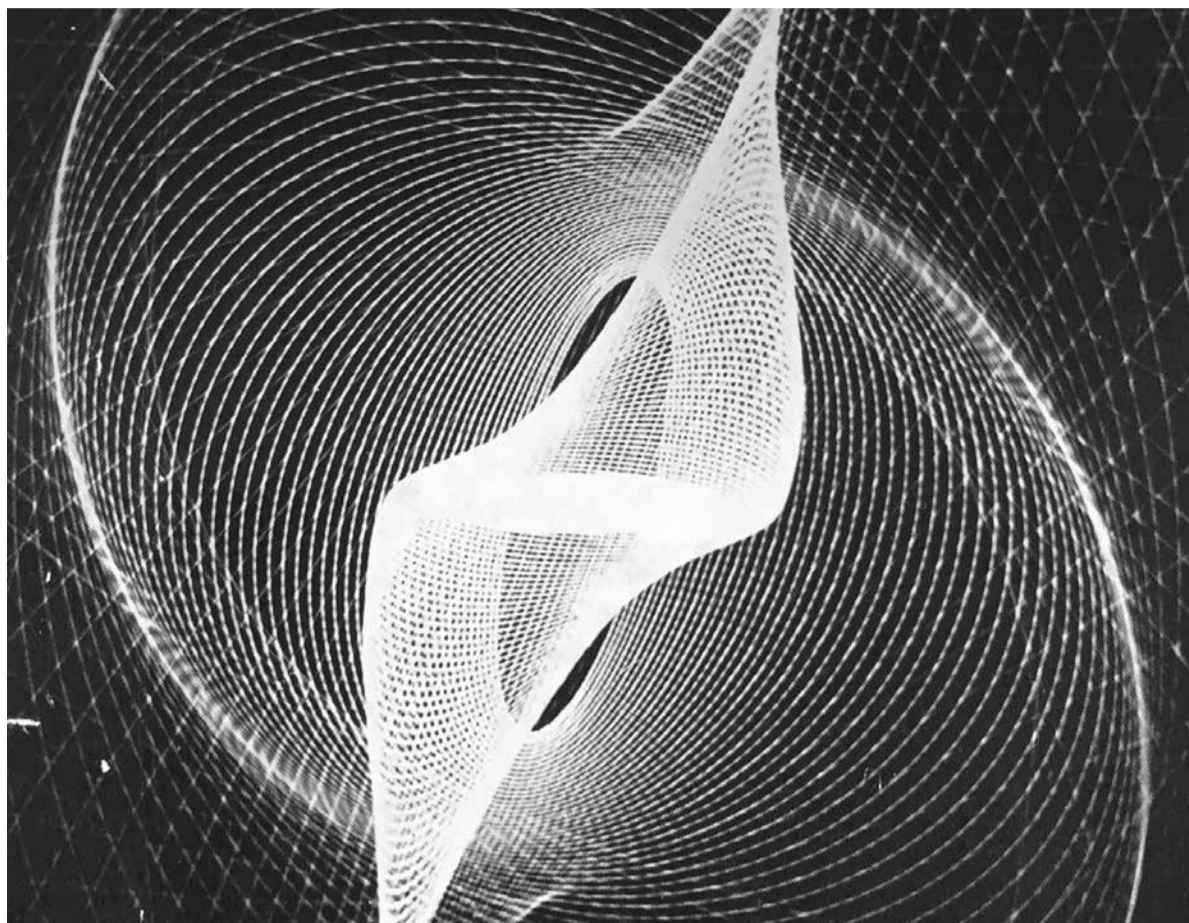




# BIBLIOTHÈQUE-IDÉALE

## POUR UNE INFORMATIQUE LIBRE ET POÉTIQUE

DICTIONNAIRE DE L'INFORMATIQUE 1972



PAGES 8 ET 9

De l'Éloge de la machine à écrire, signé par Michel Butor en 1971, à ces textes qui ont accompagné la folle histoire de l'entrée humaine dans la culture numérique, évoquant ici les images informatiques comme les filles de l'ordinateur ou définissant ailleurs la mémoire digitale comme un organe permettant la restitution des données – la proposition est celle de partager les fragments choisis de la Petite Bibliothèque composée de 56 ouvrages sauvés des bennes de la Ressourcerie La Fabrique de Malakoff : une bible du langage C, les premiers récits à l'usage de la cybercriminalité, un guide dédié au Hacking, des ouvrages techniques, des essais, un roman policier... ordinateur des pompes funèbres, désordinateur, défis informatiques – la machine rivalise avec la poésie, frôle la rêverie d'une page à l'autre, d'une voix à l'autre.



### 56 OUVRAGES INVENTAIRE

PAGES 2 ET 3

### L'ORDINATEUR DES POMPES FUNÈRES

de Walter Kempley  
(ouvrage 05)

Série noire, Gallimard, 1972

PAGES 4 ET 5

### ABÉCÉDAIRE

Accès, Bibliothèque, langage C,  
Data, Excel, Fonctions...

PAGES 8 ET 9



### FRAGMENT OUVRAGE 54

PAGES 6 ET 7



### ÉDITION K7

PAGE 12

### RENCONTRES FORTUITES 2020



PAGE 10 ET 11



## 56 OUVRAGES INVENTAIRE

- 01\_ TOUS CYBER CRIMINELS** Olivier Itéanu, essai publié aux Editions Laffont, année 2004
- 02\_ GUIDE DES 1000 MEILLEURS SITES INTERNET** Adressessélectionnées par Morgan Riche sous la direction de Guillermon, guide publié aux éditions générales First, année 1995
- 03\_ LE GRAND LIVRE : LE LANGAGE C** Editions Micro Application, année 1998
- 04\_ MES ECRANS, PUIS-JE RESISTER AUX IMAGES** François Vaillant, 3ème trimestre 2008, aux Editions Alternatives non violentes
- 05\_ L'ORDINATEUR DES POMPES FUNEBRES** roman écrit par Walter Kempley en 1972. Publié par Gallimard au sein de la collection Série Noire dirigée par Marcel Duhamel.
- 06\_ LA TELEMATIQUE** Pierre Mathelot, Professeur au Conservatoire national des Arts et Métiers, Titulaire de la Chaire d'Informatique d'Entreprise. Editions Que sais-je ? Presses Universitaires de France, octobre 1982
- 07\_ L'IMPOSTURE INFORMATIQUE** François de Closets et Bruno Lussato. Aux éditions Fayard, année 2000
- 08\_ ART ET ORDINATEUR** d'Abrahams Moles avec la collaboration de Marie-Luce André – ouvrage publié aux éditions Casterman – collection Synthèses contemporaines, février 1971. Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.
- 09\_ EDWARD SNOWDEN, MEMOIRES VIVES** Etienne Menanteau et Aurélien Blanchard. Aux éditions du Seuil, année 2019
- 10\_ LES 100 MOTS DE L'INTERNET** Xavier Niel et Dominique Roux, glossaire publié aux éditions Que sais-je ? Dépôt légal, première édition année 2008
- 11\_ 100% VISUEL** Adobe Photoshop CS4 – Vos images au doigt et à l'oeil ! Jérôme Lesage – ouvrage publié aux éditions Micro Application, Bruxelles, année 2009
- 12\_ ET DIEU CREAL'INTERNET** Christian Huitema, édition Eyrolles, année 1996
- 13\_ LE MODE D'EMPLOI COMPLET – iPhone 4S LE MANUEL QUI VOUS MANQUE** Pierre Fontaine, ouvrage publié aux éditions Micro Application, année 2011
- 14\_ LES REVES CYBERNETIQUES DE NORBERT WIENER** Pierre Casou-Noguès. Aux éditions du Seuil, et la collection Science ouverte, année 2014
- 15\_ TELEGRAPHES & TELEPHONES** (de Valmy au microprocesseur) Catherine Bertho. Aux éditions du Livre de Poche, année 1981
- 16\_ LE CULTE DE L'INTERNET** Philippe Breton. Une menace pour le lien social ? Ouvrage publié aux éditions de la Découverte et sa collection Sur le vif, année 2000
- 17\_ LE VIRTUEL** (vertus et vertiges) Philippe Quéau aux éditions Vallon de l'INA, année 1993
- 18\_ LES BEST-SELLERS DE L'INFORMATIQUE EXCEL 5.0 FACILE** Editions Marabout 1994
- 19\_ LES SECRETS DE PRESENTATION DE STEVE JOBS** Carmine Gallo aux éditions TELEMAQUE, année 2010
- 20\_ LES SECRETS D'INNOVATION DE STEVE JOBS** Carmine Gallo aux éditions Pearson, année 2011
- 21\_ LE GUIDE COMPLET WINDOWS LIVE** Supplément gratuit, ne peut être vendu séparément, illustration de couverture : droits réservés. 120 trucs et astuces : sécurité, communauté, services Live et web.
- 22\_ ENCYCLOPEDIE MARABOUT du MULTIMEDIA** Essai écrit par Sébastien Bailly, année 1995, toute reproduction d'un extrait quelconque de ce livre par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm, est interdite sans l'autorisation de l'éditeur.
- 23\_ TROUVEZ UN JOB SUR INTERNET** Essai écrit par Pierre-Yves Frelaux, ouvrage publié aux éditions LPM en 1999 au sein de la collection Henri-Christan Schroeder – Les Presses du Management, 41, rue Greneta, Paris 2ème
- 24\_ L'ORDINATEUR ET VOUS : LA RÉCONCILIATION** (être efficace dans la société numérique) par Jean-Claude Syre, aux éditions Euro-Aptitudes, année 2006
- 25\_ JAVA** et la programmation objet Michel Divay, Professeur des universités en informatique à Rennes 1, ouvrage publié aux éditions Dunod, année 2002
- 26\_ L'INFORMATIQUE ET SES DEVELOPPEMENTS** microinformatique, télématique, bureautique, robotique Abel Soulier (ingénieur-informaticien) – ouvrage



- publié aux éditions Masson – Paris New York Barcelone Milan Mexico Rio de Janeiro, année 1982
- 27\_ TECHNIQUES DE HACKING** par Jon Erickson, ouvrage publié aux éditions Pearson, mise en pages : TyPAQ. Tous droits réservés 2008, traduit de l'américain par Hervé Soulard. Titre original : Hacking, the art of exploitation.
- 28\_ SCIENCES EXPERIMENTALES** (court traité de philosophie) par Denis Huisman et André Vergez – Préface de Jean Rostand - Ouvrage publié aux éditions Nathan, année 1961, 3ème trimestre.
- 29\_ AIDE A LA DECISION** une approche par les cas, par Philippe Vallin et Daniel Vanderpooten. Éditions ellipses, année 2002
- 30\_ ENTRAINEMENT A LA TECHNIQUE INFORMATIQUE** (Hardware et software) aux éditions Banque, par Louis Abraham, année 1980
- 31\_ LE DES ORDINATEUR** Georges Elgozy, essai publié aux éditions Calmann-Lévy, année 1972
- 32\_ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR** manuel du pilote. Encore plus de réalisme ! année 1993
- 33\_ LE DEFI INFORMATIQUE** Bruno Lussato. Aux éditions Pluriel, année 1981
- 34\_ ARDUINO, LES BASES DE LA PROGRAMMATION** par Simon Monk. Aux éditions Pearson, année 2012

- 35\_ HTML** et la programmation de serveurs préface de François Fluckiger, par Philippe Chaléat et Daniel Charnay aux éditions Eyrolles, année 1996
- 36\_ SECOND LIFE, UN MONDE POSSIBLE** aux éditions les Petits matins, année 2007
- 37\_ MINECRAFT** le guide officiel, année 2014
- 38\_ ROBOTS & AVATARS** Jean-Claude Heudin, Editions Odile Jacob, année 2009
- 39\_ ETRE MUTANT** moi connectée AdC, essai aux éditions L'écluse, année 2007
- 40\_ ALICE AU PAYS D'INTERNET** Les et une nuits d'une cybersurfeuse de Jessie Herz, récit publié aux éditions AUSTRAL, année 1995
- 41\_ INTERNET : UN SEISME DANS LA CULTURE ?** Par Marc Le Glatin, aux éditions de l'attribut, année 2007
- 42\_ LA DEMOCRATIE INTERNET** promesses et limites Par Dominique Cardon. Aux éditions du Seuil, en cette collection de la république des idées
- 43\_ LA MARIEE MECANIQUE, FOLKLORE DE L'HOMME INDUSTRIEL** Marshall McLuhan, année 1951
- 44\_ SVM QUEL EST L'ORDINATEUR LE PLUS RAPIDE ET LE MOINS CHER DU MONDE ?** Article in SVM Science et vie micro, année 1988



LES IMAGES INFORMATIQUES, FILLES DE L'ORDINATEUR, SORTENT ARMÉES DE LA MÉMOIRE DE LEUR PÈRE POUR S'AFFICHER SUR DES ÉCRANS DE TOUTES SORTES. (OUVRAGE 56)

**45\_ LA CONJURATION DES DRONES** magazine MCD, année 2015

**46\_ LA MACHINE UNIVERS** par Pierre Lévy aux éditions de La Découverte, année 1987

**47\_ LA BOMBE INFORMATIQUE** par Paul Virilio aux éditions Galilée, année 1998

**48\_ ANALYSEDES DONNEES** par Michel Volle, aux éditions ECONOMICA, année 1997

**49\_ TRANSFERT** magazine 2001 Le web de demain Web odorant ? année 2001

**50\_ L'ECRITURE SANS ECRITURE** du langage à l'âge numérique Kenneth Goldsmith, aux éditions Jean Boîte, année 2018

**51\_ L'ART ET LA MACHINE** Figures de l'art 32

**52\_ L'ECRIVAIN POUR MEMOIRE** Revue des Lettres et de l'audio visuel, publiée par la Société des Gens de Lettres, année 1984

**53\_ UN DIEU DANS LA MACHINE** Alexis Brocas aux éditions Phébus, année 2018

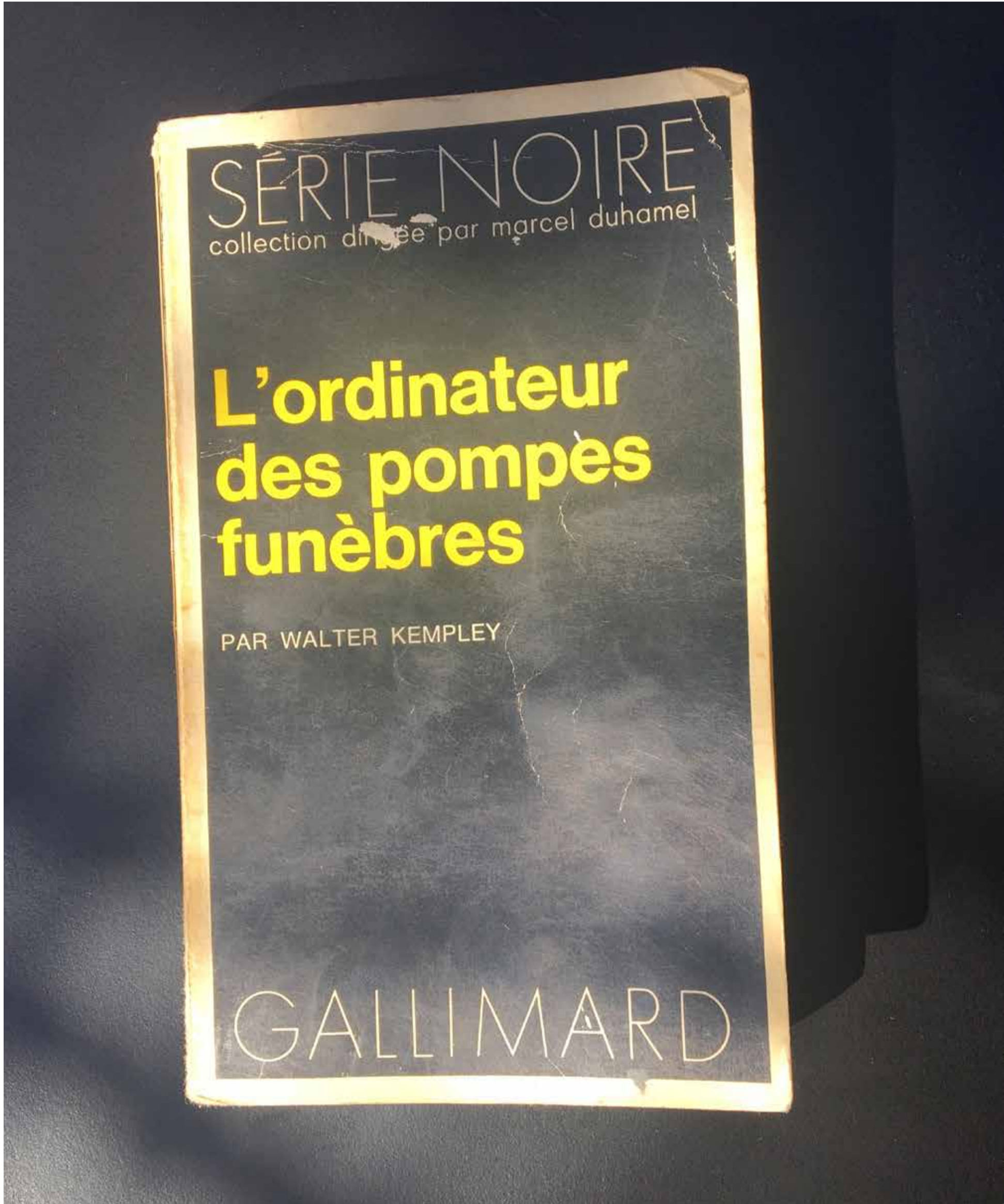
**54\_ CLEFS POUR APPLE //c et //e** 65C02 Nicole Bréaud-Pouliquen aux éditions du P.S.I année 1986

**55\_ SVM MULTIMEDIALE PARTI DU PC POPULAIRE** année 1997

**56\_ L'IMAGE ET L'ORDINATEUR** de Françoise Holtz-Bonneau, Editions INA, février 1986



**(OUVRAGE 05) SÉRIE NOIRE**



## L'ORDINATEUR DES POMPES FUNÈBRES

de Walter Kempley  
Gallimard, 1972

*< Il avait demandé à sa femme ce qu'il y aurait à dîner, et elle avait répondu : "Du foie."*

*Ce fut à cet instant précis qu'il la vit soudain morte, qu'il imagina sa vie sans elle. >*

Ce sont les premiers mots, la première phrase d'un roman policier écrit en 1972 par un certain Walter Kempley. Le livre est un poche de la série noire récupéré à la Resourcerie de Malakoff.

La question est de comprendre ce que vient faire un ordinateur, en 1972, dans un décor de pompes funèbres d'une littérature noire américaine et traduite. Le premier paragraphe du roman nous apprend que le futur assassin se nomme Frederick Benson et qu'il caresse l'idée de faire disparaître sa femme après avoir surmonté un premier moment de honte.

Ma mission est celle de trouver les occurrences du terme ORDINATEUR dans ce vieux bouquin de 244 pages au si joli titre, roman sauvé des bennes. Feuilletter et s'adonner à l'exercice de la lecture en diagonale. Et surtout, ne pas se laisser tenter par quelques phrases, noms propres et élégance ou curiosité des mots - ne jamais s'adonner à la lecture - rester froide, insensible. Imaginer l'émotion à venir, découvrant enfin le terme recherché en quelques lignes, paragraphes et chapitres.

J'ai trouvé 23 occurrences du terme ORDINATEUR.

Celle de la page 71 est l'un des premiers ordinateurs à bande magnétique sur lequel Frederick Benson programme en langage Cobol. Le service informatique de l'entreprise au sein de laquelle travaille notre assassin est doté d'une salle de l'ordinateur située au deuxième sous-sol de la page 236. Lui, l'ordinateur des pompes funèbres, dénué d'écran, imprime ses résultats sur des fiches à la page 144 : « Le soir lorsque tout le monde fut parti, Fred s'adressa à la machine. Elle avait digéré le dossier de Miss Howell et attendait les ordres. Fred pressa quelques boutons. Les entrailles de l'ordinateur grondèrent, cliquetèrent et les fiches tombèrent. »

L'assassin de l'ordinateur des pompes funèbres est un type banal, un employé minable d'une compagnie d'assurance qui devient cadre, flirte et s'ennuie. Lui mange des flocons d'avoine le matin, une sèche tranche de foie le soir et rêve de solitude. Sa femme, Gloria, meurt en page 85 d'un accident de baignoire. Elle glisse. Son ami

décède d'un accident cérébral suite à un excès de sexe en page 117. Sa nouvelle petite amie est étranglée par d'autres en page 149. Son patron se suicide en page 198. Il manque un cadavre en cette lecture économique du roman selon le résumé que je me suis autorisée à lire. Poursuivons. Verna, femme de l'ami décédé dans les bras de Nancy, et cette dernière, secrétaire de Benson, ont tout saisi en page 151. Elles convoquent alors Benson et le mettent au pied du mur par la voix de Verna : « Nous savons que tu as formenté ces accidents que tu as programmés toi-même sur l'ordinateur et selon les statistiques. Ce sont des assassinats, nous ne dirons rien à la police, mais Nancy a besoin d'un homme et d'une vie sexuelle extrêmement intense et moi j'ai besoin d'une vie ménagère suractive, sans le pénible devoir marital ». Fred accepte le chantage de Verna et Nancy pendant quelques dizaines de pages. Puis, à bout, exténué, sous cachet et contraint à cette vie à trois commanditée par l'excès de sexe et de plats ensaucés, Benson se rend au commissariat se déclarant coupable de crimes qu'il n'a pas commis. Nous comprendrons en dernière page que Verna et Nancy ont programmé cette issue elles-mêmes sur ce grand ordinateur, ont mené des calculs elles aussi pour arriver à un résultat capable de faire disparaître l'homme, Frederick Benson.

Je n'ai pas trouvé de pompes funèbres dans le roman.

Selon l'ordinateur des pompes funèbres, la mort la plus courante pour les femmes qui partagent à 90% les paramètres du profil de Gloria est la glissade dans un bain très huilé, adjoint d'une absence de tapis de bain et d'une poignée de baignoire défectueuse, ce à quoi un état d'énervernement amplifie la probabilité d'accident. La mort la plus courante pour les hommes qui partagent à 92% les paramètres du profil de Turner...

D'une mort à l'autre, l'ordinateur prévoit, prédit, l'ordinateur opte pour la violence, il confie.

Benson soumet les données personnelles de ses futures victimes à un algorithme qu'il programme sur l'ordinateur à bandes magnétiques, et ceci grâce aux résultats des statistiques issues des données confidentielles des clients de la petite entreprise, la compagnie d'assurance.

Frederick Benson sait que « l'ordinateur découvre ce trait de l'autre apparemment innocent qui devait échapper à tout le monde, sauf à la plus analytique des machines. »

# FRAGMENT OUVRAGE 54 À L'USAGE D'UN ABÉCÉDAIRE

**ET OUI C'EST OFFICIEL JE CHANGE DE BLOG....**

**JE TERMINE SUR CETTE MAGNIFIQUE PHOTO .....**

```
0 REM BIBLIOTHEQUE. IDEALE
1 REM «LIBRE ET POETIQUE»
2 TEXT : HOME : POKE 43624,1: IF OWL = 1 THEN GOTO 70
3 ONERR GOTO 60: REM FOR LINES DEBUGGING ONERR GOTO
9000
4 YEAR = 1988:YEAR$ = STR$(YEAR): DIM STACK(40):D$ = CHR$(
4): REM FOR TEXTFILE GOTO 30010
5 C = 0:D = 0:J = 0:M = 0:N = 0:O = 0:P = 0:Q = 0:R = 0:T = 0:V = 0:HX
= 1:LX = 1:LY = 1:KB = 0:NX = 0:TK = 1:TC = 1:ME = 0:IH = 0:KW = 0
6 REM FLAGS J/7140NAME M/7200WHO N/7010TIME
O/6060DIAL P/8005TONE Q/1092REP R/1100REP V/7147CHKA
HX/47HATE LX/LY/41LIKE NX/6130MIRR TK/910PROOF TC/7010TIME
WW/5000WHY ME/285MEM IH/1411YH KW/920->1140AGO
7 VTAB 10: INPUT «TYPE A NUMBER (1 <-> 1111) ->»:F:ST = 0: FLASH :
VTAB 10: HTAB 29: PRINT F: NORMAL
8 X = INT ( RND (1) * 500): IF C = F THEN 10
9 C = C + 1: GOTO 8
10 DICE = 1:X = INT ( RND (1) * 2): IF X = 1 THEN DICE = PEEK (78)
+ PEEK (79) * 256
```

```
15 IF ME = 1 THEN ST = 1: HOME : GOTO 70
25 REM START PROGRAM
30 HOME : VTAB 10: PRINT «ENTER YOUR NAME»: PRINT : INPUT N$
35 HOME : VTAB 10: PRINT «ENTER THE NAME OF SOMEONE YOU
LIKE»: PRINT
40 PRINT «PRESS «; INVERSE : PRINT «RETURN»; NORMAL : PRINT «
IF YOU CONSIDER IT'S NONE OF MY BUSINESS»
41 PRINT : INPUT L$: IF L$ = «» THEN LX = 0:LY = 0
45 HOME : VTAB 10: PRINT «ENTER THE NAME OF SOMEONE YOU
DISLIKE»: PRINT
46 PRINT «($»SAME REMARK»): PRINT
47 INPUT H$: IF H$ = «» THEN HX = 0
50 HOME : VTAB 10
60 GOSUB 8055: IF ST = 0 THEN PRINT «START CONVERSATION»:
PRINT :ST = 1: GOTO 70
62 PRINT C$»MET A BUG -SORRY...»: PRINT
65 REM USER'S INPUT
70 PRINT N$» ->»: CALL - 657
71 A$ = «»: FOR X = 512 TO 767: IF PEEK (X) < > 141 THEN A$ = A$
+ CHR$( PEEK (X) - 128): NEXT X
72 TC = TC + 1:OWL = 0
73 A = LEN (A$):R$ = RIGHT$( A$,1)
74 IF A$ = «» THEN 80
75 GOTO 100
```



```

80 GOSUB 8050: INVERSE : PRINT "THAT'S ALL, FOLKS !": NORMAL : END
90 REM KEYWORDS & PATTERNS
100 IF LEFT$(A$,5) = "HELLO" THEN 6000
105 IF LEFT$(A$,3) = "HI " OR LEFT$(A$,3) = "HI," OR A$ = "HI" THEN 6000
110 IF LEFT$(A$,5) = "THANK" THEN 6010
115 IF LEFT$(A$,4) = "CUT " OR LEFT$(A$,4) = "CUT," OR A$ = "CUT" THEN 80
120 IF A < = 13 THEN 125
121 B = A - 13: B$ = RIGHT$(A$,B)
122 IF LEFT$(A$,13) = "SAY HELLO TO " THEN K$ = "HELLO, " + B$: GOTO 1000
125 IF LEFT$(A$,3) = "AGO" AND KW = 1 THEN GOSUB 1140: GOTO 1000
130 IF LEFT$(A$,6) = "LISTEN" THEN 6020
135 IF A < = 27 THEN 145
140 B = A - 27
141 IF LEFT$(A$,27) = "THE NEXT VOICE YOU HEAR IS " THEN N$ = RIGHT$(A$,B): K$ = "GO AHEAD, " + N$: LX = 0: LY = 0: HX = 0: BI = 0: O = 0:
GOTO 1000
145 IF A$ = "HOME" THEN HOME : GOTO 70
150 IF LEFT$(A$,9) = "HOW MANY " OR LEFT$(A$,9) = "HOW MUCH " THEN 153
152 GOTO 160
153 IF CC = 0 THEN GOSUB 8000: K$ = "PRITHEE, I AM A COMPUTER, NOT A CALCULETTE": CC = 1: GOTO 1000
155 IF CC < 2 THEN K$ = "I TRIED TO BE CLEAR : I DON'T ANSWER QUESTIONS CONCERNING QUANTITIES": CC = 2: GOTO 1000
157 K$ = "GET LOST !": GOTO 1000
160 IF LEFT$(A$,4) = "I AM" AND RIGHT$(A$,3) = "YOU" THEN 6030
165 IF LEFT$(A$,3) = "I'M" AND RIGHT$(A$,3) = "YOU" THEN 6030
170 IF LEFT$(A$,8) = "GOOD MOR" THEN 6040
175 IF LEFT$(A$,9) = "GOOD NIGH" THEN 6330
180 IF LEFT$(A$,8) = "GOOD EVE" THEN 6050
185 IF LEFT$(A$,6) = "I HAVE" THEN IH = 1
190 GOSUB 7500: IF LEFT$(A$,17) = "WHAT IS YOUR NAME" THEN 6060
200 GOSUB 7500: IF LEFT$(A$,10) = "LET'S PLAY" OR LEFT$(A$,13) = "SHALL WE PLAY" OR RIGHT$(A$,11) = "PLAY A GAME" THEN 6070
210 X = INT ( RND (DI) * 5): IF X > 1 THEN 220
211 GOSUB 7500: IF RIGHT$(A$,6) = "TO YOU" THEN K$ = "TO ME ?": GOTO 70
220 IF LEFT$(A$,21) = "SHOW ME SOME PICTURES" OR RIGHT$(A$,21) = "SHOW ME SOME PICTURES" THEN 6090
230 IF LEFT$(A$,3) = "BYE" OR RIGHT$(A$,3) = "BYE" OR LEFT$(A$,7) = "GOODBYE" OR LEFT$(A$,7) = "SO LONG" OR LEFT$(A$,8) =
"FAREWELL" OR RIGHT$(A$,8) = "FAREWELL" THEN 6100
240 IF RIGHT$(A$,3) = "OWL" THEN PRINT C$;"OWL RIGHT": GOTO 30000
245 IF RIGHT$(A$,3) = "KAT" THEN PRINT C$;"KRAZY !": GOTO 30002
246 IF RIGHT$(A$,5) = "FACE" THEN PRINT C$;"WAIT...": GOTO 30004
250 IF LEFT$(A$,5) = "SORRY" OR RIGHT$(A$,5) = "SORRY" THEN 6010
255 IF LX = 1 AND RIGHT$(A$, LEN (L$)) = L$ THEN GOSUB 6500: GOTO 1000
260 IF RIGHT$(A$,5) = "LIST" THEN LIST : GOTO 70
270 IF LEFT$(A$,3) = "WHY" THEN 5000
280 IF RIGHT$(A$,12) = "START AGAIN?" OR RIGHT$(A$,13) = "START AGAIN ?" THEN 6200
285 IF LEFT$(A$,7) = "REFRESH" AND RIGHT$(A$,6) = "MEMORY" THEN ME = 1: C = 0: GOTO 6200
290 IF RIGHT$(A$,5) = "SAVE" THEN PRINT D$;"SAVE DIALECTOR.6": K$ = "DONE": GOTO 1000
291 IF RIGHT$(A$,5) = "LOCK" THEN PRINT D$;"LOCK DIALECTOR.6": K$ = "DONE": GOTO 1000
292 IF RIGHT$(A$,6) = "UNLOCK" THEN PRINT D$;"UNLOCK DIALECTOR.6": K$ = "DONE": GOTO 1000
300 FOR I = 1 TO A - 4: S$ = MID$(A$,I,5): T$ = RIGHT$(A$,4)
301 IF S$ = "CAT" OR T$ = "CAT" THEN 6210
302 NEXT I
305 IF LEFT$(A$,1) = "*" THEN A$ = RIGHT$(A$,A - 1): PRINT D$;A$: POKE 43624,1: PRINT C$;"DONE": GOTO 70
890 REM RANDOM & REPEAT.PROOF
900 KD = INT ( RND (DI) * 410) + 10: B = A + 1: IF KB = B THEN 902
901 KB = KB + 1: GOTO 900
902 K = 1000 + KD
903 FOR CK = 1 TO TK
904 IF K = STACK(CK) THEN 900
905 NEXT CK
910 STACK(TK) = K
911 TK = TK + 1: IF TK > 40 THEN TK = 1
912 KB = 0
920 IF TK = 20 AND A > 20 OR TK = 40 AND A > 20 THEN KA$ = A$: KW = 1
950 & GOSUB K
960 IF K = 0 THEN 900
990 REM COMPUTER'S BACKTALK
1000 PRINT C$;K$: GOTO 70
1005 REM RANDOM ZONE
1010 K$ = "IT AIN'T NECESSARILY SO...": RETURN
1011 K$ = "THERE IS NO PLACE LIKE HELL": RETURN
1012 K$ = "A REAL MIND-BOGGLER...": RETURN
1013 K$ = "GIVES ONE THE JITTERS...": RETURN
1014 K$ = "YOU'RE NUTS...": RETURN
1015 K$ = "THIS IS A MYSTERY...": RETURN
1016 K$ = "DO BIRDS CONFABULATE ?": RETURN
1017 K$ = "NEVER EXPLAIN, NEVER COMPLAIN": RETURN
1018 PRINT C$;"SWEET DREAMS...": GOSUB 7000: GOTO 6730
1019 GOSUB 8025: K$ = "DID I HEAR SOMEONE SCREAMING ?": RETURN

```

# ABÉCÉDAIRE

## ACCÈS

Substantif masculin. Latin : *accessus* - participe passé de *accedere*. Allemand : *Zugriff, Zugang, Zutritt*. Anglais : *Access*. Espagnol : *Acceso*. Italien : *Accesso*.

Corrélat : accès direct ; accès séquentiel, méthodes d'accès, temps d'accès.

1. Possibilité d'atteindre un emplacement défini d'un support information (mémoire).
2. Possibilité d'entrer en communication avec un ordinateur par l'intermédiaire d'un terminal (télétype, écran, etc...) permettant d'envoyer des messages et d'en recevoir de l'ordinateur. L'accès peut être différé quand la conversation avec l'ordinateur nécessite un support intermédiaire (cartes ou bandes perforées ou magnétiques, etc...). Il entraîne dans ce cas, un travail par lots.s

## BIBLIOTHÈQUE

Substantif féminin. Latin : *bibliotheca* - Grec : *Bibliothéké*. Allemand : *Bibliothek*. Anglais : *Library*. Espagnol : *Libreria*. Italien : *Biblioteca*.

Corrélat : *progammathèque*.

1. Collection organisée de documents à la disposition d'un ou plusieurs utilisateurs : bibliothèque de fichiers, bibliothèques de prammes et sous-programmes.

On distingue généralement plusieurs types de bibliothèques :

- les bibliothèques systèmes de programmes
- les bibliothèques systèmes de sous-programmes
- les bibliothèques utilisateurs de programmes et sous-programmes.

2. Local d'archivage et de stockage : bibliothèque de bandes magnétiques.

pour cette acception, nous devons éviter les néologismes «bandothèques», «magnétothèques», etc...

(...)

## C pour langage C dans le grand livre du langage C

Un *string* n'est qu'une suite de caractères individuels gérés en mémoire sous forme de tableaux *char*. Un procédé élémentaire pour saisir une chaîne de caractères consiste donc à lire, via une boucle, tous les caractères successivement et à les ranger dans des éléments. Le programme *name.c* mémorise le nom de l'utilisateur dans un tableau *char* et l'affiche ensuite à des fins de contrôle. La dimension prise pour le tableau doit lui permettre d'émerger les noms même longs. *name.c*

(...)

## DATA

Substantif masculin. D'origine latine, ce mot ancien de langue française, signifiant des «faits donnés, connus d'eux mêmes ou par la science est utilisé dans ce sens en langue anglaise.

En français moderne, on lui préfère le terme de données.

(...)

## EXCEL 5.0 FACILE

L'époque des mamouths n'est pas révolue, pour preuve la tendance au gigantisme des programmes les plus récents des grands éditeurs de logiciels (Microsoft en tête avec son imposant word 6.0 pour Windows). De ce côté, la bonne nouvelle viendrait plutôt de cette version 5.0 d'Excel pour Windows est une véritable réussite. Elle gomme tous les légers défauts de la version 4.0 et reste étonnement légère ? Pas de ralentissement de tables, une visibilité parfaite des menus, des commandes très explicites et accessibles à tous.

(...)

## FONCTIONS (& chaînes de caractères)

Flow Control

GOTO *linenum*

Jump to line number

GOSUB *linenum*

Enter subroutine at line number

RETURN

Return from subroutine

ON *aexpr* GOTO *linenum* [, *linenum* ...]

Branch based on index (value = 1, 2, ...)

ON *aexpr* GOSUB *linenum* [, *linenum* ...]

Subroutine branch based on index (value = 1, 2, ...)

POP

Convert last GOSUB into a GOTO

FOR *var* = *aexpr* TO *aexpr* [ STEP *aexpr* ]

Loop with counter variable

NEXT [*var* [, *var* ...]]

End of loop(s)

IF *expr* THEN *statement*

IF *expr* GOTO *linenum*

Conditional; if *expr* is false, rest of line is skipped

END

Terminate program cleanly

STOP

Break, as if an error occurred

Error Handling

ONERR GOTO *linenum*

Set error hook

RESUME

Retry line that caused ONERR GOTO

(...)

## GÉNÉRATEUR D'IMPULSION

Substantif masculin. Synonyme : générateur de rythme ; rythmeur.

Cf. horloge.

(...)

## HAMMING (distance de)

La distance de Hamming entre deux mots d'un code donné est le nombre de positions binaires ayant une valeur différente.

On peut concevoir une représentation géométrique des mots d'un code...

(...)

## INTERLUDE

Petit programme décrivant des travaux préliminaires à effectuer avant l'exécution d'un traitement. Il est effacé après son exécution.

(...)

## JAVA

Le langage Java est issu d'un projet de Sun Microsystems datant de 1990 : l'ingénieur Patrick Naughton n'était pas satisfait par le langage C++ utilisé chez Sun, ses interfaces de programmation en langage C, ainsi que les outils associés. Alors qu'il envisageait une migration vers NeXT, on lui proposa de travailler sur une nouvelle technologie et c'est ainsi que le Projet Stealth (furtif) vit le jour.

Le Projet Stealth fut rapidement rebaptisé Green Project avec l'arrivée de James Gosling et de Mike Sheridan. Ensemble, aidés d'autres ingénieurs, ils commencèrent à travailler dans un bureau de la rue Sand Hill à Menlo Park en Californie. Ils essayèrent d'élaborer une technologie pour le développement d'applications d'une nouvelle génération, offrant à Sun la perspective d'opportunités uniques.

L'équipe envisageait initialement d'utiliser le langage C++, mais l'abandonna pour différentes raisons. Tout d'abord, ils développaient sur un système embarqué avec des ressources limitées et estimaient que l'utilisation

du C++ demandait un investissement trop important et que cette complexité était une source d'erreur pour les développeurs. L'absence de ramasse-miettes impliquait que la gestion de la mémoire devait être programmée manuellement, un défi mais aussi une source d'erreurs. L'équipe était également insatisfaite des lacunes du langage C++ au niveau de la sécurité, de la programmation distribuée, du multi-threading. De plus, ils voulaient une plate-forme qui puisse être portée sur tout type d'appareils ou de plates-formes. Bill Joy avait envisagé un nouveau langage combinant le meilleur du langage de programmation Mesa (en) et du langage C. Dans un article appelé Plus loin (Further), il proposa à Sun que ses ingénieurs développent un environnement orienté objet basé sur le langage C++. À l'origine, Gosling envisageait de modifier et d'améliorer le langage C++, qu'il appelait C++ ++ --, mais l'idée fut bientôt abandonnée au profit du développement d'un nouveau langage de programmation qu'ils appelèrent Oak (chêne) en référence, selon la légende, à un arbre planté devant la fenêtre de leur bureau[réf. souhaitée]. L'équipe travailla avec acharnement[réf. souhaitée] et, à l'été 1992, ils furent capables de faire une démonstration constituée d'une plate-forme incluant le système d'exploitation Green[réf. souhaitée], le langage Oak (1992), les bibliothèques et le matériel. Leur première réalisation, présentée le 3 septembre 1992, fut la construction d'un PDA appelé Star7 ayant une interface graphique et un agent intelligent appelé Duke pour prêter assistance à l'utilisateur.



## ÉDITION K7 AUDIO

### ACCÈS

Substantif masculin. Latin : *accessus* - participe passé de *accedere*. Allemand : *Zugriff, Zugang, Zutritt*. Anglais : *Access*. Espagnol : *Acceso*. Italien : *Accesso*.

Corrélat : accès direct ; accès séquentiel, méthodes d'accès, temps d'accès.

1. Possibilité d'atteindre un emplacement défini d'un support information (mémoire).
2. Possibilité d'entrer en communication avec un ordinateur par l'intermédiaire d'un terminal (télétype, écran, etc...) permettant d'envoyer des messages et d'en recevoir de l'ordinateur. L'accès peut être différé quand la conversation avec l'ordinateur nécessite un support intermédiaire (cartes ou bandes perforées ou magnétiques, etc...). Il entraîne dans ce cas, un travail par lots.s

(...)

### BIBLIOTHÈQUE

Substantif féminin. Latin : *bibliotheca* - Grec : *Bibliothéké*. Allemand : *Bibliothek*. Anglais : *Library*. Espagnol : *Libreria*. Italien : *Biblioteca*.

Corrélat : *progammathèque*.

1. Collection organisée de documents à la disposition d'un ou plusieurs utilisateurs : bibliothèque de fichiers, bibliothèques de programmes et sous-programmes.

On distingue généralement plusieurs types de bibliothèques :

- les bibliothèques systèmes de programmes
- les bibliothèques systèmes de sous-programmes
- les bibliothèques utilisateurs de programmes et sous-programmes.

2. Local d'archivage et de stockage : bibliothèque de bandes magnétiques.

pour cette acception, nous devons éviter les néologismes «bandothèques», «magnéthèques», etc...

(...)

### C pour langage C dans le grand livre du langage C

Un *string* n'est qu'une suite de caractères individuels gérés en mémoire sous forme de tableaux *char*. Un procédé élémentaire pour saisir une chaîne de caractères consiste donc à lire, via une boucle, tous les caractères successivement et à les ranger dans des éléments. Le programme *name.c* mémorise le nom de l'utilisateur dans un tableau *char* et l'affiche ensuite à des fins de contrôle. La dimension prise pour le tableau doit lui permettre d'émerger les noms même longs. *name.c*

(...)

### DATA

Substantif masculin. D'origine latine, ce mot ancien de langue française, signifiant des «faits donnés, connus d'eux mêmes ou par la science est utilisé dans ce sens en langue anglaise.

En français moderne, on lui préfère le terme de données.

(...)

### EXCEL 5.0 FACILE

L'époque des mamouths n'est pas révolue, pour preuve la tendance au gigantisme des programmes les plus récents des grands éditeurs de logiciels (Microsoft en tête avec son imposant *word 6.0* pour Windows). De ce côté, la bonne nouvelle viendrait plutôt de cette version 5.0 d'Excel pour Windows est une véritable réussite. Elle gomme tous les légers défauts de la version 4.0 et reste étonnement légère ? Pas de ralentissement de tables, une visibilité parfaite des menus, des commandes très explicites et accessibles à tous.

(...)

### FONCTIONS (& chaînes de caractères)

Flow Control

GOTO *linenum*

Jump to line number

GOSUB *linenum*

Enter subroutine at line number

RETURN

Return from subroutine

ON *aexpr* GOTO *linenum* [, *linenum* ...]

Branch based on index (value = 1, 2, ...)

ON *aexpr* GOSUB *linenum* [, *linenum* ...]

Subroutine branch based on index (value = 1, 2, ...)

POP

Convert last GOSUB into a GOTO

FOR *var* = *aexpr* TO *aexpr* [STEP *aexpr*]

Loop with counter variable

NEXT [*var* [, *var* ...]]

End of loop(s)

IF *expr* THEN *statement*

IF *expr* GOTO *linenum*

Conditional; if *expr* is false, rest of line is skipped

END

Terminate program cleanly

STOP

Break, as if an error occurred

Error Handling

ONERR GOTO *linenum*

Set error hook

RESUME

Retry line that caused ONERR GOTO

(...)

### GÉNÉRATEUR D'IMPULSION

Substantif masculin. Synonyme : générateur de rythme ; *rythmeur*.

Cf. horloge.

(...)

### HAMMING (distance de)

La distance de Hamming entre deux mots d'un code donné est le nombre de positions binaires ayant une valeur différente.

On peut concevoir une représentation géométrique des mots d'un code...

(...)

### INTERLUDE

Petit programme décrivant des travaux préliminaires à effectuer avant l'exécution d'un traitement. Il est effacé après son exécution.

(...)

### JAVA

Le langage Java est issu d'un projet de Sun Microsystems datant de 1990 : l'ingénieur Patrick Naughton n'était pas satisfait par le langage C++ utilisé chez Sun, ses interfaces de programmation en langage C, ainsi que les outils associés. Alors qu'il envisageait une migration vers NeXT, on lui proposa de travailler sur une nouvelle technologie et c'est ainsi que le Projet Stealth (furtif) vit le jour.

Le Projet Stealth fut rapidement rebaptisé Green Project avec l'arrivée de James Gosling et de Mike Sheridan. Ensemble, aidés d'autres ingénieurs, ils commencèrent à travailler dans un bureau de la rue Sand Hill à Menlo Park en Californie. Ils essayèrent d'élaborer une technologie pour le développement d'applications d'une nouvelle génération, offrant à Sun la perspective d'opportunités uniques.

L'équipe envisageait initialement d'utiliser le langage C++, mais l'abandonna pour différentes raisons. Tout d'abord, ils développaient sur un système embarqué avec des ressources limitées et estimaient que l'utilisation

du C++ demandait un investissement trop important et que cette complexité était une source d'erreur pour les développeurs. L'absence de ramasse-miettes impliquait que la gestion de la mémoire devait être programmée manuellement, un défi mais aussi une source d'erreurs. L'équipe était également insatisfaite des lacunes du langage C++ au niveau de la sécurité, de la programmation distribuée, du multi-threading. De plus, ils voulaient une plate-forme qui puisse être portée sur tout type d'appareils ou de plates-formes. Bill Joy avait envisagé un nouveau langage combinant le meilleur du langage de programmation Mesa (en) et du langage C. Dans un article appelé Plus loin (Further), il proposa à Sun que ses ingénieurs développent un environnement orienté objet basé sur le langage C++. À l'origine, Gosling envisageait de modifier et d'améliorer le langage C++, qu'il appelait C++ ++ -, mais l'idée fut bientôt abandonnée au profit du développement d'un nouveau langage de programmation qu'ils appelèrent Oak (chêne) en référence, selon la légende, à un arbre planté devant la fenêtre de leur bureau [réf. souhaitée]. L'équipe travailla avec acharnement [réf. souhaitée] et, à l'été 1992, ils furent capables de faire une démonstration constituée d'une plate-forme incluant le système d'exploitation Green [réf. souhaitée], le langage Oak (1992), les bibliothèques et le matériel. Leur première réalisation, présentée le 3 septembre 1992, fut la construction d'un PDA appelé Star7 ayant une interface graphique et un agent intelligent appelé Duke pour prêter assistance à l'utilisateur.

À Dax, le jeune homme s'empare de l'ouvrage 32, lisant contre le vent des berges, là où la bibliothèque idéale s'est posée. Le chapitre 18 d'un manuel de pilote évoque la possibilité de voler à deux joueurs dans la même pièce sur deux ordinateurs interconnectés.



À la médiathèque Sainte-Croix de Bayonne, en ce jour de marché, la jeune fille préfère lire les méthodes d'attaque d'une sorcière de Minecraft potion/potion/flèche. Le breuvage est volatile et la récompense de 6 poudres de canon servant à fabriquer des blocs de TNT jusqu'à 6 yeux d'araignées. Le guide officiel de Minecraft a été publié en 2014.



À Pau, en cette médiathèque André-Labbarrère, il lit un passage de l'ouvrage dédié aux techniques de hacking, et feuilletant le livre, il croise en page 412 une définition du masque jetable comme crypto-système inconditionnellement sûr aux blocs de données aléatoires.



À Billère, au sein de la médiathèque d'Este, elle lit en langage Basic quelques fragments de l'ouvrage technique de l'ingénieure Nicole Bréaud-Pouliquen qui, en 1986, offre les clefs pour une programmation orientée Apple // c et //e 65C02.



À Mourenx, les unes et les autres se jouent du langage C, du Java pour une prosodie informatique improvisée. D'un espace à l'autre, Joyce surgit de l'ouvrage 50 sur les propriétés universelles de l'eau et ses formes de l'eau aux formes de langages numériques d'où s'écoulent les données.



# RENCONTRES FORTUITES 2020



**LA PETITE BIBLIOTHEQUE  
IDÉALE  
POUR UNE INFORMATIQUE  
(LIBRE & POÉTIQUE)  
2020**