B-A BA de l'informatique : Le virtuel

Entre vous et la machine il y a des outils sensés traduire les désirs (informatiques). En fait il s'agit de quantités énormes d'instructions qui suivent un cheminement selon un ordre précis et prévu à l'avance.

Une analogie simple évitera de longs discours fastidieux :

- instruction numéro 1 : vous tournez la clé dans la serrure
- instruction numéro 2 : si vous avez tourné la clé vers la droite vous débloquez la serrure et vous passez à l'instruction numéro 4
- instruction numéro 3 : sinon vous avez bloqué la serrure et vous retournez à l'instruction numéro 1
- instruction numéro 4 : vous entrez et le jeu est terminé.

Bien sûr en informatique, les instructions sont très loin d'être aussi simples mais le principe y est. Et puis il n'est pas vraiment essentiel à l'utilisateur ordinaire d'éplucher les milliards de 0 et de 1 qui composent ces instructions. Il est seulement suffisant de retenir qu'elles sont regroupées en paquets bien organisés, chacun déterminé dans un but précis.

- ☞ Ces lignes de codes constituent un programme.
- ☞ Un ensemble de programmes constituent un logiciel.
- ☞ Une compilation de logiciels s'appelle une application.

Souvent le profane situe au même niveau le logiciel, le programme ou l'application. Pour ne pas compliquer ni perturber outre-mesure ce premier module nous conserverons cette particularité.

Démarrer un programme !

On ne démarre pas n'importe quel programme "au-petit-bonheur-la-chance !"

Il faut d'abord savoir ce que l'on veut obtenir de l'ordinateur et avec quel logiciel on va opérer.

À partir de là on peut se lancer...

Les programmes sont normalement regroupés dans une liste sensée en simplifier la recherche...

Cette liste est située dans un dossier [Programmes](#) qui lui-même se trouve dans un dossier [Menu Démarrer](#).

Ce dossier [Menu Démarrer](#) est accessible via le bouton [Démarrer](#) qui nous propose l'option [Programmes](#) (ou [Tous les programmes](#)).

Il suffit alors de choisir dans la liste l'application souhaitée.

NB (1) : les programmes sont rarement esseulés et sont plutôt installés avec quelques accessoires, comme le désinstallateur ou le fichier d'aide de base "Lisez-moi.txt" par exemples...

NB (2) : À son démarrage, si l'ordinateur lance de lui-même une série d'applications nécessaires à son bon fonctionnement, il démarre aussi celles qui sont consécutives aux multiples installations dont nombre d'utilisateurs plus ou moins fantaisistes ne manquent pas d'encombrer leur machine.

Il en résulte fatalement une réduction non négligeable des ressources disponibles... ce qui peut expliquer certaines lenteurs agaçantes !

Présentation d'un programme !

En informatique, l'immensité des possibilités est telle qu'il est utopique de vouloir énumérer ici toutes les applications et leurs variantes ainsi que de détailler chaque interface. Sans entrer dans le détail, des principes communs demeurent :

- ☞ Les outils système se trouvent en haut, dans la [Barre de titres](#),
- ☞ La quasi totalité des outils est accessible depuis une [Barre de menus](#), ou plus récemment, depuis un [Ruban](#),
- ☞ Les accessoires les plus utilisées sont directement accessibles depuis une ou plusieurs [Barre d'outils](#),
- ☞ Des renseignements utiles à l'utilisateur sont consultables dans la [Barre d'état](#),
- ☞ La zone de travail peut comporter un ou plusieurs [Volets](#),
- ☞ Selon nos demandes et le principe choisi par les concepteurs du logiciel, des [Boîtes de dialogue](#) et/ou des [Boîtes de propriétés](#) peuvent s'ouvrir ou être présentes en permanence à l'écran,
- ☞ D'autres outils peuvent être disponibles ([Barres flottantes](#), [contextuelles](#), [raccourcis clavier](#)...) pour répondre à des besoins ergonomiques précis.

Certains programmes, comme les lecteurs multimédias ou les navigateurs Internet, ont des finalités très précises et leur usage spécifique n'autorise que des paramétrages de confort.

D'autres, intermédiaires, offrent parfois des doses variables de créativité, notamment les jeux. Dans ces cas, les possibilités du [soft](#) (le logiciel) sont plus ou moins facilement exploitables via des [Icônes](#) et/ou des [Boutons](#) répartis sur l'[Interface](#) au gré des concepteurs.