

LIVRE : LES OBJETS DE L'INFORMATIQUE

FICHE N° 8401

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 1975-1999
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Ordinateurs
Organisme : ACONIT
Ville : à préciser
Modèle :
Matériaux : Carton, Papier

Description

Ce livre écrit en français, présenté en noir et blanc sur 92 pages, est de forme presque carrée, avec une souris illustrant sur la couverture. Ce livre comprend une préface qui décrit les intentions de l'auteur de nous présenter une "aventure de la pensée" en suivant un fil chronologique. Chaque page détaillant sur les 66 objets sélectionnés possèdent un titre, un résumé, un descriptif analytique et d'une image de l'objet.

Utilisation

La description des objets permet au lecteur de comprendre sa fonction et d'obtenir quelques données techniques. De plus, une mise en perspective du contexte historique, social ou économique donne à ce livre un aspect de "carnet de voyage" souhaité par l'auteur.

Jean-Pierre Cahier

les objets de l'informatique

Éditions Du May

les objets de l'informatique

Fax, minitel, CD et code-barres; disquette, souris, Macintosh et imprimante laser; traducteur de poche, visiophone, et "boîte noire"... Un mot relie tous ces objets : l'informatique.

L'apparition des premières machines électroniques basées sur le langage binaire, laissa penser que l'on était à la veille d'une révolution qui toucherait le calcul et le stockage des informations. Depuis, l'informatique n'a cessé de gagner du terrain, s'inscrivant dans les domaines les plus inattendus, marquant notre environnement quotidien, bien au-delà du



monde professionnel. Micro, mini, interface, souris : le langage s'est enrichi de certains mots détournés de l'usage commun ou façonnés pour les besoins de ces technologies.

Il devenait nécessaire de dresser un état des lieux, des matériels aux marques, des techniques aux objets, de la machine de Pascal aux machines les plus sophistiquées; un inventaire que Jean-Pierre Cahier nous commente, avec humour et érudition, dressant la carte d'un paysage modelé par l'informatique, dans lequel chacun retrouvera un peu de son histoire.

Photo: François Buissonnet

Préface	7	La disquette	56-57
La machine de Pascal	15	L'imprimante à marguerite	58
La carte perforée	16-17	Le simulateur de vol	59
Le premier ordinateur	18	La carte à puce	60
La calculatrice Olivetti	19	La souris	61
La tabulatrice Honeywell-Bull	20-21	La borne de dialogue	62
Le transistor	22	L'IBM-PC	63
Le dérouleur	23	Le numériseur de précision	64-65
Le Bull Gamma	24-25	La fenêtre	66
Le listing	26	Le juke-box de mémoire	67
Le central	27	Le portable	68
Le jeu d'échecs électronique	28	Le Minitel	69
La puce	29	La fibre optique	70
Les "gamelles"	30-31	La "boîte noire"	71
Le terminal	32	Le code à barres	72-73
Le mini-ordinateur	33	Le traceur grand format	74
Le "fer à repasser"	34-35	L'imprimante laser	75
La touche "envoi"	36	Le compact numérique	76
La balise Argos	37	L'objet de synthèse	77
Le disque Winchester	38	Le scanner-copieur	78
Le modem	39	Le téléphone mobile	79
Le Micral	40-41	La console Nintendo	80
Le manche à balai	42	Le télécopieur	81
Le Cray	43	Le robot manipulateur	82
La barrette de mémoire	44	La prise Numéris	83
L'imprimante graphique	45	Les sésames	84
Le clavier	46-47	L'ardoise électronique	85
Les connecteurs	48	L'objet fractal	86
Le Macintosh	49	Le gant à capteurs	87
Le tableur	50	La carte VGA	88-89
Le thermostat domestique	51	Les lunettes de réalité virtuelle	90
La calculette	52-53	Le visiophone	91
Le dérouleur rapide	54	Le neuro-ordinateur	92
Le scanner	55	Crédit photographique	95

Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Livre : Les objets de l'informatique (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27252>, consulté le 2026-07-26