Fiche mémo | Leçon 25 | 23 min

Installer et créer ses applications, et l'application Jeux vidéos

Votre bureau Nexus réunit les applications de base, celles que vous installez et celles que vous créez en les décrivant à un agent, en bêta. Vous apprenez à installer une application sans lui accorder plus que nécessaire, à décrire un outil métier qui se construit pour vous, et à mener un petit jeu jusqu'à sa diffusion.

Objectifs

- Lire ce qui est installé sur votre poste et accorder ou non les capacités d'une application
- Décrire une application métier précise, l'essayer et la faire grandir une fonction à la fois
- Créer un jeu dans l'application Jeux vidéos et nommer les gestes de diffusion qui restent à la personne

À retenir

- Installer une application ne lui accorde rien ; vous accordez ses capacités, et la désinstaller garde ses données.
- Votre application se décrit en français, avec un cas réel, et grandit une fonction à la fois ; la création est en bêta.
- Place de marché : 20 % TTC de commission, paiement sur le compte Stripe du vendeur, vente en paiement unique.
- Un jeu se décrit, se construit et se joue par l'agent ; diffuser et publier sur Steam restent vos clics.

Les applications de votre bureau

Les applications de base
Pilote, Message, Agenda, Note, Tableur, Fichier, Aperçu, Transfert, Signatures, Jeux vidéos…

Les applications installées
Radar SEO, Montage vidéo, celles de la place de marché : installées, puis leurs capacités accordées par vous.

Les vôtres
Décrites en français, construites par l'agent de leur atelier, en bêta.

Les jeux
Découverts dans Jeux vidéos, ou créés dans un projet, puis diffusés par un clic.

Toutes se pilotent par un agent, avec vos droits ; une action « MODIFIE ses données » est une écriture.

La demande à recopier

Demande à recopier Décrire une application métier

```
Crée-moi une application « [nom de l'application] ».
Pour qui : [métier], pendant [moment d'usage].
Ce qu'elle fait :
1. [premier écran : ce qui se saisit, champ par champ] ;
2. [ce qui se calcule ou se vérifie] ;
3. [le geste vers une autre application, par exemple : un bouton qui crée l'opportunité dans
Pilote, avec ces champs].
Ce qu'elle ne fait pas : elle n'envoie rien à l'extérieur, elle ne supprime rien.
Un cas réel pour l'essayer : [un exemple complet, avec de vraies valeurs].
```

Note : Commencez petit : un écran, un geste. « Ajoute les relances quand une date est dépassée » se demande au deuxième tour, pas au premier.

Le code à recopier

Voir ce que fait chaque application BASH

```
# les applications de ce compte, installées ou non, leur genre et leurs capacités accordées
nexus apps

# les actions d'une application, et où vivent ses données
nexus app agenda

# ce qui s'est passé dans une application (le journal garde une semaine, sur ce poste)
nexus evenements --app agenda --limite 10

# ouvrir une application dans la fenêtre de Nexus
nexus ouvrir agenda
```

Ces commandes lisent ou ouvrent une fenêtre ; aucune n'installe ni n'accorde rien. Syntaxe relevée le 15/11/2026 avec Nexus 0.11.69.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Accorder toutes les capacités demandées par une application dès l'installation. Une application qui lit vos boîtes mail ou écrit dans Pilote agit avec vos droits ; une capacité inutile est un risque sans contrepartie.	Accordez seulement ce qui sert votre usage, et relisez les capacités dans « nexus apps » après chaque mise à jour.
Décrire son application en une phrase vague, avec « tout ce qu'il faut ». L'agent de l'atelier construit alors un outil large et confus, impossible à essayer sur un cas réel.	Un public, un moment d'usage, un écran, un geste, un cas réel ; les fonctions suivantes une par une.
Croire qu'un jeu exporté est diffusé. L'export prépare les fichiers ; tant que personne n'a cliqué « Diffuser », le jeu n'est visible de personne dans « Découvrir ».	Distinguez l'export (l'agent) de la diffusion (votre clic), et dites au client lequel des deux est fait.
Mettre dans un jeu une musique ou une image trouvées en ligne. Sans licence, l'export commercial est refusé, et la marque s'expose à une réclamation des ayants droit.	Prenez les visuels validés du Studio et une musique libre de droits ou créée, licence gardée au dossier.