Engineer

Application logicielle

un programme utilisé pour accomplir une tâche

Ce que c’est

Une application est un programme qu’une personne ouvre pour y travailler directement : une icône pour la démarrer, son propre écran ou sa fenêtre, et une tâche reconnaissable, comme envoyer un message, consulter un horaire ou déclarer une dépense. « App » est la forme abrégée d’application, avec le même sens. La forme longue reste dans les textes formels et les expressions comme application Web ou de bureau. Les ingénieurs parlent souvent de client lorsqu’elle est l’extrémité visible d’un service exécuté ailleurs.

Une application est un logiciel applicatif, par opposition au logiciel système qui fait fonctionner la machine. Le glossaire NIST rassemble plusieurs définitions et note que « les termes application et application logicielle sont souvent employés comme synonymes » ; l’une inclut aussi les systèmes de paie et de comptabilité. Une bibliothèque est de l’autre côté de cette frontière : du code appelé par d’autres programmes, que personne n’ouvre directement.

Les applications appartiennent à trois grandes familles :

- **Natives** : écrites pour une plateforme avec son langage et ses outils, comme Swift et SwiftUI sur Mac, puis installées depuis une boutique ou un téléchargement signé.
- **Web** : exécutées dans un navigateur et accessibles par lien. Un manifeste, petit fichier JSON donnant nom, icônes, URL de départ et mode d’affichage préféré, permet l’installation sur un écran d’accueil ou un Dock et l’ouverture dans une fenêtre propre. Un service worker, script que le navigateur exécute entre la page et le réseau, permet de continuer hors ligne. L’association des deux est généralement appelée application Web progressive, ou PWA.
- **Enveloppes multiplateformes** : un même code pour plusieurs systèmes d’exploitation, souvent en intégrant un moteur de navigateur dans l’application.

Utilisez le concept pour prendre une décision

Utilisez « Qu'est-ce qu'une application logicielle ? » pour éclairer une décision réelle. Nous pouvons vous aider à relier ce concept au système que vous construisez ou achetez. Un site rapide, facile à trouver et modifiable par votre équipe, sans facture à chaque changement de texte.

Découvrir nos prestations Contactez-nous →

Vérifiez les hypothèses derrière le terme

Appuyez-vous sur l'explication et les réalisations liées pour formuler les questions de votre projet. Nous pouvons examiner les hypothèses avec vous avant le choix d'un outil. 100 applications web avec HTML/HTML5 — 100 applications web développées

100 applications web avec HTML/HTML5 Contactez-nous →

Pourquoi c’est important

La question derrière la plupart des projets est la famille à construire, et elle concerne surtout utilisateurs et distribution plutôt que code.

Une application Web nécessite une base de code et atteint toute personne munie d’un navigateur par un lien. La mise à jour suit celle du serveur : le rechargement suivant la récupère, sans examen de boutique entre une correction et ses destinataires. La contrepartie est la profondeur d’intégration. Le navigateur expose moins de fonctions de l’appareil que le système, et chaque navigateur présente l’installation différemment. Sur iOS, elle n’est jamais suggérée : une équipe visant les écrans d’accueil doit expliquer la procédure.

Une application native dispose des commandes, comportements clavier, fonctions d’accessibilité et performances de la plateforme, et accède à ce que le système offre. Elle coûte une base de code par plateforme, des personnes connaissant chacune et une procédure de distribution : examen en boutique ou, hors boutique, signature du code et notarisation sur macOS. Apple exige cette dernière pour les logiciels distribués avec un Developer ID depuis macOS 10.15. Quelqu’un doit aussi exploiter le canal de mise à jour pendant toute l’existence de l’application.

L’enveloppe multiplateforme se situe entre les deux : une base de code et une application installable, au prix d’un environnement d’exécution inclus et d’une interface ressemblant à la plateforme sans tout à fait se comporter comme elle.

Le contexte d’utilisation tranche généralement. Une personne au bureau avec une connexion filaire pardonne beaucoup. Une personne sur téléphone avec peu de signal pardonne très peu : le hors-ligne devient une exigence plutôt qu’une

finition. L'autre question décisive est de savoir qui publiera les mises à jour la troisième année, car l'application la moins chère à construire peut être la plus chère à maintenir en vie.

À quoi cela ressemble en pratique

Sur une plateforme, beaucoup d'utilisateurs sont des marins ou du personnel de terrain sur téléphone, souvent sans aucun signal. La réponse fut une application Web installable : la prise en charge complète des PWA apporte les icônes aux dimensions demandées, un écran de démarrage et des couleurs de thème. Le service worker est configuré par next-pwa. Le cache d'exécution Workbox sert prioritairement depuis le cache polices, images, audio, vidéo et ressources CDN, avec les en-têtes HTTP de contrôle du cache. Installation et hors-ligne ont été testés en HTTPS sur de vrais appareils. Les personnes peuvent l'installer, continuer après perte du réseau et charger l'application depuis le cache lors des visites suivantes.

Un protocole de messagerie dont le client macOS était une enveloppe multiplateforme a pris la voie inverse : un client macOS natif en Swift 6 et SwiftUI de 11 141 lignes réparties sur 53 fichiers, lié au noyau Rust du protocole comme archive statique construite depuis une révision figée. Il démarre comme application Mac, utilise les commandes natives et n'embarque aucun navigateur. La page indique aussi ses limites : ce n'est pas une version livrée, sans version compilée notarisée ni canal de mise à jour, et son interface ne parle qu'une langue.

Ce site est lui aussi installable, et la page d'installation détaille chaque navigateur : ni boutique, ni compte, ni paquet d'application distinct à télécharger, simplement une icône et une fenêtre propre. Safari sur iPhone le propose sous Partager. Firefox sous Windows permet d'ajouter des sites pour les ouvrir dans leurs propres fenêtres d'application web à partir de la version 143, ou de la version 150 si Firefox a été installé depuis le Microsoft Store ; Mozilla ne propose pas cette fonction sous macOS ni sous Linux. La page précise la limite : le hors-ligne nécessite un service worker, le site ne publie aucun JavaScript exécutable et n'enregistre aucun service worker. L'application installée nécessite donc une connexion, exactement comme un onglet.

Où les problèmes surviennent

L’écran devient blanc à la perte du signal

Les utilisateurs de terrain signalent une fenêtre vide ou la page hors ligne du navigateur. L’application a été conçue et testée sur la connexion rapide du bâtiment, et chaque écran récupère ses données à l’ouverture. Décidez quels écrans doivent fonctionner hors ligne, mettez-les et leurs ressources en cache avec un service worker, puis testez sur de vrais appareils réseau coupé, plutôt que dans la simulation d’un navigateur d’ordinateur.

Les utilisateurs installent une application Web et attendent une copie hors ligne

Une personne ajoute le site à son écran d’accueil, l’ouvre dans le train et rencontre la même erreur qu’un onglet. Le manifeste rend le site installable ; seul le service worker apporte le hors-ligne. Ce sont des décisions distinctes. Livrez ce worker ou expliquez clairement dans les instructions que l’application installée nécessite une connexion.

Une version est publiée, les utilisateurs conservent l’ancienne

Après déploiement, certaines personnes utilisent le code de la semaine passée pendant des jours. Le service worker sert les pages depuis le cache sans indiquer de version, ou un nouveau worker attend la fermeture de tous les onglets contrôlés par l’ancien. Réservez la priorité au cache aux ressources qui ne changent pas par requête, comme polices, médias et fichiers versionnés dans leur nom. Récupérez d’abord les documents sur le réseau et proposez un rechargement lorsqu’une version est prête.

L’enveloppe semble étrangère sur ordinateur

Les utilisateurs Mac se plaignent des menus, raccourcis et sélections de texte. L’application consomme autant de mémoire qu’un navigateur parce qu’elle en contient un. Son environnement inclus imite la plateforme plutôt que de l’utiliser. Lorsque l’expérience de bureau est le produit, comparez client natif et enveloppe, et gardez la logique commune dans une bibliothèque centrale appelée par chaque client via une interface stable.

La distribution est repoussée à la fin

L'application fonctionne sur chaque machine de développement, puis le premier client macOS rencontre un avertissement Gatekeeper au lieu du programme. Une correction est publiée, mais la moitié conserve la version défectueuse. Signature, notarisation et mises à jour ont été traitées comme tâches de conditionnement de dernière semaine. Intégrez signature et notarisation à la compilation dès la première version et décidez comment les mises à jour parviendront aux personnes avant toute installation initiale.

Pour aller plus loin

- Glossaire NIST CSRC : application — définitions du NIST, du système répondant à un ensemble d'exigences aux logiciels de paie et de comptabilité.
- W3C Web Application Manifest — fichier JSON nommant l'application, ses icônes et son URL de départ, et fixant son mode d'affichage.
- W3C Service Workers — script entre application et réseau, avec cache et événements fetch permettant le hors-ligne.
- Apple Developer : notariser un logiciel macOS avant distribution — contrôles du service notarial et cas où un logiciel distribué hors Mac App Store doit les satisfaire.

Glossaire

Choisissez selon vos contraintes réelles

Présentez le processus de travail, les interfaces existantes et les utilisateurs qui ont besoin du changement. Nous pouvons définir une livraison testable et une transmission permettant à votre équipe d'assurer la maintenance des éléments livrés.

Consulter les tarifs Contactez-nous →

Rendez la terminologie concrète

Demandez comment « Qu'est-ce qu'une application logicielle ? » s'applique à votre organisation. Un exemple concret tiré de votre système actuel suffit pour engager la discussion.

Découvrir nos prestations

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Copenhague, Danemark

Emportez cette page avec vous

Fiche de contact

Créé avec soin et amour par D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Droit d'auteur © 2025 – aujourd'hui · Engineer ApS · Tous droits réservés.

Imprimé depuis https://engineer.company/fr/glossary/app/