consortium), un organisme dédié à la standardisation des technologies web. Pour ses contributions, Berners-Lee a reçu de nombreuses distinctions, et il est aujourd'hui reconnu comme l'un des plus grands innovateurs du domaine numérique.</p>	<p>Tim Berners-Lee, né en 1955, est un informaticien britannique connu pour avoir inventé le World Wide Web en 1989 au CERN. Il a développé le premier navigateur et serveur web, ainsi que le protocole HTTP et le langage HTML. Fondateur du W3C, il continue de jouer un rôle majeur dans la standardisation des technologies du web.</p>
18	ENGELBART	Douglas	30/01/1925	2/07/2013	<p>Douglas Engelbart (1925-2013) était un ingénieur et inventeur</p>	

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>un ingénieur et inventeur américain, pionnier dans le domaine de l'informatique, connu pour ses innovations qui ont profondément influencé le développement de l'ordinateur moderne et de l'interface utilisateur. Né à Portland, Oregon, il s'intéresse dès son jeune âge aux sciences et à la technologie, ce qui le conduit à étudier l'électronique et à servir dans l'armée pendant la Seconde Guerre mondiale. Après la guerre, Engelbart poursuit ses études en ingénierie électrique à l'Université de Californie, à Berkeley.</p> <p>Dans les années 1960, alors qu'il travaillait au Stanford Research Institute (SRI), Engelbart développa sa vision de l'« augmentation de l'intellect humain », un concept selon lequel les ordinateurs pourraient être utilisés pour améliorer les capacités humaines de manière radicale. Il fut l'initiateur de nombreuses idées avant-gardistes qui allaient transformer l'informatique. En 1964, il inventa la souris d'ordinateur, un dispositif de pointage révolutionnaire qui permettait une interaction plus intuitive avec les ordinateurs.</p> <p>Le moment clé de sa carrière eut lieu en 1968, lors de la démonstration de "Mother of All Demos", où il présenta pour la première fois plusieurs innovations majeures, telles que l'édition collaborative de documents, l'hypertexte, les fenêtres graphiques et les systèmes de communication en réseau, des concepts qui allaient être au cœur de l'Internet et des applications modernes. Ces idées ont largement contribué à l'émergence du web et des technologies informatiques telles que nous les connaissons aujourd'hui.</p> <p>Engelbart n'a pas seulement conçu des outils, mais il a aussi anticipé un avenir où la technologie pourrait être utilisée pour résoudre des problèmes complexes, améliorer la collaboration et permettre de nouvelles formes de travail. Bien qu'il n'ait pas reçu la reconnaissance qu'il méritait de son vivant, ses contributions ont été largement reconnues après coup, et il est aujourd'hui considéré comme l'un des pionniers les plus influents de l'informatique.</p>	<p>américain, pionnier de l'informatique. Il est surtout connu pour avoir inventé la souris d'ordinateur en 1964 et pour avoir développé des concepts novateurs comme l'hypertexte, l'édition collaborative et la communication en réseau, présentés lors de la célèbre démonstration "Mother of All Demos" en 1968. Ses idées ont jeté les bases du développement du web et des technologies modernes, et son travail a profondément influencé l'évolution des interfaces utilisateur et de la collaboration numérique.</p>
20	JACQUARD	Joseph-Marie	07/07/1752	7/08/1834	<p>Joseph Marie Jacquard (1752-1834) était un inventeur français, célèbre pour avoir conçu le métier à tisser Jacquard, une innovation qui révolutionna l'industrie textile au début du XIXe siècle. Né à Lyon, une ville au cœur de la production textile, il se lança dans l'invention de</p>	<p>Joseph Marie Jacquard (1752-1834) était un inventeur français, célèbre pour avoir conçu le métier à tisser Jacquard, qui utilisait des cartes perforées pour automatiser le tissage de motifs complexes. Cette innovation a transformé l'industrie textile et influencé le développement de l'informatique, en inspirant l'utilisation des cartes perforées dans les premiers ordinateurs. Son invention a marqué un tournant dans l'automatisation industrielle.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>mécanismes destinés à automatiser le tissage des motifs complexes, réduisant ainsi la main-d'œuvre nécessaire.</p> <p>En 1804, il inventa un métier à tisser utilisant des cartes perforées, permettant de programmer des motifs à tisser de manière automatique. Ce système révolutionnaire rendait possible la production en masse de tissus à motifs sans intervention manuelle. L'innovation de Jacquard a eu une influence considérable, notamment sur le développement des premiers ordinateurs, car son système de cartes perforées a inspiré des concepts clés dans le domaine de l'informatique, notamment ceux de Charles Babbage et d'IBM.</p> <p>Bien que l'invention de Jacquard ait rencontré une résistance des ouvriers et des industriels, qui craignaient la perte d'emplois, elle a largement contribué à l'automatisation de la production industrielle. Jacquard est aujourd'hui considéré comme l'un des précurseurs de l'informatique et un pionnier de l'automatisation industrielle.</p>	
17	HAMILTON	Margareth	17/08/1936	Vivante	<p>Margaret Hamilton, née en 1936, est une informaticienne et ingénieure en systèmes reconnue pour ses contributions majeures à l'exploration spatiale et à l'informatique. Elle a dirigé l'équipe du MIT qui a développé le logiciel embarqué pour les missions Apollo de la NASA, y compris le système de guidage de l'Apollo 11, qui a permis le premier alunissage en 1969.</p> <p>Hamilton est une pionnière dans le domaine de l'ingénierie logicielle, un terme qu'elle a popularisé pour souligner l'importance de l'approche rigoureuse dans le développement de logiciels critiques. Ses travaux ont posé les bases de nombreuses pratiques modernes en génie logiciel, notamment en matière de fiabilité et de gestion des erreurs.</p> <p>En reconnaissance de son rôle déterminant dans le succès des missions Apollo, elle a reçu de nombreuses distinctions, dont la Médaille présidentielle de la liberté en 2016, l'une des plus hautes récompenses civiles aux États-Unis.</p>	Margaret Hamilton, est une informaticienne américaine qui a dirigé l'équipe ayant développé le logiciel de navigation des missions Apollo, notamment pour Apollo 11. Pionnière de l'ingénierie logicielle, elle a établi des standards cruciaux pour les logiciels critiques. Elle a reçu la Médaille présidentielle de la liberté en 2016 pour ses contributions à l'exploration spatiale.
22	TORVALDS	Linus	28/12/1969	Vivant	<p>Linus Torvalds, né le 28 décembre 1969 à Helsinki, en Finlande, est un informaticien reconnu mondialement pour avoir créé le noyau Linux, un système d'exploitation open-source qui a eu un impact considérable sur le monde de l'informatique. Fils de deux journalistes et d'une famille</p>	Linus Torvalds, né en 1969 en Finlande, est un informaticien connu pour avoir créé le noyau Linux en 1991, un système d'exploitation open-source qui a révolutionné l'informatique. Son projet a permis à des milliers de développeurs du monde entier de contribuer, ce qui a rendu Linux extrêmement populaire, notamment pour les serveurs et les appareils mobiles. Torvalds a également créé Git, un système de gestion de versions largement utilisé dans le développement logiciel.

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>intellectuelle, il grandit dans un environnement favorable à l'apprentissage et aux sciences. En 1988, il entre à l'Université d'Helsinki où il poursuit des études en informatique.</p> <p>C'est en 1991, alors qu'il était encore étudiant, que Torvalds commence à travailler sur ce qui allait devenir Linux. Inspiré par le système d'exploitation MINIX, il écrit un noyau pour son propre système d'exploitation et décide de le rendre open-source, permettant ainsi à d'autres développeurs de contribuer au projet. Le projet Linux démarre modestement, mais le soutien de la communauté des développeurs en ligne permet une expansion rapide. Le noyau Linux, qui était initialement destiné à des ordinateurs personnels, se retrouve utilisé dans de nombreux domaines, notamment les serveurs, les superordinateurs, les appareils mobiles, et même les objets connectés.</p> <p>Le caractère open-source de Linux a joué un rôle crucial dans son succès, car il a permis à des milliers de développeurs du monde entier de travailler ensemble à son amélioration. Torvalds est reconnu pour sa gestion pragmatique et parfois directe du projet, en supervisant les contributions et en prenant les décisions finales sur l'intégration de nouvelles fonctionnalités.</p> <p>Outre le noyau Linux, Torvalds est également reconnu pour avoir contribué à Git, un système de gestion de version décentralisé largement utilisé dans le développement logiciel. Aujourd'hui, Linus Torvalds est considéré comme l'une des figures les plus influentes dans l'histoire de l'informatique. Bien qu'il soit une personnalité controversée pour son franc-parler, son leadership dans le développement de Linux a profondément influencé l'écosystème technologique et l'open-source, en changeant la manière dont les logiciels sont développés et distribués.</p>	
13	RITCHIE	Dennis	09/09/1941	12/10/2011	Dennis Ritchie (1941-2011) était un informaticien américain de premier plan, largement reconnu pour ses contributions majeures au développement de l'informatique moderne. Il est le créateur du langage de programmation C, qui a révolutionné la manière dont les logiciels sont écrits, grâce à sa portabilité et son efficacité. C est devenu l'un des langages les plus	Dennis Ritchie (1941-2011) était un informaticien américain, créateur du langage de programmation C et co-développeur du système d'exploitation Unix. Son travail a profondément influencé le développement des logiciels modernes et des systèmes d'exploitation. Il a reçu plusieurs distinctions, dont le prix Turing, pour ses contributions majeures à l'informatique.

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>influents, servant de base à de nombreux autres langages tels que C++, Java, et Python.</p> <p>Ritchie a également co-développé le système d'exploitation Unix avec Ken Thompson, un système qui a marqué un tournant dans l'histoire des systèmes d'exploitation en raison de sa conception modulaire et sa portabilité. Unix et ses dérivés, comme Linux, continuent d'être fondamentaux dans l'infrastructure informatique actuelle.</p> <p>Pour ses contributions fondamentales, Dennis Ritchie a reçu de nombreuses distinctions, notamment le prix Turing en 1983, souvent considéré comme le "prix Nobel de l'informatique", et la Médaille nationale de la technologie des États-Unis en 1998. Son travail a eu une influence durable sur le développement des logiciels et des systèmes d'exploitation modernes.</p>	
21	NEWELL	Gaben	03/11/1962	Vivant	<p>Gabe Newell, né le 3 novembre 1962, est un entrepreneur et programmeur américain, surtout connu en tant que cofondateur de Valve Corporation, une entreprise de développement de jeux vidéo. Avant de fonder Valve, il travaillait chez Microsoft, où il a contribué au développement de Windows. En 1996, il a quitté Microsoft pour créer Valve avec son partenaire Mike Harrington, et ensemble ils ont révolutionné l'industrie du jeu vidéo.</p> <p>Le succès de Valve a été propulsé par la sortie de jeux emblématiques tels que Half-Life (1998), qui a redéfini les jeux de tir à la première personne, et Portal (2007), un jeu innovant qui a capté l'imaginaire des joueurs. Gabe Newell est également l'architecte de la plateforme de distribution numérique Steam, lancée en 2003, qui est devenue l'un des plus grands services de jeux vidéo en ligne, transformant la manière dont les jeux sont distribués et joués.</p> <p>Sous sa direction, Valve a toujours mis l'accent sur l'innovation et la liberté créative, loin des contraintes des grands studios. Bien que souvent mystérieux et peu visible dans les médias, Gabe Newell est largement respecté dans l'industrie pour sa vision et son impact sur le secteur du jeu vidéo et de la distribution numérique.</p>	<p>Gabe Newell, né en 1962, est le cofondateur de Valve Corporation, célèbre pour des jeux comme Half-Life et Portal. Ancien employé de Microsoft, il a quitté l'entreprise en 1996 pour fonder Valve et créer la plateforme Steam, qui a transformé la distribution numérique de jeux vidéo. Newell est reconnu pour son impact majeur sur l'industrie du jeu vidéo et l'innovation qu'il a apportée au secteur.</p>
19	STALLMAN	RICHARD	16/03/1953	Vivant	<p>Richard Stallman, né en 1953, est un informaticien, programmeur et militant américain, reconnu comme une figure majeure du mouvement du logiciel libre. Il a fondé le projet GNU en 1983, avec pour objectif de</p>	<p>Richard Stallman, né en 1953, est un informaticien et militant américain, fondateur du projet GNU et de la Free Software Foundation. Il a développé les principes du logiciel libre, créant la licence GNU GPL pour garantir la liberté d'utiliser, modifier et redistribuer les logiciels. Stallman est une figure centrale du mouvement pour un monde numérique libre et ouvert.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>développer un système d'exploitation entièrement libre, offrant aux utilisateurs la liberté de modifier et de partager les logiciels. Ce projet a joué un rôle central dans la création de nombreux outils et logiciels libres, formant la base du système d'exploitation GNU/Linux.</p> <p>Stallman a également fondé la Free Software Foundation (FSF) en 1985, une organisation dédiée à la promotion des libertés des utilisateurs de logiciels. Il est l'auteur des licences GNU General Public License (GPL), qui assurent que les logiciels restent libres et ouverts. En tant que militant, Stallman a défendu avec ferveur les principes de liberté et d'éthique dans le domaine des technologies, influençant de manière significative le paysage du logiciel libre et open source.</p>	
23	PERSSON	Markus	01/06/1979	Vivant	<p>Markus "Notch" Persson, né le 1er juin 1979 en Suède, est un développeur de jeux vidéo surtout connu pour avoir créé Minecraft, l'un des jeux les plus populaires et influents de l'histoire du jeu vidéo. Passionné par la programmation dès son jeune âge, il a commencé à créer des jeux vidéo en amateur avant de rejoindre le secteur professionnel.</p> <p>En 2009, Persson lance Minecraft sur PC, un jeu bac à sable où les joueurs peuvent explorer, construire et survivre dans un monde généré procéduralement. Le jeu connaît un immense succès grâce à sa simplicité, sa créativité et ses possibilités infinies. En 2014, après avoir fait de Minecraft un phénomène mondial, Persson vend Mojang, le studio derrière Minecraft, à Microsoft pour 2,5 milliards de dollars.</p> <p>Après la vente de Mojang, Persson s'est retiré de l'industrie du jeu vidéo, préférant mener une vie plus privée et s'impliquer dans des projets personnels. Bien qu'il ait enrichi l'industrie avec Minecraft, sa carrière a aussi été marquée par des controverses, notamment des commentaires sur les réseaux sociaux qui ont souvent fait l'objet de critiques. Malgré cela, il reste une figure clé dans l'histoire des jeux vidéo grâce à l'impact de Minecraft sur la culture du jeu et du divertissement interactif.</p>	<p>Markus "Notch" Persson, né en 1979 en Suède, est un développeur de jeux vidéo, surtout connu pour avoir créé Minecraft, l'un des jeux les plus populaires au monde. En 2009, il lance ce jeu qui devient un phénomène mondial, puis vend son studio Mojang à Microsoft en 2014 pour 2,5 milliards de dollars. Après cette vente, Persson se retire de l'industrie du jeu vidéo, bien qu'il demeure une figure influente grâce à l'impact de Minecraft sur le monde du jeu vidéo.</p>
24	NAKAMOTO	Satoshi	Inconnu	Inconnu	<p>Satoshi Nakamoto est le pseudonyme de l'inventeur ou du groupe d'inventeurs à l'origine de Bitcoin, la première cryptomonnaie, et de la technologie blockchain qui la sous-tend. L'identité réelle de Nakamoto reste inconnue et demeure l'un des</p>	<p>Satoshi Nakamoto est le pseudonyme de l'inventeur de Bitcoin et de la technologie blockchain. En 2008, il publie le livre blanc de Bitcoin et, en 2009, lance le réseau Bitcoin avec le minage du premier bloc. Son identité réelle reste inconnue, et il se retire progressivement du projet en 2010-2011, laissant Bitcoin entre les mains de la communauté.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>mystères les plus célèbres dans l'univers des cryptomonnaies. En 2008, Nakamoto publie un livre blanc intitulé "Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System", qui propose un nouveau système de paiement décentralisé permettant des transactions sécurisées sans avoir besoin d'une autorité centrale.</p> <p>En janvier 2009, Nakamoto lance le réseau Bitcoin en minant le premier bloc de la blockchain, appelé le "bloc Genesis". À partir de là, Bitcoin a commencé à croître et à attirer l'attention, d'abord d'un petit groupe de cryptographes et de développeurs, puis d'un public plus large, avant de devenir l'une des innovations les plus importantes du XXIe siècle.</p> <p>Nakamoto a continué de travailler activement sur le développement de Bitcoin pendant quelques années, communiquant principalement via des forums et des messages en ligne, avant de se retirer progressivement en 2010-2011, laissant la gestion du projet à la communauté. Bien que des spéculations aient été faites sur l'identité de Nakamoto, aucun élément concret n'a pu être prouvé, et son rôle dans l'histoire de Bitcoin reste entouré de mystère. Les bitcoins qu'il a minés au début de l'existence du réseau n'ont jamais été dépensés, ce qui alimente encore plus les théories sur son identité.</p>	
25	GATES	Bill	28/10/1955	Vivant	<p>Bill Gates, né le 28 octobre 1955 à Seattle, Washington, est un entrepreneur, programmeur et philanthrope américain, co-fondateur de Microsoft, l'une des plus grandes entreprises de technologie au monde. Fils d'un avocat et d'une enseignante, Gates développe un intérêt précoce pour l'informatique. À l'âge de 13 ans, il écrit son premier programme informatique et, à 17 ans, il fonde avec son ami d'enfance Paul Allen une entreprise de logiciels, bien avant de fonder Microsoft.</p> <p>En 1975, Gates et Allen fondent Microsoft, avec l'objectif de fournir un système d'exploitation pour les premiers micro-ordinateurs. Leur grand succès intervient en 1980 lorsque Microsoft signe un contrat avec IBM pour fournir un système d'exploitation pour leur premier PC. Le résultat de ce contrat est le système MS-DOS, suivi par Windows, qui devient le système d'exploitation dominant sur les ordinateurs personnels dans le monde entier.</p> <p>Gates a dirigé Microsoft jusqu'en 2000, lorsqu'il a pris le rôle de</p>	<p>Bill Gates, né en 1955 à Seattle, est le co-fondateur de Microsoft, l'entreprise qui a révolutionné l'informatique avec ses systèmes d'exploitation, notamment MS-DOS et Windows. En 1975, il fonde Microsoft avec Paul Allen, et le succès mondial de l'entreprise le place en tête des leaders technologiques. Après avoir dirigé Microsoft jusqu'en 2000, Gates se retire progressivement pour se consacrer à la philanthropie à travers la Fondation Bill & Melinda Gates, visant à améliorer la santé mondiale, l'éducation et à réduire la pauvreté.</p>

id_perso	nom	prenom	date_naissance	date_deces	biographie	resume
					<p>président et directeur technique, avant de se retirer progressivement pour se concentrer sur sa philanthropie. En 2008, il quitte officiellement son rôle à temps plein chez Microsoft pour se consacrer à la Fondation Bill & Melinda Gates, qu'il a co-fondée avec son épouse. La fondation se concentre sur la santé mondiale, l'éducation, et la réduction de la pauvreté, notamment dans les pays en développement.</p> <p>Sous sa direction, Microsoft est devenu un acteur dominant dans l'industrie technologique. Bien que sa fortune personnelle ait été parfois critiquée en raison de la position dominante de Microsoft, Gates a investi une grande partie de sa richesse dans la philanthropie, devenant l'un des plus grands donateurs de l'histoire. Son impact sur la technologie, ainsi que ses efforts pour résoudre des problèmes mondiaux, ont fait de lui l'une des figures les plus influentes du XXIe siècle.</p>	

id_succes	id_perso	resume	description
1	1	Le premier programme informatique	C'est probablement ce pour quoi elle est la plus connue. En travaillant sur la machine analytique de Charles Babbage, une sorte d'ancêtre de l'ordinateur, elle a conçu le premier algorithme informatique. Cet algorithme était destiné à calculer les nombres de Bernoulli, une suite de nombres complexes.
2	1	La vision de l'informatique	Au-delà de ce premier programme, Ada Lovelace avait une vision très avant-gardiste de ce que les machines à calculer pourraient accomplir. Elle a notamment évoqué la création de la musique ou des images avec ces machines, ce qui est aujourd'hui une réalité.
3	1	Le formalisme et la structuration	Son travail sur l'algorithme des nombres de Bernoulli a mis en évidence l'importance de structurer les calculs de manière logique et formelle, une base fondamentale de la programmation moderne.
4	2	La logique formelle	Aristote est considéré comme le père de la logique formelle. Il a développé un système de syllogismes, des structures argumentatives qui permettent de déduire de nouvelles informations à partir de prémisses données. Ce système est à la base de la logique booléenne, qui est elle-même à la base des circuits logiques des ordinateurs.
5	2	La classification et la catégorisation	Aristote a mis au point un système de classification des êtres vivants et des objets, basé sur des hiérarchies et des attributs communs. Ce système a influencé les bases de données relationnelles, qui organisent les informations de manière hiérarchique et catégorisée.
6	2	La notion de forme et de matière	Aristote a distingué la forme (l'essence) de la matière (la substance) d'un objet. Cette distinction a une résonance dans la programmation orientée objet, où les objets sont définis par leur forme (la forme) et un état (la matière).
7	2	L'étude du mouvement et du changement	Les travaux d'Aristote sur le mouvement ont contribué à la compréhension des processus dynamiques, qui sont au cœur de nombreux algorithmes et systèmes informatiques.
8	3	L'algorithmique	L'algorithme d'Euclide, qui permet de trouver le plus grand commun diviseur de deux nombres, est l'un des plus anciens algorithmes encore en usage aujourd'hui. Il illustre un exemple de la manière dont les mathématiques peuvent être traduites en une suite d'instructions précises à suivre pour résoudre un problème.
9	3	La rigueur démonstrative	Les Éléments d'Euclide, un traité de mathématiques en 13 volumes, ont établi un standard de rigueur et de formalisation dans les démonstrations mathématiques. Cette rigueur est fondamentale en informatique, où la correction des algorithmes doit être prouvée de manière rigoureuse.
10	3	La notion de preuve	En démontrant des théorèmes à partir d'axiomes, Euclide a jeté les bases de la notion de preuve en mathématiques. Cette notion est essentielle en informatique, où la correction des programmes repose sur des preuves mathématiques.
11	3	La géométrie	Bien que cela puisse sembler éloigné de l'informatique, la géométrie euclidienne est à la base de nombreux concepts en informatique graphique et en vision par ordinateur.
12	4	Le protocole TCP/IP	Avec Robert Kahn, Cerf a co-conçu le protocole de contrôle de transmission (TCP) et le protocole internet (IP). Ce duo de protocoles est à la base de l'architecture d'Internet, permettant la communication entre différents réseaux à travers le monde. Il définit la manière dont les données sont découpées en paquets, acheminées et réassemblées à destination.
13	4	L'architecture Internet	Cerf a joué un rôle clé dans la définition de l'architecture en couches d'Internet, une structure qui permet de séparer les différentes fonctions du réseau (physique, liaison, réseau, transport, application). Cette architecture a favorisé l'interopérabilité et l'évolution d'Internet.
14	4	La standardisation	Cerf a été un fervent défenseur de la standardisation des protocoles et des technologies Internet. Il a participé activement aux travaux de l'Internet Engineering Task Force (IETF), contribuant à la création de nombreux standards Internet.
15	4	La vision d'un Internet mondial	Cerf a toujours eu une vision globale d'Internet, en tant que réseau mondial interconnectant des milliards d'ordinateurs. Il a travaillé à étendre l'accès à Internet dans les régions reculées du monde et à développer des applications innovantes.
16	5	La machine à différences	Destinée à calculer des tables de nombres (logarithmes, fonctions trigonométriques...), elle était capable d'effectuer des opérations arithmétiques simples de manière mécanique.
17	5	La machine analytique	Bien plus ambitieuse, cette machine était conçue pour être programmable et capable d'effectuer une grande variété de calculs. Elle est considérée comme l'ancêtre de l'ordinateur moderne.
18	5	Le concept d'ordinateur programmable	Babbage a été l'un des premiers à envisager la création d'une machine capable d'exécuter des séquences d'instructions, c'est-à-dire un programme. Cette idée est fondamentale pour l'ordinateur moderne.
19	5	La notion de mémoire	Babbage a intégré dans sa machine analytique un concept de mémoire, permettant de stocker des données et des instructions pour les traitements ultérieurs.
20	5	La collaboration avec Ada Lovelace	Babbage a travaillé en étroite collaboration avec Ada Lovelace, qui est considérée comme la première programmeuse de l'histoire. Elle a rédigé des notes détaillées sur sa machine analytique et a conçu le premier algorithme destiné à être exécuté par une machine.
21	6	Algorithme de Dijkstra	Son algorithme éponyme est l'un des plus célèbres pour trouver le plus court chemin dans un graphe. Il est largement utilisé dans la planification de réseaux, la cartographie et d'autres domaines.
22	6	Structured Programming	Dijkstra était un fervent défenseur de la programmation structurée, une approche qui prône l'utilisation de structures de contrôle simples (comme les séquences, les boucles) pour rendre les programmes plus lisibles, plus maintenables et moins sujets aux erreurs.
23	6	Sémaphores	Il a introduit le concept de sémaphore, un mécanisme de synchronisation utilisé dans la programmation concurrente pour contrôler l'accès à des ressources partagées.
24	6	Philosophie de la programmation	Dijkstra était connu pour ses opinions fortes sur la programmation. Il a souvent critiqué l'utilisation de certaines constructions de langage (comme le GOTO) et a insisté sur la clarté et de l'élégance dans le code.
25	1000	Formation BTS SIO	Enseigne l'informatique, le réseau, et bien plus encore au CFA/CFP St Charles Ste Croix.
26	7	Création de la série de livres The Art of Computer Programming :	Cette série est une œuvre de référence monumentale en informatique théorique. Elle couvre de nombreux aspects des algorithmes, des structures de données, et de la programmation, et est considérée comme une bible pour les informaticiens.
29	8	Développement de l'algèbre booléenne	Boole a créé un système mathématique reliant la logique et l'algèbre, basé sur des valeurs binaires (0 et 1) et des opérateurs logiques (ET, OU, NON), qui constitue la base de la logique informatique et des circuits électroniques.
27	7	Développement du système de composition typographique TeX :	Knuth a développé TeX, un système de composition typographique particulièrement utilisé pour la publication de documents scientifiques, notamment ceux contenant des mathématiques complexes. Ce système est largement utilisé dans les milieux universitaires.
30	8	Publication de An Investigation of the Laws of Thought (1854)	Cet ouvrage majeur a posé les bases de la logique mathématique formelle, permettant d'analyser les raisonnements logiques de manière systématique et quantitative.
28	7	Introduction de l'analyse des algorithmes :	Donald Knuth a joué un rôle clé dans la formalisation et la popularisation de l'analyse des algorithmes, qui est devenue une discipline centrale en informatique. Son analyse de la complexité des algorithmes a influencé la manière dont les algorithmes sont conçus et évalués.
31	8	Fondation des bases théoriques de l'informatique moderne	Les concepts de Boole ont ouvert la voie à la conception des ordinateurs, des algorithmes et des systèmes numériques, devenant essentiels pour les technologies actuelles.
32	9	Conception du réseau Cyclades	Louis Pouzin a dirigé le développement de ce réseau dans les années 1970, introduisant des concepts clés pour les réseaux informatiques.
33	9	Introduction des datagrammes	Cette innovation a influencé directement le développement du protocole TCP/IP, fondement de l'Internet moderne.
34	9	Contribution à l'infrastructure d'Internet	Son travail sur les réseaux a été essentiel pour établir les bases des communications par paquets utilisées aujourd'hui.
35	10	La machine de Turing	En 1936, Turing proposa le concept de la machine de Turing, un modèle théorique fondamental qui définit les bases de l'informatique et de la théorie des algorithmes.
36	10	Décryptage du code Enigma	Pendant la Seconde Guerre mondiale, Turing développa des techniques de cryptanalyse pour briser le code Enigma utilisé par les nazis, ce qui joua un rôle crucial dans la victoire des Alliés.
37	10	Pionnier de l'intelligence artificielle	Turing a introduit des idées fondamentales pour le développement de l'intelligence artificielle, notamment avec le test de Turing, une méthode pour évaluer la capacité d'une machine à simuler l'intelligence humaine.
38	12	Architecture de von Neumann	Il a conçu l'architecture d'ordinateur moderne, séparant l'unité de traitement de la mémoire, qui est encore utilisée aujourd'hui dans les ordinateurs.

id_succes	id_perso	resume	description
39	12	Travaux sur le projet Manhattan	Von Neumann a contribué au développement de la bombe atomique pendant la Seconde Guerre mondiale dans le cadre du projet Manhattan.
40	12	Théorie des jeux	Il a fondé la théorie des jeux, un domaine influent dans les sciences économiques, sociales et politiques, en introduisant des concepts essentiels pour la prise de décision.
41	11	Calcul infinitésimal	Leibniz a développé indépendamment de Newton les bases du calcul différentiel et intégral, introduisant la notation actuelle des dérivées et des intégrales.
42	11	Logique et mathématiques	Il a jeté les bases de la logique moderne en introduisant le concept de calcul binaire et en travaillant sur des idées liées à l'algèbre et la théorie des ensembles.
43	11	Philosophie des monades	Leibniz a proposé la théorie des monades, des unités fondamentales de la réalité, et a formulé sa célèbre idée du "meilleur des mondes possibles" dans le cadre de sa philosophie.
44	14	Fondation de l'algèbre	Son ouvrage Al-Kitab al-Mukhtasar fi Hisab al-Jabr wal-Muqabala est à l'origine du terme "algèbre" et a introduit des méthodes algébriques fondamentales utilisées dans les mathématiques modernes.
45	14	Introduction des algorithmes	Il est à l'origine du terme "algorithme", dérivé de son nom, et a développé des méthodes systématiques de calcul qui ont influencé les mathématiques et l'informatique.
46	14	Contributions en astronomie et géographie	Al-Khwârizmî a réalisé des travaux importants en astronomie et a contribué à la cartographie et à l'amélioration des connaissances géographiques, en calculant des tables astronomiques et en produisant des cartes plus précises.
47	15	Premier compilateur	Grace Hopper a développé le premier compilateur, le A-0 System, permettant de traduire des instructions de haut niveau en langage machine, facilitant ainsi la programmation.
48	15	Language COBOL	Elle a été une figure clé dans la création du langage de programmation COBOL, largement utilisé pour les applications commerciales et administratives.
49	15	Popularisation du "debugging"	Hopper a introduit le terme "debugging" après avoir retiré un insecte d'un ordinateur, symbolisant ainsi la correction des erreurs dans les systèmes informatiques.
50	16	Invention du World Wide Web	En 1989, Berners-Lee proposa le concept du World Wide Web, un système de gestion de l'information basé sur des hyperliens entre des documents.
51	16	Développement du premier navigateur et serveur web	Il créa le premier navigateur web, appelé "WorldWideWeb", et le premier serveur web, permettant l'accès et la gestion des pages web.
52	16	Création du W3C (World Wide Web Consortium)	En 1994, il fonda le W3C pour standardiser les technologies du web et assurer leur développement harmonieux à l'échelle mondiale.
53	18	Invention de la souris d'ordinateur	En 1964, Engelbart inventa la souris, un dispositif de pointage qui permit une interaction plus intuitive avec les ordinateurs, transformant à jamais l'interface utilisateur.
54	18	Démonstration "Mother of All Demos" (1968)	Lors de cette présentation, Engelbart introduisit plusieurs concepts révolutionnaires, tels que l'hypertexte, la collaboration en ligne, et l'édition de documents partagés.
55	18	Vision de l'augmentation de l'intellect humain	Engelbart a conceptualisé et promu l'idée que les ordinateurs pourraient être utilisés pour augmenter les capacités humaines, une vision qui a guidé ses recherches et le développement des technologies collaboratives et de la communication numérique.
56	20	Invention du métier à tisser Jacquard	En 1804, il conçut un métier à tisser automatisé utilisant des cartes perforées pour tisser des motifs complexes sans intervention manuelle.
57	20	Introduction des cartes perforées	Son système de cartes perforées pour programmer des motifs a influencé le développement ultérieur des premiers ordinateurs et de l'automatisation.
58	20	Impact sur l'industrie textile	L'invention de Jacquard a révolutionné l'industrie textile, permettant une production plus rapide et moins coûteuse de tissus à motifs, tout en réduisant la dépendance du travail manuel.
59	17	Logiciel de navigation Apollo	Margaret Hamilton a dirigé le développement du logiciel embarqué pour les missions Apollo, assurant le succès de l'alunissage d'Apollo 11 en 1969.
60	17	Ingénierie logicielle	Elle a popularisé le terme "ingénierie logicielle" et introduit des standards rigoureux pour le développement de logiciels critiques, posant les bases de pratiques modernes.
61	17	Gestion des erreurs	Hamilton a développé des techniques avancées de gestion des erreurs dans les systèmes logiciels, cruciales pour la fiabilité des missions spatiales.
62	22	Création du noyau Linux	En 1991, il a développé le noyau Linux, un système d'exploitation open-source qui est devenu un pilier de l'informatique moderne, utilisé dans des serveurs, des ordinateurs et smartphones.
63	22	Leadership dans la gestion du projet Linux	Torvalds a supervisé le développement du noyau Linux, guidant des milliers de développeurs à travers des contributions open-source, ce qui a permis à Linux de se répandre à l'échelle mondiale.
64	22	Création de Git	En 2005, il a créé Git, un système de gestion de versions décentralisé qui est désormais un outil essentiel pour le développement logiciel, utilisé par des millions de développeurs.
65	13	Création du langage C	Dennis Ritchie a conçu le langage de programmation C, qui est devenu l'un des langages les plus influents et largement utilisés dans le développement de logiciels.
66	13	Co-développement d'Unix	Il a co-développé le système d'exploitation Unix, connu pour sa modularité, sa portabilité et son impact durable sur les systèmes d'exploitation modernes.
67	13	Influence sur l'informatique	Les contributions de Ritchie ont jeté les bases de nombreux systèmes d'exploitation et langages modernes, influençant des générations de développeurs et d'ingénieurs.
68	21	Création de Valve Corporation	En 1996, il cofonde Valve, une entreprise de jeux vidéo qui a révolutionné l'industrie avec des jeux comme Half-Life et Portal.
69	21	Lancement de Steam	En 2003, il lance Steam, une plateforme de distribution numérique qui est devenue un leader mondial dans la vente de jeux vidéo en ligne et dans les services pour joueurs.
70	21	Révolutionner l'industrie du jeu vidéo	Avec Valve, Newell a mis en avant des jeux innovants et a introduit des modèles de distribution dématérialisée, redéfinissant la manière dont les jeux sont créés, distribués et consommés.
71	19	Fondation du projet GNU	Richard Stallman a lancé le projet GNU en 1983 pour créer un système d'exploitation libre, jetant ainsi les bases du logiciel libre moderne.
72	19	Création de la Free Software Foundation	Il a fondé la FSF en 1985 pour promouvoir les libertés des utilisateurs de logiciels et soutenir le développement de logiciels libres.
73	19	Développement de la licence GNU GPL	Stallman a conçu la GNU General Public License (GPL), qui garantit la liberté d'utiliser, modifier et redistribuer les logiciels, devenant une norme pour le logiciel libre.
74	23	Création de Minecraft	En 2009, il développe Minecraft, un jeu vidéo qui devient rapidement l'un des plus populaires et influents de l'histoire, avec des millions de joueurs à travers le monde.
75	23	Fondation de Mojang	Persson fonde le studio Mojang, qui devient le créateur et développeur de Minecraft, contribuant à l'essor du jeu et de sa communauté mondiale.
76	23	Vente de Mojang à Microsoft	En 2014, il vend Mojang et Minecraft à Microsoft pour 2,5 milliards de dollars, un accord qui a solidifié son statut dans l'industrie du jeu vidéo.
77	24	Création de Bitcoin	Nakamoto invente Bitcoin en 2008 et lance son réseau en 2009, offrant une monnaie numérique décentralisée qui permet des transactions sécurisées sans autorité centrale.
78	24	Développement de la technologie blockchain	Nakamoto développe la blockchain, un registre distribué qui sous-tend Bitcoin, permettant des transactions transparentes, sécurisées et immuables.
79	24	Révolution dans le domaine des cryptomonnaies	En introduisant Bitcoin, Nakamoto initie la révolution des cryptomonnaies, ouvrant la voie à des milliers de projets et à la transformation du secteur financier mondial.
80	25	Création de Microsoft	En 1975, Bill Gates co-fonde Microsoft avec Paul Allen, et développe des systèmes d'exploitation comme MS-DOS et Windows, qui deviennent les fondations du marché.

id_succes	id_perso	resume	description
			personnels.
81	25	Domination du marché des logiciels	Grâce à Microsoft, Gates transforme l'industrie des logiciels, rendant les ordinateurs personnels accessibles et populaires dans le monde entier.
82	25	Philanthropie mondiale	Après sa retraite de Microsoft, Gates fonde la Fondation Bill & Melinda Gates, investissant des milliards de dollars pour lutter contre la pauvreté, améliorer la santé mondiale et promouvoir l'éducation, ayant un impact profond sur le bien-être global.

id_visuel	url
1	/img/adalovelace.jpg
2	/img/aristote.png
3	/img/euclide.jpg
1000	/img/julienblanc.png
4	/img/vintoncerf.jpg
5	/img/charlesbabbage.jpg
6	/img/edsgerdijkstra.png
1001	/img/alexadams.png
12	/img/von-neumann.jpg
11	/img/leibnizgottfried.png
14	/img/Al-Khwarizmi.jpg
10	/img/AlanTuring.jpeg
9	/img/LouisPouzin.jpg
8	/img/georgebool.jpg
7	/img/donaldknuth.jpg
15	/img/GraceHopper.jpeg
16	/img/timbenerslee.jpg
18	/img/douglas.jpg
17	/img/margarethamilton.png
20	/img/jacquardjoseph.jpg
13	/img/DennisRitchie.jpg
22	/img/linusthorvald.jpg
21	/img/GabenNewell.jpg
19	/img/StallmanRichard.jpg
23	/img/MarkusPersson.jpg
24	/img/SatoshiNakamoto.jpg
25	/img/BillGates.jpg