

LA PLATEFORME WEB

LE 6 OCTOBRE 2010 KARL DUBOST

Le web est encore très jeune mais une mythologie s'est déjà créé à son propos. Petite définition de ce qu'est vraiment le web et revues des mythes qui lui tournent autour.



I have found that, having started this set of notes in 1990 in the (for me) novel medium of hypertext, it has been difficult to tear free of it: my attempts to lend hierachical or serial order have been doomed to failure. Further, as ideas and these web pages have evolved, it has been important for me to be able to reorganize my thoughts, grab a new leaf, shake the tree and regard it as the root. So the reader needs to be aware of this, that each page may be an attempt to put across a given concept serially, but if you are looking for an order of concepts and subconcepts, you have as much hope as you would with words in the dictionary.

Berners-Lee, Tim,
Design Issues, Preface



Le Web **public** n'a que **17 ans**. C'est peu si on le compare au cinéma (technique des images animées) ou au livre (technique des textes imprimés). Mais il existe déjà une mythologie à son propos portée autant par ses détracteurs que par ses passionnés. Chaque personne y ajoute son brin d'histoire, d'approximation ainsi que de prédictions. Cet article va donc me servir de document de référence pour le futur. Il ne se veut pas polémique.

Une définition du Web

Le Web est défini dans le document d'**Architecture du Web (version originale)** traduit en français par *Frédéric Laurent*



Le World Wide Web (WWW ou plus simplement le Web) est un espace d'informations composé d'éléments caractérisés par identifiants globaux, nommés des identifiants de ressource uniforme [ndt. Uniform Resource Identifier](URI).



Ce paragraphe de l'**introduction** est très important. Le Web repose sur des « choses » qui sont **identifiées** par des « **URIs**. »

L'introduction se poursuit et définit « "les trois bases architecturales du web" »

Identification (URI)

Interaction

Formats

Les **interactions** sont définies par un protocole. Les protocoles sont nombreux. Notez que le document d'architecture Web utilise dans tous les exemples HTTP, mais le document **ne limite pas** les interactions au protocole HTTP. FTP, SMTP, etc. sont d'autres protocoles utilisables.

Les formats correspondent à la représentation des données identifiées (URI) d'une ressource. Le document d'architecture du web est clair. Il « " ne contraint pas les fournisseurs de contenu sur la nature des formats qu'ils peuvent employer." » C'est à dire tout comme HTTP n'est pas le seul protocole utilisable, HTML n'est pas le seul format. Pensez par exemple à **Atom**, **SVG**, **RDF**, etc.

Conclusion : la pièce essentielle de l'architecture du Web est l'URI. Cependant il est très courant d'utiliser HTTP pour les interactions et HTML pour les formats.

Les mythologies

LA MORT DU WEB

On ne compte plus les funérailles du Web. Non pas que cela n'arrivera pas un jour, mais que les annonces se veulent toutes sensationnelles et très précoces. J'ai écrit un article sur la **signification de l'Open Web**. L'article récent de Wired dont beaucoup de gens parle est idiot, lire le **contre-article de Rob Beschizza** ainsi que cette vidéo hilarante **Wired Magazine is dead**.

LE WEB ET LES APPLICATIONS PROPRIÉTAIRES

Plusieurs fois, j'ai lu sur les applications propriétaires étant l'antidote du Web. C'est complètement orthogonal. Les applications propriétaires ont **toujours** été là. Il y a de nombreux serveurs qui fonctionnent sous la technologie serveur (propriétaire) de Microsoft. Pourtant le Web est toujours utilisable. Les applications mobile dans les tentatives de jardin clos de Apple et autres ne sont que des applications qui font partie de l'écosystème. Certaines utilisent le Web, d'autres non. Rappelez-vous... utilisez le Web c'est utiliser les URIs, un protocole d'interactions et des formats. Les applications Web mobiles qui utilisent des URIs sont en interactions avec un serveur. Il est tout à fait possible de recréer les mêmes interactions sur son desktop ou sur son serveur en jouant avec l'API du service.

LE WEB ET LES BREVETS

Le danger des développements propriétaires ne se trouvent pas au niveau logiciel mais bien au niveau des formats, protocoles, etc. C'est à dire des couches élémentaires de la technologie. Les brevets sont une véritable menace pour le Web, pas les « environnements clos » et les « applications propriétaires. » Un autre danger est le monopole d'entreprise. Lorsqu'une entreprise devient trop grosse et maîtrise la majorité des interactions, il y a danger d'influence. Cependant la jeune histoire du Web nous montre que le phénomène s'est régulé. Il y a une époque où la page de NCSA What's New? récoltait la majorité du trafic, puis ce fut la page d'accueil de Yahoo! ainsi que la page d'accueil de Netscape, etc.

LE WEB EST UN RÊVE UTOPISTE

Il n'est pas plus utopiste, que pédophile, que nazi, que hippie, etc. C'est une technologie qui permet l'échange d'information de manière distribuée et décentralisée. Elle est relativement robuste, car un lien peut casser sans que l'ensemble du système soit en péril. Son architecture technologique crée des interactions qui donnent la possibilité de s'extraire des systèmes centralisés et parfois de les déstabiliser. Ce n'est pas une volonté politique de la technologie, c'est juste la façon dont elle est construite.

LE WEB EST CE QUI SE PASSE DANS LE NAVIGATEUR

Non. Le Web fonctionne avec de nombreuses applications hors le navigateur. Lorsque vous utilisez un logiciel client particulier utilisant une API communiquant par HTTP pour échanger des morceaux d'information identifiés par des URIs, vous utilisez le Web, même si cela veut dire que le protocole, le format et l'identifiant vous sont complètement opaques.

LE WEB EST HTML

Non. Le HTML est un format, conteneur de données, qui permet éventuellement de donner une représentation d'une ressource identifiée par une URI. Le HTML peut-être utilisé en dehors du Web. L'aspect pratique du html est que c'est un format hypertexte, c'est à dire qu'il prolonge l'interaction.

PROTOCOLE ET INTERACTIONS RICHES

Il existe des possibilités de protocoles et d'interactions riches : **Annotea** (développement arrêté), **Salmon Protocol**, etc. ceux-ci utilisant l'architecture Web.

>> Article publié initialement sur **La Grange** en Creative Commons By-nc-sa

>> Illustration Flickr CC : **Bogdan Suditu**

GAGANAUSAURE

le 7 octobre 2010 - 10:03 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



"Le Web et les applications propriétaires" Je trouve que ce paragraphe n'est pas très clair, cette phrase : "Plusieurs fois, j'ai lu sur les applications propriétaires étant l'antidote du Web." est bancale... ou peut-être complètement orthogonal ^^ Mais c'est bien d'avoir le souci de rappeler les principes de bases.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE