



Méthode du canard en plastique

26 langues

[Article](#) [Discussion](#)

[Lire](#) [Modifier](#) [Modifier le code](#) [Voir l'historique](#) [Outils](#)

 *Ne doit pas être confondu avec [Duck typing](#).*

La **méthode du canard en plastique**, appelée également **méthode du canard en caoutchouc**, est une pratique de [revue du code source](#) utilisée en [génie logiciel](#) dans les phases de [débugage](#).

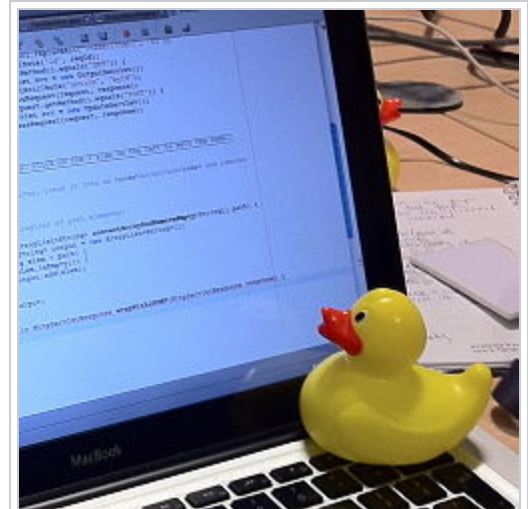
Principe [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

La méthode du canard en plastique consiste à expliquer méticuleusement le code source que l'on a écrit à un collègue, à un simple passant, ou même à un objet inanimé comme un [canard en plastique](#)^{1,2}. Le simple fait d'[exprimer ses pensées à voix haute](#) est censé aider à trouver les erreurs de programmation. Comme les réactions de l'interlocuteur ou son niveau de compréhension du problème n'ont aucune importance dans ce processus, il est possible de le remplacer par un canard en plastique.

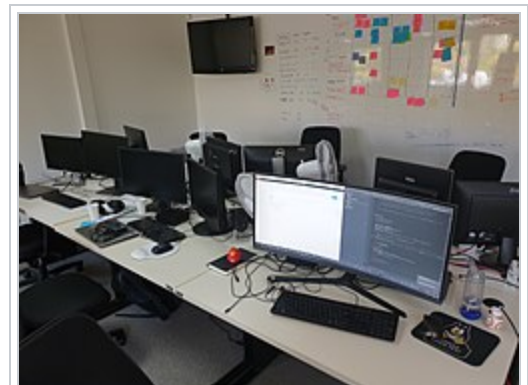
Lorsque le programmeur ou l'analyste explique un bout de code ou un algorithme qui est incorrect, il peut en effet se rendre compte de son erreur. La méthode du canard en caoutchouc exploite un support pouvant aider à imaginer un contexte nouveau, favorisant une transposition, contraignant ainsi le programmeur à expliciter l'implicite, en l'adaptant pour le faire comprendre depuis un autre point de vue. Cela est susceptible de confronter le concepteur au fait que le code qu'il a écrit ne correspond pas au code qu'il avait l'intention d'écrire.

L'avantage du canard en plastique sur un interlocuteur humain est que sa capacité d'écoute et sa patience sont sans limite. Son temps est aussi moins précieux que celui d'un consultant ou d'un collègue³. Le fait qu'il soit petit permet de le placer discrètement à côté d'un [écran d'ordinateur](#).

Ce principe est aussi utile pour d'autres types de travaux. Par exemple, un projet devant être présenté à l'oral à l'aide d'un diaporama. Il suffit de décrire le projet à une personne ou à son canard en plastique pour le faire de la manière la plus simple possible, ce qui permet de trouver un fil conducteur naturel.



Un canard « examinant » du code [Java](#).



Canard en plastique dans un environnement de développement.

Origine [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

L'ouvrage d'[Andrew Hunt](#) et [David Thomas](#), *The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master*, publié en 1999, semble être le premier à mentionner la méthode du canard en caoutchouc sous ce nom (*rubber ducking* en anglais)⁴. Selon cet ouvrage, David Thomas a fréquenté un étudiant à l'[Imperial College London](#) nommé Greg Pugh, réputé excellent programmeur. Greg Pugh transportait en permanence avec lui un canard en caoutchouc jaune et a expliqué le procédé à David Thomas à sa demande.

Cette méthode a ensuite été rendue célèbre en 2002 par Andrew Errington sur un forum en ligne⁵.

[Brian Kernighan](#) et [Rob Pike](#) ont eux aussi décrit la méthode dans un ouvrage papier publié en 1999, mais en faisant référence à un [ours en peluche](#)⁶. Stephen J. Baker l'a décrite en utilisant une figurine de chien en carton à la place d'un canard en caoutchouc³. Russ Freeman suggère d'employer une effigie en carton d'un collègue programmeur⁷.

Cette technique est enseignée à l'[université de Sherbrooke](#) sous l'appellation « parler à une [plante verte](#) »⁸.



[SparkFun Electronics](#) canard en plastique.

Notes et références [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

- (en)** Cet article est partiellement ou en totalité issu de l’article de Wikipédia en anglais intitulé « [Rubber duck debugging](#) » (voir la liste des auteurs).
- ↑ **(en)** *Essential Equipment - The Third Bit* [[archive](#)].
- ↑ **(en)** *What is this particular type of revelation called? - Stack Overflow* [[archive](#)].
- ↑ **a** et **b** **(en)** *The Contribution of the Cardboard Cutout Dog to Software Reliability and Maintainability* [[archive](#)].
- ↑ **(en)** Andrew Hunt et David Thomas, *The Pragmatic Programmer : From Journeyman to Master*, Addison-Wesley Professional, octobre 1999, 352 p. (ISBN 978-0-201-61622-4), p. 95.
- ↑ **(en)** [Description de la méthode](#) [[archive](#)] par Andrew Errington.
- ↑ **(en)** Brian Kernighan et Rob Pike, *The Practice of Programming*, Addison-Wesley Professional, février 1999, 288 p. (ISBN 978-0-201-61586-9, lire en ligne [[archive](#)]), p. 123.
- ↑ **(en)** *Cardboard programmer* [[archive](#)].
- ↑ « [IGL501 Méthodes formelles en génie logiciel](#) »([Archive.org](#) • [Wikiwix](#) • [Google](#) • [Que faire ?](#)), sur [www.dmi.usherb.ca](#) (consulté le 23 mars 2015).

Voir aussi [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

Articles connexes [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

- [Revue de code](#)
- [Méthode de la pensée à voix haute](#)
- [Daruma#Rituels associés](#)

- (en)

Site honorant la méthode du canard en plastique

[archive]

</>

Portail de la programmation informatique

Ψ

Portail de la psychologie

Catégories : Terminologie de l'informatique | Méthode d'analyse | Développement logiciel | Code source | Canard dans la culture [+]

La dernière modification de cette page a été faite le 17 décembre 2025 à 13:31.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous [licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions](#) ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les [conditions d'utilisation](#) pour plus de détails, ainsi que les [crédits graphiques](#). En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez [comment citer les auteurs et mentionner la licence](#).

Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), organisation de bienfaisance régie par le paragraphe [501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des États-Unis.

Politique de confidentialité

À propos de Wikipédia

Avertissements

Contact

Contacts juridiques & sécurité

Code de conduite

Développeurs

Statistiques

Déclaration sur les témoins (cookies)

Version mobile

