



Conseils de lecture aux décideurs en informatique

Vous avez un poste de dirigeant d'entreprise, de directeur technique ou de chef de projet logiciel. Il vous revient de choisir les technologies et les méthodes qui seront utilisées pour réaliser vos logiciels ou de valider ces choix que vous aurez délégué à d'autres. Voici les conseils de lecture que je peux vous donner pour éclairer ces choix :

Revenge of the Nerds

Un article, assez célèbre dans les milieux autorisés, de Paul Graham.

Cet article date de 2002, et cela se sent dans les références technologiques qui y sont données (Java, PERL et Python y sont mentionnés comme les dernières nouveautés à la mode). De plus, Paul Graham est un zélateur assumé du langage LISP, et cela se sent également tout au long de l'article.

Néanmoins, l'article donne une perspective et une hauteur de vue qui restent intemporelles sur l'art et la manière qui devraient être ceux de choisir un langage de programmation. L'article donne aussi les clefs de lecture expliquant le flagrant manque d'audace que l'on constate quasi-systématiquement dans ce domaine.

NB : Pour la référence culturelle, le « pointy haired boss » dont il est question dans l'article fait allusion à un personnage des bandes dessinées *Dilbert*. Pour des raisons juridiques, je ne peux reproduire ici d'exemple de cette caricature peu reluisante du chef de département informatique. On le reconnaîtra à la couronne de cheveux entourant sa calvitie et formant des pointes de part et d'autre de sa tête.

Painless Functional Specifications

Une série d'articles (en anglais) en quatre parties, par Joel Spolsky, pour décrire ce à quoi devraient ressembler des spécifications fonctionnelles et la façon de s'y prendre pour les rédiger.

Les spécifications fonctionnelles sont un aspect trop souvent négligé, au point que sur de nombreux projets, il n'y en a tout simplement pas. Et quand il y en a, l'exercice est difficile de faire en sorte qu'elles soient suffisamment précises pour éviter les malentendus, sans toutefois empiéter sur le domaine de la conception technique et de la réalisation de la solution.

- Partie 1 : [Why Bother?](#)
- Partie 2 : [What's a Spec?](#)
- Partie 3 : [But... How?](#)
- Partie 4 : [Tips](#)