

# Journal : Les strings d'Ada

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 07/11/21 à 21:30. [Licence CC By-SA](#).

Étiquettes : [ada\\_lovelace](#)

Ce titre est légèrement trompeur, désolée. Il n'y a pas plusieurs strings, mais un seul, mais rien ne vous empêche d'en faire d'autres après tout.

Un retour en arrière s'impose pour commencer.

## Ipot à la rescousse

Quelque part au cours de cette année, je ne sais plus qui a émis dans un commentaire une remarque sur le manque d'élasticité des strings d'Ada, le langage informatique. N'étant pas informaticienne, mais étant francophone, j'ai aussitôt pensé à Ada et à ses sous-vêtements. Ada Lovelace, bien sûr, qui est connue pour avoir écrit le tout premier programme de l'histoire de l'informatique. Ce qui m'a, évidemment, fait rire et ce d'autant plus que les dernières années de la courte vie d'Ada (1815-1852) se sont passées sous le règne de la très austère reine Victoria (elle l'était peut-être moins à cette époque d'ailleurs).

Depuis, j'ai appris que les strings d'Ada, le langage, [existaient en plusieurs tailles](#). Soit dit en passant, un type qui a un avatar aussi choucard et autant d'humour ne peut pas être complètement mauvais et son langage de prédilection complètement nul.

## Ada en 3D

Revenons à Ada, Lovelace, pas le langage. Du coup cela m'a donné l'idée d'en faire une petite. J'ai donc ressorti mon matériel de 3D préféré pour concocter une petite [Ada toute douce](#) de 28 cm aux aiguilles 2,5 (donc au tricot).



Ben oui, sur la photo, je n'ai pas pu résister à lui donner un, anachronique certes, ordinateur sous Mageia. On ne se refait pas.

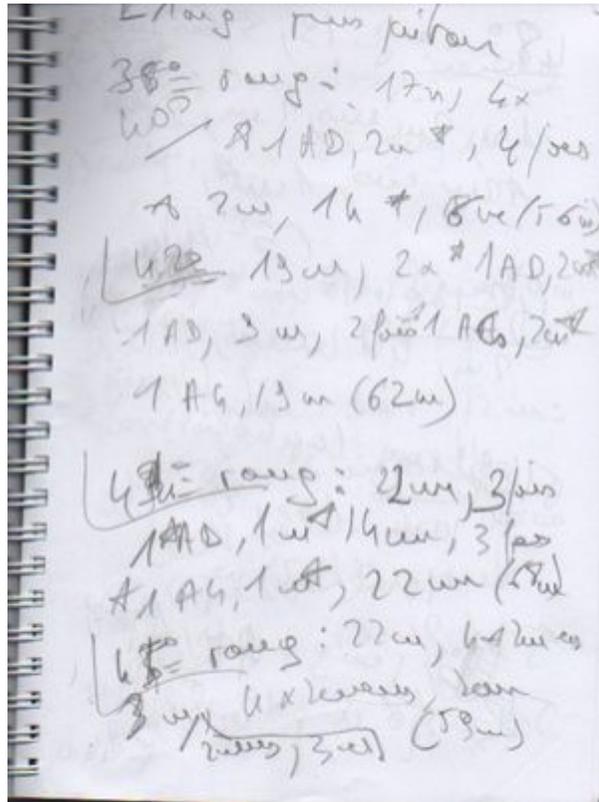
Sous sa sage robe, j'ai pris plus ou moins comme inspiration son portrait par [Alfred Edward Chalon<sup>w</sup>](#) en 1838, elle a donc un string, si c'est la seule chose qui vous intéresse, photo :



Du design de jouets en tricot et des aléas du code

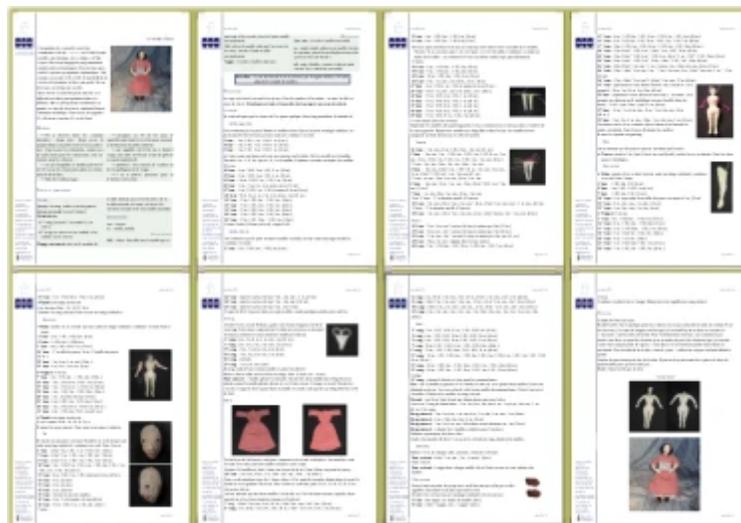
Si c'est loin d'être mon premier modèle, c'est la première fois que je m'attaque à la réalisation d'un personnage humain réaliste, ce qui n'est pas si évident. Et encore moins s'agissant d'une femme. En effet, l'anatomie masculine est plus sommaire on va dire. La silhouette de la petite Ada (sans sa robe) n'est pas aussi réaliste qu'elle le devrait, mais tout à fait adaptée au type de robe avec corset de l'époque, donc on va dire que ça va.

Du coup, je me suis demandée comment d'autres faisaient. Personnellement, je prends mes aiguilles, mon fil, ce que j'ai en tête, souvent des illustrations, mais pas toujours. Là j'avais devant moi des illustrations d'anatomie. Ensuite, ben je tricote et je rédige les explications au fil de l'eau. Et là, comment dire, se posent des problèmes de lisibilité du code.



Si ça n'avait pas été de ma main, j'aurais hurlé au sabotage. Normalement, un observateur un tant soit peu attentif aura compris tout de suite pourquoi l'ordinateur m'a sauvé la vie scripturale.

Si ça peut vous rassurer, une fois déchiffré, le résultat final est lisible :



Si vous voulez savoir comment font d'autres designers de jouets en tricot ou au crochet ? J'ai posé la question sur le réseau social américain spécialisé dans le travail du fil, [Ravelry](#). Souvent les créateurs et les créatrices font un croquis au départ, mais pas toujours, certains et certaines écrivent un brouillon de modèle et ensuite tricotent et amendent et complètent le patron au fur et à mesure. Mais, dans l'ensemble, les personnes qui ont répondu ont de la bouteille en matière de tricot, et c'est ça qui leur permet de créer des jouets souvent complexes, pas tant à tricoter, qu'à concevoir ou à finir. Et je doute que, pour l'instant, ça puisse être automatisé d'une façon d'une autre, et c'est une bonne chose.

## Pour finir

Un très grand merci à j'ai oublié qui a fait ce commentaire sur les strings d'Ada, le langage, parce que ça faisait un bout de temps que j'avais laissé tomber les aiguilles et que ça m'a remis dedans.

### Série

Posté par [Enzo Bricolo](#) le 07/11/21 à 21:46. Évalué à 8 (+7/-1).

Vivement le journal sur les jupes d'Alexa et celui sur les brassières de Siri.

### Re: Série

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 07/11/21 à 21:48. Évalué à 5 (+4/-1).

Euh, je, c'est-à-dire que. Ce ne serait pas très convenable, j'en ai peur.

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Déraillé.

### Re: Série

Posté par [refreketu](#) le 08/11/21 à 06:40. Évalué à 10 (+9/-0).

Je vois pas le rapport avec Alexa et Siri. Un journal sur les caleçons de Pascal par contre serait plus cohérent.

### Re: Série

Posté par [Gil Cot](#) le 08/11/21 à 07:00. Évalué à 3 (+1/-0).

Ah mince, des années de Pascal et je ne connaissais pas ce type... C'est une nouvelle pensée norme ? Ou une implémentation particulière ? (je veux bien le lien)

--

"It is seldom that liberty of any kind is lost all at once." — David Hume

### Re: Série

Posté par [ted \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 08:27. Évalué à 10 (+16/-0). Dernière modification le 08/11/21 à 08:28.

Je suis sûr qu'il y a des choses à raconter sur les bool de Pascal

--

Un LUG en Lorraine : <https://enunclic-cappel.fr>

### Re: Série

Posté par [Christophe B. \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 16:31. Évalué à 4 (+2/-0).

Il n'y a vraiment que les bytes qui vous intéressent ...

### Re: Série

Posté par [Gil Cot](#) le 08/11/21 à 17:01. Évalué à 3 (+1/-0).

Avec 1 bit on a les 2 bool ; mais avec 8 c'est la char à string qui se pointe.  
Les voies du code ont toujours été pénétrables en français.

--

"It is seldom that liberty of any kind is lost all at once." — David Hume

### **Re: Série**

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 09:47. Évalué à 2 (+0/-0). Dernière modification le 08/11/21 à 09:47.

Tiens, bonne idée. En plus c'est plus facile à faire à tous points de vue.

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Déraillé.

### **Faut pas baliser**

Posté par [kaos](#) le 08/11/21 à 06:31. Évalué à 3 (+1/-0). Dernière modification le 08/11/21 à 06:31.

Le lien (de taille !) ne mène à rien...

Joli boulot, depuis le temps que Mlle se faisait désirer

--

Matricule 23415

### **Re: Faut pas baliser**

Posté par [Thomas Debesse \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 06:49. Évalué à 4 (+1/-0). Dernière modification le 08/11/21 à 08:11.

Ah oui, le lien devrait être : <https://linuxfr.org/nodes/124574/comments/1856168>

Il y a une balise étrange `<br class='autobr' />` qui s'est placée en plein milieu!

--

ce commentaire est sous licence cc by 4 et précédentes

### **Re: Faut pas baliser**

Posté par [Thomas Debesse \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 06:56. Évalué à 4 (+1/-0).

Et sinon en parlant de lien, je cherchais dans le journal un lien vers le document dont on voit la miniature, j'ai mis un peu de temps à trouver le lien qui menait à la page qui contenait le lien vers le document, donc pour les ~~décideurs pressés~~ curieux, c'est ici : [https://aiguilles-magiques.com/IMG/pdf/ada\\_en\\_string.pdf](https://aiguilles-magiques.com/IMG/pdf/ada_en_string.pdf) =)

--

ce commentaire est sous licence cc by 4 et précédentes

### **Re: Faut pas baliser**

Posté par [Joalland](#) le 08/11/21 à 11:34. Évalué à 2 (+0/-0).

Un document plein de style(s) !

### **Re: Faut pas baliser**

Posté par [Gil Cot](#) le 08/11/21 à 06:57. Évalué à 3 (+1/-0).

Je me demande quel contexte de copier-coller a su garder la mise en page ainsi.  
En tout cas, quelqu'un de la modération pour corriger dans le 'nal ?

--  
"It is seldom that liberty of any kind is lost all at once." — David Hume

### **Re: Faut pas baliser**

Posté par [Thomas Debesse \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 07:00. Évalué à 4 (+1/-0). Dernière modification le 08/11/21 à 07:01.

Je viens de voir que le lien bizarre est présent dans l'article sur le site *Aiguilles Magiques*: <https://aiguilles-magiques.com/Ada-en-string?lang=fr>

La conversion en Markdown aurait-elle été un peu trop fidèle ? =)

--  
ce commentaire est sous licence cc by 4 et précédentes

### **Re: Faut pas baliser**

Posté par [Benoît Sibaud \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 08:12. Évalué à 3 (+0/-0).

Corrigé, merci.

### **Titre trompeur**

Posté par [Meku \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 07:05. Évalué à 10 (+9/-0).

*Ce titre est légèrement trompeur, désolée. Il n'y a pas plusieurs strings, mais un seul, mais rien ne vous empêche d'en faire d'autres après tout.*

Et moi qui pensais qu'on allait parler du type String du langage Ada...

### **Re: Titre trompeur**

Posté par [jseb \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 08:54. Évalué à 4 (+2/-0).

Pareil pour moi. Même par association d'idée, voire de fil en aiguille, je n'aurais pu imaginer ça.

--  
Discussions en français sur la création de jeux vidéos : IRC freenode / #gamedev-fr

### **Idée pour la prochaine poupée**

Posté par [devnewton \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 09:51. Évalué à 5 (+2/-0).

Sara est la mascotte d'opengameart, elle ferait une très belle poupée:





[https://opengameart.org/art-search-advanced?field\\_art\\_tags\\_tid=sara](https://opengameart.org/art-search-advanced?field_art_tags_tid=sara)

--  
Le post ci-dessus est une grosse connerie, ne le lisez pas sérieusement.

### **Re: Idée pour la prochaine poupée**

Posté par [BAud \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 10:26. Évalué à 3 (+1/-0).

j'aime bien <https://opengameart.org/content/sara-oga> ;-)

j'aurais cru *Sara toga*, mais bon, je n'ai pas forcément les mêmes références :p

### **Pixel art**

Posté par [syj](#) le 08/11/21 à 10:47. Évalué à 7 (+6/-0).

Merci pour ce super journal avec un humour très décalé.

Et je viens de réaliser que le tricot ,c'est du pixel art avant le pixel.

### **Re: Pixel art**

Posté par [SpaceFox \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 12:02. Évalué à 10 (+9/-0). Dernière modification le 08/11/21 à 12:02.

Et [les métiers à tisser Jacquard](#)<sup>W</sup> utilisent des programmes avant l'ordinateur. Tout est tissu !

### **Re: Pixel art**

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 18:45. Évalué à 5 (+3/-0).

Et oui, une grille de jacquard c'est une grille, pas composée exactement de carrés car la maille n'est pas carrée mais presque.

Il y a pas mal d'analogie entre le tricot et l'informatique, déjà, à la base, c'est binaire : une maille à l'endroit, une maille à l'envers. Avec ça on peut faire énormément de choses en combinant les mailles, ajoutant des jetés, les croisant, et, bien sur, des diminutions et augmentations.

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Déraillé.

### **Re: Pixel art**

Posté par [wismerhill](#) le 08/11/21 à 19:36. Évalué à 8 (+6/-0).

Le tricot permet aussi d'explorer les objets mathématiques:

<https://www.pourlascience.fr/theme/geometrie-dans-lespace/le-tricot-mathematique-7379.php>

et modéliser des séismes:

<https://www.pourlascience.fr/la-physique-du-tricot-18422.php>

### **Re: Pixel art**

Posté par [BAud \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 23:51. Évalué à 0 (+3/-5).

pas pour rien qu'Ada était bonne... eh oh en Informatique hein ;-)

### **Beau boulot**

Posté par [Christophe B. \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 16:37. Évalué à 5 (+3/-0).

Beau travail ... c'est impressionnant

Le tricot m'impressionne beaucoup car je n'arrive pas à comprendre comment cela marche

comment en partant d'un fil tout simple on arrive à une jolie poupée ...

De temps en temps cela fait du bien de se reposer les neurones et faire travailler ses mains ...

Perso j'adore faire des personnages en porcelaine froide avec les enfants ... mais maintenant la dernière à 18 ans et cela l'amuse beaucoup moins ...

### **Re: Beau boulot**

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 08/11/21 à 18:41. Évalué à 4 (+2/-0).

Merci. Mais, en fait ce genre d'ouvrage ça fait sacrément travailler les neurones pour qu'on puisse donner la forme convenue : diminuer ou agrandir, à quel rythme, etc. Et cela même quand tu te contentes de reproduire un dessin sans prendre de notes. Je regrette d'ailleurs de ne pas en avoir pris quand j'ai fait l'un des dragons qui figurait sur l'arcade de Nicolas Flamel.



Le modelage, en revanche, effectivement, ça fait principalement travailler les mains (j'ai aussi fait de la céramique).

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Déraillé.

### **Re: Beau boulot**

Posté par [cg](#) le 08/11/21 à 21:44. Évalué à 3 (+2/-0).

Je voulais aussi dire bravo, c'est super bien, ça donne envie de s'y mettre !

(bon j'aurai mis un logo Slackware pour éviter l'anachronisme mais bon :D)

### **Re: Beau boulot**

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 09/11/21 à 12:55. Évalué à 9 (+7/-0).

*(bon j'aurai mis un logo Slackware pour éviter l'anachronisme mais bon :D)*

Enfin, Ada Lovelace a vécu après les dinosaures quand même.

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Déraillé.

### **Et tableau de string c'est...**

Posté par [woffer](#) le 08/11/21 à 19:08. Évalué à 10 (+9/-0).

| ... un string dans l'array ?

### **Disney a bossé sur le sujet.**

Posté par [jraf](#) le 10/11/21 à 15:27. Évalué à 1 (+1/-0). Dernière modification le 10/11/21 à 15:27.

<https://la.disneyresearch.com/publication/machine-knitting-compiler/>

### **Re: Disney a bossé sur le sujet.**

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 10/11/21 à 16:48. Évalué à 4 (+2/-0). Dernière modification le 10/11/21 à 16:49.

C'est du tricot en rond, les machines à faire des chaussettes en rond et les tricotins ça existe depuis un certain temps, ça fait du tube un peu plus complexe mais pas beaucoup plus. Ça n'a que peu de choses à voir.

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Déraillé.

## **Au crochet ?**

Posté par [Tonton Th \(site Web personnel\)](#) le 14/11/21 à 19:46. Évalué à 4 (+2/-0).

*Si vous voulez savoir comment font d'autres designers de jouets en tricot ou au crochet ?*

Je pense qu'il est temps pour Ysabeau< d'aller rencontrer [Doomyflo](#) dont les [petites mascottes](#) sont trop trop choupiés :)

## **De rien**

Posté par [Blackknight \(site Web personnel\)](#) le 20/11/21 à 10:01. Évalué à 2 (+0/-0).

En fait, c'est moi "j'ai oublié qui" :)

En même temps, on n'est pas très nombreux à parler d'Ada, le langage, ici :)

## **Re: De rien**

Posté par [Ysabeau \(site Web personnel\)](#) le 21/11/21 à 13:49. Évalué à 3 (+0/-0). Dernière modification le 21/11/21 à 13:49.

Ah non, c'était pas toi. Mais c'est grâce à toi que j'en sais plus sur les strings dans Ada.

--

« Tak ne veut pas qu'on pense à lui, il veut qu'on pense », Terry Pratchett, Détaillé.

## **Re: De rien**

Posté par [Gil Cot](#) le 25/11/21 à 06:53. Évalué à 2 (+0/-0). Dernière modification le 25/11/21 à 06:57.

Je crois que j'ai retrouvé la conversation : <https://linuxfr.org/users/bechris/journaux/episode-de-podcast-francophone-sur-le-langage-ada#comment-1853619>

--

"It is seldom that liberty of any kind is lost all at once." — David Hume

**Note** : les commentaires appartiennent à ceux qui les ont postés. Nous n'en sommes pas responsables.