

Prix : 0,00€

Coût d'impression : 0,28€



Le Canard de l'AEI

Décembre 2009

<http://aei-asso.fr>
journal@aei-asso.fr

N°1

SOMMAIRE

• Coin Asso p.3

Présentation de l'AEI p.3

• Coin Info p.6

Hardware p.6

Software p.7

Web p.9

• Coin Culture p.12

Roman - Fondation p.12

Livre scientifique - Vie
artificielle p.12

Manga - NHK p.13

Film - Blade runner p.13

• Coin Détente p.14

Mots fléchés p.14

Jeu du neutron p.15

Jeu concours - Flower

Power ! p.16

HELLO WORLD !



Un an après sa renaissance, l'AEI a bien grandi et compte aujourd'hui une trentaine de membres. Grâce à cette croissance de nombreux projets peuvent voir le jour notamment certains de ceux qui nous tenaient à cœur et nous paraissaient irréalisables initialement. C'est ainsi qu'éclot aujourd'hui l'un d'eux et que *Coin!*, le canard que vous tenez entre les mains prend vie. Nous espérons, grâce à celui-ci nous ouvrir davantage sur la vie étudiante.

Felix & Nahoï



Ne pas jeter sur
la voie publique

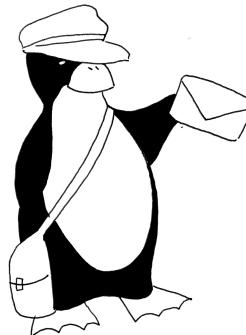
Coin coin !

EDITO

Poy !

Vous voici en possession du premier numéro du canard de l'AEI, *Coin!* N'hésitez pas à le crier haut et fort. Vous y trouverez, en plus d'une présentation de l'association, des pages consacrées à l'informatique et à la culture, notamment la culture geek. Enfin, une rubrique détente vous permettra de décompresser du stress universitaire et un concours vous attend en dernière page. Nous espérons faire du journal un rendez-vous mensuel avec vous. Ce premier numéro est gratuit, cependant, comme vous pourrez le constater notre canard n'est pas publicitivore et a malgré tout besoin de se nourrir. Nous avons la volonté de continuer à le proposer gratuitement mais ça n'est pas gagné d'avance. Je tiens à remercier Nahoï, notre maquettiste pour le travail considérable qu'il a fourni, on ne serait pas arrivé là sans lui. Merci aussi à Paco ses dessins et bien sûr à tous les contributeurs du journal. Je vous souhaite, au nom de l'ensemble de la rédaction, une bonne lecture et vous confie, non sans crainte, à Angetsu.

Felix De Carbonie



COURRIER DES LECTEURS

BIEN LE BONJOUR,

Comme l'a indiqué Felix je suis Angetsu, votre interlocuteur privilégié. Car oui, *Coin!* est un journal qui prône une relation fusionnelle avec ses petits lecteurs. J'assume donc, non sans crainte, le rôle d'interlocuteur entre vous (les lecteurs) et nous (les membres de la redac'). Vous pouvez dès à présent me bombarder de mails à journal@aei-asso.fr faisant part de vos critiques, de vos envies, de vos suggestions, de vos questions ou de votre repas d'hier, et, dans le prochain numéro je prendrai de mon temps pour vous répondre, dans un espace aménagé en fin de journal. Et qui sait, vous me lirez peut-être aux WC.

Angetsu

P.S : Ce que vous avez entre les mains étant le premier numéro, je vous prie de bien vouloir attendre le deuxième numéro pour nous lancer vos tomates de désapprobation

Réalisé avec Scribus, logiciel libre
Imprimé par l'imprimerie de l'USTL (Bâtiment A3)



PRESENTATION DE L'ASSOCIATION



L'Association des Étudiants en Informatique, dite AEI, est une association de filière qui existe depuis le milieu des années 70. L'AEI est une association qui a pour objectif de

représenter l'ensemble des étudiants de la filière Informatique de l'Université de Lille 1. Bien que présente depuis plus de 30 ans, l'AEI était inactive depuis 2006. Fort heureusement, un groupe de volontaires s'est attelé à la tâche de reconstruction de l'association, qui compte à l'heure actuelle environ 30 membres.

L'AEI existe également pour faciliter la vie étudiante. Pour cela, l'AEI vous propose un grand panel d'activités, autant pour se divertir que pour apprendre.

Nous rencontrer

Pour nous rencontrer, vous avez plusieurs possibilités. Tout d'abord, nous organisons des permanences tous les midis au local de l'AEI, qui se trouve au sous-sol du M3. A travers celles-ci, vous pouvez nous rencontrer, manger, jouer, etc. Vous avez également la possibilité de nous rencontrer via le site web et le forum, que vous pouvez retrouver à l'adresse <http://aei-asso.fr>. Enfin, vous pouvez

nous retrouver au cours des activités que l'on propose, notamment lors du GeekFast tous les mardis matin.

ADHÉRER

Adhérer, c'est bénéficier d'un grand nombre de priviléges que propose l'AEI. En effet, au cours des activités organisées par l'AEI, le fait d'être membre vous permet entre autres d'avoir des prix avantageux. Adhérer, c'est également faire vivre l'association, car l'AEI vit par ses membres. L'adhésion est fixée à 5€.

PRÉSENTATION DES PROJETS

L'AEI vous propose un grand nombre de projets ; en voici une courte description.

OS - Objectif Semestre

Afin d'aider les étudiants dans leurs études, nous proposons un soutien scolaire. Régulièrement, des séances se déroulent sur une matière en particulier, mais il est également possible de venir

nous demander de l'aide lors des permanences par exemple.



Tournoi de Trackmania chez les geeks

ment participer à des tournois divers (cartes, jeux vidéo, etc.).

Soirées et tournois à thème

Au cours de l'année universitaire vous sera proposé un certain nombre d'activités en dehors du cadre de la fac. Par exemple, des soirées Bowling, Laser Game, etc. Vous pourrez également

Coin association

GeekLeague

Ce projet consiste à proposer une succession d'épreuves durant lesquelles les membres de l'AEI participant sont classés. A la fin de chaque semestre, les meilleurs se voient félicités par des lots. Les épreuves aborderont un grand nombre de domaines, que ce soit l'informatique, le sport, les jeux vidéo, etc. La participation est gratuite.

Recensement d'entreprises

Dans l'optique d'aider les étudiants dans leur démarche de recherche de stage, nous proposerons très prochainement un recensement des entreprises ayant déjà accepté un étudiant de Lille 1. Ceci aidera les étudiants à trouver plus facilement les entreprises susceptibles de les prendre, sans pour autant mâcher le travail de recherche de stage.

Coin! Le journal de l'AEI

Last but not least, ce très cher journal que vous tenez entre les mains. Pour que vos yeux vagabondent en ce moment même de gauche à droite (ou l'inverse, mais il faut vous poser des questions...), une équipe de volontaires font de leur mieux afin de vous proposer un journal qui vous plaira. Si vous souhaitez participer à la rédaction de ce journal, même de manière très ponctuelle, contactez-nous !

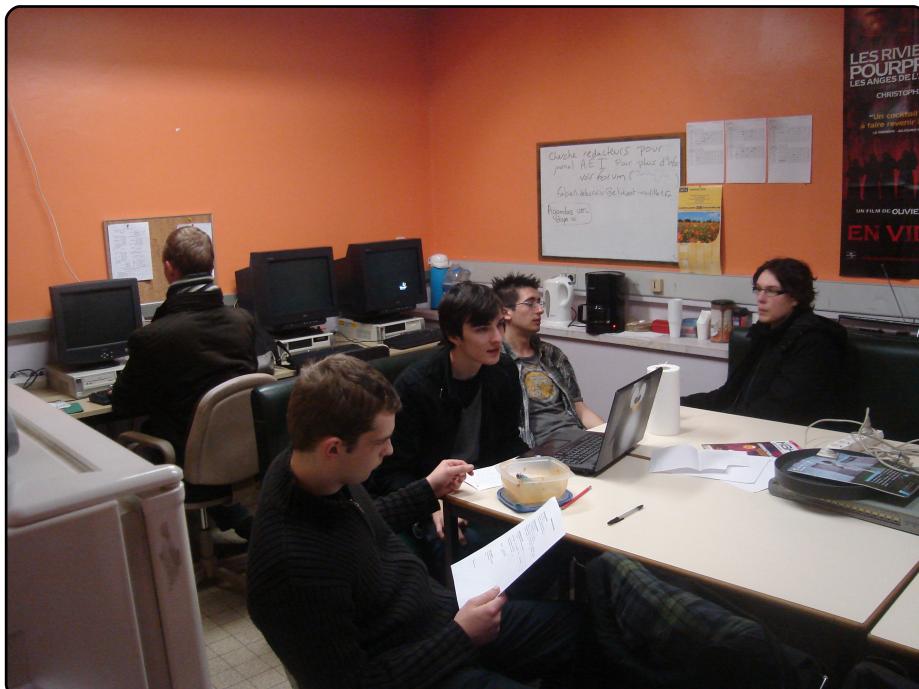
GeekFast - Le petit déjeuner des geeks

Cette activité consiste à proposer un petit déjeuner aux morfales que nous sommes. Ce petit déjeuner se passe tous les mardis matin dans le Hall du M5, de 9h40 à 10h20, au cours duquel vous pouvez vous ressourcer, mais également nous rencontrer. Nous proposons différentes formules, dont la formule complète (café ou jus d'orange et petit-pain au chocolat) à 0.60€ pour les membres, et 1.00€ pour les non-membres.

LE MOT DE LA FIN

Pour ce premier numéro de *Coin!*, nous tenions à faire une présentation succincte de l'AEI ainsi que de toutes les activités qu'elle propose. A ce sujet, il existe une myriade d'autres projets, un certain nombre que vous pouvez d'ailleurs organiser ! En effet, si vous avez une idée de projet, n'hésitez pas à nous la proposer, car nous vous le rappelons, une association, ce sont les membres qui la font vivre !

Martine Dique



Local de l'AEI

Mot du président

Salut à toi sympathique lecteur de ce premier numéro de Coin! le journal de l'Association des Étudiants en Informatique ! (ou AEI, c'est plus court ;-D)

«Un journal ? Mer ils son foo ?»

Mais non jeune Padawan, c'est une idée qui trotte depuis un bon moment maintenant dans la tête de Felix. Ce journal sera un nouveau moyen pour nous de communiquer avec toi, en présentant les évènements passés ou à venir, et en t'en apprenant plus sur nous et sur l'association ! L'AEI prônant l'entraide, la bonne humeur et l'amusement, nous sommes là pour t'aider par rapport aux cours (c'est le but du projet OS, mais aussi de quelques initiatives personnelles) ainsi que sur des sujets qui n'ont pas nécessairement de liens avec les cours : nous venons pour la plupart de cursus plus ou moins différents, et ne sommes pas intéressés par les mêmes domaines de l'informatique ; par conséquent il y a de grandes chances que quelque soit le souci, un membre soit en mesure d'apporter son aide ! Si tu as besoin d'un coup de main, tu peux aussi venir en salle M5 B11 pendant une de nos permanences (en effet, trois membres du bureau et un membre actif de l'asso sont moniteurs !).

Nous sommes aussi là pour te divertir, en organisant de nombreuses activités, tournois et autres animations avec ou sans rapport avec l'informatique.

Si tu as la moindre question par rapport à l'association, aux activités ou autre, je ne peux que t'inviter à passer au local durant une permanence. Tu peux aussi nous envoyer un mail à aei@asso.univ-lille1.fr ou passer sur le forum <http://forum.aei-asso.fr/>

En espérant que le journal et l'association t'apportent tout ce que tu peux attendre d'eux ;-)

Charly

RENCONTRE AVEC LES GMI

La filière GMI (Génie Mathématique et Informatique) de Lille 1 va malheureusement disparaître l'année prochaine. Ce parcours, qui pouvait être suivi lors de la troisième année de licence et la première année de master, va fusionner avec l'actuelle filière Informatique.

Dû au fait que le parcours Informatique adoptera désormais un stage, il semblait naturellement illogique de séparer sections GMI et Informatique. C'est le pourquoi de la disparition de la GMI, mais également de la fusion entre GMI et Informatique.

Comme GMI et Informatique ne feront plus qu'un l'année prochaine, il a été proposé en Assemblée Générale d'inviter les étudiants actuels de la GMI à la rejoindre. Cette proposition a été adoptée à l'unanimité.

C'est donc dans l'optique de faire découvrir l'AEI à ces étudiants que nous avons organisé un pot de rencontre le Mardi 1er Décembre. Ce pot, durant lequel nous avons pu brièvement présenté l'AEI, nous a permis d'établir un premier contact avec les GMI.

Martine Dique





30%

HARDWARE

NEWS

35 millions de Netbook JournalDuGeek
C'est le nombre de netbooks qui auraient été livrés en 2009, selon le cabinet d'étude ABI Research. Un nombre doublé par rapport à 2008, et qui pourrait atteindre 124 millions en 2011. Parmi les plus gros constructeurs, ASUS et SAMSUNG doivent s'en réjouir.

Des clés USB Domino chez iriver JournalDuGeek

iriver propose désormais des clés USB sous l'appellation Domino. Celles-ci sont disponibles en plusieurs coloris et offrent une capacité de 4 à 32Go, pour un prix entre 30\$ et 65\$.

Le premier virus déclaré sur iPhone JournalDuGeek

Ikee, nom du virus, profite que les utilisateurs d'iPhone jailbreakés n'ont pas modifié leur mot de passe SSH. Il s'infecte et ne modifie que le fond d'écran pour l'instant. Par contre il se propage sur les iPhone aux alentours (par la même faille).

Une carte graphique = 8 écrans Presence-pc

Matrox annonce une carte graphique PCI-E (la M9188) capable d'avoir une sortie écran sur 8 écrans. Chacune des sorties DVI a une définition de 2560 par 1600, soit une définition totale impressionnante de 20480 par 12800. Vous pouvez en profiter sous windows ou linux pour 1995\$.

EeePC 1201N Clubic

Annoncé il y a déjà un moment, le Seashell 1201N vient d'être mis en vente. Ce netbook avec chipset ION de NVIDIA, fait partie de la nouvelle vague d'Eee d'ASUS. Il est donc équipé de 2Go de ram, 250Go de disque dur, une définition de 1366 par 768 sur 12,1". Le plus intéressant ici se situe dans le contrôleur graphique, un GeForce 9400M, plus puissant que le précédent Intel GMA500. Le processeur double cœur Intel Atom 330 et plus puissant mais plus gourmand en énergie que le précédent N280. Prix : 450€

Les ventes ACER PCINpact

Dans l'Europe de l'Ouest les ventes d'ordinateurs, bureau ou portable, ont profité à ACER. Avec 28,3% des parts de marché pour le troisième trimestre 2009, le constructeur taïwanais est leader en vente d'ordinateur au Royaume-Uni et en Allemagne.

Les retours des Ordinateurs portables Clubic

Un résultat d'étude sur la qualité des laptops montre qu'un ordinateur sur trois présente un problème dans ses trois premières années. En tête (pas bon), 25,6% des machines HP sont retournées, et dans l'ordre décroissant : Gateway, Acer, Lenovo, Dell, Apple, Sony, Toshiba jusqu'à Asus. La société taïwanaise Asus est ici, la mieux placée avec 15,6% de retours.

Nax

Coin informatique

Ici commence la section informatique, et suite à cette succincte introduction, vous trouverez des nouvelles diverses du monde informatique.

Tout d'abord les parties Hardware, Software, High-Tech/Web, constituées de news et d'articles. Ces parties forment une sélection par nos soins d'informations lues sur le web. Ainsi vous serez au courant de nouveautés, de changements, et d'insolites du web sans même vous y connecter. Si toutefois vous désirez retrouver une news dans son état d'origine, vous n'avez qu'à cliquer sur le lien lui correspondant sur notre forum, dans la partie dédiée au journal.

Ensuite vient une présentation de librairie, pour cette édition, une librairie java. Celle-ci sera éventuellement complétée d'un mini-tutoriel pour les prochains numéros.

N'hésitez pas à réagir via le courrier des lecteurs.

Nax

18 boutons pour la souris OpenOffice !

gagner du temps. Elle est destinée aux graphistes, monteurs ou joueurs de MMORG.

Le produit sera disponible pour environ 75\$ à partir du mois de février prochain.

Source : PCWorld

Nax



Les LCD MultiTouch arrivent



Acer T230HBMDH, iiyama T2250DMTS, et Packard Bell Viseo 200 Touch sont les trois premiers LCD multitouch en vente et

à prix corrects. Respectivement de 23, 22 et 20", ces écrans nous emmènent dans une nouvelle ère que les mobiles nous ont introduite. Déjà ou bientôt disponibles, les deux premiers présentent des connectivités correctes et du FullHD.

Or à 300€ contre 200€ pour le 3ème, ils restent moins chers que certains modèles prototypés.

Avec Windows 7 et le premier jeu tout tactile R.U.S.E., une nouvelle manière de jouer arrive. Le test de l'Iiyama et une vidéo présentant R.U.S.E. sont disponibles sur le site LesNumeriques.com.

Nax

NEWS

24Go pour Star Wars Clubic

Star Wars : Le Pouvoir De La Force nécessite 24Go d'espace disque pour s'installer. Même si la configuration minimale requise pour jouer est standard, il faudra faire de la place parmi les fichiers déjà volumineux sur le disque dur. Du coup, Clubic se demande si Activision a signé un partenariat avec un fabricant de disque.

Android embarque un GPS Clubic

Le système d'exploitation de Google, Android, et plus particulièrement la version 2.0 « Eclair » propose un GPS. L'application gratuite, GoogleMapsNavigation, bénéficie des cartes de GoogleMaps ainsi qu'un affichage des rues de StreetView.

Une vidéo de démonstration est déjà en ligne et convaincra peut-être ceux qui hésitent entre investir dans un téléphone mobile et un PND.

Karmic Koala PCInpact

Canonical a publié la version finale d'Ubuntu 9.10, appelée Karmic Koala. Plus d'une vingtaine de changement ou mise-à-jour dont les dernières versions de GNOME, KDE, Kernel Linux, GRUB, Empathy.

Ubuntu est aussi disponible dans ses versions Kubuntu, Xubuntu, Eduubuntu, Mythbuntu, et Ubuntu-Studio.

Deux applications iPhone pour soulever les jupes JournalDuGeek

Les japonais seraient coquins ? Deux applications/jeux disponibles sur iPhone pour voir la petite culotte de japonaises (sur photo!), l'une en soufflant et l'autre par un mouvement du doigt sur l'écran. Et oui, il y a aussi une application pour ça :

Gordon the Gopher Presence-pc

Gordon (le rongeur) c'est la mascotte de Go, le langage open source de Google. Go a pour objectif de réunir les qualités du C++ et de Python, à savoir la sécurité et performance de l'un et la vitesse de l'autre. En effet Go utilise l'architecture multi-coeurs et ne demande que quelques secondes pour compiler avec GCC. D'ici l'officialisation vous trouverez la documentation en ligne.

Nax

Coin informatique

Chrome OS : L'ère du Cloud Computing?

Un an après la sortie de son navigateur internet Chrome, Google a dévoilé lors d'une conférence de presse les détails concernant son très attendu système d'exploitation Chrome OS. On apprend tout d'abord que ce nouveau système est pour le moment dédié au marché des netbooks et qu'il sera impossible d'installer de nouvelles applications sur la machine. En effet le cœur de l'OS réside dans son navigateur par lequel on accède à la panoplie d'applications online fournies par Google : messagerie, bureautique, discussion, musique, etc.

Rapidité, Simplicité, Sécurité, tels sont les maître-



mots définissant la ligne de conduite du système. La mise en route de la machine est on ne peut plus basique, une fois le boot lancé l'écran d'accueil apparaît, l'utilisateur s'identifie, le système se connecte à Internet, récupère les paramètres et préférences, et enfin lance le navigateur chrome. Le tout en environ 10 secondes.

La sécurité est quant à elle globalement justifiée par le fait que Google a retiré de nombreux éléments, bridant ainsi les capacités de la machine. Le fait de ne pouvoir stocker de fichiers exécutables dans les dossiers utilisateurs en est une parfaite illustration.

Pour ce qui est de la distribution, l'OS sera confié aux constructeurs qui se chargent ensuite de l'adapter à leurs machines. On ne pourra donc le trouver que sur des machines neuves conçues pour l'accueillir. Il ne suffit donc pas de télécharger le fichier iso et installer le système comme une distribution linux.

On apprend d'ailleurs que Canonical (la société mère d'Ubuntu) n'est pas étrangère au développement de Chrome OS et aurait un contrat avec Google. Le but n'étant pas de plagier Ubuntu mais d'en fournir certains composants largement modifiés.

La firme de Mountain View continue donc de surprendre et avance encore ses pions d'une case en proposant un petit nouveau sur le marché des systèmes d'exploitation. Simple d'utilisation et allant à l'essentiel, saura-t-il séduire l'utilisateur lambda ? Le fait qu'une connexion Internet (et un débit conséquent ?) soit indispensable à l'utilisation du système risque d'en dissuader plus d'un. Les réfractaires citeront également les risques d'atteinte à la vie privée et d'accès aux données personnelles, le tout étant stocké sur les serveurs privés de Google. Quoi qu'il en soit, la « Googlelisation » passe à la vitesse supérieure. Chrome OS débarquera dans notre bas monde courant 2010.

En résumé :

- Disponible pour les netbooks
- Boot et ouverture de session en environ 10secs
- Se synchronise via Internet
- Utilise uniquement des applications online

- Sauvegarde des données sur serveurs
- Incompatible avec Android
- Limité en ressource (gamers passez votre chemin)

Coin informatique

NEWS

Comprendre les bébés JournalDuGeek

Cry Translator, c'est le nom de l'application iPhone qui permet de traduire les pleurs de bébés. À 7.99€ l'application, vous pourrez (ou pas) savoir si bébé a faim ou veux son jouet.

OpenSuse 11.2 PCINpact

La 11.2 finale est disponible au téléchargement après deux versions de correction de bugs. Sous Gnome ou KDE, les améliorations touchent principalement l'interface. Les autres nouveautés de cette version sont identiques à Ubuntu 9.10 (voir news).

Des jeux sur la freebox Numerama

Alors qu'il y a quelques temps, certains ont pu jouer avec leur freebox suite à une erreur de mise à jour ; aujourd'hui Free officialise et permet de jouer à des jeux simples et pas très beaux. Il est possible d'y mettre DOOM ou DUKE NUKEN 3D. Free permet aussi aux développeurs de faire des jeux pour freebox, et d'émuler des jeux de différentes plate-formes.

Nax

Nouvelle Release Candidate pour Thunderbird 3



Mozilla Messaging vient de publier la Release Candidate 2 de Thunderbird 3. Pour les possesseurs de la première version

celle-ci se mettra à jour automatiquement. Les nouvelles fonctionnalités se situent autour de nouveaux filtres pour les mails,

d'outils graphiques pour faciliter l'utilisation. Le logiciel est maintenant beaucoup plus intuitif, comme l'utilisation des onglets similaires à Firefox et le gestionnaire de contacts amélioré. Le gestionnaire d'extensions est arrivé à maturité en les intégrant complètement, idem en ce qui concerne les thèmes et plug-ins. On note également une meilleure prise en charge de Gmail.

Nax & KG

Google Docs : Microsoft Office n'a qu'a bien se tenir?



D'après le président de la division entreprise chez Google : Dave Girouard, Google Docs sera apte dès l'an-

née prochaine à concurrencer la suite Office de Microsoft. Entre 30 et 50 nou-

velles fonctionnalités permettront de mettre à mal le produit adverse selon lui. Il précise tout de même que le logiciel Microsoft ne disparaîtra pas complètement. En effet, il explique que les applications de Microsoft sont souvent associées à des outils professionnels tout comme la suite Adobe Photoshop par exemple. A suivre.

Source : JournalDuGeek

KG

WEB

NEWS

4ème licence 3G Source : Clubic.com

Le 29 octobre, l'ARCEP a annoncé officiellement que Free (Illiad) était le seul candidat à la 4ème licence 3G. Ce 10 novembre l'ARCEP a jugé que le dossier de Free est recevable. C'est-à-dire que le dossier va être étudié avant d'être validé. Nous saurons fin décembre (le 17 selon certaines sources) si Free sera concurrent mobile du trio actuel.

Nax

<http://www.こんにちは.com>

Cette URL paraît totalement absurde mais pourrait bien faire partie prochainement de notre quotidien. En effet, l'ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) a dernièrement annoncé que l'ouverture aux caractères non romains pour les noms de domaine se ferait dans un futur proche. Le but est de permettre aux personnes de communiquer en utilisant les différents types de caractères correspondants à leurs langues : japonais, coréens, arabiques, cyrilliques,

grecs, hindous, etc. Cette initiative est cohérente puisque si l'on compte 1,6 milliard d'internautes dans monde, le nombre utilisant couramment un alphabet latin ne représenterait qu'à peine la moitié.

Source : PCINpact

KG

Coin informatique

NEWS

Alice perd des abonnés [presence-pc](#)
 Sur les deuxième et troisième trimestre 2009, Alice souffre d'une perte de 75000 abonnés. Tandis que de son côté, Free connaît une hausse de 158000 abonnés. Les deux FAI d'Illiad cumulent donc +83000 nouveaux abonnés.

Nom de domaine [PCINpact](#)
 Comment investir dans un projet et oublier de s'en occuper ? Simple : lors des débats HADOPI, il y a un an, le ministère de la Culture a développé un projet de communication via un site dédié, [Jaimelesartistes.fr](#). Ce nom de domaine n'a pas été renouvelé par le gouvernement, et a depuis été racheté par un anonyme, où l'on voit maintenant « JAIMELE-SARTISTES.FR, mais j'aime toujours pas les majors ». La création du site avait coûté entre 50 et 85000€ alors que le renouvellement du nom de domaine est de 12€HT/an.

Un malheureux oubli du gouvernement qui permet à un anti-hadopi de répondre avec une arme du ministère de la culture.

Depuis une vieille version du site était disponible aux adresses successives

<http://www.culture.gouv.fr/culture/ai/melesartistes/> et <http://www.jaimelesartistes.com> (inaccessible au jour d'impression).

10 ans pour le SiteDuZéro [SiteDuZéro](#)

Créé le 10 novembre 1999 par un lycéen de première, le SiteDuZero a été créé pour apprendre à faire un site. Entre HTML4, flash, GIF, et d'autres petits trucs, apprendre à faire son site est simple avec le Site de M@teo21.

De quelques centaines de pages vues au début, à plusieurs centaines de milliers aujourd'hui, le site a bien grandi et évolué. Aujourd'hui vous pouvez y apprendre le PHP, J2EE, C++, Java, 3D et plein d'autres choses. Bon anniversaire à toute l'équipe.

Nax

IDEONE

The screenshot shows the ideone.com homepage. At the top, it says "This is BETA version - many languages are still being tested". Below that is a navigation bar with "home" and "recent pastes". On the left, there's a "choose language" dropdown menu containing various programming languages like ADA 95, Assembler, AWK (gawk), AWK (mawk), Bash, bc, Brainf**k, C, C++, COBOL, Common Lisp (clisp), D (dmd), Erlang, Forth, etc. The "C++" option is highlighted. To the right of the dropdown is a large text area labeled "paste your source code" with a "upload input (stdin)" button below it.

Connaissez vous ideone ?

ideone est en quelque sorte un presse papier TRES utile. Il est ce que l'on appelle un pastebin. En effet, il vous permet d'y écrire votre code, d'activer si vous le souhaitez la coloration syntaxique, mais aussi et surtout de tester votre programme... en le compilant en ligne !

Ideone est conçu à la base pour les développeurs, mais il est vraiment simple d'utilisation. Regardons d'ailleurs comment cela fonctionne...

Allons tout d'abord sur le site

<http://ideone.com/>

Sur la colonne de gauche, choisissez le langage que vous souhaitez.

Collez ou ecrivez votre code dans le grand bloc central. Si vous souhaitez une coloration syntaxique, cochez la case "syntax highlight".

Ensuite, cochez private si vous voulez que vos tests restent confidentiels, et laissez coché run code si vous voulez que le site web compile (si nécessaire) et exécute votre code.

Cliquez ensuite sur submit. Vous arrivez alors sur une page web où il est écrit : le langage concerné, combien de temps s'est écoulé depuis la création de ce code, le lien vers ce code... Plus bas, il y a le code source (ce que vous avez écrit dans le bloc précédent), les input/output s'il y en a eu, la phase de compilation avec relevé des erreurs s'il y en a et dans le cadre output, l'exécution du programme.

Ideone s'avère donc être une appli web à part entière qui permet de tester du code en ligne et de partager ses résultats/expériences avec d'autres... gratuitement !

Natantis

Mouse Gesture



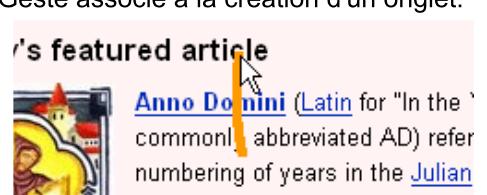
N'avez vous jamais été lassé de faire de longs mouvements avec la souris pour actualiser

une page dans votre navigateur ? Dans cet article je vous présente un plugin pour Firefox, permettant de vous faciliter la vie. Le plugin en question, Mouse Gestures, se base sur un analyseur de mouvement, et vous permet de faire un large panel d'opérations avec seulement votre souris. Exit les raccourcis clavier et les mouvements amples de souris, un clic droit et un bref mouvement vous permettent d'actualiser la page, revenir à la page précédente, créer/fermer un onglet, etc. Vous pouvez paramétriser les mouvements basiques proposés, et en créer de nouveau.

Geste associé à l'action « Page précédente »



Geste associé à la création d'un onglet.



Pour pouvoir tester ce plugin, je vous invite à visiter leur site web, section Installation : www.mousegestures.org.

Martine Dique

LWJGL... VOTRE NOUVEL AMI !

Brillez en société face à vos amis geeks

PRESENTATION

Bonjour à vous, j'ai l'honneur d'ouvrir le bal de la rubrique A Priori Intelligente pour le journal de l'A.E.I., à quoi correspond-elle ? Le but est que, si tout se passe bien, une présentation d'une API ou librairie soit faite à chaque numéro. Ces articles ont pour objectif de vous faire connaitre certaines APIs ou libs intéressantes à utiliser, et, de temps en temps, un lien sera disponible en fin d'article vers un tutoriel en ligne que je créerai si le temps me le permet.

LWJGL ... votre nouvel ami (si si...)



Alors qu'est-ce qui peut bien se cacher sous un nom aussi barbare ? (quoique ... original comme prénom pour votre prochain enfant non ?) Hé bien sachez que sous cet acronyme se cache ... *roulements de tambour* Lightweight Java Game Library ... bon OK, pour ceux qui ne comprennent toujours pas, vous pouvez aussi le lire ainsi :

Librairie Légère pour la création de Jeux en Java

À quoi ça peut donc bien servir ?

Et bien comme le titre l'indique, elle est là pour devenir votre meilleure amie si :

- vous souhaitez coder un jeu en java ;
- vous êtes parfaitement conscient que votre jeu ne nécessite pas une technologie de pointe créée par la NASA, mais que vous •souhaitez juste débuter dans le monde du jeu vidéo et apprendre, tout simplement ;

vous voulez coder votre jeu vidéo en Orienté Objet, que ce soit pour la beauté du geste, la facilité à améliorer votre code, l'aspect « zy va j'suis trop un ouf , moi j'code en Objet , c'est trop a la mode! », ou autre religion...

Attention cependant, ce n'est pas parce que c'est une librairie légère que vous ne pouvez créer des jeux de qualité commerciale ; certains jeux créés avec cette librairie ont une qualité finale assez intéressante et motivante :

<http://illarion.org/>

<http://www.springworldchallenge.com/>

<http://www.callofthekings.com/>

Mais... si c'est une lib java... y'a de la javadoc non ?

Oui petit padawan, et la voici : <http://www.lwjgl.org/javadoc/>

Et sinon...quels sont les packages principaux de LWJGL ?

Et bien cette librairie permet de gérer 3 grandes choses placées dans 3 packages différents :

- **Display** : (splay...)

Il permet de créer et gérer les fenêtres (ce qui n'est pas négligeable quand on veut développer une appli graphique) : on peut entre autre gérer le plein écran, la résolution...

- **Input** : non non, ceci n'est pas un propos déplacé !

Ce package gère tout ce qui est interaction, que ce soit au clavier, à la souris ou à d'autres styles de contrôles (volant, manette, ...).

- **Applet** : Eh oui... être ou ne pas être, telle est la question.

Plus sérieusement ceci permet de créer des applets utilisant LWJGL.

Quels sont mes droits avec cette librairie ?

LWJGL est sous licence BSD, ce qui veut dire que la bibliothèque est open-source, gratuitement téléchargeable, et librement réutilisable... Une autre traduction ?

« Alors man, v'là l'bizness : tu peux aller -->

voir comment sont les boyaux d'la bête, tu payes pas une tune pour faire des games avec ! ok ? OK ? Et v'là man, tu fais un jeu qui défonce AION et WOW réunis, pis tu le vends à 4000 euros par exemplaire man... »

Où télécharger la dernière version m'sieur ?
Ici : <http://lwjgl.org/download.php>

Euh... et j'en fais quoi après ?

Moi je vais vous expliquer comment l'installer sous Eclipse :

Alors bon, il existe diverses façons d'installer une lib, moi je vais vous donner MA méthode, qui est selon moi la plus propre.

INSTALLATION

- Dé-zippez le dossier que vous avez téléchargé précédemment, ensuite placez le contenu dans un endroit bien au chaud, où vous ne risquez pas de le supprimer par inadvertance (moi je l'ai mis dans /home/natlantis (car mon pseudo est natlantis)).
- Ensuite lancez Eclipse, faites nouveau projet JAVA (non... je ne vous explique pas ici comment faire), une fois le projet créé, double-cliquez sur le dossier de votre projet, puis faites : Project>Properties>Java Build Path
- Sélectionnez l'onglet Libraries, cliquez sur Add External JARs
- Allez dans le dossier dézipé précédemment, trouvez le dossier jar, puis sélectionnez tout !

5. Faites valider, puis OK.

6. Dernière petite chose, cliquez sur la flèche à côté de l'icône run, puis allez dans run configuration

7. Sélectionnez JavaApplication

8. Cliquez maintenant sur l'icône avec le fichier blanc et le petit plus jaune à coté

9. Dans arguments rajoutez dans VM arguments (les arguments de la machine virtuelle)

10. -Djava.library.path="/home/natlantis/lwjgl/native/linux"
(pour ma part c'est ça à vous de modifier comme il faut pour vous)

11. Et voilà, c'est installé et C'EST PROPRE !



Voici Call of the Kings, un jeu réalisé à l'aide de la librairie et produit par GamaLocus Studios

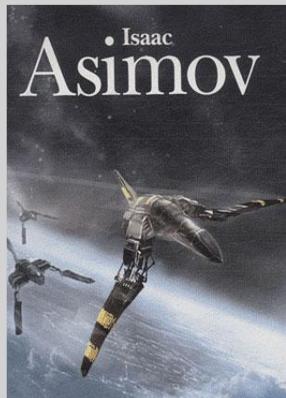
vous n'arrivez pas à l'installer, vous pouvez me joindre via mail à : natlantisprog@gmail.com

« Voilà, c'est fini, on va pas s'dire au revoir comme sur le quai d'une gare »... hum enfin bref, j'espère vous avoir intéressé, et pas trop blasé avec mon humour (si on peut appeler ça ainsi), si vous êtes encore sur votre faim, n'hésitez pas à m'envoyer un mail à l'adresse indiquée plus haut.

Natlantis



Fondation



Il y a 70 ans, un magazine américain publiait pour la première fois un jeune auteur qui écrirait plus tard les trois lois de la robotique et deviendrait une figure emblématique de la science-fiction, Isaac Asimov. De l'ensemble de son oeuvre, c'est peut-être le *cycle de Fondation* qui fut le plus apprécié, pour ma part c'est par là que je suis entré dans son univers. C'est en 1942 et sous la forme d'une nouvelle que *Fondation* vit le jour. Par la suite, bien d'autres textes sui-

vraient pour finalement constituer une véritable saga. Yep, bien avant *Star Wars*, de grandes sagas de SF existaient déjà. Je vais maintenant - sans douleur je l'espère - vous introduire le bout par lequel entamer cette oeuvre, le tome simplement intitulé *Fondation*.

L'histoire se situe non pas il y a bien longtemps mais dans un futur lointain, plus précisément au début du treizième millénaire de l'ère impériale.

Hari Seldon, concepteur de la psycho-histoire, science statistique de l'évolution des ensembles humains, prédit la chute de l'Empire d'ici cinq siècles. Celle-ci est selon lui inévitable, mais la période de chaos lui succédant peut être amoindrie, à condition d'œuvrer au rassemblement du savoir en une grande encyclopédie, l'*Encyclopedia Galactica*. Après audition, il sera finalement autorisé par l'Empire à installer une Fondation dans ce but sur Terminus, à l'extrémité de la Galaxie.

Dans ce volume en particulier, Asimov prend le parti de faire cohabiter science-fiction et récit historique. Bien qu'un peu déstabilisant, au départ, il donne par ce biais de la profondeur à son univers en faisant de l'Histoire (du Futur) le véritable point central du récit. On traverse donc les époques dans leurs moments fatidiques avec les acteurs les ayant marquées. Et ça prend carrément ! D'autant plus que ça a particulièrement bien vieilli. C'est donc non sans moult guillerets frétillements que je vous recommande la découverte de cette œuvre inter-galactique.

A noter qu'une adaptation cinématographique réalisée par Roland Emmerich, entre autres récemment derrière 2012, est prévue dans les années qui viennent. Pas sûr qu'il faille s'en réjouir...

Felix

Vie artificielle

"Vie artificielle : où la biologie rencontre l'informatique" de Jean-Philippe Rennard
(<http://www.rennard.org/iva/>)

Ce livre commence par deux définitions qui posent le débat :

Vie : état de ce qui n'est pas inerte.
Vie artificielle : domaine de recherche destiné à préciser la définition précédente.

En effet, peut-on imaginer quelque chose de vivant qui ne serait pas composé de cellules ? Quelles sont finalement les caractéristiques de quelque chose de vivant ? La vie arti-

ficielle est une discipline récente (1987) qui est présentée ici. On y parle du concept d'émergence, du jeu de la vie, d'algorithme génétique et de programmation évolutionnaire, des fourmis, de robots et des automates autoréplicateurs de John von Neumann (celui qui a le premier dit

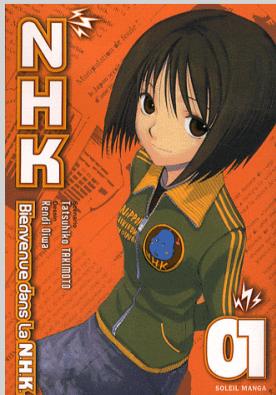
que les instructions dans un ordinateur devaient être considérées comme des données comme les autres). Le tout est illustré en Java et reste abordable, tout en renvoyant à un catalogue quasi-exhaustif des références historiques de cette nouvelle discipline. Celle-ci est par ailleurs résolument transdisciplinaire, la biologie, la philosophie et l'informatique permettant d'avoir des

points de vue très différents et complémentaires pour aborder ces questions passionnantes : vous découvrirez ainsi l'algorithme des "boids" de Craig Reynolds, qui a été conçu en s'inspirant du comportement des nuées d'oiseaux.

Julien



NHK



Oyez, oyez, gentes damoiselles et damoiseaux de tout genre, je suis ici pour vous avertir d'une terrible conspiration produite par la NHK(1) !

En effet le héros de cette très sérieuse aventure qui nous dévoile ce terrible secret, au travers du manga NHK ni youkoso de Takimoto Tatsuhiko, n'est autre que Tatsuhiro Satou, 21 ans, un Hikikomori(2).

La vie de Satou est donc régentée par des journées de 6h de sommeil

et le reste du temps devant la tv et/ou l'ordinateur...

Néanmoins durant ces trois longues années de captivité, Satou a réfléchi et à découvert que : TOUT N'EST QU'UNE CONSPIRATION DE LA NHK !

Oui ! Mesdames, Messieurs, vous avez bien lu, la NHK aurait pour but de générer au sein de la société japonaise de nombreux Hikikomori afin de les fidéliser à leurs programmes !

Notre brave et talentueux héros va alors vouloir en finir avec ce plan machiavélique et décide de sortir de chez lui...pour aller trouver du travail !

C'est alors qu'il va rencontrer la mystérieuse Misaki Nakara, une jeune fille qui veut l'enrôler au sein de son «projet».

AHAHAHA, vous voulez savoir la suite ?

Alors jetez vous sur le manga ou regardez l'anime produit par le Studio

Gonzo qui nous gratifie d'une très belle réalisation et d'une bande son tout à fait correcte. J'ai personnellement un coup de cœur pour l'ending n°1.

Au travers de situations rocambolesques et ô combien comiques, présentant de nombreux clins d'œil envers les grandes séries japonaises, Takimoto Tatsuhiko nous conte un phénomène qui toucherait plus d'un million de personnes au Japon.

1: Nihon Hikikomori Kyōkai en référence à Nihon Hōso Kyōkai, célèbre chaîne de TV au Japon.

2: Ce terme très péjoratif, les Hikikomori étant vu comme des parias de la société, désigne souvent des ados ou de jeunes adultes s'enfermant chez eux et se retirant de toute vie sociale.

ça

Blade runner

de Ridley Scott

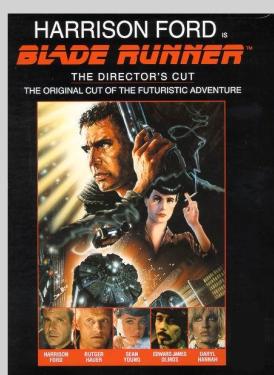
Il s'agit d'un film de science fiction inspiré du roman "Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?" de Philip K. Dick.

Les répliants sont des robots humanoïdes tellement parfaits qu'il est très difficile de les différencier des êtres humains. Véritables esclaves modernes, ils sont utilisés pour les travaux pénibles ou dangereux. Ils sont produits par la puissante Tyrell Corporation, qui a fixé leur durée de vie à 4 ans pour des raisons de sécurité. Depuis que des révoltes de répli-

cants ont eu lieu, ceux-ci n'ont plus le droit de venir sur terre. Les chasseurs d'hommes chargés de traquer les répliants qui se sont enfuis sont appelés des Blade Runner. D'ailleurs on ne tue pas un répli-cant, on parle de "retrait". Le personnage principale, joué par Harrison Ford, est un des meilleurs blade runner qui va reprendre du service pour chasser une équipe de répliants qui vient d'atterrir sur Terre. Qu'est-ce-qui peut bien pousser les répliants à revenir sur terre ? Peut-être pouvoir rencontrer son créateur, et obtenir quelques années de vies sup-

plémentaires... Ce film offre une vraie réflexion philosophie sur l'âme, d'ailleurs le nom du personnage, Rick Deckard, n'est pas sans rappeler celui de René Descartes.

Julien





Mots fléchés

ERREUR D'EXÉCUTION	▼	PUCE MOBILE	▼	PORT	▼	CHIFFRÉE	▼	INSTRUMENT	▼	JAMAIS DÉFAIT	▼	OBJET DÉSUÉ
BOULETS		PAS CONST		INTELLO ASSOCIAL		BARRANT				RAPACE		
CONSOLE VINGTENAIRE	►					OPÉRATEUR BRILLANT						
COMPOSANTE LOCALE				POST-CONDITIONNEL		TRUC DE ROLISTE	►	SIGNE	►			
SANS VALEUR		LANGAGE	►			@		ENCADRE		ASSOCIÉ		
		DÉPARTEMENT				TRÈS BIEN	►			218 SUR UN OCTET		
				ROI DU ROHAN	►							PARVINT
				A POIDS FAIBLE NUL								
FOR/WHILE	►					2 ⁴⁰	►			CHROME	►	
FASCINATION						FICHIERS BITMAP				LIMITE		
								OBSESSION		APPRISE	►	
										FORMAT DU W3C		
COMPRESSÉ	OURAGAN 2008	ALGO DE DANTZIG	►									ANIMAL DU LIBRE
		JARDIN										
				RADIUM	►					CHOPES	►	
				EXCLAMATION ALLEMANDE						TOUT A L'OUEST		
PYTHON DE KIPLING	►					KOBOLDS	►					
JOURS DE MERCURE						DIEU SOLEIL						
										..DE MOORE	►	
	ABSTINENCE	►										RIVAL DE QUAKE

Pour ce premier numéro, je vous propose une grille de mots fléchés, on verra selon les retours si ça deviendra une habitude ou non. A noter que la grille n'a pas été générée automatiquement, je l'ai faite "à la main" pour lui donner une orientation qui colle plus au journal. Espérant que ça vous plaira.

PS : Merci à Martine pour l'avoir testée ;)

Felix

Le jeu du neutron

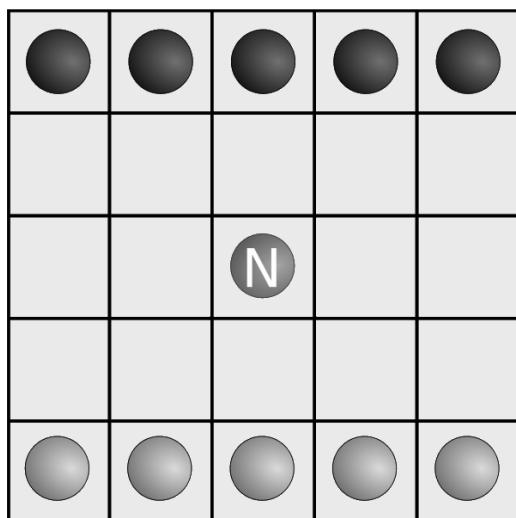
Il vous arrive peut-être parfois d'avoir un peu de temps à tuer et d'être entouré de quelques compagnons d'infortune. Moi, jamais. Quand ces moments se présentent, au lieu de les laisser à l'ennui, pourquoi ne pas plutôt faire mumuse ? Pour vous y aider, nous avons dans notre grande bonté décidé de vous présenter différents jeux peu connus et aisément réalisables.

Je sais pas vous, mais pour ma part, outre les infirmières sexy, j'ai un petit faible pour les jeux de stratégie combinatoire abstraits. " Skwa " diront certains. Non Kévin, ce n'est pas comme le poker, c'est plutôt le contraire même. Ce sont des jeux sans aléatoire ni habileté, opposant deux camps, au tour par tour et où tous les éléments sont à découvert. Le Tic Tac Toe est l'exemple le plus connu mais sûrement aussi le plus limité.

Pour ce premier numéro, je vous présente donc un de ces jeux, le Neutron.

Pour y jouer, pas besoin de grand chose. Une grille de 5x5 cases, 5 pions semblables pour chacun des deux camps (donc 10 en tout) et enfin un dernier pion, unique celui-ci, le neutron.

Au départ, chaque joueur a ses 5 pions juste devant lui, la configuration est la suivante.

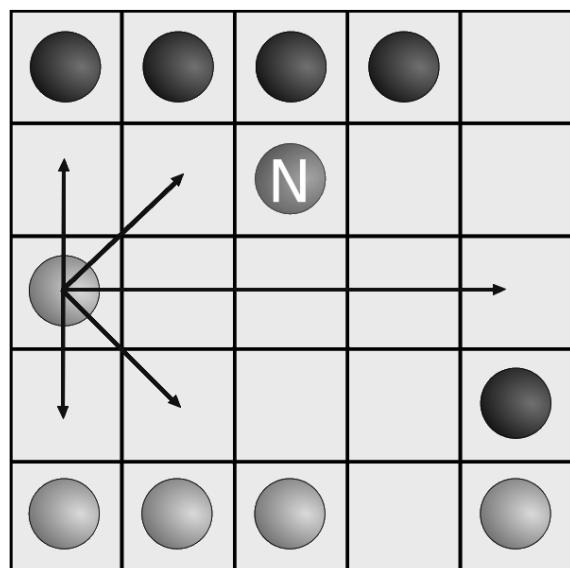


Les règles

Comme souvent dans ce genre de jeux, les règles sont très simples et intuitives.

Le déplacement

Tous les pions (y compris le neutron) se déplacent de la même façon. C'est-à-dire dans une des 8 directions, obligatoirement aussi loin que possible, jusqu'à rencontrer un obstacle (bord de la grille ou autre pion). Une petite illustration pour être plus au point.



Attention donc, impossible par exemple d'avancer d'une case dans une direction quand il est possible de le faire de deux.

La victoire

Vous gagnez dès que le neutron est placé sur votre ligne ou que votre adversaire ne peut plus effectuer aucun déplacement alors qu'il le doit.

Déroulement du jeu

Déterminez qui commence. Kévin - je te vois venir - se battre n'est pas nécessaire, un indémodable chifoumi s'avèrera bien plus sage et efficace.

Attention, le tout premier tour (celui du joueur qui commence donc) se distingue légèrement des autres. Le joueur déplace uniquement un de ses pions.

Tous les tours suivants s'effectuent en deux temps :

- Déplacer le neutron.
- Déplacer un de ses pions.

Comme vous l'aurez compris, le neutron est donc déplacé par les deux joueurs, d'où son nom.

Voilà, vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à trouver un compagnon de jeu - ça reste entre nous mais évitez Kévin - et jouer une partie. Et si les plus valeureux d'entre vous se sentent de coder tout ça, je pense que ça ne peut que leur être bénéfique.

Felix

Flower Power !



Caricature : Alexandre Sedoglavic

Dessinateur : Paco

L'auteur du programme le plus court se verra offrir un exemplaire de *Fondation* (voir p.12).

Envoyez une archive contenant votre fichier .C et votre makefile par mail à journal@aei-asso.fr avant le 04 janvier 2010.

Le nom du gagnant ainsi que le code le plus court sera publié au prochain numéro.

Merci au Maître pour ses conseils.

Votre mission est de réaliser un programme C calculant la primorielle de l'entier n passé en argument.

Note : La primorielle de n étant le produit de tous les nombres premiers inférieurs ou égaux à n. Par exemple, la primorielle de 6 est $2 \times 3 \times 5 = 30$.

Voici un exemple d'exécution attendue :

`./primo 12`

`2310`

Cependant, pour pimenter un peu le challenge (et éventuellement donner des boutons à votre prof de C préféré), vous devez écrire le fichier C le plus court possible, c'est à dire avec un minimum de caractères.

Le nombre de caractères utilisé sera mesuré avec la commande `wc -m`.

Le fichier C sera compilé avec `gcc`, sans option, puis sera testé avec les 20 premiers entiers (pas la peine de traiter les erreurs de saisie ou valeurs négatives). Assurez-vous donc d'avoir tout de même un temps d'exécution raisonnable pour ceux-ci et que le programme se termine normalement.

Seules les inclusions de `stdlib.h` et `stdio.h` sont autorisées. L'écriture en dur dans le programme des nombres premiers (ou des primorielles) ou toute manœuvre du genre est bien entendu proscrite.