



Lexique

[Mise à jour le 27/3/2020]

A

Abstraction

Une représentation simplifiée de quelque chose de plus complexe.

Accessibilité

La conception de produits, d'appareils, de services ou d'environnements prenant en compte la capacité de tous les utilisateurs, y compris les personnes souffrant de handicaps ou celles qui sont limitées par une technologie plus ancienne ou plus lente.

Algorithme

Un algorithme est un ensemble de processus ou de règles à suivre dans les calculs ou d'autres opérations de résolution de problèmes. Les algorithmes sont à la base de la plupart des programmations informatiques. [Wikipédia](#)

API

En informatique, une **interface de programmation applicative** (souvent désignée par le terme **API** pour application programming interface) est un ensemble normalisé de **classes**, de **méthodes** ou de **fonctions** qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels. Elle est offerte par une bibliothèque logicielle ou un service web, le plus souvent accompagnée d'une description qui spécifie comment des programmes consommateurs peuvent se servir des fonctionnalités du programme fournisseur. [Wikipédia](#)

Array (Tableau)

Un type de variable qui peut stocker plusieurs bits de données. Un tableau est généralement défini en utilisant des crochets avec le nombre d'éléments dans le tableau passés dans les parenthèses. Chaque élément du tableau peut stocker une donnée comme s'il s'agissait d'une variable. Dans certains langages de programmation, un tableau ne peut contenir qu'un seul type de données alors que dans d'autres langages, les tableaux peuvent contenir des types de données mixtes. [Wikipédia](#)

Assembleur

Un assembleur est un programme qui prend des instructions informatiques de base et les convertit en un modèle de bits que le processeur de l'ordinateur peut utiliser pour effectuer ses opérations élémentaires. [Wikipédia](#)

B

Binaire

Une façon de représenter l'information en utilisant seulement deux options.

BIT

Une contraction de "Binary Digit". Un bit est la seule unité d'information dans un ordinateur, généralement représenté par 0 ou 1.

Block-based programming (Langage de programmation basé sur des blocs)

Tout langage de programmation qui permet aux utilisateurs de créer des programmes en manipulant des "blocs" ou des éléments de programmation graphiques, plutôt que d'écrire du code en utilisant du texte (Code Studio, Scratch, Blockly, MakeCode, etc.)

Bug

Erreur dans un programme qui l'empêche de s'exécuter comme prévu. [Wikipédia](#)

Byte (Octet)

Unité fondamentale la plus commune des données numériques. Un octet a une valeur de 8 bits de données. [Wikipédia](#)

C

Chatbot (Dialogueur ou agent conversationnel)

Un chatbot est un programme qui tente de simuler la conversation d'un être humain via des interactions textuelles ou vocales. Un utilisateur peut poser une question à un chatbot ou faire une commande, et le chatbot répond ou effectue l'action demandée. [Wikipédia](#)

Classe

Ensemble d'objets ayant le même comportement (mais dont l'état est généralement différent) ou un modèle définissant un tel ensemble. [Wikipédia](#)

Class Library (Bibliothèque de classes)

Une bibliothèque de classes est une collection de classes ou de modèles codés pré-écrits, dont chacun peut être spécifié et utilisé par un programmeur lors du développement d'un programme d'application. Le programmeur spécifie quelles classes sont utilisées et fournit des données quiinstancient chaque classe en tant qu'objet pouvant être appelé lors de l'exécution du programme. L'accès et l'utilisation d'une bibliothèque de classes simplifient grandement le travail du programmeur puisque le code prétendu standard est disponible et que le programmeur n'a pas besoin de l'écrire.

Code machine (ou langage machine)

Le langage machine, ou code machine, est la suite de bits qui est interprétée par le processeur d'un ordinateur exécutant un programme informatique. C'est le langage natif d'un processeur, c'est-à-dire le seul qu'il puisse traiter. Il est composé d'instructions et de données à traiter codées en binaire. [Wikipédia](#)

Code objet

Sortie d'un compilateur ou d'un assembleur, pas nécessairement exécutable directement sans lien avec d'autres modules. [Wikipédia](#)

Code source

Le code source est un texte qui représente les instructions d'un programme telles qu'elles ont été écrites dans un langage de programmation sous une forme humainement lisible par un programmeur. Le code source se matérialise souvent sous la forme d'un ensemble de fichiers textes. [Wikipédia](#)

Commandes (ou instructions)

Une instruction informatique désigne une étape dans un programme informatique. Une instruction dicte à l'ordinateur l'action nécessaire qu'il doit effectuer avant de passer à l'instruction suivante. [Wikipédia](#)

Computational thinking (pensée machine)

La pensée computationnelle s'intéresse à la résolution de problèmes, à la conception de systèmes ou même à la compréhension des comportements humains en s'appuyant sur les concepts

fondamentaux de l'informatique théorique. [Wikipédia](#)

Conditions

Déclarations qui s'exécutent uniquement sous certaines conditions. [Wikipédia](#)

D

Data (Données)

En informatique, une donnée est la représentation d'une information dans un programme : soit dans le texte du programme (code source), soit en mémoire durant l'exécution. [Wikipédia](#)

Data stucture (Structure des données)

En informatique, une structure de données est une manière d'organiser les données pour les traiter plus facilement. Une structure de données implémente concrètement un type abstrait. [Wikipédia](#)

Débogage

Le débogage est un processus de diagnostic, de localisation et d'élimination des erreurs des programmes informatiques; ce processus permet aussi la vérification (autrement dit le test) du programme en cours d'élaboration. [Wiktionnaire](#)

Déploiement

Le déploiement de logiciels est l'ensemble des activités qui rendent un système logiciel disponible pour l'utilisation.

Deprecated (Obsolète)

En programmation informatique, une entité de langage obsolète est une entité tolérée ou prise en charge, mais non recommandée.

E

Event (Evènement)

Action qui provoque quelque chose.

Event manager (Gestionnaire d'évènements)

Programme en mémoire qui s'active lorsqu'un évènement particulier survient au cours de l'exécution d'un autre programme. [Wiktionnaire](#)

F

Fonction

Une routine qui reçoit un ou plusieurs arguments, les traite et retourne une et une seule valeur, conformément à la définition mathématique de fonction. [Wikipédia](#)

Fonction (Appel)

En informatique un appel est une instruction ou une commande qui permet de déplacer la séquence d'exécution courante vers une autre section, un autre programme, script ou traitement par lots. [Wikipédia](#)

Fonction (Définition)

Le code à l'intérieur d'une fonction qui indique au programme ce qu'il faut faire lorsque la fonction est appelée.

Framework

Un framework est souvent une structure en couche indiquant quels types de programmes peuvent ou devraient être construits et comment ils interagiraient. [Wikipédia](#)

H

Heap (Tas)

Zone de la mémoire réservée aux objets de données alloués dynamiquement. Complète mais diffère de la pile (voir stack). [Wikipédia](#)

I

IDE

En programmation informatique, un environnement de développement est un ensemble d'outils qui permet d'augmenter la productivité des programmeurs qui développent des logiciels. Il comporte un éditeur de texte destiné à la programmation, des fonctions qui permettent, par pression sur un bouton, de démarrer le compilateur ou l'éditeur de liens ainsi qu'un débogueur en ligne, qui permet d'exécuter ligne par ligne le programme en cours de construction. [Wikipédia](#)

Identifiant

Un identifiant est une sorte de nom qui sert à identifier un objet précis dans un ensemble d'objets ; ou plus largement toute suite de caractères qui joue ce rôle-là. En principe, un identifiant devrait être unique pour chaque objet. [Wikipédia](#)

Integer (nombre entier)

En informatique, un entier est un type de donnée qui représente un sous-ensemble fini de nombres entiers relatifs. On utilise aussi le terme type de données entières (integral type data). [Wikipédia](#)

Interpréteur

En informatique, un interprète, ou interpréteur est un outil ayant pour tâche d'analyser, de traduire et d'exécuter les programmes écrits dans un langage informatique. [Wikipédia](#)

Itération

Une itération en informatique est la répétition d'un bloc d'instructions dans un programme informatique. [Wikipédia](#)

P

Paradigme

Un paradigme de programmation est une façon d'approcher la programmation informatique et de traiter les solutions aux problèmes et leur formulation dans un langage de programmation approprié. Il s'oppose à la méthodologie, qui est une manière d'organiser la solution des problèmes spécifiques du génie logiciel. [Wikipédia](#)

Pile

voir stack

Pixel

Le pixel (souvent abrégé px) est l'unité de base permettant de mesurer la définition d'une image numérique matricielle. Son nom provient de la locution anglaise picture element, qui signifie « élément d'image ». [Wikipédia](#)

Procédure (routine)

En informatique, une routine est une entité informatique qui encapsule une portion de code (une séquence d'instructions) effectuant un traitement spécifique bien identifié (asservissement, tâche, calcul, etc.) relativement indépendant du reste du programme, et qui peut être réutilisée dans le même programme, ou dans un autre. [Wikipédia](#)

Programmation orientée objet

La programmation orientée objet (POO), ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique élaboré par les Norvégiens Ole-Johan Dahl et Kristen Nygaard au début des années 1960 et poursuivi par les travaux de l'Américain Alan Kay dans les années 1970. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre. Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec ses pairs. Il s'agit donc de représenter ces objets et leurs relations ; l'interaction entre les objets via leurs relations permet de concevoir et réaliser les fonctionnalités attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes. [Wikipédia](#)

Programme

Un programme informatique est un ensemble d'opérations destinées à être exécutées par un ordinateur. Un programme source est un code écrit par un informaticien dans un langage de programmation. Il peut être compilé vers une forme binaire, ou directement interprété.

R

Refactoring

Le refactoring ou réusinage de code est l'opération consistant à retravailler le code source d'un programme informatique – sans toutefois y ajouter des fonctionnalités ni en corriger les bogues – de

façon à en améliorer la lisibilité.

Run (Exécuter)

Run est un mot anglais signifiant « course » ou « courir ». En informatique, il signifie aussi « exécuter » une routine ou un programme.

S

Stack (pile)

En informatique, une pile (en anglais stack) est une structure de données fondée sur le principe « dernier arrivé, premier sorti » (en anglais LIFO pour last in, first out), ce qui veut dire qu'en général, le dernier élément, ajouté à la pile, sera le premier à en sortir. [Wikipédia](#)

T

Tableau

voir Array

Tas

voir heap

V

Variable

Emplacement mémoire nommé dans lequel un programme peut stocker des résultats intermédiaires et à partir duquel il peut les lire. [Wikipédia](#)

W

Worspace (Espace de travail)

L'espace d'un environnement de programmation où on dépose des commandes pour construire le programme.

From:

<http://webge.fr/dokuwiki/> - **WEBGE Wikis**

Permanent link:

<http://webge.fr/dokuwiki/doku.php?id=info:gene:lexique>

Last update: **2021/08/11 09:19**

