Sujets Flo

Opensource

L'opensource

Liberté

Gouvernance

Securité

Education populaire

- Mael
- Miki

Le logiciel libre

- Licences opensource VS propriétaire
    - Les modeles économiques
- Histoire de Blender, de Dolibarr, MacOS ...
- la sécurité (la sécurité d'un code est inversément proportionnelle à sa visibilité)
    - L'interet des bug bounty

Le hardware libre

- Contraintes (investissement industrie lourde)
- Le modèle Microsoft VS modele Apple
- AMD vs Nvidia
- ARM, raspberry ...
- Les processeurs google, l'optimisation

Modèles économiques

- Les modeles economiques du jeu video
    - free to play
    - pay to win
    - les monnaies virtuelles dans les jeux
- Impacts et effets collateraux (les gosses qui crament le smic, l'addiction)

Sécurité

- risques des launchers (Epic, Riot, Battle.net)
- risques des logiciels piratés
- Pourquoi certains jeux ont du lag même avec une bonne connexion
- Comment fonctionnent les anti-cheats (kernel, userland, heuristiques)

Principes

- La philosophie KISS

From:
https://wiki.direlo.fr/ - **Wiki direlo**

Permanent link:
https://wiki.direlo.fr/doku.php?id=doc:pixelgames:emissions:sujets-flo

Last update: **2026/05/30 11:00**