



retro-engineering , brevet et open-source

Par **fanthomas**, le **17/06/2019** à **03:29**

Bonsoir, je suis actuellement en train de copier à l'identique un logiciel de création graphique très populaire. Je fais ce travail comme un hobbyiste construit une maquette, plus pour le plaisir qu'autre chose mais ça prend quand même beaucoup de temps et la perspective d'être l'unique utilisateur final me chagrine. Le logiciel que je copie est très populaire, l'entreprise qui les produit pèse plusieurs milliard de dollars et il est évident que de nombreuses fonctionnalités qu'il contient sont protégées par un brevet ce qui exclue de fait toute utilisation commerciale (si je me trompe dites le moi). Qu'en est il des logiciels open source ? Sont ils soumis aux brevets de la même manière ? Que se passerait il si je publiais le code complet sur un compte github public ? pourrait on me faire un procès pour ça ?

Merci d'avance pour vos conseils !

EDIT : je viens de lire sur cette page que le reverse engineering serait toléré à partir du moment où il résout un problème d'interopérabilité. <https://bondard.fr/comment-se-proteger-contre-les-pratiques-dingenierie-inversee/>

Et en fait, c'est précisément le cas de ma copie car le logiciel source est une vraie application installée sur un ordinateur alors que ma version est très légère et fonctionne directement dans une page web et, contrairement à la version d'origine, s'appuie exclusivement sur du code non propriétaire (puisque'il s'agit de html/javascript/css). Ma version peut donc potentiellement être intégrée n'importe où et être exécutée depuis n'importe quel navigateur web, peu importe l'appareil qui pilote ce navigateur (ordinateur/tablette/tv/smartphone/...)

(je parle bien de reverse engineering, pas de décompilation. C'est à dire que je reproduis le logiciel à partir de rien d'autre que le modèle existant, sans consulter le code source)

Qu'en pensez vous ?