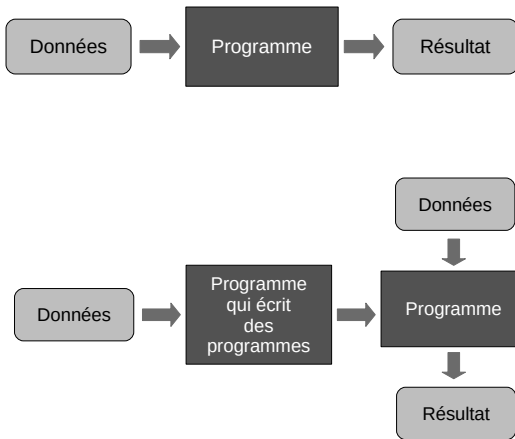


programme est lui-même fourni sous forme de données à la machine. Nous pouvons alors faire deux observations :

1. Un ordinateur utilise des données pour produire de nouvelles données.
2. Un programme est une donnée.

Dès lors, rien n'empêche que le résultat d'un algorithme, c'est-à-dire les données produites par la machine, soit à son tour un programme capable de traiter de nouvelles données.



L'apprentissage automatique met en œuvre ce principe. Cela fonctionne un peu comme si l'informaticien donnait à l'ordinateur un plan (les données) ainsi que les instructions pour construire une nouvelle machine à partir de ce plan (le programme qui traite le plan). L'ordinateur applique les consignes, en respectant les valeurs indiquées sur le plan. Il obtient alors une nouvelle machine capable à son tour de traiter des données.

Des données aux programmes

En informatique, c'est un peu plus subtil que cela. Nous ne construisons pas directement de nouvelles machines mais nous