

# Le développement c'est magique !

*Stéphane Sibué est tombé très tôt dans la programmation. Après s'être vite spécialisé dans le développement mobile, Il a créé le site CodePPC. Aujourd'hui, Stéphane développe sur les trois principales plateformes mobiles : Android, iOS et Windows Phone 8. Qui est-il ? Comment vit-il la programmation au quotidien ? Voici ses réponses.*



**Comment es-tu tombé dans l'informatique et plus spécialement dans le développement ?**

A 12 ans mon père m'a offert une console Videopac. Parmi les cartouches disponibles, la n°9 m'intriguait beaucoup. Elle permettait de créer de petits programmes en assembleur. Les débuts ont été difficiles pour comprendre ce qu'était un registre ou un accumulateur sans autre aide que le manuel en anglais. La curiosité s'est vite transformée en passion et 30 ans après, elle est toujours aussi forte.

Tout était bon pour programmer, les calculatrices, les ordinateurs de poche, mais c'est avec mon Amstrad CPC464 que j'ai le plus appris (Basic, Assembleur Z80, Turbo Pascal, Logo). J'ai donc voulu faire de ma passion mon métier.

Après quelques années d'études et un BTS en poche, j'ai créé en 91 ma société de développement de logiciels et nous avons sorti en 92 le premier logiciel de gestion de cabinets dentaires sous Windows. Puis les développements se sont enchaînés, plus variés les uns que les autres, et c'est aussi cela que j'aime.

En 1994 je me suis acheté un Psion Series 3A et une nouvelle passion m'a envoûté, complémentaire à la première, le développement mobile. J'ai alors créé en 2001 le site CodePPC pour aider les débutants à se lancer dans le développement mobile. Il s'est ainsi créé une communauté composée de

plus de 6000 développeurs. De 2003 à 2012 j'ai été Microsoft MVP, toujours dans la mobilité.

**Pour toi, qu'est ce qui fait que l'on aime toujours et encore le développement, la technique ?**

Pour moi le développement est magique. C'est un acte de création pure. On part d'un besoin ou d'une idée, et on crée quelque chose de nouveau. A leur manière, les développeurs sont des artistes et je suis très fier de faire partie de cette grande famille composée de gens formidables.

**Tu as gardé un regard très geek : gadget, veille techno. C'est important pour ton job et ta passion ?**

Je pense être un geek car mon cœur s'accélère toujours autant quand j'ouvre la boîte d'un nouveau smartphone, d'un nouveau gadget acheté sur le Net, ou même quand je découvre un nouveau jeu sur ma console.

La veille techno est un ingrédient qui rend ce métier palpitant. Essayer de nouvelles techs, comprendre où va notre métier, savoir le plus tôt possible quelles voies privilégier pour faire en sorte que mes clients aient toujours envie de me confier leurs projets. C'est vraiment excitant !

**Etre développeur n'est pas toujours facile : pression, évolution constante, frustration des projets et des « chefs », c'est quoi**

**pour toi être développeur aujourd'hui ? Le job a-t-il changé depuis tes débuts ?**

Pour moi, l'évolution constante n'est pas un problème, bien au contraire. C'est la garantie que je ne vais pas m'ennuyer dans mon job.

Pendant ma carrière j'ai travaillé dans le médical, la photo, le tourisme, le jeu, le commerce, etc. J'ai aussi bossé sur des projets scientifiques, et militaires. A chaque fois c'est un nouveau challenge, à chaque fois j'apprends énormément de choses. J'adore cette facette de mon job !

Le métier évolue car les outils utilisés quotidiennement sont de plus en plus puissants et nous permettent d'être concentrés sur le besoin. A une certaine époque, il fallait mettre autant d'énergie dans la résolution du problème que dans la création de la tuyauterie nécessaire au fonctionnement profond des applications. Maintenant, nous pouvons utiliser les fonctionnalités fournies directement par les plateformes pour créer la meilleure solution plus rapidement.

Du coup, il est impératif de connaître les points forts et les points faibles d'une plateforme, ce qui est disponible et ce qui ne l'est pas, ce qui est performant ou non. Quand vous faites un développement sur iOS, Android ou Windows Phone (qui sont les principales plateformes sur lesquelles je travaille), il est impératif de savoir ce qui est différent, ce qui est identique et là où vous allez devoir bosser plus pour réaliser une fonc-