

EditIDE - Histoire et philosophie de l'information

Dorian Blanchard

Ebauche sommaire

1. [Introduction](#)
2. [Histoire](#)
 1. [Préhistoire](#)
 1. [Abaques](#)
 2. [Bulle enveloppe](#)
 2. [Antiquité](#)
 1. [Prémices de l'Algèbre](#)
 2. [Quipu](#)
 3. [Boulier](#)
 4. [Code de Hammurabi](#)
 5. [Thalès](#)
 6. [Encryption](#)
 7. [Pythagore](#)
 8. [Dialectique](#)
 9. [Rhétorique](#)
 10. [Sophistes et Sophismes](#)
 11. [Socrate](#)
 12. [Atomisme](#)
 13. [Platon](#)
 14. [Mathématiques](#)
 15. [Aristote](#)
 16. [Géométrie Euclidienne](#)
 17. [Archimède](#)
 18. [Calculateurs analogiques](#)
 19. [Routes de la soie](#)
 20. [Vitruve](#)
 21. [Héron](#)
 22. [Ménélaos](#)
 23. [Ptolémée](#)
3. [Moyen Âge](#)

1. [Aryabhata](#)
2. [Algèbre et Algorithmes](#)
3. [Fibonacci](#)
4. [Epoque moderne](#)
 1. [Wilhelm Schikard](#)
 2. [Calculateurs](#)
 3. [Bâtons de Napier](#)
 4. [Règle coulissante à calculer](#)
 5. [Pascaline](#)
 6. [Binaire](#)
 7. [Cartes perforées](#)
5. [Epoque contemporaine](#)
 1. [Dactylographie](#)
 2. [Arithmomètre](#)
 3. [Machine à différence et analytique](#)
 4. [Arithmaurel](#)
 5. [Programmation](#)
 6. [Algèbre de Boole](#)
 7. [Remington](#)
 8. [Mécanographie](#)
 9. [Tube à vide](#)
 10. [Triode](#)
6. [Après la première guerre mondiale](#)
 1. [Tabulatrices](#)
 2. [Enigma](#)
 3. [Moore School](#)
 4. [Bande magnétique cassettes audio](#)
 5. [IBM 601](#)
 6. [Mémoire tambour](#)
 7. [Machine de Turing](#)
 8. [Z1 Zuse Konrad](#)
 9. [Atanasoff Berry Computer](#)
 10. [Hewlett Packard](#)
7. [Seconde guerre mondiale](#)
 1. [Z2](#)
 2. [Z2](#)
 3. [Colossus / Harvard Mark 1](#)
 4. [Architecture de von Neumann](#)

8. [Guerre froide et course à l'espace](#)

1. [As we may think](#)
2. [IBM 602 & 603](#)
3. [Naissance de la Eckert-Mauchly Computer Corporation](#)
4. [Trackball](#)
5. [Transistor](#)
6. [Théorie de l'information](#)
7. [SSEM](#)
8. [Manchester Mark I](#)
9. [IBM 604](#)
10. [IBM 407](#)
11. [EDSAC & BINAC](#)
12. [IBM CPC](#)
13. [Ferranti Mark I](#)
14. [UNIVAC 1](#)
15. [A-0 System](#)
16. [IBM-701](#)
17. [IBM-702](#)
18. [Mémoire à tores magnétiques](#)
19. [IBM 650](#)
20. [IBM 701](#)
21. [IBM 702](#)
22. [Mémoire à tores magnétiques](#)
23. [Z5](#)
24. [IBM 650](#)
25. [TRADIC](#)
26. [Spoutnik 1](#)
27. [IBM 1401](#)
28. Premiers langages haut niveau - Structures de contrôle et de données
 1. plankalkul eniac ssem speedcoding Flow-Matic
 2. fortran 1957 John Backus
 3. lisp 1958 John Mc Carthy
 4. cobol 1959
29. Circuit intégré (1958)
30. Théorie algorithmique de l'information (1960)
31. Spacewar! (1962)
32. Programma 101 (1965)
33. [Souris](#)

34. [Dendral](#)

35. Eliza (1966)

36. Intel et Moore (1968)

37. Arpanet (1969)

9. [Popularisation et Mondialisation](#)

1. Atari Pong (1972)

2. [Altair 8800](#)

3. Mémoire flash et stockage optique Optical Storage (Disc 1980)

4. Pac Man (1980)

5. Www (1990 Tim Berners Lee) web sémantique Rose Dieng Kuntz

6. Deep Blue beats Gary Kasparov (1997)

7. Honda asimo (2000)

8. Roomba (2002)

9. Darpa Grand Challenge (2005)

10. Imagenet (2009)

11. Watson gagne Jeopardy (2011)

12. First commercial autonomous drone DJI (2013)

13. Alphago (2015)

14. Boston Dynamics

3. Présent (21^e siècle)

1. Concepts

2. Appareils

1. Ordinateurs portables

2. Mobiles

3. Tablettes

4. Réalité virtuelle

5. MMO

3. Industrie du logiciel

1. Logiciel

1. Jeux vidéos

1. Éducatif

2. Concepts de programmation moderne

1. Vecteurs

2. Matrices

3. Parallélisation

4. Pointeurs mémoires

5. Calculs distribués

6. 2SIG

1. Structure

- 2. Style
- 3. Interaction
- 4. Gestion de la donnée
- 7. Pop SMTP
- 3. Habitudes de programmation
 - 1. Language naturel, formel, informatique, et construites
 - 2. Syntaxe, vocabulaire et Grammaire
 - 3. Pseudo Code parlé & Lojban
 - 4. Ligne de commande
 - 5. Commentaires et documentation
 - 6. Interfaces logicielles avancées
 - 7. Interopérabilité instantanée inter-appareils
 - 8. Gestionnaires de version
 - 9. Programation Orientée Objet
 - 10. Cadriels
 - 11. API
 - 12. Cloud
 - 13. Tests et Vérification
 - 14. CI / CD
 - 15. Microservices
- 4. Philosophie personnelle
 - 1. Réalisation de projets WMD (WYSIWYG meta dogfood)
 - 1. Markdown
 - 2.
 - 2. Informatique et cuisine
 - 3. Faits, Vérité et doute. (biais de confirmations, multifactoriel)
 - 4. La magie c'est de défaire et savoir refaire
 - 5. LA DONNEE (collecte, emplacement géographique, valeur)
 - 6. Un programme est un contrat.
 - 1. Qu'il , soit moral ou non
 - 7. Biais humain, machine, et réalité de la donnée (illusions de captation, interprétation, contexte)
 - 8. Choix et Theorie des jeux
 - 9. Sécurité, permissions, et contraintes.
 - 10. Intelligence, Ambiguïtés et apprentissage : Nous sommes tous des IAs
 - 11. Apprentissage par l'erreur, sans elle rien ne serait possible le succès ne s'obtient qu'en résolvant des micro problèmes
 - 12. On fait avec ce qu'on a, alors obligé d'accumuler, ça donne des (cf Cadriels)
- 4. Philosophie

1. AR / Mixed Reality
 2. Blockchain
 3. Interfaces graphiques et Ux
 4. Bibliographie
 5. Solid Principles
 6. Code Golf
 7. Quine
5. Conclusion
 6. Annexes
 1. Webographie
 2. Lexique
 3. Table des illustrations
 4. Page d'évaluation

Sommaire

- [EditIDE - Histoire et philosophie de l'information](#)
 - [Sommaire](#)
 - [Introduction](#)
 - [Remerciements](#)
 - [Histoire](#)
 - [Préhistoire](#)
 - [Abaques](#)
 - [Bulle enveloppe](#)
 - [Antiquité](#)
 - [Prémices de l'Algèbre](#)
 - [Quipu](#)
 - [Boulier](#)
 - [Code de Hammurabi](#)
 - [Thalès](#)
 - [Encryption](#)
 - [Pythagore](#)
 - [Dialectique](#)
 - [Rhétorique](#)
 - [Sophistes et Sophismes](#)
 - [Socrate](#)
 - [Atomisme](#)
 - [Platon](#)

- [Mathématiques](#)
- [Aristote](#)
- [Géométrie Euclidienne](#)
- [Archimède](#)
- [Calculateurs analogiques](#)
- [Routes de la soie](#)
- [Vitruve](#)
- [Héron](#)
- [Ménélaos](#)
- [Ptolémée](#)
- [Moyen Âge](#)
 - [Aryabhata](#)
 - [Algèbre et Algorithme](#)
 - [Hindu–Arabic numeral system](#)
 - [Al-Battani](#)
 - [Gerbert d'Aurillac](#)
 - [Hermann Contract](#)
 - [Al Zargali](#)
 - [Abraham bar Hiyya Hanassi](#)
 - [Fibonacci](#)
 - [Leon Battista Alberti](#)
 - [Luca Pacioli](#)
- [Epoque moderne](#)
 - [Nicolas Copernic](#)
 - [Giambattista della Porta](#)
 - [Wilhelm Schickard](#)
 - [Calculateurs](#)
 - [Bâtons de Napier](#)
 - [Règle coulissante à calculer](#)
 - [Pascaline](#)
 - [Binaire](#)
 - [Cartes perforées](#)
 - [Comète de Halley](#)
- [Epoque contemporaine](#)
 - [Almanach nautique](#)
 - [Dactylographie](#)
 - [Arithmomètre](#)
 - [Machine à différence et analytique](#)

- [Maison d'échanges](#)
- [Télégraphe](#)
- [Arithmaurel](#)
- [Programmation](#)
- [Algèbre booléen](#)
- [Remington](#)
- [Diode](#)
- [Téléphone](#)
- [Edison](#)
- [NCR](#)
- [Burroughs Corporation](#)
- [Comptomètre](#)
- [Calculatrices à crosses](#)
- [Oscilloscope](#)
- [Mécanographie](#)
- [Tube a vide](#)
- [Séparation de l'État et de l'Église](#)
- [Triode](#)
- [Tube cathodique](#)
- [Après la première guerre mondiale](#)
 - [Tabulatrices](#)
 - [Enigma](#)
 - [Moore School](#)
 - [Bande magnétique cassettes audio](#)
 - [IBM 601](#)
 - [Mémoire tambour](#)
 - [Machine de Turing](#)
 - [Z1 Zuse Konrad](#)
 - [Atanasoff Berry Computer](#)
 - [Hewlett Packard](#)
- [Seconde guerre mondiale](#)
 - [Z2](#)
 - [Z3](#)
 - [Colossus / Harvard Mark 1](#)
 - [Architecture de von Neumann](#)
- [Guerre froide et course a l'espace](#)
 - [As we may think](#)
 - [IBM 602 & 603](#)

- [Naissance de la Eckert-Mauchly Computer Corporation](#)
- [Trackball](#)
- [Transistor](#)
- [IBM 407](#)
- [SSEM](#)
- [Manchester Mark I](#)
- [Théorie de l'information](#)
- [Ferranti Mark I](#)
- [UNIVAC 1](#)
- [IBM 701](#)
- [IBM 702](#)
- [Mémoire à tores magnétiques](#)
- [IBM 650](#)
- [Spoutnik 1](#)
- [IBM 1401](#)
- [Souris](#)
- [Apollo 1](#)
- [Dendral](#)
- [Amstrad](#)
- [Microprocesseur](#)
- [Arpanet](#)
- [Apollo 11](#)
- [Popularisation et Mondialisation](#)
 - [Atari pong](#)
 - [Altair 8800](#)
 - [Homebrew computer club](#)
 - [Osborne 1](#)
 - [Xerox Star](#)
 - [IBM PC 5150](#)
- [Pratiques actuelles](#)
 - [Division du travail](#)
 - [Anticipation](#)
 - [Contexte et vérité](#)
 - [Montaigne](#)
 - [Rabelais](#)
 - [Francis Bacon](#)
 - [Thomas Hobbes](#)
 - [John Locke](#)
 - [Voltaire](#)

- [Jean-Jacques Rousseau](#)
- [Kant](#)
- [Pédagogie moderne](#)
- [Georg Wilhelm Friedrich Hegel](#)
- [Friedrich Fröbel](#)
- [John Dewey](#)
- [Maria Montessori](#)
- [Adolphe Ferrière](#)
- [Célestin Freinet](#)
- [Théorie générale des systèmes](#)
- [Pédagogie active](#)
- [Claude Lévi-Strauss](#)
- [Norbert Wiener](#)
- [Luciano Floridi](#)
- [Méthodes d'aide à la structuration d'information](#)
 - [Décision](#)
 - [Analyse PESTEL](#)
 - [SWOT](#)
 - [Matrice multicritère](#)
 - [5 Why](#)
 - [La matrice d'Eisenhower](#)
 - [Diagramme d'Ishikawa](#)
 - [Analyse des parties prenantes](#)
 - [Carte heuristique](#)
 - [Conception](#)
 - [Design thinking](#)
 - [Lean Startup](#)
 - [Gestion de projets](#)
 - [Roadmap](#)
 - [Project charter](#)
 - [GANTT](#)
 - [Business Model](#)
 - [Scrum](#)
 - [Développement](#)
 - [Extreme programming](#)
 - [TDD FDD MDD](#)
 - [Code review](#)
 - [Technique du canard en plastique](#)

- [Développement personnel](#)
 - [Rigueur et retravail](#)
 - [Amélioration continue](#)
 - [Do it now](#)
 - [Justification](#)
 - [Critique](#)
- [Metagame](#)
- [Prestation vs édition de logiciel](#)
- [Cadriciel et Open Source](#)
- [ChatGPT](#)
- [Opensource](#)
- [Logiciel libre](#)
- [Git](#)
- [EditIDE](#)
 - [Philosophie](#)
 - [One thing at a time](#)
 - [WYSIWYG](#)
 - [Accessibility](#)
 - [All in one](#)
 - [Documentation](#)
 - [Visualisation](#)
 - [Rêves lucides](#)
- [Annexes](#)
 - [Webographie](#)

Introduction

La transmission d'information s'est fiabilisée au fil des époques, avec l'usage d'outils physique ; notamment des tablettes, plaques permettant de dessiner, d'écrire, lire, compter. Et ce jusqu'à pouvoir automatiser son traitement et son stockage, à l'aide de l'informatique, dont l'histoire ne commence qu'à la fin du 19e siècle.

De nos jours, nous interagissons quotidiennement avec des ordinateurs, que ce soit à l'aide de la programmation, ou des interfaces qui en sont issues. Pourtant, la grande majorité des utilisateurs, et même des personnes travaillant dans le domaine des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), ne connaissent pas la plupart des événements majeurs de son histoire.

Moi même n'ayant pas cette connaissance lorsque j'ai entrepris la rédaction de ce mémoire, j'ai décidé de me documenter et de rédiger un format accessible, avec ce qui m'a semblé être nécessaire pour comprendre le sujet, et ainsi vous le partager à vous, lecteurs de cet ouvrage.

Pour la rédaction de ce dernier, j'ai acquis 3 livres : la 4e édition de "Computer, A History of the Information Machine" de Martin Campbell-Kelly ; "The history of the computer : people, inventions, and technology that changed our world" de Rachel Ignatofsky, et "Histoire illustrée de l'informatique" d'Emmanuel Lazard et Pierre Mounier-Kuhn.

Tous ces livres ont leurs avantages grâce à une approche différente d'un même sujet, sur lequel je m'attendais à trouver plus de bibliographie. J'ai essayé d'avoir une démarche plus globale que l'informatique et l'ordinateur, qui sont des concepts très récents. Et ce en abordant le thème global qu'est l'information et en y ajoutant de la philosophie, ainsi que mon humble analyse subjective, parce que l'apprentissage des mathématiques et de l'informatique ont changé ma manière de concevoir le monde dans lequel nous vivons.

Dans ce mémoire, je vais revenir aux racines les plus ancestrales de la gestion de l'information, au vocabulaire du champ lexical qui y sont liés ou en découle, ainsi que leurs étymologies à travers leur Histoire qui représente toute la première partie de ce livre.

J'aborderai aussi un sujet qui m'est cher, la programmation. Elle n'est pas forcément liée à l'informatique, c'est l'art de planifier et mettre en œuvre des étapes à suivre pour obtenir un résultat. Cela dit, elle passe inévitablement par de la gestion de l'information, à l'aide d'écriture, lecture, chiffrement, déchiffrement, émission, et réception.

C'est également pourquoi je m'intéresserai de très près à l'apprentissage, très présent dans les technologies comme l'intelligence artificielle, qui représente l'acquisition et l'assimilation d'une information ou d'un système ; ainsi qu'à la pédagogie, propre à l'humain, animal social émotionnel ; et au rapport maître / élève.

Je dresserai ensuite un bilan de l'état actuel de l'informatique, de son marché, et une étude de sa pratique moderne, et ce afin d'en identifier les problèmes que l'on y rencontre en tant que développeur, ainsi que des solutions possibles.

Enfin, à l'aide de l'étude précédente, je dresserai ma projection subjective en tant qu'acteur et éditeur de logiciels, pour le futur de cette discipline, plus notamment la pratique que je souhaite en avoir en tant que créateur de services et contenu web.

Notes :

- L'histoire se souvient rarement de la première occurrence d'une invention, ce qu'il en reste est généralement sa démocratisation.
- Il est évident que tous les concepts scientifiques ne sont que des formulations écrites de théories issues de la raison, qui étaient déjà connues par certaines personnes de manière empirique.
- La majorité des mots sont poly-sémantiques, ils n'ont pas de signification unique.
- Les paroles s'envolent les écrits restent, c'est pourquoi la littérature est importante. Écrire permet de faire naître une information et potentiellement de la rendre éternelle
- Le savoir est magie pour les idiots, et secret de polichinelle pour les érudits.

Remerciements

Je ne remercierai jamais assez mes parents et grand parents, qui ont eu la chance d'être propriétaires d'ordinateurs et d'internet avant ma naissance en 1999, et qui ont eu la merveilleuse idée de me mettre sur un ordinateur avec des logiciels éducatifs qui m'ont permis de savoir lire à l'âge de 2 ans.

Merci à toutes les personnes et enseignants qui lors de ma longue scolarité m'ont appris tout ce que je sais aujourd'hui.

Merci aux logiciels libres, à l'open source, à Wikipédia et à tout leurs contributeurs.

Merci aux établissements aux entreprises dans lesquels j'ai travaillé et évoluer grâce a des processus amélioration continue.

Merci à toutes et tous, car nos métiers et inventions ne sont que rarement le fruit d'un génie isolé, mais bien d'une collaboration et de l'amélioration d'idées antérieures.

Enfin, merci à toute personne qui lit actuellement ce texte.

[Retour](#)

Histoire

La première manière pour un être vivant de marquer l'histoire est universelle, c'est celle des fossiles et des dinosaures, celle d'avoir existé et laisser une trace, une information, stockée sur un support physique, sur notre Terre.

La deuxième est l'art de sculpter des outils, actuellement estimé 3 millions d'années avant notre ère.

La troisième est la peinture, dont les plus anciennes preuves sont rupestres et âgées de 65 millénaires.

Relativement aux dates précédentes, l'écriture ne vient que récemment, elle a été attestée en Mésopotamie il y a 5 millénaires.

Préhistoire

Avant même la naissance de l'écriture qui marque la fin de la préhistoire, les humains avait déjà besoin de compter et d'effectuer des calculs. Le premier réflexe à sûrement été de compter sur ses doigts, raison pour laquelle la base 10 est si présente dans l'histoire. Pour des nombres plus importants, il a fallu inventer d'autres stratagèmes et outils.

Abaques

Un abaque est un instrument facilitant le calcul. C'est un outil mnémonique utilisant la numération et permettant d'enregistrer un nombre pour se libérer de la mémoire.

Son étymologie est grecque ou hébreuse, elle explique bien sa représentation et son usage, la poussière (de l'hébreu abaq), ou tablette (du grec akos) qui servaient de support pour l'écrit, et pouvaient en être volontairement recouvertes, et ainsi réécrites à volonté avec du sable, ou toute autre poudres.

Le plus vieux système de quantification connu est le bâton de comptage en **-40000**. C'est un système unaire, c'est à dire un système permettant de quantifier des unités, représentées par la répétition d'un symbole, généralement un trait, aussi appelé marque de dénombrement. Le plus ancien est l'Os de Lebombo.

L'ensemble d'Os d'Ishango est cependant plus connu. Il serait hypothétiquement une des premières preuves de connaissance humaine des mathématiques et de l'arithmétique. Sur un des os, on aperçoit les 4 nombres premiers entre 10 et 20, soit 11, 13, 17, et 19 ; un autre semble démontrer les additions et les multiplication, notamment la duplication, avec la juxtaposition des nombres 3 et 6 puis 4 et 8.

Cette méthode est restée, à l'époque, un berger pouvait s'assurer que l'intégralité de son troupeau était rentré en comparant deux comptages, à l'aide de cailloux par exemple, chacun représentant une bête.

De nos jours elle a été mécanisée pour compter par groupe de dix les manifestants à l'aide de compteurs manuels.

J'ai également eu l'opportunité de visiter la grotte de Thaïs, où a été retrouvé un os de quelques centimètres aux multiples gravures, daté en **-12 500**, il a été nommé Os coché.

En 1991, l'archéologue américain Alexander Marschack, démontra qu'il ne s'agit pas comme on le pensait alors, d'une représentation décorative, mais d'un système d'enregistrement du temps, possiblement un calendrier basé sur des observations astronomiques. Cette hypothèse est actuellement en 2023 le sujet d'une étude européenne menée par un groupe de chercheurs à l'université de Bordeaux.

L'homme préhistorique avait donc sûrement déjà des systèmes de comptage des unités et du temps.

Bulle enveloppe

Il y'a 6000 ans de cela, en Mésopotamie, vers l'an **-3900**, étaient utilisées des sphères d'argile appelées bulles enveloppe, ou bulle comptable ; on y stockait en son sein des calculs ou en latin "calculus", signifiant petit cailloux, et on y comptabilisait le contenu. La signature se faisait en déroulant un sceau-cylindre, orné de motifs représentant des dieux ou le pouvoir. Il servait à imprimer les motifs creusés dessus afin de pouvoir les imprimer sur de l'argile. Ce motif indiquait généralement le possesseur à la manière d'une signature. Certains étaient en matériaux plus ou moins précieux, et comportait parfois des écritures cunéiformes.

Antiquité

Marquée par l'invention la plus importante de notre histoire, en **-3250** dans la région de la Mésopotamie, la naissance de l'écriture a permis une transmission d'information complexes sur un support théoriquement permanent. Des lois, qu'elles soient juridiques, mathématiques, ou autres, ont alors pu être rédigées et transmises de manière plus fiable que par la transmission orale, pratiquée jusque là.

Cette période se finira en 450 par la chute de l'Empire Romain.

Prémices de l'Algèbre

Dès l'Antiquité, les égyptiens et les babyloniens avaient déjà rédigés des textes comportant des problèmes, et des manières mathématiques pour les solutionner, tels que le Papyrus Rhind, qui explicite des opérations comme la division, la multiplication et l'arpentage.

L'algèbre babylonienne vers **-3000**, utilisait un système sexagésimal, potentiellement emprunté aux sumériens, de base 10 et 60, encore utilisé de nos jours pour le temps, ou les angles, avec bien plus de distinctions d'opérations, que l'on peut aujourd'hui retrouver en programmation.

- Deux pour l'addition :
 - L'empilement qui donne un troisième nombre à partir de deux autres. $a = b + c$
 - L'ajout par fusion d'un autre nombre, à un premier. $a += b$ qui équivaut à l'empilement $a = a + b$
- Idem pour la soustraction :
 - $a = b - c$
 - $a -= b$ qui équivaut à $a = a - b$
 - avec en plus la notion de comparaison et d'équation
 - si après la soustraction $a - b$ il reste c , alors $a > b$ car $a = b + c$

La division se pratiquait avec la multiplication par l'inverse, on a retrouvé de multiples tables d'inverse en Mésopotamie.

La racine carrée était obtenue grâce aux tables de carrés, pour celles manquantes, on pratiquait une approximation par interpolation linéaire.

Cette discipline qu'est l'Algèbre est à ce moment de l'histoire avérée, mais pas encore nommée, du moins pas en tant que tel, il faudra attendre le moyen âge pour cela.

Quipu

Cet outil utilisé par les incas signifie "nœud", ou "compte" en quechua, il est en effet possible de faire un nœud simple avec plusieurs boucles, permettant ainsi d'enregistrer un chiffre, et donc des nombres, en base 10.

Le plus ancien connu a été retrouvé sur le site archéologique de Caral, au Pérou, il est daté vers l'an **-2500** ; le climat chaud et sec a permis sa bonne conservation.

L'empire Inca ayant été constitué de plus de 12 millions d'individus, cet outil à été au cœur de son administration et à permis de recenser la population et gérer l'économie. Les experts du quipu se sont même rendus compte que plus d'un tiers comportaient des informations autres que des chiffres, aussi appelées informations qualitatives, en opposition aux informations quantitatives.

Cet outil à donc également servi à transmettre des messages, composé d'un vocabulaire créé à partir de différentes couleurs, types de fils, de nœuds, ainsi que leurs positions et orientations.

En mathématique il existe une branche très intéressante appelée une théorie des nœuds, elle fait partie de la sous branche de la topologie, c'est à dire l'étude de la déformation d'un objet sans arrachage ni recollage.

Boulier

Le boulier ayant été utilisé par de nombreux peuples séparés, il voit le jour possiblement vers l'an **-2000**, utilisant le système de numération décimale (10), ou en base alternée (5, 2) pour certains modèles. Il permet un calcul rapide, même récemment. Bien utilisé, il arrive en tête de compétitions contre des opérateurs électroniques.

Par la suite, Romains, chinois, japonais, russes, mexicains, français, et bien d'autres, utilisent l'outil, et l'enseignent.

Code de Hammurabi

Ce texte babylonien daté vers **-1750**, est le plus complet connu à ce jour de la Mésopotamie Antique. Il démontre l'existence de lois, notamment concernant les salaires, indiquant qu'il existait des corps de métiers bien définis ; mais aussi sur le droit de la famille, la propriété, le système judiciaire, et bien d'autres.

Ces lois décrivent des situation problématique auxquelles elles proposent des solution, ont dit qu'elle sont casuistique.

À l'époque où Hammurabi succède à son père, il possède un petit territoire comportant tout de même des grandes villes, mais il est entouré de puissants royaumes, qu'il finira par vaincre et annexer, pour finir par dominer la région et fonder le royaume babylonien telle qu'on la connaît en tant que puissance culte du Proche Orient. La politique rédigée à sa gloire à l'aide ce code à donc certainement eu un rôle dans le développement de la société babylonienne jusqu'à son apogée, lui donnant à l'époque l'image d'un roi guerrier de justice, manifestation d'un dieu soleil sur terre.

Thalès

Né vers l'an **-620**, Thalès fut un philosophe et mathématicien grec si important, que tous furent d'accord pour dire qu'il était l'un des plus grands sages de la Grèce antique. Il eu vécu et étudié en Égypte où il détermina la hauteur de pyramides, prédit des éclipses, et théorisa les crues du Nil. Il exporta la science de la géométrie en Grèce et on lui doit deux des plus vieux théorèmes géométrique qui portent son nom, encore étudiés aujourd'hui, bien que leurs démonstration n'est été avérée que plus tard.

Il est aussi l'un des fondateurs de l'astronomie, il travailla sur des éphémérides grâce auxquelles il a conseillé à des marins de se guider à l'aide de la petite ourse. Les tables de navigations encore utilisées de nos jours trouvent donc leurs racines dans l'Antiquité, sûrement même avant Thalès.

Par ailleurs, il est le premier à avoir découvert qu'une année, qui à l'époque était pensée comme une révolution du soleil autour la Terre, ne prenait pas 365 jours mais 365 jours et un quart, d'où les années bissextiles. Il est également le premier à avoir pris connaissance de l'électricité, grâce à l'ambre qui attire un tissu ou la propriété d'aimantation de l'oxyde de fer, ce qui lui vaut d'ailleurs d'être considéré comme le premier physicien.

Enfin, il fonda l'école milésienne qui inspirera les personnalités antiques qui suivent ce récit.

Encryption

Depuis longtemps, les humains ont eu besoin de communiquer des messages à de longues distances, sans qu'ils ne se fassent intercepter, et encore moins décoder et lus voire pire, compris.

Le plus ancien système d'encryption connu est la scytale spartiate vers **-600**. Utilisée pour transmettre des messages chiffrés par transposition sur une bande, généralement une ceinture en cuir portée pendant le transport, que l'on enroule autour d'un bâton pour l'écriture et la lecture. Le diamètre du bâton étant ainsi la clé d'encryption. Les lettres correspondaient encore à leur propre valeur, et leur ordre dans le mot était conservé, malgré la présence de lettres entre chacune d'entre elles. Ces dernières étaient simplement mélangées, et l'enroulage permettait de les réaligner afin d'en permettre la lecture.

Quelques années avant Jésus Christ, Jules César encodait ses messages en utilisant un code éponyme. Cette encryption simple utilisait un décalage d'un certain nombre de lettres de l'alphabet. A vaut D, B vaut E, Z vaut C, etc...

On remarque que l'encryption était dès le début utilisée pour transmettre des messages sensibles, notamment liés à la guerre. Cet outil a d'ailleurs été considéré comme arme de guerre jusqu'à récemment, où la plupart des techniques de cryptographies issues du domaine militaire sont devenues publiques. Malgré cela, encore aujourd'hui les gouvernements appellent à retirer l'anonymat sur internet ou à avoir des portes dérobées dans les chiffrements afin d'en permettre la lecture par une autorité en cas de besoin.

Pythagore

Né vers l'an **-580**, Pythagore, fonda lui aussi un établissement d'enseignement, l'école pythagoricienne, qui deviendra progressivement une confrérie, à la fois religieuse et scientifique où les femmes et les étrangers auraient été admis, sous réserve de passer de multiples paliers.

On y étudiait notamment 4 matières, l'arithmétique, la musique, la géométrie, et l'astronomie.

Il aurait été le premier à dire que la Terre était ronde, à découvrir les lois harmoniques en musique, et même la première personnalité connue adepte du végétarisme, qu'il associait à une volonté de ne pas consommer la vie animale, que l'on doit ôter avec abomination, pour "qu'un corps s'engraisse d'un autre corps".

Le théorème de Pythagore, bien qu'il porte son nom, était déjà connu du temps de la Mésopotamie, plus d'un millénaire avant lui. Il l'a malgré tout sûrement popularisé et fait entrer dans les communautés scientifique de l'époque, et de celles qui suivent. Euclide en fera la plus ancienne démonstration connue, trois siècles après.

Dialectique

La Dialectique est étymologiquement l'art de parler en conservant et distinguant sa parole de celle de son interlocuteur. Elle repose sur un dialogue où les deux participants tentent de se convaincre mutuellement dans le but de se rapprocher de la vérité. La première personne connue à l'avoir mis en évidence est le philosophe présocratique Zénon d'Élée né en **-490**.

C'est devenue une technique classique de raisonnement au Moyen Âge, qui se structure généralement en une thèse, une antithèse, et une synthèse qui tends généralement vers un compromis ou du moins un dépassement du manichéisme et de ses stéréotypes. C'est une structure philosophique basique, que l'on enseigne encore aujourd'hui.

J'apprécie personnellement la définition de Platon dans sa vision de l'usage du dialogue, il décrit la dialectique comme reposant sur la confrontation de plusieurs positions de manière à dépasser l'opinion afin que chacun se rapproche un peu de la vérité

Rhétorique

La rhétorique quand à elle est l'art d'impacter les esprits par son discours, son but est l'efficacité, voire la persuasion. Intimement liée à l'éloquence, elle a d'abord été pratiquée à l'oral, mais elle est plus généralement pratiquée en trouvant des mots et arguments mémorisables, ordonnés, et transcrits à autrui.

Elle s'est ensuite détachée de la persuasion pour devenir pour plus globalement l'art de bien dire et de l'argumentation, ayant malgré tout pour objectif le vraisemblable plus que la vérité.

Sophistes et Sophismes

Né en **-490**, Protagoras est un philosophe pré-socratique considéré comme sophiste, qui ont été une opposition forte car ils chassent le clout et la thune, en plus d'utiliser des raisonnements fallacieux.

Socrate

Socrate, né vers **-470** était fils d'une sage-femme, est le créateur de la maïeutique, l'art de faire accoucher les âmes, en questionnant un sujet, il pouvait lui faire prendre conscience d'une connaissance enfouie en lui. Il est également le père d'une méthode de réfutation nommée elenchos, consistant à challenger la thèse de son adversaire en la poussant à l'absurde, dans le but d'y révéler son côté irréel.

marcheur paroleur, n'a jamais écrit, ses dires ont été relatés par ses disciples.

avant étude nature, maintenant humain,

il a recentrer la pensée sur l'homme, qui doit s'étudier lui-même tel un anthropologue

"Socrate le premier invita la philosophie à descendre du ciel, l'installa dans les villes, l'introduisit jusque dans les foyers, et lui imposa l'étude de la vie, des mœurs, des choses bonnes et mauvaises" Ciceron

Les sages sont en fait des gens qui pensent l'être, ils s'imaginent des connaissances et ignorent ce qu'ils ne savent point.

(In)Conscience

Bien et mal, sens fort de la justice, à déjà défendu des généraux accusés de ne pas avoir récupérer des corps de leurs soldats mort, à cause d'une tempête, et ce seul contre l'opinion publique en faveur de la justice.

Longtemps accusé d'avoir des croyances différentes et déviantes de la religion de l'époque, il finira par accepter son jugement d'impiété et de corruption de la jeunesse plutôt que de se battre dans l'injustice, Socrate accusé à tort, fesa preuve d'une arrogance qui causera sa perte, il contreplaida à la peine de mort en disant qu'il devrait manger gratuitement jusqu'à la fin de ses jours et cela n'a vraisemblablement pas plu au jury qui

La légende dit même qu'il aurait pu s'évader mais préféré accepter l'injustice que de la commettre.

"La démocratie n'accorde pas assez d'importance au savoir et à ceux qui la détiennent"

https://www.youtube.com/watch?v=yp_UUPR6gfg

Atomisme

A cette période né la pensée d'une unité indivisible, l'atome.

Le philosophe présocratique Leucippe, élève de Zénon d'Élée et influencé par Pythagore, invente vers **-440** la philosophie atomiste, Démocrite puis Épicure et Lavoisier vont par la suite participer à l'évolution ce mouvement dont la réalité ne serait formée que de plein, de vide et de mouvement.

Cette pensée émane à un moment où les mythes, fables et religions sont doucement mises en doute. Plusieurs philosophes dont Socrate, seront jugés pour impiété, cette période marqua donc la naissance d'un courant de pensée qui se lia rapidement avec l'apprentissage de la mort (que l'on retrouve dans le stoïcisme et l'épicurisme) et son rôle dans l'être réel.

Pour Zénon de Kition, qui fonda le stoïcisme en l'an 301, considérai la *mort* comme une indifférence, qui n'est ni un *mal*, ni un *bien*, ces trois choses formant le monde selon lui l'existence du monde réel.

marc aurele

Philip Kindred Dick : "La réalité, c'est ce qui continue d'exister lorsque l'on cesse d'y croire"

Platon

Né vers **-428**, Platon faisait la distinction entre le monde intelligible et sensible. Il fonda l'Académie, qui forma nombre de philosophes.

Vers l'an -407 il fut introduit à Socrate.

Mathématiques

Étymologiquement, ce mot signifie en latin « qui aime apprendre », ou en grec, « qui provient d'une leçon », autrement dit : du savoir d'autrui.

Sa définition moderne, présente dans le Larousse, comme sur Wikipédia, vient corroborer cette étymologie, indiquant que c'est un ensemble de connaissances abstraites résultant de raisonnements logiques, appliqués à des objets tangibles, telles que les formes physiques, les structures qu'elles constituent, et leurs transformations possibles à l'aide des relations existantes entre ces objets.

Ces connaissances abstraites, ce sont les nombres, ainsi que les opérations, formules et théorèmes qui nous permettent de les utiliser.

Cette abstraction que sont les mathématiques, basée initialement sur des axiomes tangibles, règles que l'on admet comme vraies, s'est petit à petit détachée de toute contrainte physique, et à ainsi donner naissance à deux disciplines, les mathématiques appliquées, et les mathématiques pures.

400 ans avant J.-C., Platon a contribué à cette distinction dans la Grèce Antique, séparant la technique de calcul ; "appropriée pour l'homme d'affaire et de guerre", qui doit quantifier et gérer ses troupes, gains et pertes ; de la théorie des nombres "nécessaire au philosophe pour surplomber la mer des changements et s'emparer de ce qui est véritable".

Les mathématiques pures, tendent à la généralité, ou comme on le dirait en langage de mathématicien, vers la factorisation, c'est à dire la simplification d'un concept sous une forme plus courte, et facile à comprendre, et donc à transmettre et réutiliser. Notez que c'est également une notion très utilisée en programmation, la refactorisation. Elle fait parti des bonnes habitudes et de l'amélioration continue.

Ce processus de réécriture syntaxique, trouve ses plus vieilles traces connues à la même période, le langage SMS serait avéré par un Bibliographe, Diogène Laërce, les premières traces remonteraient ainsi à **405 avant J.-C.**, date à laquelle Xénophon, élève de Socrate, aurait usé de *sténographie* pour transcrire les discours de son maître, face au besoin d'écrire rapidement et idéalement à la vitesse de la parole. La sténographie, du grec ancien "écriture courte", est un procédé de tachygraphie soit "écriture rapide".

Aristote

Né en **-384**, il étudia 20 ans à l'Académie de Platon, et fonda par la suite le Lycée.

Il était confiant en la sensation, qui permet la perception et la cognition du monde réel, qui ne nécessite pas un scepticisme constant. Pour lui c'est une première ouverture vers le savoir, qui faut mélanger avec le savoir d'autrui, de gens sérieux, expert du domaine, et sans prendre ce qui est dit pour véridique mais pour tester leur capacité à se rapprocher du réel et d'une vérité universelle.

théorie des formes et des idées et archétypes

La science de la biologie serait née d'Aristote et Théophraste, respectivement en charge de documenter la faune et la flore. Aristote a également défendu l'idée d'une terre sphérique, justifiée par la courbure des éclipses de lunes et la force centripète.

Aristote éthique, bien, rêves (lucide)

Géométrie Euclidienne

Les mathématiques appliquées, quand à elles, utilisent ces concepts sur des domaines très spécifiques, pour exemple, la géométrie, étymologiquement "science de la mesure du terrain", a été développée dans l'Égypte antique pendant **les trois siècles avant J.-C.**, à partir du besoin de mesurer la superficie d'un champ, aussi appelée arpentage.

C'est d'ailleurs vers **-300** qu'Euclide rédige *Éléments*, un traité de mathématique sur la géométrie et l'arithmétique, qui a façonné ces disciplines dans les pays orientaux. Cet ouvrage a été réédité de multiples fois et traduit par de nombreux savants, dont certains cités quelques paragraphes plus loin. On lui doit la méthode de calcul du PGCD qui est nommée algorithme d'Euclide, la division Euclidienne, et bien sûr sa géométrie.

En définitive, cette discipline que sont les mathématiques est une philosophie en soi, c'est à dire un système d'idées permettant de conceptualiser et visualiser le monde tout en le quantifiant. Même étymologiquement on remarque une proximité entre les deux mots pour le savoir, par le partage de connaissance dont on profite lors d'une leçon d'autrui.

Archimède

Archimède de Syracuse est né en **-287**, il fut élève d'Euclide. On lui doit le fameux théorème de la poussée du même nom et l'explication du principe du levier, mais aussi la vis d'Archimède ou le palan qui permet de soulever des charges à l'aide d'un double système de poulies.

Considéré comme le plus grand mathématicien de l'Antiquité, il a apporté beaucoup à la géométrie pour laquelle il a étudié et rédigé des traités sur les cônes, spirales, cylindres, paraboles, et cercles ; mais aussi à la mécanique.

On lui doit également le fameux "Eureka !" signifiant "J'ai trouvé !"

Calculateurs analogiques

Le plus ancien calculateur analogique attesté est l'Anticythère en **-150**, c'est le plus vieux mécanisme à engrenage connu. Réalisé en bronze, il servait à prédire les éclipses solaires et lunaires. Il est constitué notamment d'un cadran de 233 positions correspondant au nombre de mois espaçant deux éclipses, soit un cycle nommé Saros ; d'un cadran métonique pour indiquer le mois et l'année; et d'un cadran de 365 positions, correspondant au nombre de jours d'une année civile du calendrier Égyptien, décrit dans le Papyrus Rhind. Ainsi, en actionnant les engrenages à

l'aide d'une potentielle manivelle non retrouvée sur l'Ancythère, on pouvait retrouver les différentes dates des éclipses.

Routes de la soie

A partir de **-130** se développe l'une des voies de transport et d'échange de marchandises les plus importantes de l'histoire, elles seront cruciales jusqu'en 1450 et ont également permis des échanges culturels et scientifiques. Ce réseau passant par l'Europe, le Moyen-Orient, l'Asie et l'Afrique de l'est

Vitruve

Marcus Vitruvius Pollio est un architecte romain qui a œuvré pendant le **1er siècle avant J.-C.**

Il nous a transmis beaucoup de choses liées à Archimède, il aurait rapporté l'anecdote où ce dernier détecte une supercherie dans la composition d'une couronne royale prétendument en or massif, en la comparant avec une masse d'or identique en immersion dans un volume d'eau, afin d'en comparer le rapport avec le volume. Il a également décrit comment construire une vis d'Archimède, qui était très utilisée pour drainer de l'eau.

Vitruve a également décrit multitudes de machines utilisées de son temps pour la construction, telles que les palans, grues, et poulies qui ont vu le jour grâce aux travaux d'Archimède, mais aussi des machines de guerres, comme la catapulte, la baliste, et bien d'autres comme les prémices d'une machine à vapeur.

Son travail sur les aqueducs a été décrits avec une grande précision, détaillant les siphons et la pression importante qui en résultait. Faisant de lui une référence pour les hauts placés de l'Empire Romain comme Frontin, un général qui fut chargé d'administrer les aqueducs de Rome.

Il a longtemps milité pour ne pas transporter l'eau à l'aide de tuyaux en plomb, prônant l'utilisation de la terre, après avoir remarqué que les ouvriers de fonderies de plomb étaient souvent malades.

Toujours en rapport avec la construction et l'eau, il décrit le chorobate, un niveau à eau utilisé pour s'assurer que les aqueducs aient la bonne inclinaison et véhiculent correctement l'eau, ainsi que l'agencement idéal de bains chaud à côté de bains tièdes suivi par les bains froids afin d'avoir une meilleure efficacité thermique, avec l'aide de ventilations manuelles. Il a également développé l'un des premiers odomètres permettant un comptage kilométrique, et des roues à aubes. Enfin il a décrit des constructions marines telles que les brise-lame, les jetées et les quais.

D'un point de vue de l'information, Vitruve a réalisé un travail de recherche et de retransmission très efficace dans le domaine de la construction liée à l'eau. Son livre "De architectura" est le seul qui nous reste sur l'architecture de l'Antiquité classique, malgré ses quelques innovations il a surtout posé les codes de l'architecture et de la construction devant être solide, utile et belle.

Les six principes théoriques qui les régissent étant l'ordonnance, la disposition, l'harmonie, la symétrie, la convenance, et la distribution. En effet pour mener de telles réalisations architecturales à bien, il fallait naturellement que la création soit bien disposée dans son environnement, afin d'avoir une certaine harmonie et un design symétrique autant par praticité que pour la beauté et imitation de la nature ; et enfin l'ordonnance la convenance et la distribution sont nécessaires pour gérer les équipes travaillant sur le projet et que tout le monde y trouve son compte dans la réalisation du projet.

Héron

Originaire d'Alexandrie, il serait né et aurait vécu pendant le **premier siècle après J.-C.** On lui attribut la création de la première machine à vapeur, l'Éolipyle, qui servait uniquement à distraire ses utilisateurs, l'énergie dégagée étant négligée. Pour autant, Vitruve aurait déjà eu mentionné de telles machines à l'époque, et il s'est avéré par la suite qu'Héron était postérieur à ce dernier qui décéda en -20, il a donc potentiellement abouti ou juste démocratiser cette machine, grâce à laquelle il

Ménélaos

Né vers l'an 70, également dans la ville d'Alexandrie, Ménélaos était un mathématicien et astronome à qui on doit des notions de géométries, notamment concernant les sphères, comme la géodésique, qui représente une ligne droite sur une surface courbe, qui dans le cas d'une sphère représente un trait droit suivant la courbure de la sphère, jusqu'à retourner à son origine, formant une droite correspondant à un grand cercle. Cette ligne est très liée à la distance minimale entre deux points d'une surface, qui est toujours une ligne droite, correspondant à la géodésique.

Ptolémée

Claude Ptolémée, est un astronome, astrologue, mathématicien, et géographe grec né vers l'an **100**, tout comme Aristote, il pensait que nous étions dans un système géocentrique, ou les planètes et le soleil tournerait autour de la Terre. Malgré cela, il eu rédiger des tables mathématiques très utilisés à l'époque car elle permettait de calculer avec une précision la position des astres et les éclipses de manière suffisante.

[Retour](#)

Moyen Âge

450 -> 1492

Aryabhata

Premier mathématicien et célèbre astronome indien né en 476. Contrairement à Aristote, Ptolémée, et aux autres philosophes de l'époque précédente, pensants être dans un système géocentrique où la terre serait immobile ; Aryabhata quand à lui, affirma la rotation de la Terre.

Dans son traité de mathématiques Aryabhatiya, il explicite des algorithmes permettant de trouver la racine carrée et cubique, découvert par Héron auparavant. Il serait aussi le premier à avoir utilisé la demi-corde, ancêtre du sinus, pour le calcul d'angles dans un triangle, calculs grâce auxquelles il format une table de calcul trigonométriques précise de 0 à 90 degré.

Algèbre et Algorithme

L'algèbre est l'ensemble de règles qui permet d'écrire des formules et équations mathématiques afin de structurer un problème en un système calculable.

Un algorithme est une suite finie et claire de tâches à réaliser pour résoudre un problème.

Le plus ancien connu est la recette de cuisine. Les premières recettes « publiées » datent de l'époque babylonienne : trois tablettes, conservées à l'université Yale et datant d'environ 1 600 ans avant J.-C. ; elles comportent de manière plus ou moins précise une série de recettes. Les mathématiciens de l'époque ont également détaillé des procédures permettant de résoudre des problèmes étapes par étapes.

Il a fallu cependant attendre le IX^e siècle, vers l'an **800**, pour que Al-Khwarizmi définisse l'algèbre, qui signifie réparer une fracture, et sert par définition à la résolution d'un problème ; Le livre qu'il a écrit, "Abrégé du calcul par la restauration et la comparaison" avait pour vocation d'apporter des solutions à l'héritage, l'arpentage, et les échanges commerciaux.

Il a également démocratiser le concept d'équation, égalité entre deux expressions mathématiques, ainsi que sa manière de les rédiger en langage mathématiques, permettant la traduction d'un problème en une formule courte, avec la solution représentée en tant que variable inconnue.

La résolution de l'équation passe par une suite d'opération, résultant idéalement en un ensemble ou système d'équations de la forme `variable_inconnue = [résultat_numéraire]`.

Le mot Algorithme est né d'une longue déformation du nom "Al-Khwarizmi" par les traducteurs latin en "Algoritmi" au 12^e siècle. Ensuite, avec l'influence grecque "arithmos", signifiant "nombre", on aurait obtenu "algorithmus".

Suivre les règles de l'Algèbre sera alors la pratique de l'algoriste qui algorithme.

Banū Mūsā brothers

Hindu-Arabic numeral system

Al-Battani

850 > 930

Gerbert d'Aurillac

Aussi connu sous le nom de Sylvestre II né en **950** et mort en 1003, il aurait demandé à l'astronome Lupitus de Barcelone, un traité sur l'astrolabe et l'écriture décimale positionnelle. On ne sait pas si elle lui est parvenue mais il a introduit des concepts de la science arabe en Occident

Hermann Contract

né en **1013** et mort en 1054, il aboutit les travaux de Gerbert sur l'Astrolabe

Al Zarqali

1027 > 1087

Abraham bar Hiyya Hanassi

1070 > 1140

Fibonacci

Ayant vécu de **1170** à **1250**, Leonardo Fibonacci est le "chainon manquant", qui aurait importé la notation indo-arabe aux mathématiques occidentales. Il a en effet été éduqué à Béjaïa en actuelle Algérie, et aurait ramené entre autre cette fameuse notation à Pise, où son père était marchand et notaire public des douanes.

Il est également réputé pour sa fameuse suite, bien que connue des Indiens depuis le 6e siècle, et liée au nombre d'or, proportion qui n'a pas été évoquée par Fibonacci et que l'on retrouve dans beaucoup de choses y compris des structures produites par la nature.

Le mot *typographie* se compose de « type » qui signifie « empreinte », et de « graphie » qui signifie « écriture ».

La typographie est à l'origine l'art d'assembler des caractères mobiles afin de créer des mots et des phrases et de les imprimer]. Cette technique a été mise au point vers 1440 par Gutenberg, qui n'a pas inventé l'imprimerie à caractères mobiles mais un ensemble de techniques conjointes : les caractères mobiles en plomb et leur principe de fabrication, la presse typographique (inconnue des Orientaux), et l'encre grasse nécessaire à cet usage.

Leon Battista Alberti

Il est considéré par certains comme le père de la cryptographie occidentale, il a en effet étudié et inventé un système de chiffrement par substitution, le cadran chiffrent, et rédigé un texte prouvant que l'analyse de fréquence des lettres dans les textes en permet le déchiffrement. Il finira donc logiquement par inventer le sur-chiffrement codique, l'innovation cryptographique la plus significative depuis la période de César. Cette méthode consiste à utiliser plusieurs alphabets désordonnés en alternant entre eux lors du chiffrement.

Il était également architecte, ayant planifié des constructions à Florence et surtout le précurseur de l'imagerie numérique

Il aurait également imaginé le premier anémomètre permettant d'évaluer précisément la force du vent.

Il finira par décéder en **1472** à Rome

Luca Pacioli

A la fin du 15^e siècle, il reprends le concept de nombre d'or dans un livre illustré par Leonard de Vinci, "De divina proportione" participant au mythe qui lui est lié. Pacioli est d'ailleurs le fondateur de la comptabilité par partie double que l'on utilise aujourd'hui dans les entreprises. Il a également traduits Éléments d'Euclide en Latin, et publier un résumé d'arithmétique, de proportion et de géométrie à Venise en 1492.

[Retour](#)

Epoque moderne

1492 -> 1792

Nicolas Copernic

Aristarque de Samos fut vers -280 le premier à envisager que la Terre tourne autour du soleil mais c'est Copernic qui vers **1513** proposa un modèle héliocentrique, amélioré par la suite par Kepler, et confirmé par Galilée qui réalisa les observations et rédigea les premiers principes mécaniques permettant de justifier ce système.

Giambattista della Porta

Fasciné par l'ésotérisme derrière les miracles et mystères de la nature, il œuvra à les opposer au divinatoire, et à convertir des croyances en savoirs scientifique. Comme beaucoup de philosophes et esprits polymathes, sa pensée est dirigée par les principes préscientifiques de la *théorie des analogies et de la correspondance*. Il eu étudier l'optique et le magnétisme, les lentilles et l'attraction du fer sur un aimant, ainsi que la propriété de nombreux métaux.

Cryptographe, il rédigea en **1563** un ouvrage détaillé résumant les connaissances de cryptanalyses connues à l'époque, traitant du chiffrement et déchiffrement de messages, avec quelques ajouts de sa part, comme le système littéral à double clef qui sera longtemps utilisé, et dont il est potentiellement l'inventeur. Il a également aider à aboutir les travaux d'Alberti pour en faire un système complet.

Il s'intéressa également à la psychologie et notamment la mémoire, domaine qu'il étudia jusqu'à concevoir des astuces mnémoniques utilisées par les acteurs de théâtre pour mémoriser leurs textes.

Wilhelm Schickard

Il inventa au début du 17^e siècle, une horloge à calculer avec l'aide des travaux de Napier à qui il dédia un éphéméride, malheureusement lors de sa conception un incendie vint détruire ses avancés et une reproduction fonctionnelle montra qu'il manquait certains moyens technique pour finaliser son œuvre et la rendre fonctionnelle.

Calculateurs

Le terme "computer" a été écrit pour la première fois par le poète Richard Brathwaite dans le livre *The Yong Mans Gleanings* en **1613**, sauf que le terme ne faisait pas référence à une machine car à l'époque, les ordinateurs étaient des gens, qui calculaient et rédigeaient des tables de calcul (logarithmiques, trigonométriques, etc...), et ce à fin de pouvoir avoir la réponse à un calcul de manière directe (avec une complexité en O^1).

Bâtons de Napier

En **1617** nommé Bâtons de Napier. Il facilite le calcul des produits, quotients, puissances et racines. John Napier est un mathématicien écossais qui a notamment donné son nom au logarithme népérien.

Cet outil permet à l'aide d'un tableau ayant pour lignes les chiffres de 1 à 9, et pour colonnes les chiffres du nombre sur lequel on désire faire une opération, la valeur des différentes lignes de cette colonnes étant inscrites le résultat de l'opération pour chaque ligne donc chiffre de la base 10.

Règle coulissante à calculer

Pour clôturer la présentation d'abaques, en **1621** William Oughtred, à qui on doit la notation de π et "x" pour la multiplication, se base sur les travaux de Napier et invente une règle coulissante destinée à calculer des multiplications, divisions et également des exponentielles, racines, puissances et calculs trigonométriques, laissant l'addition et la soustraction à de plus simples abaques.

Aujourd'hui obsolètes, elles ont pendant longtemps été, à la manière des tables de calcul était une solution suffisamment précise, abordable et facile à créer.

Pascaline

En **1650**, Blaise Pascal invente ce qui est considéré aujourd'hui comme la première machine à calculer. Dans la volonté de soulager le travail de son père, nommé premier président à la Cour des aides de Normandie à Rouen, cette machine a permis de réaliser additions, soustractions, et multiplication, ainsi que divisions, par répétitions.

C'était la seule machine à calculer fonctionnelle au 18^e siècle, elle marque le début d'une période de développement de machines à calculer de plus en plus sophistiquées, qui seront présentées dans la suite de cet ouvrage.

Blaise Pascal, né en **1623** à Clermont-Ferrand, était ce que l'on appelle un esprit *polymathe*, c'est à dire qu'il connaissait un grand nombre de sujets; certes variés, mais notamment dans le champ des arts et des sciences, comme Leonard De Vinci qui eu conçu lui aussi plusieurs machines, pour le théâtre mais aussi hydrauliques, volantes, textiles, et de guerre. Ce genre de personnalités historiques sont considérés comme esprits universels.

Essentiellement mathématicien, il publie un traité de géométrie projective à 16 ans et invente la première machine à calculer à 19.

C'est la première fois que l'on remarque un impact de l'automatisation notable sur l'emploi et la société, associée à une technophobie, bien que de nombreuses peurs aient été justifiées par la création de machines de guerres par le passé.

hexagrammes mystique de Pascal

Binaire

Le binaire est pratiqué depuis l'an -750, mais le concept et ses opérations tel qu'on les utilise aujourd'hui, n'ont été formalisés qu'en **1690** par Leibniz Wilhelm Gottfried. Grand polymathe allemand, il a popularisé ce système en démontrant sa facilité d'écriture et d'usage, notamment pour la division qui était à ce moment compliquée à automatiser, et il a projeté son utilisation future en émettant l'idée que des machines plus élaborées puissent en tirer pleinement profit. Ces travaux ont permis à d'autres chercheurs de décrypter les codes binaires utilisés par les hexagrammes en -750.

Leibniz était rationaliste, par définition il était opposé à l'empirisme, cette philosophie, qui est également celle de René Descartes et Baruch Spinoza

Cartes perforées

Ce sont des morceaux de papiers rigides dont la présence ou l'absence de trou correspond à une information binaire.

La plus ancienne utilisation des cartes perforées est avérée dès 1502 avec la première orgue de Barbarie, ancêtre de la boîte à musique.

À partir du 16^e siècle, que des automates sont réalisés avec.

En **1725**, le lyonnais Basile Bouchon, met au point le premier système de programmation d'un métier à tisser à l'aide d'un ruban perforé. En 1728, son assistant nommé Jean-Baptiste Falcon, à l'idée de remplacer le ruban par une série de cartes perforées reliées entre elles.

Jacques de Vaucanson, célèbre Grenoblois inventeur d'automates musicaux et à objectif de divertir, réutilise ce concept en remplaçant ruban et cartes perforées par un cylindre métallique à pointes.

Enfin Joseph Marie Jacquard a mis en œuvre les procédés déjà existants pour réaliser un métier à tisser éponyme en **1801**, date à partir de laquelle il passe une bonne dizaine d'années à démocratiser et perfectionner la machine programmable.

Programmer avec des cartes perforées demandait déjà une rigueur importante car l'ordre des cartes était très important et qu'un simple coup de vent ou inadvertance pouvait mettre des jours de travail à la poubelle.

Comète de Halley

En **1757**, trois français, Alexis Clairaut, Jérôme Lalande, et Nicole Lepaute aboutissent le travail d'un polymathe Anglais, Edmond Halley, qui expliqua dans un livre que ce que l'on croyait être des comètes distinctes n'en sont en réalité qu'une seule avec une périodicité de 76 ans pour effectuer une révolution autour du soleil.

Ce travail conjoint a permis l'abandon de la théorie des tourbillons de Descartes au profit de la mécanique Newtonienne.

Epoque contemporaine

Le début en est marqué par la révolution industrielle qui a commencer en 1760 au Royaume-Unis, le besoin de calcul, de gestion et d'automatisation est alors grandissant.

Almanach nautique

Depuis **1766**, cette bible du marin est éditée chaque année, c'est le premier projet de table permanent.

Avant d'être automatisée, elle était calculée par deux personnes différentes et validée par un dernier qui comparait les résultats.

Lorsque deux des auteurs principaux, les astronomes Malachy Hitchins et Nevil Maskelyne meurent respectivement en 1809 et 1811, l'ouvrage sombre pendant 20 ans, croulant sous les erreurs.

Dactylographie

Son étymologie grecque signifie écrire avec les doigts, (1800)

Arithmomètre

C'est la première machine à addition commercialisée, elle fût développée par Thomas de Colmar en 1820. Cependant elle n'a jamais été produite en grande quantité car elle était réalisée à la main à raison d'un ou deux exemplaires par mois. De plus, le procédé de calcul était très lent, la plupart des utilisateurs ne voyait pas de gain de temps lors de petits calculs, rendant son utilisation quasiment exclusive aux assurances et ingénieurs, qui utilisent des calculs mettant en œuvre de grands nombres supérieurs au million.

Malgré son bas coût de 150\$, la demande pour ce produit resta donc faible.

Machine à différence et analytique

La première personne à avoir automatiser l'édition de tables de calcul est Charles Babbage, qui a initialement travaillé avec des calculateurs humains, "computers" en anglais. La conception de telles tables étaient fastidieuses à superviser et encore plus à calculer et réaliser. Il a œuvré à développer une machine basée sur les méthodes de calcul de l'époque, réalisées par des gens qui

étaient coiffeurs, ayant perdu leur travail suite à la révolution française, période après laquelle la coiffure étant vue comme symbole de l'aristocratie, à été délaissé.

Ils effectuaient essentiellement des additions et des soustractions, sous la supervision de mathématiciens qui leurs prépareraient les formules d'après la méthode des différences finies. D'où le nom de la machine qu'il a inventé en **1834**, la machine à différences. Ayant l'expérience du milieu, il voulait réaliser un système fiable, résilient à l'erreur. Cette dernière pouvait provenir du calcul, mais arrivant le plus souvent lors de l'impression, il à donc fait en sorte, dès la phase de design, que sa machine prépare directement le texte en résultant pour l'impression.

C'est une approche très intéressante réduisant les intermédiaires et automatisant toute la chaîne de création, que je reprendrais plus tard. On remarque déjà que la machine est un outil qui peut nous guider et réduire nos erreurs, ce qui à l'époque était crucial, notamment en mer où une erreur de calcul ou d'impression sur l'almanach du navigateur pouvait mener à la perte de tout un navire et de son équipage.

De 1820 à 1830 il à visiter beaucoup d'usines en Europe dans le but de trouver des idées pour sa machine à différences, il n'en trouva pas beaucoup mais cela lui a permis de devenir un économiste des machines industrielles à son époque.

À peine eu-t-il conçu la machine à différence, qu'il eu oublier la finalité de base : réaliser des tables de calcul, et embrassa l'idée d'une machine capable de calculer tout ce qu'un humain pourrait lui demander, la Machine Analytique.

De son vivant, seul le concept existait, elle ne vu le jour que grâce à son fils, qui après une tentative infructueuse en 1888, revint à la charge et réalisa en 1906 une machine fonctionnelle qu'il eu présenté devant l'académie royale anglaise d'astronomie, après quoi il en fit don au musée des sciences de Londres en 1910.

Maison d'échanges

L'informatique et la gestion bancaire est une vieille histoire d'amour. Babbage fut intéressé par ce domaine, il eu le privilège de pouvoir en visiter une et d'en relater ce qu'il s'y passe. Avant que l'ordinateur n'apparaisse, des gens œuvraient à réaliser cette tâche, chaque banque avait son messenger qui rapportait les différents chèques et espèces, vers les autres banques, valant pour échange.

Télégraphe

Au 18^e siècle, apparaissent les télégraphes permettant émettre et de recevoir des messages sur de longues distances à l'aide de codes pour une transmission rapide et fiable. Notamment le morse.

Au 19^e siècle, 3 télégraphistes sur 4 étaient des femmes.

Code morse international

1. Un tiret est égal à trois points.
2. L'espacement entre deux éléments d'une même lettre est égal à un point.
3. L'espacement entre deux lettres est égal à trois points.
4. L'espacement entre deux mots est égal à sept points.

A ● ■
B ■ ● ● ●
C ■ ● ■ ●
D ■ ● ●
E ●
F ● ● ■ ●
G ■ ■ ●
H ● ● ● ●
I ● ●
J ● ■ ■ ■
K ■ ● ■
L ● ■ ● ●
M ■ ■
N ■ ●
O ■ ■ ■
P ● ■ ■ ●
Q ■ ■ ● ■
R ● ■ ●
S ● ● ●
T ■

U ● ● ■
V ● ● ● ■
W ● ■ ■
X ■ ● ● ■
Y ■ ● ■ ■
Z ■ ■ ● ●

1 ● ■ ■ ■ ■
2 ● ● ■ ■ ■
3 ● ● ● ■ ■
4 ● ● ● ● ■
5 ● ● ● ● ●
6 ■ ● ● ● ●
7 ■ ■ ● ● ●
8 ■ ■ ■ ● ●
9 ■ ■ ■ ■ ●
0 ■ ■ ■ ■ ■

Arithmaurel

Créée en **1842** par Timoleon Maurel, avec Arithmomètre et le cylindre de Leibneiz pour inspiration, cette machine à calculer permettait en renseignant simplement les valeurs (opérandes) et les opérateurs. C'est une grande avancée en termes d'expérience utilisateur, cependant sa conception à grande échelle n'as pas été possible à cause des limitations techniques de l'époques. La division quand à elle reste fastidieuse et demande à l'utilisateur d'effectuer un ensemble de soustraction avec beaucoup d'attention.

Programmation

Un programme est une prévision écrite, c'est l'ordre du jour, c'est ce qui permet de répondre à la question quoi faire quand ?

Le tout premier programme informatique à été imaginé par Ada Lovelace en **1842**, à 27 ans. 10 ans auparavant, elle rencontre Charles Babbage, avec qui elle travailla, notamment sur la machine analytique, pour laquelle elle conçut ce dit programme.

Algèbre booléen

En **1847** George Boole, invente un algèbre binaire éponyme. Basé sur vrai et faux, 1 et 0, il formule et démocratise les tables de vérités des différentes portes et fonctions logiques.

Remington

Henry Mill en 1714 breveta la machine à écrire.

1829, William Austin Burt créa The Typographer

En 1857, Samuel Ward Francis crée une machine à écrire

Créée en 1816, Remington Arms ou E. Remington and Sons, qui comme son nom l'indique fabriquait initialement des armes à feu, puis du matériel agricole et des machines à coudre, créa en **1874** la "type-writer" Remington

La Remington de 1874 nous a apporté les claviers QWERTYUIOP, et la suite alphabétique présente sur beaucoup de claviers, FGHIJKL.

Diode

Le principe du semiconducteur a été découvert par Karl Ferdinand Braun en **1874** qui s'est rendu compte que l'on pouvait faire passer un courant électrique dans une direction donnée, à l'aide d'un fin fil de métal et d'un cristal de galène. Cette découverte sera réutilisée plus tard dans les tubes à vides, permettant d'avoir des bascules allumée / éteinte avec un signal directionnel.

Téléphone

En **1876** Alexander Graham Bell, réalise le premier appel téléphonique.

Edison

En **1879** il récupère le brevet pour la lampe à filament, qu'il n'a pas inventé mais démocratisée et améliorée, devenant le pionnier dans les lampes électriques. Il était donc essentiellement un homme d'affaire, il est considéré comme l'inventeur le plus prolifique, on lui doit également la naissance des premiers bureaux de recherches industriels, ainsi que les films vidéos.

NCR

La National Cash Register a été créée en **1884**

Burroughs Corporation

Créée en **1886**, devint Unisys après sa fusion en 1986 avec Sperry Univac, anciennement Remington.

Comptomètre

Inventé aux États-Unis par Dorr E. Felt en **1887**, le comptomètre reprend l'idée du clavier à touche de l'arithmomètre. Le principe de l'addition reste aussi simple que celui de la Pascaline. Par contre, la soustraction est différente et procède par addition du complément à 9 qui est inscrit en minuscule sur chaque touche du clavier.

Calculatrices à crosses

En **1889**, le mécanisme des calculatrices à crosse est breveté par le Français Louis Troncet, sous le nom d'Arithmographe

Oscilloscope

En **1893**, André Blondel, ingénieur français polytechnique invente l'oscillographe bifilaire, une machine électromécanique permettant d'étudier des courants alternatifs à l'aide de graphiques, et maintenant plus largement toute évolution d'un signal électronique dans le temps.

Il inventera de nombreux autres dispositifs de mesures électriques comme un hystérésimètre et un wattmètre, il est également à l'origine avec l'aide de deux autres ingénieurs du barrage de Génissiat. Par la suite, l'outil se perfectionnera avec l'ajout d'un écran cathodique, puis sa numérisation par LeCroy, Phillips et Tektronix

Mécanographie

Hermann Hollerith est l'inventeur de la mécanographie, c'est un ingénieur américain qui a été recruté en tant que statisticien au Bureau de recensement des États Unis.

Dans la fin du 18^e siècle, en 1790, le premier recensement estimait la population des États-Unis à 3.9 millions d'individus. En 1840, 28 greffiers ont travaillé à la réalisation d'une estimation de 17.1 millions. Enfin, le recensement de 1880 avec 1495 greffiers qui devait scrupuleusement pointer avec une couleur d'encre particulière pour chaque statistique effectuée.

Avec la méthode automatisée par cartes perforées d'Hermann Hollerith en **1890**, la création d'un tableau statistique a été accélérée de 10 fois par rapport à ses concurrents, remplaçant bon nombre de greffiers.

Il a construit une machine à statistiques à cartes perforées qui exploite des cartes 12x6cm regroupant les 210 cases nécessaires pour recevoir toutes les informations nécessaires. Son invention a permis d'effectuer le recensement, auparavant manuel en seulement six ans. Par la suite il a amélioré le fonctionnement de cette machine en utilisant un métier à tisser Jacquard, pour mécaniser la lecture des fiches de recensement et améliorer son efficacité sur une idée de l'un de ses collègues.

Enfin, il finit par quitter l'administration et fonde la Tabulating Machine Company en 1896 qui fusionnera en 1911 avec 3 autres entreprises pour fonder la Computing-Tabulating-Recording Company (CTR), qui deviendra plus tard l'International Business Machines Corporation, IBM.

Tube a vide

En **1904** John Ambrose Fleming, se base sur des travaux de Thomas Edison de 1883 et de Frederick Guthrie en 1873, mais c'est lui qui a appliqué cette technologie pour remplacer les détecteurs magnétiques des radio et permettre d'amplifier leurs signaux.

Séparation de l'État et de l'Église

En 9 décembre **1905**, l'abrogation du régime concordataire de 1802 met fin à l'affrontement violent qui a opposé deux conceptions de la place des Églises dans la société française pendant environ vingt-cinq ans.

Triode

Lee De Forest invente l'Audion en **1906** avec l'ajout d'une électrode intermédiaire permettant de convertir une variation de courant en variation de tension et de puissance, permettant ainsi l'amplification d'un signal. William Eccles renommait cette invention triode en 1919.

Tout deux ont contribué pour beaucoup dans le développement des circuits électroniques et de la transmission sans fil avec la naissance de la radio.

Tube cathodique

Boris Rosing est un scientifique russe d'origines néerlandaises ayant inventé les tubes cathodiques en **1907**, avec l'aide des travaux de Ferdinand Braun. Il a par la suite déposé des brevets et démontré le principe de fonctionnement en détail à l'aide de schémas expliquant l'hystérésis magnétique.

Ces tubes ont longtemps fait partie de nos écrans de télévisions qui affichaient une image à l'aide d'une cellule photoélectrique, dont le faisceau était dévié augmentant ou diminuant le nombre d'électrons qui passait et faisant ainsi varier la luminosité du faisceau avant qu'il atteigne l'écran projetant une image en noir et blanc.

Ces travaux ont par la suite été démocratisés par un de ses élèves et assistant de travail nommé Vladimir Zvorykine, qui a inventé l'iconoscope permettant de capter les images qui seront retransmises sur ces écrans et qui devint rapidement pionnier de la télévision aux États-Unis et en Allemagne, bien que rapidement concurrencé par Philo Farnsworth qui fut le premier à réaliser une chaîne de télévision avec émission-réception.

[Retour](#)

Après la première guerre mondiale

Tabulatrices

1920

Enigma

1923

Alan turing decoda avec la Turingery

Moore School

1923

Bande magnétique cassettes audio

1930

IBM 601

1931

Mémoire tambour

En **1932**, l'ingénieur Gustav Tauschek, invente une nouvelle méthode de mémoire vive magnétique, le concept sera réutilisé dans le Manchester Mark I, l'ENIAC, l'IBM 650 et 701, l'UNIVAC 1103 (version scientifique)

RADAR

1934

Machine de Turing

1936

Z1 Zuse Konrad

1936

Atanasoff Berry Computer

1937, première utilisation des tubes à vides

Hewlett Packard

01/01/1939

[Retour](#)

Seconde guerre mondiale

Z2

1940

Z3

1941

Colossus / Harvard Mark 1

IBM ASCC (Automatic Sequence Controlled Calculator, Relay Switches qui pouvaient casser **1944**

<https://www.youtube.com/watch?v=MOUg25dJM4c>

Architecture de von Neumann

Beaucoup d'ordinateurs ont été réalisés en **1945** dont l'EDVAC l'ENIAC, le SSEC, et le Z4. Von Neumann lors de ses travaux sur l'EDVAC, à décrit cette architecture qui sera réutilisée par Turing, Mauchly et Eckert pour l'ENIAC, ainsi que sur tout les ordinateurs à partir de cette date.

Cette architecture à permis à permis au stockage de posséder les instructions du programme et la donnée à traiter sur le même support, permettant également aux instructions du programme d'être également traités comme de la donnée, et donc de pouvoir être lu et réécrite.

Même si il a été pensé par 2 hommes, l'ENIAC à été programmé par 6 femmes, qui ont du documenter, coder et brancher des millions de cables

Elisabeth Findler Jake, nom de domaines, whois nom de domaine (page jaunes) Alors que la silicon vallait est encore loin.

[Retour](#)

Guerre froide et course a l'espace

Dans l'après guerre (WW2)

Besoins de calculs grandissants, aéronefs, nucléaire civil et militaire, gestion de l'énergie

Nécessite du calcul, de la simulation, du controle.

Traitement de l'information pour gérer les grandes stuctures, Militaire, Ferroviaire, Aérien.

Aptitude à gérer de grands projets complexes en faisant travailler ensemble des spécialistes de domaines différents.

Von Newmann, Base de l'architecture moderne des ordinateurs avec mémoire vive et de masse, entrées - sorties (IO), et unité de traitement et de contrôle.

Langages de programmations et linguistique, langages construits, etc...

As we may think

Vannevar Bush électrotechnique du MIT, analyseur différentiel, Comparator, Rapid Selector, 1940, projet manhattan 1945

memex, www, hypertexte

IBM 602 & 603

IBM 602 & 603 **1946**

Naissance de la Eckert-Mauchly Computer Corporation

1946

La mort de leur investisseur principal lors d'un trajet en avion les poussera à revendre leur entreprise à Remington par la suite.

Remington Racheté par Sperry Corporation qui deviendra Unisys après fusion avec Burroughs

Trackball

1946

Transistor

1947

SSEM

Le tube de Williams-Kilburn, développé en 1946 ou 1947 par Frederic Calland Williams et Tom Kilburn, utilise les tubes cathodiques de Boris Rosing pour enregistrer des données binaires. La Small-Scale Experimental Machine, premier ordinateur à architecture de von Neumann les utilisait pour sa mémoire vive. Le test de cette nouvelle technologie sur le SSEM, aussi appelé Manchester Baby étant concluant en **1948**, la production d'un autre ordinateur à été lancé.

Manchester Mark I

En 1948 les travaux commencent pour voir le jour en 1949, décrit comme un cerveau électronique par la presse, des neuro-scientifiques s'y intéressent rapidement, à une période où naît la cybernétique.

Théorie de l'information

1948 Claude Shannon

Warren Weaver, né le 17 juillet 1894 est principalement connu comme un des pionniers de la traduction automatique, il a également assisté Shannon dans le développement de la théorie de l'information

IBM 604

1948

IBM 407

1949 imprimante 150 lignes par minutes

EDSAC & BINAC

En **1949**, le Electronic Delay Storage Automatic Calculator, et le Binary Automatic Computer.

IBM CPC

Rival de l'EDSAC et du BINAC, il fait son apparition la même année en **1949**, fait à partir du IBM 604 et du IBM 402

Premier compilateur (A-0 System Grace Hopper 1951)

Ferranti Mark I

Le Ferranti Mark 1, aussi connu comme le Manchester Electronic Computer, est le premier ordinateur électronique généraliste commercialisé du monde et le second au monde après l'ordinateur électromécanique Z4. Il a été créé en **1951**.

UNIVAC 1

Sorti en **1951** par Remington Rand, MAGNETIC TAPE STORAGE start and stop tape rapidement avec des servomoteurs, plastic -> déforme -----> métal résistant, travail pour écrire et lire dessus

A-0 System

Grace Hopper, docteur en mathématiques, officier de la marine, et informaticienne américaine ; a créé en **1951** le Arithmetic Language, qui est le premier compilateur. Il aura plusieurs version jusqu'à arriver au B-0 Flow-matic qui est à l'origine du COBOL. Comme tout les compilateurs, il prends un code et le converti en code machine exécutable, ce que le A-0 réalisait en établissant des liens entre les programmes et sous-programmes ainsi que leurs paramètres.

Leo I

Descendant de l'EDSAC créé par Maurice Wilkes, le Lyons Electronic Office est créé en **1951**. Il est le premier ordinateur utilisé pour des opérations commerciales.

J'ai pu lire que le LEO I était le premier ordinateur à avoir un système d'exploitation, mais il n'est avéré que pour le LEO III en 1961 pour en avoir un et ainsi pouvoir ouvrir plusieurs programmes en même temps à l'aide du multitasking. Il est cependant possible que le LEO I avait un système d'exploitation lui permettant de faciliter l'accès aux ressources, voire faire du traitement par lots. Cet ordinateur pouvait calculer et imprimer 40 fiches de paie en une heure, soit un peu moins d'une par minute.

La première occurrence que j'ai trouvée dans une archive du MIT de Douglas T. Ross, est la suivante, qui a sûrement été utilisée pour l'UNIVAC 1103 réalisé en 1953.

Another innovation triggered by my needs was the creation of the Director Tape utility program [WWJQ54p7] -- the first real Operating System command language system (to use present-day

terms) to eliminate the computer operator function for my elaborate, multi-tape runs.

IBM 701

Aussi connu sous le nom de Defense Calculator l'IBM 701 est sorti en **1952**, rival du UNIVAC qui a fait grandement peur à IBM qui craignait de perdre une bonne partie du marché civil, bien que cela ne fut pas le cas comme décrit précédemment. Il possédait une mémoire tambour.

IBM 702

Construit en réponse à l'UNIVAC 1, c'est le premier ordinateur muni de dérouleur de bandes magnétiques, il était moins puissant que le 701 ou le ERA 1103 mais avait contrairement à eux, les civils pour cible commerciale. Contrairement à l'UNIVAC, sa mémoire n'était pas constituée de ligne à retard analogiques, mais elle était électrostatique en utilisant des tubes de William, deux fois plus rapide et plus fiable. De plus, contrairement au monolithe qu'était l'UNIVAC, son design étant modulaire et composé de boîtes reliées entre elles, l'ordinateur pouvait être transporté dans la majorité des ascenseurs.

Après son annonce en septembre **1953**, IBM arrive à réaliser 50 commandes en 10 mois.

Mémoire à tores magnétiques

La même année, en **1953**, est développer la mémoire à tores magnétique qui a révolutionné pendant une vingtaine d'année la mémoire vive. Constitué d'anneaux de ferrite polarisés, correspondant à un bit de 0 ou 1 en fonction du sens du champ magnétique, tous traversés par des fils conducteurs.

Se basant sur l'hystérésis, faire passer un courant dans un fil permettait de lire, ou d'écrire si le courant est assez élevé, la valeur des tores.

Cette technologie à poussé IBM a rééditer ses modèles 701 et 702 avec ce type de mémoire, en plus de la création de nouveau modèles l'utilisant comme le 650, 704 et 705 EDPM.

Z4

en 1953

IBM 650

Créé en **1954** c'est le modèle le plus populaire des années 50, et pour cause, il coûtait seulement un quart du prix d'un 701, et a été vendu à de nombreuses universités, créant toute une génération de programmeur. Faisant de lui le premier ordinateur produit en masse dans le monde et la première machine d'IBM à réaliser un profit significatif.

TRADIC

Créé aux États-Unis en **1955**, le TRAnsistor DIgital Computer a été premier ordinateur à transistors.

Sputnik 1

1957

IBM 1401

Fabriqu  entre **1959** et 1965, il a  t  l'ordinateur   transistor le plus vendu, notamment gr ce   la politique marketing d'IBM qui a adopt  une vision globale, dans l'objectif de prendre en compte le maximum d'utilisateurs et donc clients potentiels, politique qui avait d j  fait ses preuves avec le mod le 650. IBM a ainsi cr  r plus qu'un ordinateur, un syst me complet, avec une imprimante pouvant imprimer 600 lignes par minutes, principale raison d'achat ayant fait son succ s.

Par la m me occasion, IBM invente le Report Program Generator (RPG), un langage de programmation haut niveau facile   comprendre, permettant aux comptables et techniciens de tabulatrices de se "reconvertir", en utilisant des concepts qu'ils connaissent et utilisaient d j  sur les panneaux de contr les, o  ils branchaient des c bles pour impl menter les entr es, calculs, et sorties. Ils pouvaient ainsi programmer sans apprendre toutes les arcanes de l'assembleur, du COBOL, ou encore du FORTRAN. Malgr  cela, beaucoup de client pr f raient demander les logiciels directement   IBM, qui avait un monopole si important qu'ils pouvaient se permettre de les livrer "gratuitement" avec les machines qu'ils louaient.

Computationnalisme

1961

Souris

1965

1. Premiers langages hauts niveau - Structures de contr le et de donn es
 1. plankalkul eniac s m speedcoding Flow-Matic
 2. fortran 1957 John Backus
 3. lisp 1958 John Mc Carthy
 4. cobol 1959
2. Circuit int gr  (1958)
3. Th orie algorithmique de l'information (1960)
4. Spacewar! (1962)
5. Programma 101 (1965)

Dendral

Ce programme créé en **1965** par deux informaticiens, 1 médecin et 1 chimiste, permet d'identifier des structures moléculaires en se basant sur les connaissances d'expert et des techniques d'analyses telles que la spectrométrie de masse. C'est le premier programme considéré comme "système expert".

Il a par la suite été utilisé comme outil d'aide à la décision. Pour des molécules complexes, le nombre de possibilité étant plus grand, il permet d'obtenir rapidement les différentes combinaisons réalisable selon les règles de la chimie et la masse moléculaire donnée.

Eliza

C'est une intelligence artificielle conversationnelle créée **1966** dans le but de simuler un psychothérapeute, notamment en tournant des affirmations de l'utilisateur en questions.

Apollo 1

En **1967** la lune parait de nouveau inaccessible aux américains, sous Kennedy.

Intel et Moore

1968

Amstrad

1968

Microprocesseur

En **1969**, le microprocesseur est inventé par Federico Faggin, et Marcian Hoff, un ingénieur et physicien d'Intel,

Arpanet et Cyclades

1969 et 1972 (Louis Pouzin)

Apollo 11

Apollo Guidance Computer en **1969**, Margaret Hamilton

SSH > Arpanet

CSS ZenGarden

JScript > Javascript

CSS a permis de diversifier l'apparence des sites webs, les frameworks et thèmes (Foundation / bootstrap) ont généralisé et harmonisé l'affichage des sites, réduisant la créativité au profit de l'accessibilité

Popularisation et Mondialisation

Jusqu'alors, l'informatique était essentiellement réservée aux domaines privés comme le militaire, le spatial et l'administration des États. À partir des années 70, l'informatique va commencer à arriver dans le quotidien des particuliers les plus aisés et finir par être dans une grande majorité des foyers. Internet commence à se développer petit à petit

Atari pong

1972

Altair 8800

1975

Homebrew computer club

1976 homebrew exhibits

Minitel

Présenté en 1978 mais sorti en **1980**, le Minitel est un ordinateur connecté à un réseau et donc appelé Terminal. Il utilisait le réseau Transpac pour faire tourner le sien, "Télétel" auquel il se connectait à l'aide d'un modem. Il possédait une mémoire de 8,25 ko, et un processeur Intel 8052

La chambre chinoise

Cette expérience de pensée a été imaginée par un philosophe américain nommé John Searle vers **1980**. Alors qu'il lit un livre sur l'intelligence artificielle et la manière dont la machine interprète et créer du texte, il se demanda alors si un programme informatique pouvait recréer un esprit numérique.

Il énonce alors une situation où un humain n'ayant aucune connaissance du chinois est enfermé dans une pièce, avec une table de questions et réponses à des phrases chinoises. Un examinateur extérieur parlant réellement chinois (sinophone) lui pose alors des questions, le programme humain se repose alors sur la syntaxe des phrases, retrouvant la réponse correspondante et l'appliquant, produisant des réponses. Du point de vue de l'examineur sinophone les réponses qu'il obtient correspondent bien à celles d'un de ses semblables. Pour autant, elles sont produites par quelqu'un qui ne parle pas un mot de chinois, et ne comprends sûrement pas le sens des phrases qu'il reçoit ou émet.

Il démontra qu'une intelligence artificielle ne peut actuellement que simuler un esprit ou une pensée, et qu'elle est dans l'incapacité de recréer une réelle conscience ou intentionnalité. Cela démontre aussi que le test de Turing est insuffisant pour déterminer si ses caractéristiques sont présentes chez une IA, en effet, dans son expérience, les réponses du programme humain ne sont pas différentes de celle d'un sinophone, puisqu'elles proviennent de tables de correspondances, et que l'examineur ne peut malgré tout pas faire la différence avec un natif car cela se base sur de l'écrit. Pour autant, bien qu'il finisse par maîtriser la manipulation des symboles pour reconnaître des schémas et former des réponses cohérentes, il ne connaîtra et comprendra toujours pas un traître mot ou signification derrière les symboles qu'il utilise.

Cela a permis de redéfinir plus précisément l'intentionnalité, à la fois comme la capacité de l'esprit, émanant du cerveau, de rendre l'organisme conscient de son environnement grâce à sa perception subjective, et en dérivé de lui permettre d'être un locuteur qui doit en plus de ce qui est dit avant, formuler dans son esprit, la phrase qu'il va prononcer. Autrement dit, c'est parce l'humain est conscient qu'il peut penser et parler intentionnellement. Un locuteur humain a conscience de ce que signifient ses dires à travers la sémantique qu'il accorde aux mots qu'il utilise, et au fond de son discours.

Osborne 1

1981

Xerox Star

1981

IBM PC 5150

1981

Bilan passé

[Retour](#)

Pratiques actuelles

À l'heure où j'écris ça, le monde est plongé dans la mode des Intelligences Artificielles, technologie qui se base sur quelque chose de très général (réseaux de neurones et systèmes pondérés), pour accumuler des informations très spécifiques, afin de pouvoir répondre à des questions les concernant.

L'intelligence est la capacité d'utiliser ses connaissances et sa compréhension pour proposer une solution à un problème.

ChatGPT n'est pas capable de raisonnement mais il fournit une solution mathématique probabiliste à un énoncé textuel. Il connaît les mots qui le compose, sait qu'il y'a tant de probabilité qu'ils y soient liés et les assemble de manière à proposer une réponse elle-même textuelle.

Touches modifieur sur clavier, sélection multiple, effets, validation, suppression

[...]

Pourquoi la programmation est-elle aussi peu démocratisée ?

[...]

Pourquoi un outil censé résoudre un problème en cause parfois des bloquants ?

[...]

Il y'a un manque d'experts, de personnes compétentes et qualifiées, les années que nous vivons sont saturées d'informations, et l'accumulation de bad news déprime les uns, la ou les tsunamis de fake news et canulars font rire et haïr les autres. La vérité finissant presque par ironiquement nous consoler.

Et un réel décalage entre offre et demande, nous observons des signaux forts comme ceux autour de la blockchain, technologie ayant un réel intérêt et pouvant jouer un rôle important dans les systèmes administrant nos sociétés mondialement interconnectées, mais qui présente cependant un effet Dunning Kruger assez important ces derniers temps.

De nos jours j'ai souvent entendu parler de philosophie d'entreprise. L'entreprise étant une entité morale, elle se compose d'un groupe de personnes physiques réunies pour accomplir quelque chose en commun. Ce groupe peut aussi réunir des personnes physiques et des personnes morales. Le terme secte est, comme beaucoup de mots, poly-sémantique, il possède plusieurs définitions et connotations, il y'a autant de ressentis différents accordés aux mots que d'expérience vivantes. D'un point de vue étymologique, il provient du latin "secta", signifiant "voie

que l'on suit, parti, cause, doctrine". Or quand on travaille en groupe avec d'autres personnes, on suit tous, ensemble, une même voie, pendant une période définie de travail, qu'un salarié vend à son employeur.

En réalité, une secte, comme tout groupe d'humain agissant ensemble pour une même cause, est comme internet, la rue ou tout autre environnement dans lequel nous évoluons, c'est une indifférence, ce n'est ni bien, ni mal, cela ne dépend de ce que l'on en fait et à quelles fins. Nous devons tous un jour faire face au fait que nous sommes influencés et conditionnés par notre environnement et notre histoire, nos habitudes, et les groupes d'humains dans lesquels nous avons évolués. Les réels problèmes sont les dérives, et les heurts qui nous sont propres. Pour le reste, la vie bat son plein et continue de parcourir le temps en faisant ce qu'elle a à faire, vivre.

Division du travail

Maisons d'échanges, Babbage était fasciné par la division mentale du travail qui s'y opérait, comme De Prony s'étant inspiré d'Adam Smith

https://fr.wikipedia.org/wiki/Division_du_travail

Anticipation

exemple avec la compilation rust qui empêche les top 10 des erreurs

Contexte et vérité

Absolue / relatif

Montaigne

Né le 28 février **1533**

Rabelais

Né le 9 avril 1553

Francis Bacon

Né le 22 janvier **1561**

Thomas Hobbes

Né le 5 avril **1588**

John Locke

Né le 29 août **1632**

Voltaire

Né le 21 novembre **1694**

Jean-Jacques Rousseau

Né en **1712** Rousseau était orphelin et errant, persécuté par l'Église et la république de Genève. Il était également autodidacte, et appris à l'aide de lectures de Descartes, Lockes, Malebranche, Leibniz, et bien d'autres. Sa pensée philosophique repose sur l'idée que l'Homme est naturellement bon et que la société et les règles qui en émanent viennent nous corrompre, renonçant à notre liberté naturelle au profit de la liberté civile.

Malgré cela il affirme que le peuple est souverain, et qu'il doit converger vers l'intérêt commun, qu'il appela *volonté générale*. Il traitera également des rapports de forces et de la place de l'autorité, déclarant que la "force ne fait pas droit, et qu'on n'est obligés d'obéir qu'aux puissances légitimes".

En effet, depuis la sédentarisation, l'Homme apprend de plus de pairs différents et doit collaborer afin de trouver des solutions communes, généralement en mettant ses sentiments de côté et en trouvant des "jeux" qui conviennent à la majorité.

"le travail ne rend pas l'homme heureux mais fait sa dignité"

En devenant adulte, l'enfant "devient son propre maître", à l'inverse, un individu peut aliéner sa liberté et se rendre esclave d'un tiers, même de nos jours, une personne décidant de se salarier dans un travail dit alimentaire pour survivre se "vends" en échange de sa subsistance. Pour autant, c'est lui qui par son travail, assure les revenus du patron, et indirectement des autres salariés. Cette démarche n'est donc néfaste que si malgré la fin qui justifie les moyens, l'individu ne s'engage à rien envers son supérieur. Un contrat sans échange équivalent entraînant la perte de sens et sa propre nullité par l'injustice.

Rapport étroit Famille et Gouvernement, domination du faible par les plus forts.

Inversion de cette tendance, salut scout le fort protège le faible.

Levi Strauss déclarera qu'il est le fondateur de l'anthropologie, étude de l'être humain et de ses groupes sous tous leurs aspects qu'ils soient physiques ou culturels.

Kant

Né en 1724, il est le fondateur du criticisme et de l'idéalisme transcendantal. Il a été une grande influence pour la philosophie moderne et la pensée critique. Grand adepte de la connaissance pratique et esthétique, il axa sa philosophie sur la capacité à savoir et quoi faire ou espéré en fonction de cette dernière. Il invite donc à être raisonnable, tout en faisant preuve de rigueur et ainsi n'accepter que la connaissance que l'on peut démontrer et résistante à la critique.

Il a également affirmé que la connaissance trouve son origine dans le sujet humain et non pas dans l'objet étudié. C'est à dire que la construction de la réalité ne sera jamais pleinement représentative de l'objet étudié, mais un long apprentissage itératif de l'humain afin de s'en rapprocher assez pour le connaître.

Il traitera également beaucoup la question du dogme, indiquant que l'athéisme est une croyance au même titre que les autres, et qu'il faut malgré tout savoir limiter son savoir pour laisser une place à la croyance, sans laquelle, on ne peut concevoir le monde et émettre des hypothèses.

Pédagogie moderne

Né en **1746**, Johann Heinrich Pestalozzi, est un pionnier de la pédagogie moderne, pédagogue éducateur et penseur suisse, tout comme Rousseau dont il a été inspiré, il dédia sa vie à l'éducation des enfants pauvres et fonda des orphelinats.

Philosophie de l'éducation et axiologie, qu'elle est la valeur de l'éducation et de l'enseignement aujourd'hui ? On sait désormais que l'apprentissage se fait mieux par la récompense que la punition. Il est plus productif d'encourager un bon comportement que de réprimander un mauvais, bien que cela est parfois nécessaire, il faut toujours mieux orienter sa pédagogie de manière positive.

Georg Wilhelm Friedrich Hegel

Né en 1770 dialectique du maître et de l'esclave. Travailler pour un maître fait acquérir de plus en plus de compétences à l'esclave, et le maître à force de se faire servir perd de ses compétence, l'esclave à alors l'opportunité de devenir maître à son tour voire effectuer une inversion de contrôle. Le travail serait donc un facteur d'émancipation et de libération, et un vrai maître doit continuer d'apprendre et ne pas se reposer sur ses sous-fifres, en plus de faire preuve d'une reconnaissance sincère nécessaire à la santé de leur relation.

Friedrich Fröbel

Né le 21 avril 1782

John Dewey

Né le 20 octobre 1859

Maria Montessori

Née le 31 août 1870

Adolphe Ferrière

Né le 30 août 1879

Célestin Freinet

Né le 15 octobre 1896

Claude Lévi-Strauss

Né en 1908

Norbert Wiener

En 1947 par le mathématicien Norbert Wiener décrit la **cybernétique**, l'étude des mécanismes d'information des systèmes complexes et leur analogies entre les organismes vivants et les machines. Ils mettent en avant la rétroaction, et la téléologie très présente dans ce domaine. La cybernétique trouve son origine étymologique du grec κυβερνήτικê qui signifie gouverner dans le sens de diriger un navire.

L'une des premières machines pourvues de rétroaction est le régulateur à boules de James Watt en 1788 qui permettait de réguler la vitesse de rotation d'une machine à vapeur.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Auto-organisation>

Le mouvement cybernétique ralliera de nombreux mathématiciens dont John Von Neumann.

Théorie générale des systèmes

Aussi appelée Systémique

https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_g%C3%A9n%C3%A9rale_des_syst%C3%A8mes

Pédagogie active

Cette méthode de pédagogie, qui trouve ses fondements dans "l'Émile ou De l'éducation" de Rousseau, est relativement récente, donc fait l'œuvre de nombreuses études.

Elle permet à l'élève d'être acteur de son apprentissage, il choisit ce qu'il désire apprendre, quand, et comment ; bien que cela passe souvent par le jeu dirigé puis libre. La motivation de l'étudiant devient intrinsèque au fur et à mesure qu'on lui donne de la liberté, ce qui favorise l'autonomie, la retenue, la prise de décision, et la gestion des conflits. L'adulte ou le mentor devient médiateur entre l'élève et le savoir, un guide d'apprentissage.

Le jeu développe les compétences sociales et cognitives de l'apprenti, qui n'est plus passif face à un cours qui lui est dispensé par une autorité qui sanctionne et récompense, mais découvre et s'approprie la connaissance par lui même.

Bien que le jeu libre est bien d'avantages, le jeu dirigé permet de structurer l'apprentissage par un mentor favorisant l'acquisition de compétences, que le pédagogue transmet à ses disciples.

Ce cadre réside dans l'analyse des difficultés et problèmes de l'étudiant, par la recherche des notions manquantes pour y palier, et l'élaboration d'un plan classique permettant d'y arriver, composé de cours, d'exercices, et enfin d'un contrôle.

La pratique à toujours été présente dans nos enseignements, elle est nécessaire à la validation de la théorie, le réel changement réside dans l'apprentissage de cette théorie ainsi que dans la manière d'aborder la pratique et l'évaluation de ses compétences, qui reste encore difficile compte tenu du manque de graduation hiérarchisé par niveaux, de prérequis pour l'admission, ou de programme non reconnu par le système éducatif national.

Cette méthode présentant malgré tout de nombreux avantages, on remarque également qu'elle peut potentiellement accroître les inégalités en termes d'apprentissage, notamment du à la difficulté d'accès à ce genre d'enseignement et aux ressources payantes comme les logiciels éducatifs, ou même de l'idée et la culture qui y est liée, propre aux pays riches bien que marginale en son sein. Et je ne peux que confirmer cela, ayant été le seul de ma classe de petite section à savoir lire et ce grâce au ludiciel "Reader Rabbit, Learn to read with phonics", qui m'a fait sauter deux classes.

On retrouve cette notion d'apprentissage actif "Learning by doing" dans les langages de programmation comme avec les Rustlings ou Rust by example.

Un vrai maître est un éternel étudiant.

On remarque récemment le développement de l'apprentissage et les écoles adoptant la pédagogie Montessori.

Scratch

FlexboxFroggy

CodingGame

Logo

Montessorri

Luciano Floridi

Né à Rome le 16 novembre **1964**, ce philosophe est l'un des plus importants théoriciens de la Philosophie de l'information et de l'éthique de l'informatique. Il a fondé et dirige plusieurs groupes de recherche dans ces domaines.

Méthodes d'aide à la structuration d'information

Le management moderne a eu besoin de pouvoir former et guider efficacement ses employés et pour cela il a fallu trouver des outils et moyens mnémotechniques pour facilement analyser les

Décision

Prendre une décision est parfois très compliqué, on n'arrive pas toujours à mesurer les tenants et aboutissants de nos choix, c'est pourquoi il est important de prendre du recul, de poser sur la table les différentes possibilités, et acteurs de la situation afin de mettre le plus de chances de son côté, dans l'objectif d'atteindre le résultat attendu.

Analyse PESTEL

PESTEL est un acronyme pour (Politique, Économique, Socioculturel, Technologique, Écologique, Légal)

SWOT

Strength Weakness Opportunity Threat

Matrice multicritère

Avec des amis on l'utilise pour choisir dans quel airbnb on va partir, on y renseigne une note pour le prix, l'emplacement, la qualité du logement, et on obtient un score moyen permettant de déterminer où on partira en vacances.

5 Why

Permet de retrouver la cause d'un problème

La matrice d'Eisenhower

Très proche des matrices de faisabilité et de priorisation, elle permet de déterminer de différencier les tâches importantes, urgentes, celles qui ne le sont pas, et quoi en faire.

Diagramme d'Ishikawa

Il permet de schématiser les différentes causes possible d'un événement ou effet. Inspiré des quatres causes d'Aristote, il est généralement construit en analysant les 5 M : Matière première constituante, Matériel utilisé, Méthode employée, Main-d'œuvre intervenant, et Milieu dans lequel l'événement apparaît.

Analyse des parties prenantes

Carte heuristique

Née de l'arbre de porphyre, un philosophe néoplatonicien du 3^e siècle, et aussi appelée carte mentale ; elle représente visuellement le cheminement de la pensée et l'interconnexions des idées afin d'en extraire les toutes les informations importantes.

Conception

Design thinking

Lean Startup

MVP, itération, stop de toute la chaine de production si problème pour éviter de contaminer le reste

Gestion de projets

Roadmap

Project charter

GANTT

Business Model

Scrum

Développement

Extreme programming

TDD FDD MDD

Code review

Technique du canard en plastique

Lorsque l'on travaille seul, on a parfois la tête dans le guidon,

Travail Personnel

Développement informatique

Moteur de jeu 2

Base sur Monogame, héritier de Microsoft XNA, j'ai développé toute une API qui s'avère exister aujourd'hui, je ne sais pas si elle existait à l'époque.

Le théorème de Pythagore et la trigonométrie m'ont été très utiles.

Développement personnel

Rigueur et retriavail

Démarche itérative avec demande de feedback à chaque changement, besoin de ne pas renvoyer la balle mais de demander conseil sur le moment si possible pour encore plus d'agilité.

Amélioration continue

Doute constant et remise en question en sont la clé.

Do it now

Dès que l'on constate un problème, réflexe de réaliser la tâche dans la foulée ou de la planifier pour ne pas que l'information se perde.

Justification

Lorsque je commets une erreur, j'en assume la responsabilité, mais je me justifie souvent. Cela permet d'identifier les causes du problème. Dans le livre Lean Startup il est mentionné une phrase qui m'a marquée. L'idée est que lorsqu'une erreur survient, il est de notre responsabilité d'avoir rendu la faute si facile à commettre. Autrement dit, lorsqu'une personne faillit à sa tâche, il ne faut pas se remettre en question sa responsabilité ou sa compétence, mais se demander pourquoi l'environnement n'a pas permis la réussite de l'action et rendu la situation d'échec si probable qu'elle s'est produite.

Critique

Selon moi la critique constructive est positive pour le maître et l'apprenant dès lors qu'elle s'effectue avec une communication positive tout en analysant les défauts et planifiant un programme pour les corriger.

Metagame

Intelligence économique, politique et théorie des jeux.

Choix et Théorie des jeux

Prestation vs édition de logiciel

Cadriciel et Open Source

Symfony ne permet pas de surcharger l'attribut "name" d'un champ de formulaire, le retrait de requêtes expires ne marche pas... L'installation d'un de leurs plugin React m'a récemment causer default. J'ai eu, par la force des choses, à contacter la personne chargée de la documentation de Symphony. Un certain [Ryan](#), qui est "Symfony docs lead, writer at SymfonyCasts", ce fût une expérience riche ou j'ai découvert un environnement qui m'est familier, bien que je n'ai pas souvent réaliser de l'open source avant. Une pipeline qui sors des erreurs à des lignes qui n'existent pas sur ma version, et qui malgré ça permet d'assurer la qualité de la documentation rédigée en RST ou DOctor-RST, à l'aide de tests de compilation.

ChatGPT


Oui, j'ai utilisé ChatGPT pour écrire cet ouvrage, mais aucun texte n'en est extrait. Pourquoi ? Je tenais à rédiger moi même, comme je vous l'aurais expliqué à l'oral. Le passage sur Richard Stallman à vu le jour grâce au modèle de génération de texte qu'est ChatGPT. J'ai voulu retrouver qui à prononcer une phrase dans le reportage : "Révoltes et révolutions technologiques | La Californie ! | ARTE"

Voici le dialogue qui en est à l'origine :

Default (GPT-3.5)

D

Qui dans le homebrew club à dit "My project is to make all software free" vers 1976 ?



En 1976, Richard Stallman a prononcé cette déclaration concernant son projet de rendre tous les logiciels libres. Richard Stallman est un programmeur et militant du logiciel libre qui a fondé le mouvement du logiciel libre dans les années 1980. Il a également lancé le projet GNU pour développer un système d'exploitation entièrement libre, et il est célèbre pour avoir développé la licence publique générale GNU (GPL), qui est largement utilisée pour distribuer des logiciels libres et garantir que les utilisateurs conservent les libertés essentielles du logiciel.

J'ai donc découvert que OpenAI n'aurait évidemment pas été racheté par Microsoft s'il avait été sous licence GNU. Et que le homebrew club à été autant fier que déçu qu'IBM lance un ordinateur commercial, utilisant leur code.

Aujourd'hui des entreprises utilisent du code Open Source dans leur business, certains utilisent à tort des logiciels GPL sans savoir que cette licence est contaminante et peut faire que leur logiciel devrait légalement être libre de facto. D'autres licences permettent aux entreprises d'utiliser des bibliothèques pour un usage commercial. Certains projets Open Sources comme Symfony ont donné naissance à multitudes de Business à commencer par le leur, SensioLabs, qui fournissent des conférences et formations payantes, et sponsorise certaines entreprises experts dans cette technologie.

Richard Stallman annonce le projet GNU le 27 Septembre **1983**, en 1985 il fonde le FSF, la Free Software Foundation. Ou Free ne signifie pas gratuit dans le sens de prix mais dans le sens de liberté. Le langage C est alors grandement utilisé.

Il invente également en 1989 la licence GNU General Public Licence, plus connu sous le nom de GPL.

En 1987 Andrew S. Tanenbaum invente Minix un système d'exploitation UNIX avec une architecture 16 bit. Inspiré par Minix, Linus a donc créé **Linux en 1991**, avec un nouveau Kernel, lineage, sous licence GPL. Leur coopération donnera GNU/Linux qui est une suite embarquée d'éditeurs comme bash, emacs, la GNU C Library et le compilateur GCC, et pleins d'autres

Opensource

Logiciel libre

Le free software

Git

Git est un logiciel de gestion de versions décentralisé sous licence GNU GPL. C'est un logiciel libre et gratuit, initié en 2005 par Linus Torvalds le créateur de Linux lors de la création de son noyau. Linus ne voulait pas réaliser ce projet seul et a rapidement compris que la qualité d'un logiciel viendrait des débats houleux entre ses collaborateurs et l'implémentation de la meilleure idée à la fin.

EditIDE

En arrivant en DUT informatique en 2016, je n'avais programmé qu'en BASIC sur une calculatrice Texas Instrument, je ne m'attendais pas à autant de complexité.

La mode n'est que passagère, il n'y a que les habitudes de vies et s'en tenir à un plan structuré et cohérent qui reste dans l'histoire.

Comment est ce que je pense, imagine et souhaite aider à créer un avenir de la programmation ?

A travers ma philosophie, à l'aide de l'intelligence et la .

Actuellement, malgré les bonnes pratiques prônées, peu sont mises en application et beaucoup de fois je me retrouve à effectuer des copier coller avec une légère modification alors que ma philosophie est que chaque copier coller devrait être une fonction réutilisable avec pour paramètre les variables amenées à changer ou être configurable.

Peut-on le faire et doit-on le faire ?

On peut dire oui on peut dire non, mais pour moi

C'est mauvais de ne pas connaître si on peut connaître, c'est mauvais de ne pas savoir ce que l'on peut savoir, Ce veut dire qu'il faut préparer tout les engins toutes les techniques ou pratiques que la science permette.

C'est très difficile pour le chercheur qui fait la découverte, de savoir et de peser immédiatement, les possibilités ultérieures. On le remarque dans le jeu de la vie

Doit-on avoir moins de fonctionnalité sur mobile ? Non, c'est l'interface qui doit changer et s'adapter à l'utilisateur.

Un ludiciel doit être vivant, animé, utilisé, collaboratif.

WYSIWYG, Xerox Bravo

NO MORE CLI NO MORE BLOCNOTE

plus besoin d'alt tab entre votre ide et le navigateur

file drop upload on paths

Comment reproduire le problème ? => Cypress test

Complexité du problème à résoudre

Gestion des erreurs et des bogues

Gestion de la maintenance et des mises à jour

Compatibilité et interopérabilité

Performance et optimisation

Sécurité

Contraintes de temps et de budget

Évolution rapide des technologies

Collaboration et travail d'équipe : Dans de nombreux projets, plusieurs développeurs doivent collaborer et travailler ensemble sur le même code, ce qui peut entraîner des conflits de version, des problèmes d'intégration et de coordination.

Philosophie

https://fr.wikipedia.org/wiki/Philosophie_de_l%27information

One thing at a time

Where AM I ?

WYSIWYG

Elementor

Typora

Python Notebook

Accessibility

All in one

Plus un projet a d'intermédiaires, plus il y'a de risques d'erreurs. Dès le fondement de l'informatique, Charles Babbage l'avait déjà compris et sa machine faisait à la fois le calcul et l'impression car beaucoup d'erreur arrivait lors de l'impression.

En informatique, beaucoup d'erreurs ont été liées par manque d'information ou de clarté, le client exprime parfois mal son besoin, voire à un problème et ne sait pas ce dont il aurait besoin pour y palier. Les équipes faisant l'intermédiaire entre le client et l'équipe de production se retrouvent souvent entre deux eaux et doivent s'adapter et apprendre deux vocabulaires très différents.

Idéalement ce genre de personnes devrait avoir été ou du moins être capable de se mettre à la place des deux partis dont il fait l'intermédiaire afin de mieux les comprendre et pouvoir efficacement communiquer dans le but de trouver la meilleure solution.

Certains problèmes arrivent également lors de l'échange entre l'équipe design et l'équipe technique.

Il arrive que des design soient validés alors qu'ils ne sont tout bonnement pas réalisables en terme de code, généralement due à des limitations CSS, ou des problèmes dus à des cas qui n'ont pas été pensés, comme le changement de sens de lecture et d'écriture dans certains langages comme l'arabe ou le mandarin.

Tous ses problèmes arrivent car rien n'est centralisé, à une heure ou la collaboration est mise en avant comme jamais.

Dans EditiDE, tout se ferait sur le site lui-même. Le design et l'intégration ne feraient désormais plus qu'un, les développeurs front ne seraient chargés que de dynamiser les design déjà intégrés avec les appels API du back qui seraient autogénérés.

Documentation

Les API étant une boîte noire, il est essentiel de les documenter, pour ce faire, le meilleur outil actuellement est swagger, il permet de regrouper des ressources web (url) dans des groupes et d'indiquer quels sont les paramètres que l'on peut y passer, et la ou les réponse attendue possibles.

Dans EditIDE, je souhaite qu'il n'y ai pas besoin de renseigner ces informations, que l'on a en théorie déjà lors de la conception et que l'on doit répéter dans swagger, généralement en utilisant un format qui plus est légèrement différencié. De plus les documentations étant rarement mises à jours, elles seraient ainsi automatiquement toujours représentatives de la réalité car fortement liées.

Le formulaire de création de fonction et son interface dédiées indiqueront les champs obligatoires ou recommandés non renseignés. Recommandations gérées par ESLint.

Visualisation

Les sucres syntaxiques devrait être des éléments d'interface graphique. Quand j'arrive dans un fichier, je veux savoir directement le nom des variables et fonctions qui le constitue, je me fiche d'avoir le contenu le détail ou d'entre elles, ni même leurs paramètres ou leur type de retour, bien que je doit pouvoir rechercher en fonction de ses derniers.

De la même manière, quand je travaille sur une fonction je ne désire voir que ce qui concerne cette fonction.

Rêves lucides

Conscience
metacognition
mémoire onirique

Annexes

Bibliographie

Transmettre - Christophe André

Webographie

<https://www.physique.usherbrooke.ca/~afaribau/essai/#:~:text=Les%20tables%20de%20calcul%20furent,aux%20cailloux%20selon%20leur%20position>

https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/25874/Parent_Simon_2021_these.pdf?sequence=2&isAllowed=y

<https://theses.hal.science/tel-00125472/document>

<http://serge.mehl.free.fr/>

https://monoskop.org/images/b/b0/Floridi_Luciano_Philosophy_and_Computing_An_Introduction_1999.pdf

https://www.amazon.fr/Computer-History-Information-Machine-Technology-ebook/dp/B07CNDC344/ref=sr_1_1?mk_fr_FR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crid=2MCJSC0Q0UNWO&keywords=Computer%3A+A+History+of+the+Information+Machine&qid=1683623797&srefix=computer+a+history+of+the+information+machine%2Caps%2C74&sr=8-1&asin=0813345901&revisionId=&format=4&depth=2

<https://www.physique.usherbrooke.ca/~afaribau/essai/#:~:text=Les%20tables%20de%20calcul%20furent,aux%20cailloux%20selon%20leur%20position>

<https://www.enfant-encyclopedie.com/pdf/synthese/apprentissage-par-le-jeu>

<http://remacle.org/bloodwolf/erudits/Vitruve/livre1.htm>

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/12178.12180>

<https://aosabook.org>

<http://waterbearlang.com>

https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_computing

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_graphical_user_interface

https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_la_cryptologie

https://fr.wikipedia.org/wiki/Analogies_et_correspondances

https://fr.wikipedia.org/wiki/Philosophie_de_l'information

<https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89pist%C3%A9mologie>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_de_la_connaissance

<https://www.youtube.com/watch?v=8KHuSw0W6OA>

<https://www.youtube.com/watch?v=FlfChYGv3Z4>

https://www.youtube.com/watch?v=eMy4vSZ-J_I

<https://www.youtube.com/watch?v=MQzpLLhN0fY>

<https://www.youtube.com/watch?v=YBnBAzrWeF0>

<https://www.youtube.com/watch?v=2dKG21u2aSo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Yc945sNB0uA>

<https://www.youtube.com/watch?v=YyxGlbMS9E>

https://www.youtube.com/watch?v=9EjZVEGik_I

<https://www.youtube.com/watch?v=6TRfy70DqD8>

<https://www.youtube.com/watch?v=h9H6WkUeuUY>

<https://www.youtube.com/watch?v=elpoA7lr9p8>

<https://www.youtube.com/watch?v=7XTHdcmjenI>

https://www.youtube.com/watch?v=Ag1AKII_2GM

<https://www.amazon.fr/Building-Blocks-Teaching-Preschoolers-Special/dp/1557669678>