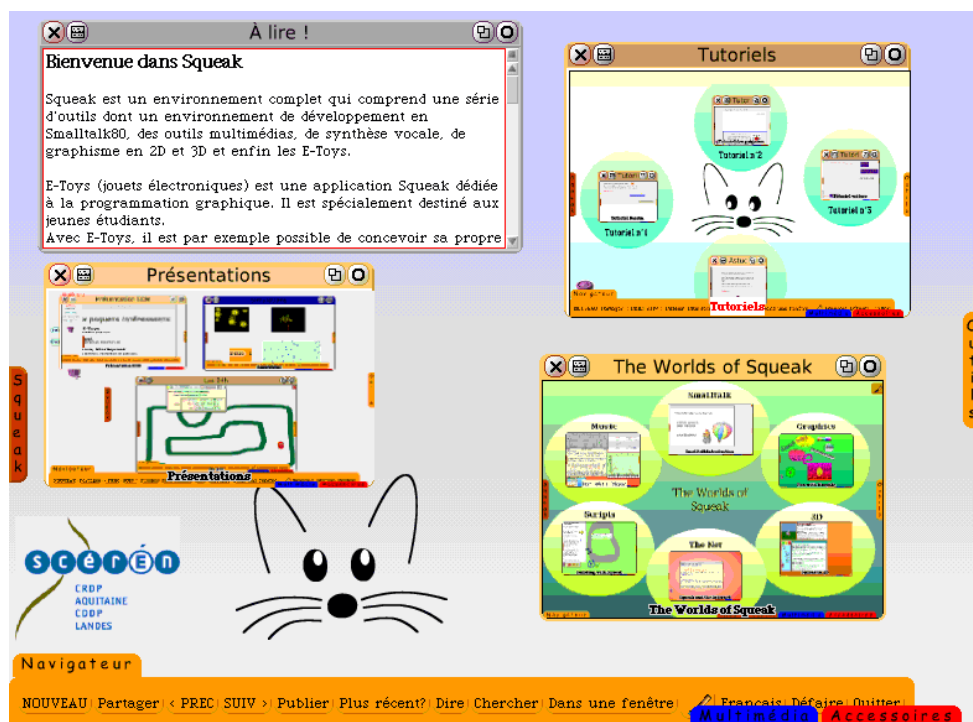


# JOURNÉE DE DÉCOUVERTE DE SQUEAK

Vendredi 18 mars, de 9h30 à 12h30 et de 14h à 17h30, à l'Espace culture multimédia de l'Espace Mendès France, Poitiers.  
Inscription (gratuite) en ligne conseillée sur <http://www.maison-des-sciences.org/ecm/eo/2004-2005/squeak>

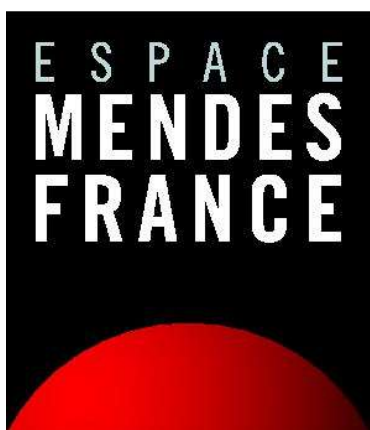
Avec les participations de **Serge Stinckwich**, chercheur, CNRS, université de Caen, de **Markus Gaelli** du Software Composition Group de l'université de Berne et de **Pierre-André Dreyfus**, enseignant, collaborateur du service Ecole et Média du département de l'instruction publique de Genève.

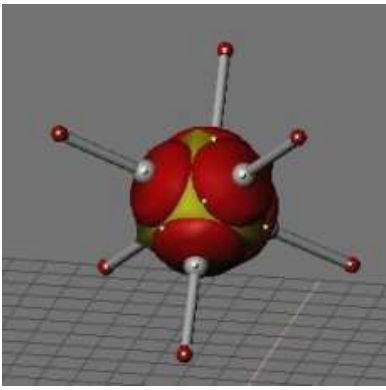


Squeak est un système informatique libre écrit en Smalltalk ; il est donc totalement gratuit et redistribuable. L'objectif des concepteurs de Smalltalk et de Squeak, Alan Kay, Dan Ingalls et d'autres, a toujours été de permettre à tous le monde l'accès à l'informatique, de fournir un outil agissant comme un « catalyseur de rêves ». Squeak n'est donc pas une simple application mais un nouvel environnement de travail et de loisir, d'étude et de développement.

Afin de faciliter l'apprentissage de Squeak, notamment par les enfants, un système de programmation simplifié a été développé. Les objets de ce système sont les E-Toys, les jouets électroniques. Tout objet graphique de Squeak est un E-Toy. Tous les E-Toy ont les commandes de déplacement et de trace semblables à la tortue Logo. On peut donc l'utiliser comme un logo, mais il y a beaucoup plus. Les E-Toys permettent véritablement aux enfants de 7 à 77 ans ... et plus de programmer, et au final d'appréhender Squeak et Smalltalk.

Squeak est fortement orienté multimédia : lecture des formats mp3, flash, wav, mpeg, synthèses faciale, sonore et vocale, support du MIDI, graphismes 2D et 3D, reconnaissance de caractères, etc.. Il l'est tout autant vers le réseau : navigateur et serveur web, lecteur de mail, chat, travail collaboratif, etc. C'est aussi un excellent outil de développement d'applications professionnelles, cf. par exemple l'application Seaside pour le web. Qui plus est, il est aussi accessible via un simple navigateur web équipé d'un plug-in *ad hoc*.





## Sites web

<http://squeak.org> le site officiel.

<http://minnow.cc.gatech.edu/squeak> Le wiki de la communauté Squeak

<http://www.squeakland.org/> ressources éducatives de Viewpoints Research

<http://www.iutc3.unicaen.fr/smalltalkfr/pmwiki.php> Le wiki de la communauté Smalltalk francophone

<http://www.framasoft.net/article1790.html> L'avis de Framasoft sur Squeak

<http://p7app.geneve.ch:8090/squeak/7> Une utilisation particulièrement originale de Squeak pour faire du dessin.

## Téléchargement

<http://minnow.cc.gatech.edu/squeak.388>

<http://crdp.ac-bordeaux.fr/squeak> une version en français est disponible à cette adresse.

## Ouvrages

**Squeak Programming**, Xavier Briffault, préface de Stéphane Ducasse, Eyrolles.

**Squeak Open Personal Computing and Multimedia**, Mark Guzdial et Kim Rose, Prentice Hall.

**Squeak - A Quick Trip to ObjectLand**, Gene Korienek, Tom Wrensch et Doug Dechow - Addison Wesley.

**Squeak - Object-oriented design with multimedia applications**, Mark Guzdial - Prentice Hall.

