

Mon rapport

Prénom Nom

Mettre la date du jour ici

Table des matières

1	Ma première section	2
1.1	Une sous-section	2
1.2	Une autre sous-section	2
2	Nouvelle section	2
3	Les tableaux	2
4	Insérer une image	3
5	Le mode mathématique	3
6	Tri par sélection d'un jeu de cartes	4
7	Restitution d'un code	4
8	Figures avec Tikz	5
9	Citation de références	6

1 Ma première section

1.1 Une sous-section

Ce texte est en italique tandis que **celui-ci est en gras**.

1.2 Une autre sous-section

Liste des items :

- item 1
- item 2
- item 3

2 Nouvelle section

Ceci est un rapport rédigé en LaTeX¹. La première sous-section, c'est-à-dire la sous-section 1.1 se situe en page 2 (numéro de page calculé automatiquement). Ci-dessous se trouve une liste numérotée d'items :

1. bla
2. ble
3. bli
4. blo
5. blu

3 Les tableaux

texte centré	texte à gauche	texte à droite
a	b	c
d	e	f

TABLE 1 – Nom du tableau

Le tableau 1 est nommé.

-
1. langage que nous apprenons aujourd'hui.

4 Insérer une image

La Figure 1 mesure en largeur la moitié de la largeur du texte.



FIGURE 1 – Une photo de smiley

5 Le mode mathématique

Le nombre π vaut environ 3.14, ou encore $\frac{22}{7}$ ou $\frac{\frac{44}{2}}{\sqrt{7^2}}$ à un (gros) ϵ près.

Une équation non numérotée :

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Une équation numérotée :

$$a^2 + b^2 = c^2 \tag{1}$$

On peut citer l'équation précédente comme étant l'équation 1.

Avec "align", on peut citer chaque ligne d'une équation. Par exemple, l'équation 2 et l'équation 3.

$$f(x) = x^2 + 8x + 16 \quad (2)$$

$$= (x + 4)^2 \quad (3)$$

6 Tri par sélection d'un jeu de cartes

Algorithme 1 : TRI D'UN JEU DE CARTES

Entrées : Un jeu de cartes $\text{jeuNonTrie} = \{c_1, c_2, \dots, c_n\}$ où chaque carte a une couleur parmi { cœur, carreau, pique, trèfle } et une hauteur entre 1 et 13 (11 étant valet, 12 étant dame, 13 étant roi). Les couleurs sont supposées comparables telles que cœur < carreau < pique < trèfle.

Sortie : Le jeu de cartes trié par couleur puis hauteur

```

1 jeuTrie  $\leftarrow \emptyset$ 
2 tant que jeuNonTrie  $\neq \emptyset$  faire
3   |  $min \leftarrow c_1$ 
4   | pour carte  $\leftarrow c_2$  à  $c_n$  faire
5   |   | si carte.couleur < min.couleur alors
6   |   |   |  $min \leftarrow carte$ 
7   |   | sinon si
8   |   |   | carte.couleur = min.couleur  $\wedge$  carte.hauteur < min.hauteur
9   |   |   | alors
10  |   |   |  $min \leftarrow carte$ 
11  |   | fin
12  | fin
13 fin
14 retourner jeuTrie
```

7 Restitution d'un code

Un exemple avec \lstlisting :

```

1 public static void main (String [] args) {
2     //on affiche bonjour
3     System.out.println("Bonjour");
4 }

```

Un exemple avec `\lstinputlisting` :

code/Hello.java

```

1 public static void main (String [] args) {
2     //on affiche bonjour
3     System.out.println("Bonjour");
4 }

```

8 Figures avec Tikz

L'objectif est de reproduire des figures ressemblant aux Figures 2, 3 et 4.

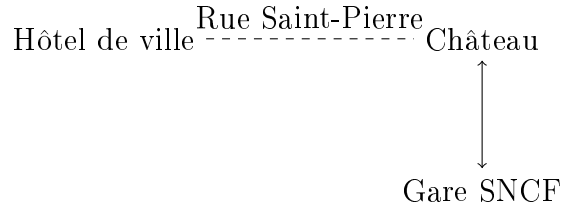


FIGURE 2 – Plan simplifié de Caen



FIGURE 3 – Plan de Caen précis

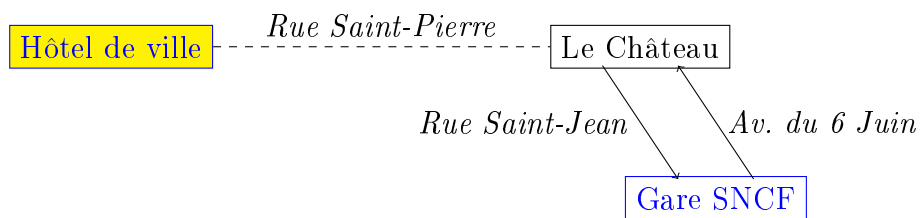


FIGURE 4 – Plan de Caen précis et coloré

9 Citation de références

Je cite la première référence [1]. Je peux aussi citer en citer 2 en même temps [1, 3].

Références

- [1] A. H. Dekker and B. D. Colbert. Network Robustness and Graph Topology. In *Proceedings of the 27th Australasian Conference on Computer Science - Volume 26*, ACSC '04, pages 359–368, Darlinghurst, Australia, Australia, 2004. Australian Computer Society, Inc.
- [2] O. Reingold, S. Vadhan, and A. Wigderson. Entropy waves, the zig-zag graph product, and new constant-degree expanders. *Annals of Mathematics*, 155(1) :157–187, 2002.
- [3] J. Xu. *Topological structure and analysis of interconnection networks*, volume 7 of *Network Theory and Applications*. Springer-Verlag, 2001.