

‘AHHH #\\$@% ça marche pas !’ : Aidez votre père dans sa lutte avec l’informatique et devenez un.e meilleur.e développeur.se

Antoine Languillaume*

Résumé

Un après-midi de décembre brumeux, vous entendez les vagues grognements de votre géniteur qui comme souvent est aux prises avec la technologie.

Le quintuple best-off de Léo Ferré qu’il vient d’acheter n’est pas reconnu par la base de données Itunes. En lieu et place des titres miolours comme : “Pauvre Rutebeuf”, “Le Fleuve Aux Amants” ou encore “L’âme Du Rouquin” la lumière blafarde de l’écran n’affiche qu’une malheureuse série de titre1, titre2, titre3 ... S’il y a une chose qui vous énerve plus que de jouer le dépanneur informatique pendant vos vacances bien méritées, c’est de ne pas pouvoir savoir quelle chanson est jouée par l’autoradio. Vous prenez donc en photo le verso de la pochette du CD et dites : “Laisse moi 2h je vais régler ça”.

Vous vous enfermez dans votre bureau et c’est parti ! Votre père vient sans s’en rendre compte de vous donner l’occasion de devenir un bien meilleur programmeur avec un projet hyper ludique !

Comment faire extraire le texte de l’image ? Comment éditer automatiquement les méta données des fichiers audio ?

Et surtout comment rendre le projet reproductible ? Après tout, vous passez votre temps à seriner vos collègues chercheurs sur l’importance de la reproductibilité de leurs projets ? C’est le moment où jamais de leur montrer que c’est possible même pour un projet en apparence insignifiant !

Dans cette courte présentation nous verrons comment un problème de la vie quotidienne, en apparence anodin, a permis à l’auteur d’intégrer quantité de savoirs en un seul projet très ludique, et d’en faire l’exemple idéal des méthodes de reproductibilité moderne.

Mots-clefs : Reproductibilité, Apprentissage, Interopérabilité R et Python, Conteneurisation, Chanson Française.

*ThinkR, antoine@thinkr.fr