



Le mondial des AGL...

Dégager, à coup sûr, le meilleur AGL d'une offre mondiale

Pour rompre avec la routine des traditionnels XXXXscopes, ADELI envisage d'organiser la comparaison des différents types d'ateliers de génie logiciel, sous une forme plus moderne et plus spectaculaire.

Une nouvelle méthode de confrontation des AGL

Nous indiquons, ci-dessous, les étapes de cette nouvelle méthode.

Sélectionner 32 AGL concurrents

Les 32 AGL en compétition seront répartis en 4 zones géographiques :

- 8 AGL américains ;
- 8 AGL français ;
- 8 AGL issus de pays de l'Union européenne (hormis la France) ;
- 8 AGL autres (suisses, canadiens, indiens, roumains, russes, chinois, japonais, etc.).

Si le nombre d'AGL est trop important ou mal équilibré, organiser des éliminatoires locales, selon un règlement propre à chaque zone.

Constituer des groupes

Mettre les noms des 8 AGL d'une même zone dans un chapeau. Pour constituer un groupe, tirer un nom dans chaque chapeau ; ce qui donne 8 groupes homogènes réunissant chacun : un AGL américain, un AGL français, un AGL européen, un AGL autre.

Écarter doucement 2 AGL dans chaque groupe

Dans chaque groupe, opposer chaque AGL à chacun des 3 autres du groupe. Ce qui fera 48 combats singuliers.

Attribuer des points selon le résultat de chaque rencontre ; par exemple, 3 points à l'AGL vainqueur, 0 à son adversaire malheureux, 1 point à chaque AGL en cas d'égalité. Tout autre barème est valable.

Seuls, les deux premiers du groupe sont qualifiés pour la suite de la compétition.

Organiser des affrontements décisifs

Planifier des rencontres bilatérales à partir des 16 meilleurs AGL, par élimination directe selon un tableau préétabli qui brasse les rescapés des différents groupes.

Au premier tour, ne resteront que les 8 vainqueurs, au suivant 4, puis 2 et enfin le meilleur.

Couronner le champion

La primauté de l'AGL vainqueur sera célébrée par l'attribution solennelle d'un trophée (une statuette de scribe). Ce trophée sera remis en jeu tous les 4 ans. L'AGL qui gagnerait le trophée trois fois de suite le garderait définitivement.

La règle du jeu

Sans entrer dans les détails, nous donnerons, ci-dessous, quelques éléments du règlement de ce concours.

Chaque rencontre oppose deux équipes aux couleurs de leur AGL.

Chaque équipe doit mettre en difficulté le produit de l'équipe adverse par des attaques menées par combinaison de commandes des fonctions :

- montrer qu'une fonctionnalité promise dans la documentation n'est pas réalisable ;
- planter le produit adverse en moins de 20 commandes ;
- etc.

La première équipe qui réussit marque un but.

L'équipe qui demande au produit adverse de réaliser une fonction que son propre produit est incapable d'accomplir marque un but contre son camp.

Seront punies, d'un carton rouge, les fautes suivantes :

- modification de son AGL pendant la partie ;
- utilisation d'une simulation préenregistrée ;
- tacle de la souris ;
- dopage de la configuration supportant son AGL ;
- contamination par virus du produit adverse ;
- etc.

Cette méthode évite le piège de la transitivité. L'AGL A peut battre l'AGL B, l'AGL B peut battre l'AGL C, ce qui n'interdit pas à l'AGL C de battre l'AGL A.

Il n'est pas impossible qu'un AGL battu dans un groupe, rencontre à nouveau le même adversaire en finale et le batte.

Ainsi, cette méthode réintroduit la glorieuse incertitude du sport, en entretenant l'indétermination sur le résultat de chaque rencontre.

Le financement

Cette compétition s'avère longue et coûteuse. Aussi, faut-il songer à en assurer sérieusement le financement.

Les rencontres seront publiques et les places seront payantes.

Les grands éditeurs seront invités à apporter leur contribution financière en échange de l'apparition de leur logo dans les salles de confrontation.

Nous autoriserons les partisans des différents AGL à se regrouper en clubs et à venir participer à la rencontre et à supporter leur AGL à grand renfort de trompettes et de banderoles. La vente d'objets promotionnels dérivés constituera un appoint de recette.

Les rencontres principales seront télévisées. Les produits, destinés aux informaticiens de moins de cinquante ans, pourront passer des messages publicitaires pendant les pauses.

Les perspectives

ADELI propose de créer une filiale intitulée Fédération Internationale de Face-à-face des AGL, chargée de gérer l'organisation de cette compétition.

Nous sommes certains qu'aucun journal, aucune radio, aucune télévision ne prendra le risque de se priver des retombées publicitaires de cet événement de portée mondiale. ▲

Alain Coulon