



# Recherche 1

Premiers sujets

- LabTxT -  
pedagogie@ecole-89.com

Médailles accessibles :

*Définition des médailles à venir*

*Ce document est strictement personnel et ne doit en aucun cas être diffusé.*



# INDEX

Avant-propos :

- 01 – Détails administratifs
- 02 – Le travail à effectuer
- 03 – Les sujets disponibles



## 01 – Détails administratifs

Votre travail doit être envoyé via l'interface de ramassage de l'**Infosphere**.

Pour cette activité, vous rendrez votre travail sous la forme d'un fichier au format PDF.

---

Ce travail est à effectuer seul. Vous pouvez bien sûr échanger avec vos camarades, néanmoins vous devez être l'auteur de votre travail. Utiliser le code d'un autre, c'est **tricher**. Et tricher annule **toutes** les médailles que vous avez reçu sur l'activité. La vérification de la triche est réalisée de la même manière que la correction : de manière **automatique**. Prenez garde si vous pensez pouvoir passer au travers.



## 02 – Le travail à effectuer

Vous allez réaliser une étude sur un sujet histoire à sélectionner parmi une liste. Cette étude fournira trois travaux :

- Le premier travail est un document de quelques pages **racontant** l'histoire du sujet de votre étude. Ce document sera évalué et inséré dans un livre, compilation des travaux de votre promotion. Cette compilation sera distribuée à tous les élèves.

- Votre second travail sera un **exposé** à dérouler devant vos collègues. Il sera également évalué mais sa vocation est principalement **d'enseigner** à vos collègues votre sujet. Votre exposé ne devra pas être constitué exclusivement d'une présentation type « power point », elle devra également comporter si c'est possible des **démonstrations**. Votre présentation devra durer 15 minutes.

- Votre troisième travail sera la mise au point d'un court **QCM** de 5 questions sur votre exposé et votre document. Ce QCM sera intégré à celui de tous vos autres collègues et constituera en fin de matière un examen. Ce QCM géant fermera également le livre compilant vos travaux.



## 03 – Liste des sujets

Voici la liste des sujets. **Vous n'en aurez qu'un, à vous de choisir lequel.** Cependant, décidez vous rapidement : le choix se fera selon le principe du première arrivée, première servie. L'enregistrement de votre sujet d'étude sera fait en annonçant votre choix de vive voix à l'un de vos encadrants.

### Thème : Jeu vidéo.

- **La véritable genèse de « The Legend Of Zelda ».** Miyamoto dit avoir été inspiré par une promenade suivie d'un passage dans une grotte avec une lanterne, mais qu'en est il vraiment ? Retracer l'histoire du genre depuis Aventure jusqu'à Hydlide en passant par Atic Atac et The Staff Of Karnath – entre autres.
- **Ralph Baer**, inventeur de la console de jeu. Retracer l'histoire de la Brown Box et de la Magnavox Odyssey, du jeu « Ping Pong » qui inspira le Pong d'Atari ainsi que du jeu « Simon », inspiré par le jeu « Touch Me » d'Atari.
- **Nolan Bushnell**, inventeur du jeu vidéo d'arcade. Retracer l'histoire d'Atari, des premières bornes d'arcades Spacewar et Pong – inspiré par Ping Pong - jusqu'à l'Atari 2600.
- **Atari & Tengen**, sociétés jumelles, à la fois rivales de Nintendo et associés dans le cadre de la NES.
- **Nintendo**, société de console de jeu et de jeux vidéo, depuis la commercialisation de la Magnavox Odyssey jusqu'au Virtual Boy.
- **Coleco**, société de console de jeu, de micro-informatique et de jeu vidéo, rivale d'Atari lors de l'âge d'or du jeu vidéo.
- **Mattel et l'Intellivision**, société de console de jeu, de micro-informatique et de jeu vidéo, rivale d'Atari lors de l'âge d'or du jeu vidéo.
- **Sony**, société d'électronique, depuis le standard CD-i jusqu'à la Playstation 2 en passant par la tentative de collaboration avec Nintendo.
- **Sega**, société d'électronique et de jeu d'arcade, depuis l'ère des Flippers jusqu'à l'introduction de la Genesis.
- **Le jeu d'aventure textuel puis l'aventure graphique** issu de Sierra, Roberta et Ken Williams.
- **Activision**, première société d'édition de jeu vidéo, le conflit avec Atari et la route prise par la société suite à son indépendance.



- Le jeu de stratégie, de Empire à Starcraft.

### Thème : La micro-informatique.

- Gary Kildall, développeur, inventeur de CP/M, du BIOS et de bien plus encore.
- Steve Wozniak, électronicien, inventeur du micro-ordinateur Apple 1.
- Jack Tramiel, fondateur de Commodore Business machine, société de micro-informatique et patron d'Atari dans la seconde moitié des années 80.
- Chuck Peddle, fondateur de MOS Technology, société d'électronique.
- La guerre du processeur, MOS Technology, Motorola, Zilog, IBM, Intel et Texas Instrument entre 1970 et 1985.
- Commodore Business Machine, de l'entrée dans la micro informatique jusqu'à la faillite
- Atari, de la création par Nolan Bushnell jusqu'à la faillite au milieu des années 90.
- Apple, de la création par Steve Wozniak et Jobs jusqu'au rachat de Next.
- Apple, depuis le rachat de Next jusqu'à nos jours.
- Francois Ger nelle, inventeur de l'ordinateur à microprocesseur.
- L'ordinateur transportable et l'ordinateur portable. De l'Osborn à l'Atari Portfolio.
- Le clavier, au travers du temps et des pays.
- Les périphériques méconnus : trackball, trackpen, mindlink, powerglove, wiimote, tablette.
- Jay Miner, au sein d'Atari et au sein de Commodore, toujours auprès d'Amiga.
- L'IBM PC, de sa création jusqu'aux années 2000, sa genèse, ses systèmes (CP/M, DOS), ses clones.
- Sinclair, société de micro-informatique visant les très petits budgets.
- D'Acorn à ARM, la micro-informatique RISC.
- Amstrad, société de télécommunication et de micro-informatique, entre 1975 et 1990.
- Le standard MSX, la tentation d'un standard avant le PC.
- L'ordinateur XO-1, ordinateur portable à faible consommation et à faible prix.



- Le XEROX ALTO, station de travail avec interface graphique.

### Thème : Le logiciel.

- Kenneth Thomson et Dennis Ritchie, UNIX et le langage C.
- John Carmack, développeur de jeu vidéo, idSoftware et Doom.
- Microsoft, depuis l'ALTAIR jusqu'à Windows 95. Multiplan, BASIC et Windows 1.0.
- Google, moteur de recherche et bien plus encore.
- Linus Torvalds, inventeur du noyau Linux, noyau de système d'exploitation le plus utilisé au monde.
- Richard Stallman et la Free Software foundation. Développeur d'emacs et du système d'exploitation GNU. Initiateur du logiciel libre.
- Le tableur, l'origine, de Visicalc à LibreOffice en passant par Multiplan.
- Peter Norton, développeur, avant la création de Symantec.
- Les virus informatiques avant l'ère d'Internet.
- Grace Hopper, conceptrice du premier compilateur et inventrice du langage COBOL.
- Niklaus Wirth, inventeur du langage PASCAL et du PCODE.
- Le Chaos Computer Club.



### Thème : Technologie.

- IBM, un rapide détour par les débuts, les années mainframe en détail, jusqu'à la création du PC.
- Antonio Meucci, Elisha Gray, Alexander Graham Bell et l'invention du téléphone.
- Marcian Hoff, Federico Faggin et l'invention du micro-processeur.
- Jack Kilby et l'invention du circuit intégré.
- Cyclades et le Minitel, avant Internet.
- John Bardeen, William Shockley, Walter Brattain et ce qui est certainement la plus grande invention de tous les temps : le **transistor**.
- L'Ampoule, de James Bowman Lindsay à Edison.
- Charles Babbage et Ada Lovelace.
- George Boole.
- Le synthétiseur de son.
- Les calculateurs à tube.
- Douglas Engelbart, le lien hypertexte et la souris.





Thème : Musique.

- Jean Michel Jarre, «grand maître de l'électronique », compositeur de musique électronique ambiante.
- Kraftwerk, groupe allemand de musique électronique, du studio « Kling Klang », inventant leurs propres instruments.
- Tangerine Dream, groupe allemand de musique électronique ambiante.
- Daft Punk, groupe français de musique électronique.
- Le chiptune, du Commodore 64 au jeu vidéo indépendant.