

Introduction

Bonjour à toutes et à tous, je m'appelle Brice GOGLIN, je suis chercheur en informatique. Concrètement ça signifie que quand je rencontre des amis ou de la famille, ils vont me demander d'installer des logiciels, de réparer leur ordinateur ou d'installer une imprimante, alors que l'informatique, ce n'est pas du tout ça en fait.

Bonjour, je m'appelle Sylvie BOLDO, je suis chercheuse en informatique, et moi ce qui me plaît c'est d'expliquer aux enfants et aux adultes que l'ordinateur ce n'est pas une boîte magique, c'est juste un tas de ferraille. C'est pour ça qu'on vous propose cette partie sur l'informatique et ses fondements, où on va vous expliquer les fondements de l'informatique, c'est-à-dire ce qu'on estime qui est important pour comprendre la science informatique.

Donc cette partie va être divisée en 4 morceaux. Tout d'abord, on va vous expliquer comment on fait pour représenter l'information dans l'ordinateur, donc que ce soit du texte, des images, des nombres, du son, etc. Ensuite on parlera d'algorithmique, donc comment on fait pour écrire une recette, pour résoudre un problème en informatique. Ensuite on parlera de programmation, c'est-à-dire comment programmer concrètement cet algorithme dans un langage compréhensible par la machine pour résoudre notre problème. Et enfin on expliquera quand même qu'est-ce qu'il y a dans ce tas de ferraille, comment ça marche concrètement, le processeur, etc., et aussi les réseaux qui interconnectent les ordinateurs.

Et bien, allons-y.