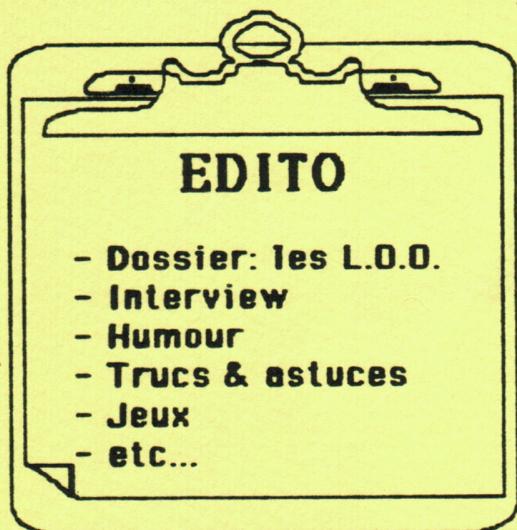
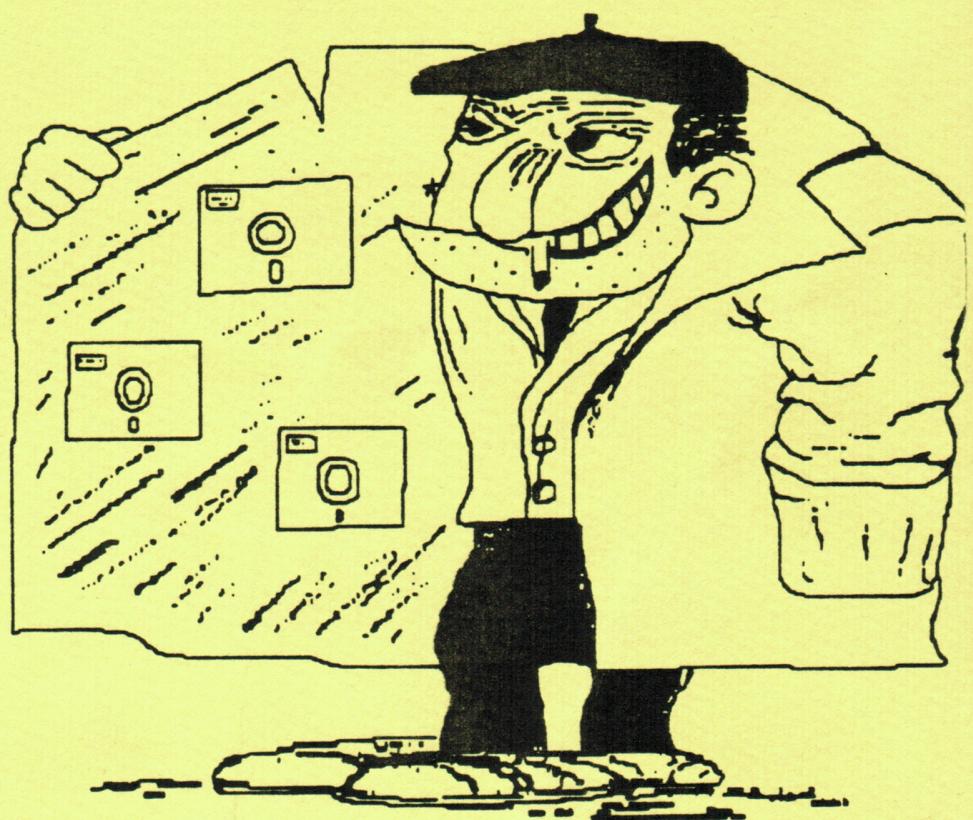
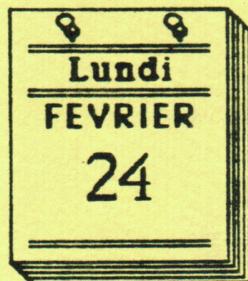


P.A.F.

2<sup>F</sup>

# bits en folie

NUMERO  
ZERO



P.A.F.

2<sup>F</sup>

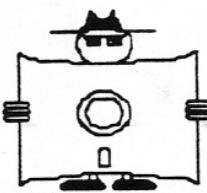
# bits en folie

NUMERO  
ZERO



C'EST QUOI  
CE DESSIN  
A LA CON?





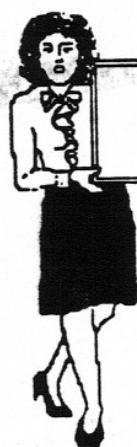
# SOMMAIRE B.E.F

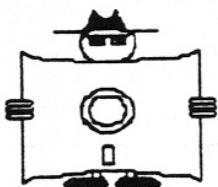
NUMERO ZERO

SOMMAIRE .....	1
DOSSIER .....	3
VIRUS .....	10
JEUX .....	11
LA CREATION DU MONDE .....	12
INTERVIEW .....	13
JEUX .....	15
HUMOUR .....	16
SONDAGE .....	17
UNDERSTANDING COMPUTER TECHNOLOGY .....	21
LE PROBLEME .....	22
TRUCS & ASTUCES .....	23
HUMOUR .....	25
JEUX .....	26
LA LETTRE .....	27
LA PUB .....	28
HUMOUR .....	29
SOLUTIONS DES JEUX .....	32

B.E.F.

**B.E.F.** vous est présenté par les étudiants en  
D.E.S.S. Génie Informatique.





# DOSSIER BEF

## LES LANGAGES ORIENTES OBJETS LA CLASSE

### INTRODUCTION

La programmation orientée objets est une nouvelle méthode de programmation. Elle tend à se rapprocher de notre manière naturelle d'appréhender le monde. Etape importante dans l'évolution des techniques de programmation, les langages orientés objets (dits LOO) sont plus structurés, plus modulaires et réalisent une bien meilleure abstraction de données que ceux de la génération précédente (les langages structurés).

Voici les trois principales caractéristiques des LOO :

\* **Encapsulation** : Elle consiste à combiner une structure de données (un enregistrement) et un ensemble de procédures et de fonctions habilitées à la manipuler. Il en résulte un nouveau type de données que l'on appelle un **objet**. Il faut remarquer que ce nom se rapporte effectivement à un nouveau concept puisqu'il s'agit en fait de bien plus qu'un nouveau type de donnée : plutôt une sorte de donnée dynamique.

\* **Héritage** : En procédant tout d'abord à la définition d'un objet (*une classe*), vous pouvez ensuite créer à partir de cette définition toute une hiérarchie d'objets. Chaque descendant hérite des propriétés de son ancêtre (accès au code et aux données).

\* **Polymorphisme** : Qualité que peut avoir un identificateur d'être associé à une hiérarchie d'objets sous plus d'une forme, l'action effective lié à cet identificateur différant suivant l'objet choisi.

La programmation orientée objets (POO) améliore et harmonise les notions de structuration, modularité, abstraction et réutilisabilité. Les bénéfices directs en sont une plus grande facilité de programmation et de maintenance des programmes.

Le défi que propose la POO est une évolution importante dans la conception et l'écriture des programmes informatiques. Programmer en POO demande d'abandonner certaines des habitudes de pensée et d'écriture acquises au cours des années de pratique de programmation structurée.

## OBJETS

Eh oui, des objets. Regardez autour de vous. Tenez, en voilà un : la disquette sur laquelle vous sauvegardez vos meilleurs programmes. Nous aurions pu choisir une pomme, mais la disquette a de nombreux avantages, parmi lesquels celui d'être un objet inerte (qui n'évolue pas sensiblement dans le temps), ce qui facilite l'analyse. Comment décrire une telle chose en termes informatiques?

La première méthode qui vient à l'esprit consiste à décomposer la chose. Cette pratique est tout à fait normal lorsque l'on a pratiqué la structuration des données :

\* soit  $S$  la surface magnétique

\* soit  $K$  la capacité en octets

\* soit  $P$  le poids

\* soit  $C$  la formule chimique du plastique utilisé ....

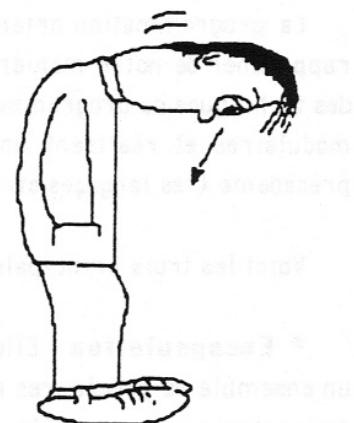
Ne raisonnez plus ainsi. Mettez vous à la place d'un peintre. Vous voyez une pomme et vous peignez une pomme.

L'image d'une disquette n'est pas une disquette. Ce n'est qu'une représentation, un schéma approché sur une surface plane. Mais cette représentation est bien plus riche que la réduction à quelques valeurs indépendantes stockées dans le segment de données que nous avons esquissé ci-dessus. Les composants restent ensemble, liés les uns aux autres.

Les objets de la POO sont des modèles (des représentations) des éléments du monde qui nous entoure. Ils en récupèrent les caractéristiques (sous forme de données) et le comportement (sous forme de code). Les objets forment "l'abstraction ultime".

Une disquette peut être démontée et analysée, mais alors ce n'est plus une disquette. Les relations des parties avec l'entité "disquette" et avec les autres composants sont évidents quand tout est intégré dans un même ensemble. Cela s'appelle l'encapsulation.

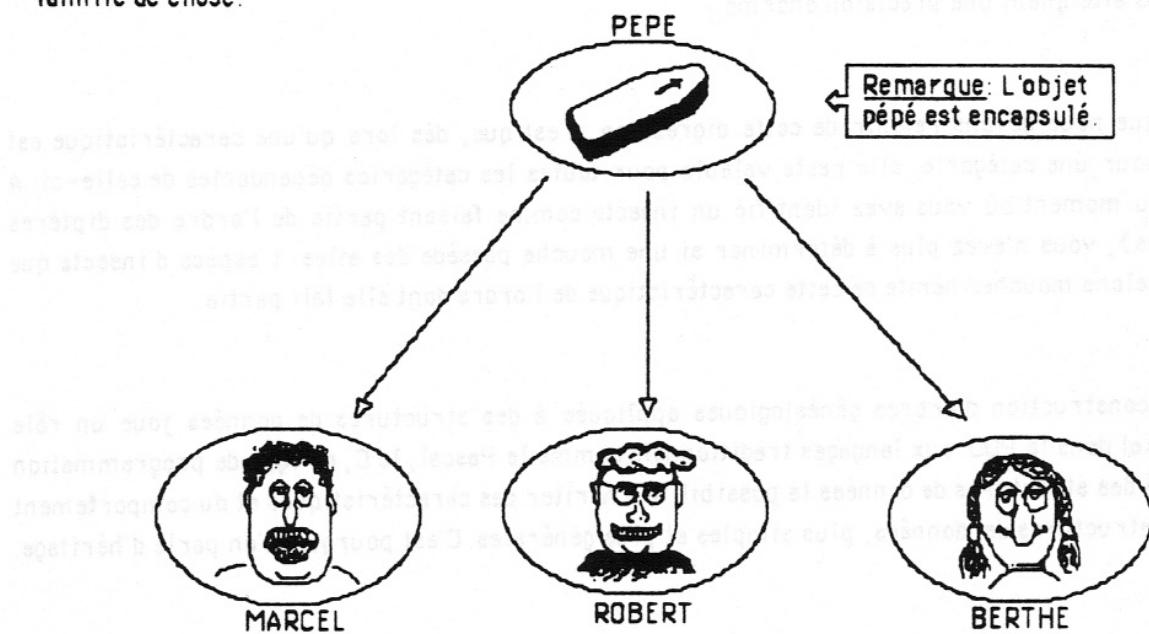
L'autre notion tout aussi importante est l'héritage. Les objets peuvent hériter des caractéristiques et du comportement de ce qu'on présente comme les objets ascendants. Cette évolution est du domaine du concept.



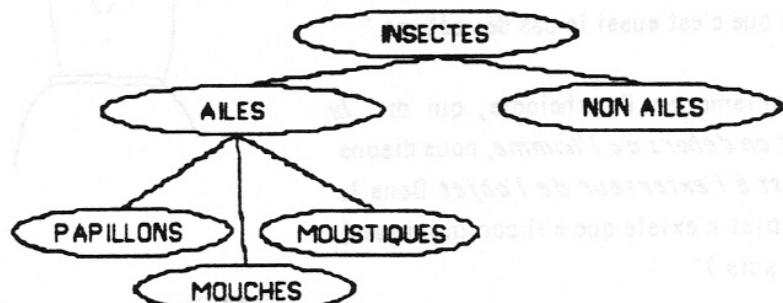
C'EST POURTANT VRAI.  
AVOIR UN GROS OBJET...

## HERITAGE

La science a pour but de décrire les mécanismes régissant l'univers. Dans cette optique, une grande partie des travaux scientifiques se résument à l'élaboration d'arbres de familles. Le premier souci d'un entomologiste revenant d'Amazonie avec un insecte mystérieux est de lui trouver une place adéquate dans l'immense tableau classifiant les insectes du monde. Ce type de tableau n'est pas spécifique aux insectes; il en existe pour les plantes, les poissons, les mammifères, les reptiles, mais aussi les éléments chimiques (tableau périodique de Mendeleïev), les particules atomiques, voire les galaxies. Ils ressemblent aux arbres généalogiques, une seule catégorie servant de sommet à l'édifice, un nombre plus important de catégories découlant de celle-ci et ainsi de suite de niveau en niveau. On prend aussi en compte toute la diversité d'une famille de chose.



Revenons à la catégorie des insectes. On peut d'abord définir deux branches principales : celle des insectes à ailes visibles et celle de tous les autres (ailes invisibles ou sans ailes du tout). Parmi les insectes ailés, on peut créer un grand nombre de catégories : les mites, les papillons, les mouches ... Chaque catégorie comprend des sous-catégories qui elles-mêmes se subdivisent en sous-catégories, et ainsi de suite (voir schéma).



Ce processus de classification s'appelle la taxinomie. Elle permet une bonne approche du mécanisme d'héritage caractérisant la POO.

En essayant de classer un nouvel animal ou objet, le spécialiste se pose une première question : en quoi le candidat membre est-il similaire aux membres d'une certaine classe et en quoi diffère-t-il ? Chaque classe est définie par un ensemble de caractéristiques et de comportements.

Notre scientifique va parcourir son arbre (c'est un arbre inversé, une hiérarchie) depuis le sommet en s'orientant avec les réponses qu'il trouve à chaque question. Les niveaux les plus hauts (les plus proches du sommet) sont les plus généraux. Les questions correspondantes sont donc très générales. Ainsi, la première question est tout simplement : "cet insecte est-il ailé ?". Chaque niveau amène une précision croissante. Au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans la frondaison, les questions atteignent une précision énorme.

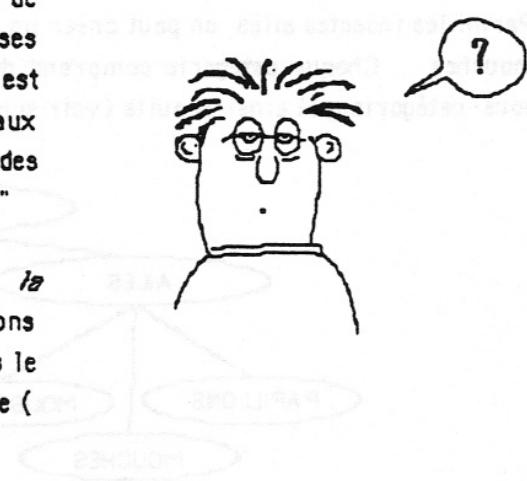
Ce que nous devons retenir de cette digression, c'est que, dès lors qu'une caractéristique est définie pour une catégorie, elle reste valable pour toutes les catégories dépendantes de celle-ci. A partir du moment où vous avez identifié un insecte comme faisant partie de l'ordre des diptères (mouches), vous n'avez plus à déterminer si une mouche possède des ailes. L'espèce d'insecte que nous appelons mouches hérite de cette caractéristique de l'ordre dont elle fait partie.

La construction d'arbres généalogiques appliquée à des structures de données joue un rôle primordial dans la POO. aux langages traditionnels comme le Pascal, le C, ce type de programmation apporte à des structures de données la possibilité d'hériter des caractéristiques et du comportement d'autres structures de données, plus simples et plus générales. C'est pourquoi l'on parle d'héritage.

### Quelques phrases clés de l'analyse objets:

"L'héritage est un moyen qui permet d'organiser, de construire de nouvelles classes à partir de classes existantes. Un zèbre, c'est comme un cheval, mais il est rayé. Pour définir les zèbres, je fais référence aux chevaux. De cette façon, si je dis qu'un cheval mange des carottes, on en déduira que c'est aussi le cas des zèbres."

"A l'instar du behaviorisme en Psychologie, qui dit *la vérité de l'homme est en dehors de l'homme*, nous disons *la vérité de l'objet est à l'extérieur de l'objet*. Dans le même ordre d'idée un objet n'existe que s'il communique (*je communique donc je suis*)"



**PARTIE TECHNIQUE, A LIRE AVEC UNE BOITE D'ASPIRINES A PORTEE DE MAIN ET  
UNE BOUILLOTTE D'EAU CHAude SUR LA TETE. POUR TOUTES INFORMATIONS  
COMPLEMENTAIRES, VEUILLEZ NE PAS CONTACTER B.E.F.**

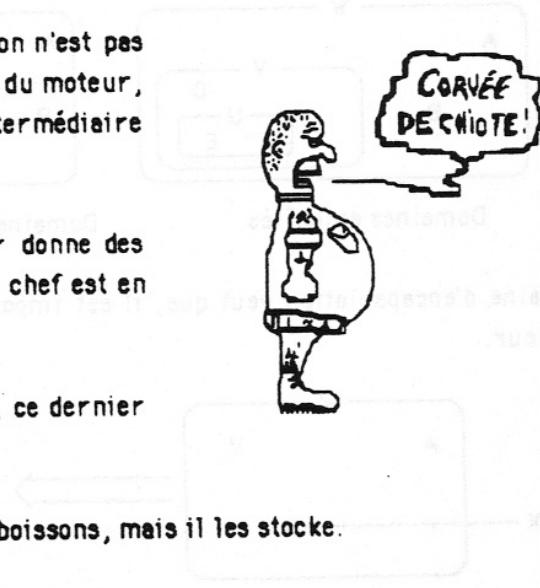
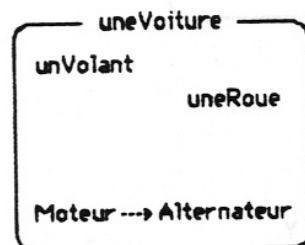
## **LES RELATIONS (OU LIAISONS DANGEREUSES)**

De nombreux types de relations existent entre les objets. Des relations de type inclusion ( statiques en apparence ), d'autres dynamiques.

Deux objets sont en relation s'ils communiquent, s'ils s'envoient des messages. L'étude de la communication et du comportement entre objets, est loin d'être facile, car leur relation n'est pas physiquement matérialisée.

Voici-ci quelques exemples:

- Une voiture est composée d'un moteur, d'un volant, de roues. La relation entre l'objet voiture et son moteur est une relation statique, celle d'une partie au tout.
- Pour un moteur et un alternateur, cette relation n'est pas la même, car l'alternateur n'est pas une partie du moteur, mais il communique avec ce dernier par l'intermédiaire d'une courroie.
- Un chef ne possède pas ses soldats, il leur donne des ordres, un chef et ses soldats communiquent, le chef est en relation avec eux.
- Une voiture n'est pas partie d'un chauffeur, ce dernier l'utilise.
- Un distributeur de boisson ne possède pas les boissons, mais il les stocke.



unChef .....\*..... unSoldat  
unDistributeur .....#..... uneBoisson

### Idée générale:

L'étude des relations est basée sur l'étude de la communication et des comportements.

Pour plus de formalisme, voici quelques définitions :

## ELEMENTS FONDAMENTAUX

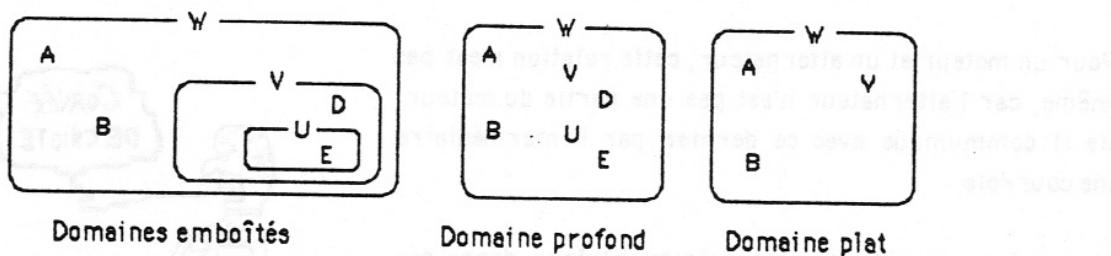
### Envoie de Message:

*Notation:  $X \text{ mx} > Y \text{ my}$ , l'envoie du message mx à l'objet X provoque l'envoie du message my à l'objet Y. X est l'envoyeur et Y le receveur.*

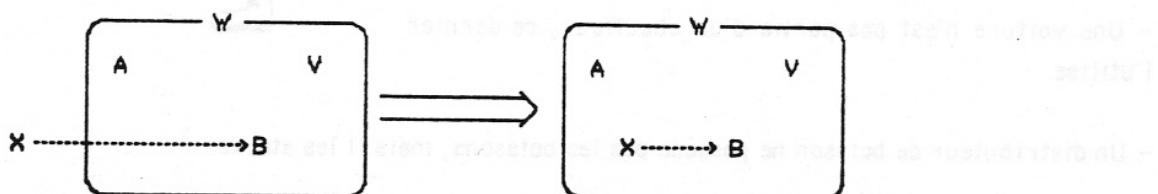
*Définition: X communique avec Y  $\Leftrightarrow$*

- $X \leftrightarrow Y$
  - existent mx et my telles que:  $X \text{ mx} > Y \text{ my}$
- notation:  $X > Y$*
- propriétés:*
- > n'est pas réflexive
  - > n'est pas transitive

### Différents domaines d'un objet:



Le domaine d'encapsulation veut que, il est impossible d'établir une relation de l'extérieur vers l'intérieur.



## RELATIONS

### - L'objet X possède l'objet Y

*notation:  $X \rightarrow Y$ , signifie que Y appartient à D(X), X possède Y.*

### - L'objet X partage l'objet Y

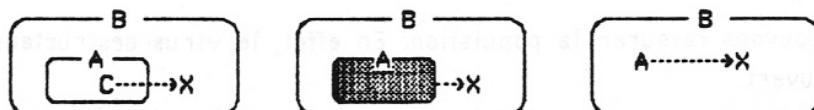
notation:  $X \cdots \cdots Y$

$X$  et  $Y$  sont liés  $\Leftrightarrow$

1-  $X > Y$   $\cdots \cdots \rightarrow$

2-  $Y$  n'appartient pas à Dprofond( $X$ )

Il est impossible d'établir une relation de l'extérieur vers l'intérieur, mais rien n'interdit une relation de l'intérieur vers l'extérieur.



### - L'objet X stocke l'objet Y

notation:  $X \cdots \cdots \leftarrow Y$

$X$  et  $Y$  deux objets d'un domaine profond Dpr,  $X$  stocke  $Y \Leftrightarrow$

1- non ( $X > Y$ )

2- il existe  $m$  telle que:  $X m \Rightarrow Y$

Cette relation définie, la nécessité dans une communication de répondre à une question. La question dans notre cas est  $m$ , la réponse l'objet rendu. De plus on n'utilise pas les actions de l'objet rendu (non( $X > Y$ )).

ex: unCheval donneTonNom  $\Rightarrow$  leNomDuCheval

$X \cdots \cdots m \cdots \cdots \Rightarrow Y$

Les stockeurs sont donc des accès vers d'autres objets. Le stockeur typique étant un tableau.

### - L'objet X gère l'objet Y

notation:  $X \cdots \cdots \rightarrow Y$

$X$  et  $Y$  deux objets d'un domaine profond Dpr,  $X$  gère  $Y \Leftrightarrow$

1-  $X > Y$

2- il existe  $m$  telle que:  $X m = Y$

**Gère = Stocke + Partage**, car le stockeur accède aux actions de l'objet stocké. On peut imaginer une classe  $X$  qui stocke des instances de  $Y$ , et peut aussi les initialiser (init étant une action de  $Y$ ).

## Virus et Ordinateurs personnels (MAC, IBM PC et compatibles)

Suite aux annonces effectuées dans la presse dernièrement, un vent de folie a soufflé sur les utilisateurs de Micros.

Des recherches au cœur même des cerveaux de nos machines ont été menées de manière intensive.

A ce jour nous pouvons rassurer la population. En effet, le virus destructeur "Vendredi 13" annoncé a été découvert.

Il s'agit du "Virus Planteus Systemum" notoirement connu des développeurs de logiciels.

Ce virus s'incruste dans les ROM des processeurs.

Les premiers effets de cette "bête" ont été de contaminer un grand nombre de curseurs en leurs transmettant l' "eternamus perpetuum" c'est à dire l'éternuement éternel, qui est la cause du clignotement constant de certains curseurs.

Test à faire pour déterminer l'état de votre micro.

Mettre votre micro en marche et après le boot :

- si le curseur clignote, votre micro est viro-positif
- si le curseur ne clignote pas, votre micro est viro-négatif

**SI VOTRE MICRO EST VIRO-POSITIF, NOUS VOUS DECONSEILLONS D'UTILISER LE VENDREDI 13 LES TOUCHES DU CLAVIER COMPORTANT LE CHIFFRE 2.**

En effet, le dump ci-joint d'une partie ROM d'un COMPAQ (identique sur IBM ou MAC) met en évidence le sus nommé "Planteus Systemum".

Ce virus est une dégénérescence d'un bit, il s'agit précisément d'un bit hypertrophié par pression moléculaire.

Ce bit dégénéré prend l'apparence d'un 2.

Pointer sur la date système de votre machine, il se multipliera par 12,63 toutes les 24,78 nanosecondes, le vendredi 13 dès qu'un 2 sera affiché à l'écran.

Ces précisions et mise en garde, permettront, j'espère, de passer sans encombre ce mauvais cap.

Nota : un virus a pu être extrait de la carte mère d'un PC XT et a été isolé dans un flacon étanche.

**ROM DATA EXTENDED MEMORY SET**  
**MOTOROLA & INTEL PROCESSOR 68XXX/XXX86**

**EVIDENCE POSITION OFF VIRUS "PLANTEUS SYSTEMUM"  
HYPERTROPHIC BINARY STANDARD VALUE**

0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0
0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0

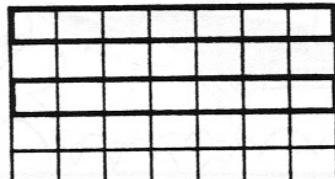
**JEUX**

**CINQ-SEPT**

Rangez les mots suivants dans les **colonnes** de la grille de manière à faire apparaître, dans les **rangées encadrées**, deux mots de 7 lettres.

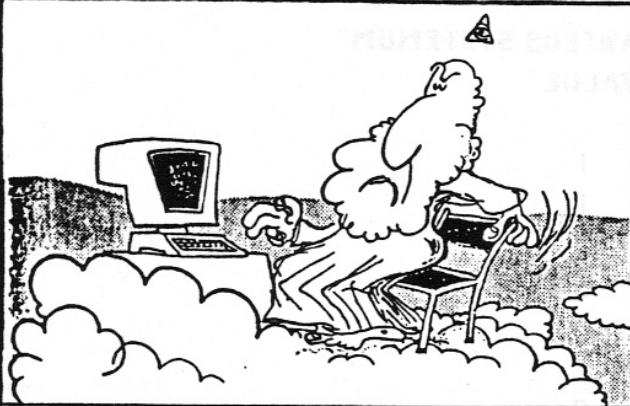
N	O	F	D	N	A	T
A	V	A	A	I	G	A
M	U	C	U	E	L	R
U	L	H	B	C	A	D
R	E	E	E	E	E	E

Solution en fin  
de numéro

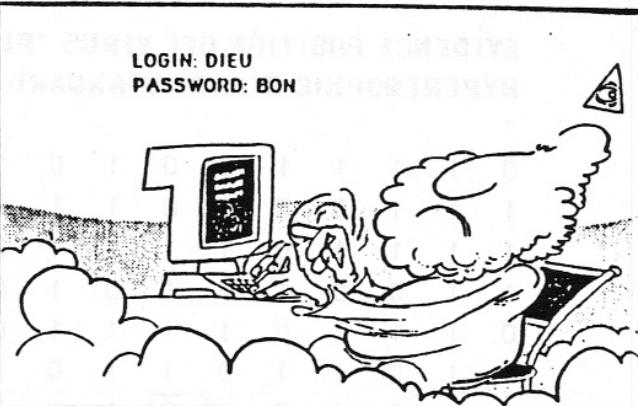


# LA CRÉATION DU MONDE

( WORLD PROCESSING )

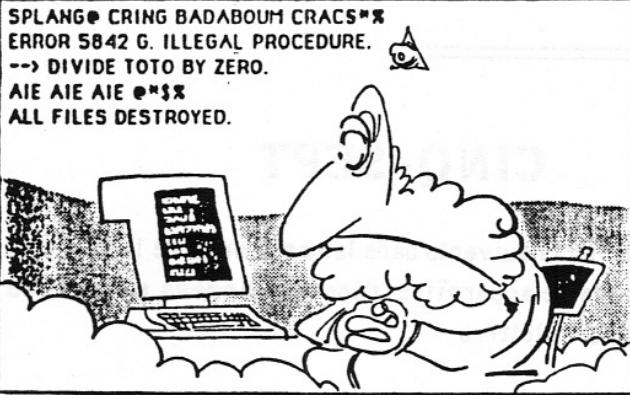
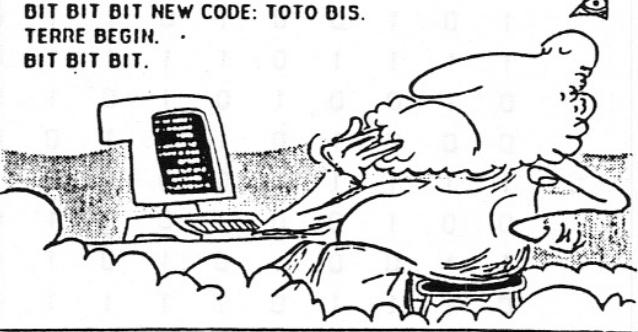


```
$ *START@%BEGIN
$ REINITIALIZE PROCEDURE TOTO
$ (( CREATE NEW OBJECT: TERRE
  ( TERRE- OLD OBJECT TOTO
    ( PERSONNAL ATTRIBUTE: MIEUX ))))
$ GO
```



LOGIN: DIEU  
PASSWORD: BON

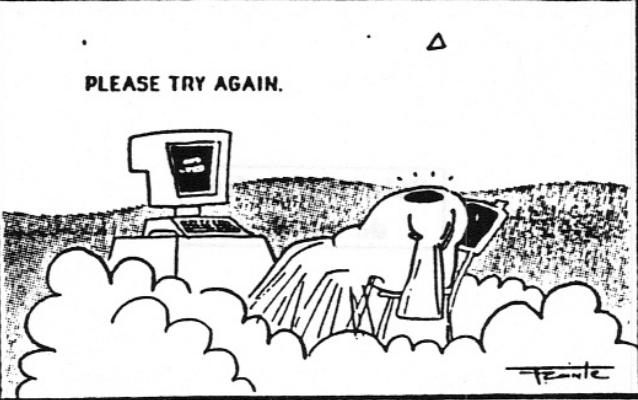
```
BIT BIT BIT BIT BIT BIT BIT
OBJECT TOTO RECREATED.
BIT BIT BIT NEW CODE: TOTO DIS.
TERRE BEGIN.
BIT BIT BIT.
```



SPLANG@ CRING BADABOUM CRACS\*%
ERROR 5842 G. ILLEGAL PROCEDURE.
--> DIVIDE TOTO BY ZERO.
AIE AIE AIE @\*%#
ALL FILES DESTROYED.



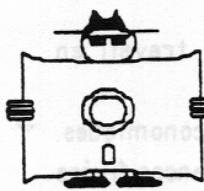
TERRE DESTROYED.
SUN DESTROYED.
WORLD DESTROYED.
BIG BANG DESTROYED.
METAWORLD DESTROYED.



MONITOR DESTROYED.
MAIN FRAME DESTROYED.
POWER STATION DESTROYED.
DIEU DESTROYED.

PLEASE TRY AGAIN.





# INTERVIEW

# B.E.F.

Jean Francois MEHAUT

**B.E.F. : Quelle est votre formation initiale ?**

**J.F. MEHAUT :** J'ai commencé par la maternelle... Ensuite, euh, non, on va aller plus loin. J'ai passé mon BACC et je l'ai eu du premier coup. D'ailleurs, j'ai eu 2 notes au-dessus de la moyenne, en math et en physique (20/20 à chaque). Enfin j'ai fait un D.U.T. info, licence et maîtrise, DEA et une thèse. Voilà.

**B.E.F. : Pourquoi avez-vous choisi d'être chercheur ?**

**J.F. MEHAUT :** D'abord je ne suis pas chercheur mais enseignant chercheur. Sinon, ça vient assez naturellement puisqu'en fait après le DEA, et même pendant le DEA, on a la possibilité de faire de l'enseignement. De plus pendant la thèse, on fait essentiellement de la recherche et ensuite on a un poste de maître de conférence puis prof.

**B.E.F. : Quelle est la fonction d'un enseignant chercheur ?**

**J.F. MEHAUT :** Un enseignant chercheur doit remplir 3 fonctions :

- Enseignant, et donc présence devant les étudiants.
- Chercheur, travailler dans un laboratoire.
- Et une tâche administrative à réaliser par exemple responsable de filière, responsable dans le labo en bref une responsabilité administrative.



**B.E.F. : Pouvez-vous nous donner une définition formelle d'un chercheur en informatique ?**

**J.F. MEHAUT :** C'est participer au développement de l'informatique, développer de nouvelles techniques soit de programmation, soit de systèmes. Participer, en fait, à l'évolution et au progrès d'une science.

**B.E.F. : Quelles sont les définitions des 2 branches de la recherche à savoir la recherche appliquée et la recherche fondamentale ?**

**J.F. MEHAUT :** Dans la recherche appliquée, le laboratoire participe au développement de l'informatique industriel, applicable dans un délai relativement court. Contrairement, la recherche fondamentale est une recherche qui n'est pas directement liée aux entreprises. C'est la recherche théorique (théorie des langages, théorie des arbres, etc...).

**B.E.F. : Et à quelle branche de la recherche appartenez-vous ?**

**J.F. MEHAUT :** Fondamentalement appliquée ...

**B.E.F. :** Quelles sont les avantages d'un chercheur comme vous par rapport au travail en entreprise par exemple ?

**J.F. MEHAUT :** Il y a de grandes différences. On travaille d'abord sans contraintes économiques. Quand vous travaillez pour un patron, vous devez être productif et vous avez des échéances fixées pour réaliser les projets. Nous aussi, on a des échéances mais la pression est beaucoup moins forte. Sauf quand on doit passer une thèse. Deuxième chose, lorsqu'on choisit un sujet de recherche ou de thèse, c'est quelque chose qui nous intéresse profondément. Par contre quand vous travaillez pour une entreprise vous choisissez pas toujours le sujet sur lequel vous allez travailler.

Un autre avantage pratique, c'est au niveau des horaires, on fait un peu ce que l'on veut. On peut par exemple venir travailler le dimanche et ne pas venir le lundi matin.

**B.E.F. :** Les inconvénients ?

**J.F. MEHAUT :** Regardez le dessin... mais c'est vrai que la recherche publique n'est pas très bien payée.

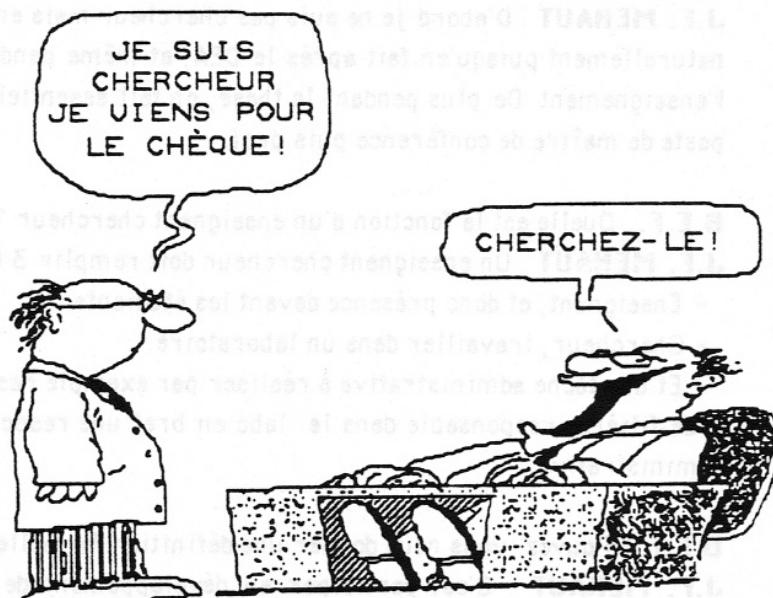
**B.E.F. :** Est-ce que c'est une vocation pour vous, la recherche

**J.F. MEHAUT :** Non ce n'est pas une vocation. Je ne pensais pas à 2 ans à devenir chercheur. Ca vient comme ça.

**B.E.F. :** Est-ce que vous regrettez ?

**J.F. MEHAUT :** Au moment du DUT, à la limite, j'avais pas envie de travailler ça c'est sûr. J'avais fait un stage et ...

Mais j'assume.



**B.E.F. :** Depuis le temps que vous êtes chercheur avez-vous trouvé quelque chose ?

**J.F. MEHAUT :** En fait quand on fait de la recherche, on ne fait pas de la recherche tout seul dans son coin, on participe à l'évolution d'un projet. Il est très rare d'avoir un chercheur qui à une idée géniale qui révolutionne l'informatique. C'est toujours des petits détails qu'on apporte.

**B.E.F. :** Sur quoi avez-vous travaillé ?

**J.F. MEHAUT :** J'ai travaillé sur système d'exploitation réparti. J'ai participé à un projet qui s'appelle OMPHALE.

**B.E.F. :** Sur quoi travaillez-vous actuellement ?

**J.F. MEHAUT :** Maintenant, je travaille sur les langages orientés objets parallèle c'est à dire l'implémentation des L.O.O. (langages orientés objets) sur des machines parallèles.

**B.E.F. :** Si vous n'aviez pas été enseignant chercheur informaticien, quelle profession auriez-vous aimé faire ?

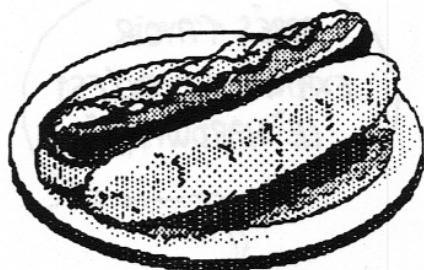
**J.F. MEHAUT :** Ingénieur des eaux et forêts.

**B.E.F. :** Pourquoi ?

**J.F. MEHAUT :** Parce que j'aime bien la nature, la forêt, être dehors. Au départ je voulais faire un métier "extérieur".

**B.E.F. :** Votre principal défaut ?

**J.F. MEHAUT :** Je mange trop.



**B.E.F. :** Quelle qualité recherchez-vous le plus chez les autres ?

**J.F. MEHAUT :** La franchise.

**B.E.F. :** Quels sont vos hobbies ?

**J.F. MEHAUT :** Ma voiture, le tennis, les BD telles que Astérix, Torghen, Tintin et Milou, Lagaffe.

**B.E.F. :** Si un génie apparaît pendant votre sommeil et vous offre 3 souhaits, lesquels seraient-ils ?

**J.F. MEHAUT :** - Travailler dans un cadre plus agréable.

- Avoir plus d'argent.

- Que la vie continue comme elle est.

**JEUX**

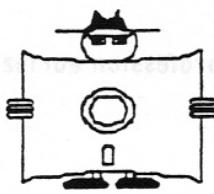
Solution en fin  
de numéro

## LE BON CARRE



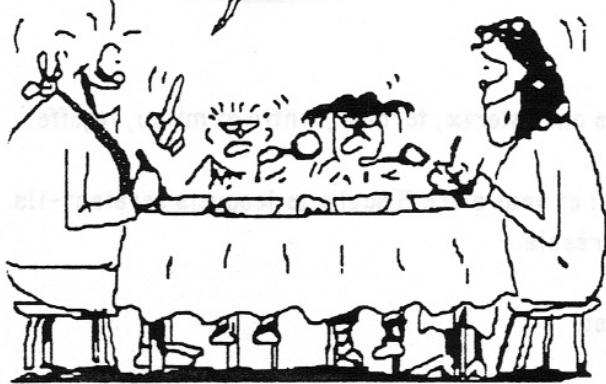
Cherchez le carré dans lequel le total des neuf chiffres est égal à 45. Quel est par ailleurs le point commun aux neufs petits carrés ?

6	8	6	4	3	3	9	4	7
2	2	7	7	9	6	8	8	4
3	2	7	6	2	4	9	2	5
2	3	7	6	1	1	2	7	2
4	4	6	9	8	2	9	8	9
5	2	6	9	2	7	7	2	5
6	5	3	1	9	8	9	8	1
9	7	6	8	1	8	5	5	3
3	2	8	2	2	3	2	2	1



# HUMOUR BEEF

APRÈS T'AVOIR  
EXPLIQUE CE QU'EST  
LE "HARDWARE",...



... JE VAIS TE  
PARLER DU SOFTWARE  
ET DU "FIRMWARE"!



BON !  
J'VAIS RANGER  
MON "ARWARE" !



ET MOI,  
J'VAIS FAIRE  
MES "DEWARES" !



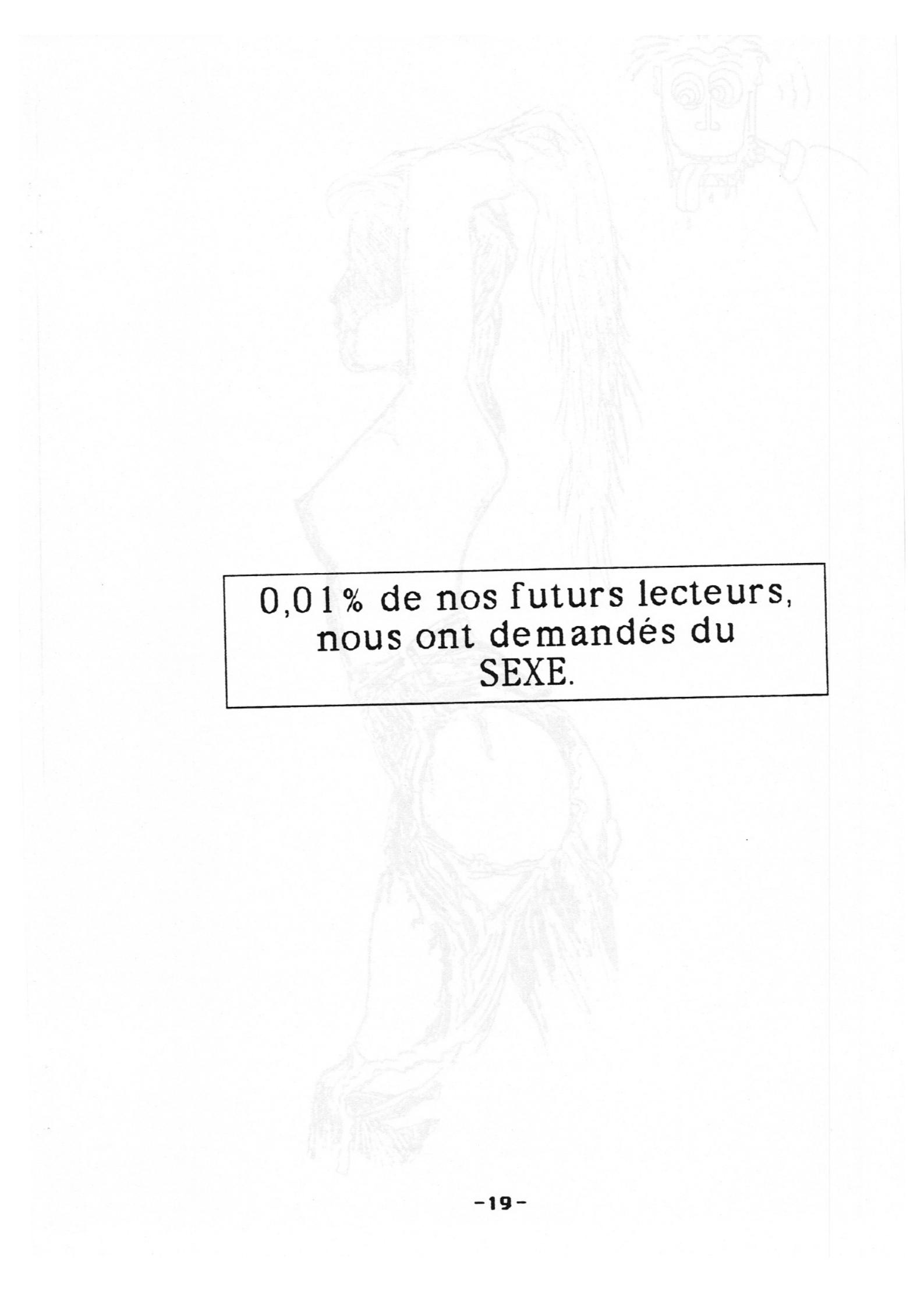


**75,3% de nos futurs lecteurs,  
nous ont demandés un  
DOSSIER sur la FAC.**

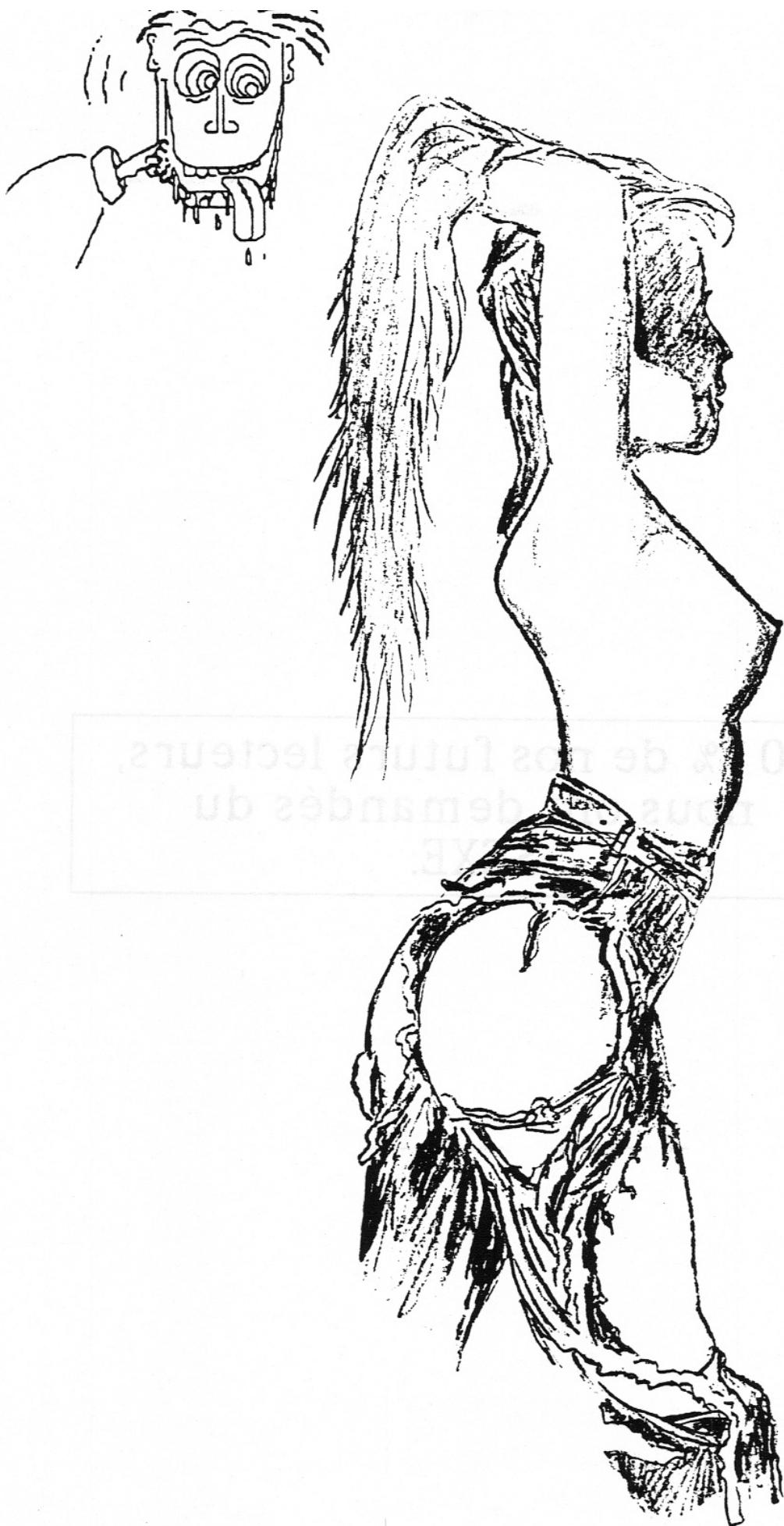
# **DOSSIER:**

**DEMERDEZ-VOUS !**





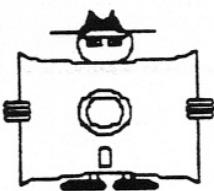
**0,01% de nos futurs lecteurs,  
nous ont demandés du  
SEXE.**



... de la ligne de 0,0  
au dessus de la ligne de 0,0



INFORMATICIEN VENANT DE TERMINER UN LONG  
ET DIFFICILE PROJET, QUI EXPRIME SA JOIE  
D'AVOIR FINI EN CHANTANT GAIEMENT.

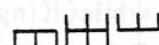


# TRUCS & ASTUCES

# B.E.F

Les claviers des PCs malgré leurs nombreuses touches ne fournissent pas toujours le caractère qu'il faut. Si l'on veut faire des cadres ou écrire des caractères mathématiques (ß, π, δ, etc...), il faut sortir sa table des caractères ASCII et entrer le bon code, sans se tromper, tout en maintenant la touche <Alt> enfoncer. Ce n'est pas des plus pratiques. Heureusement B.E.F. est là pour vous simplifier la vie !

Tout bon bidouilleur qui se respecte sait que le programme KEYBFR.COM du DOS (ou KEYB.COM), lancer depuis l'AUTOEXEC.BAT, charge en mémoire les tables des caractères correspondant aux touches clavier. Mais comme un keybfr.com c'est bête, ça charge les codes des claviers AZERTY ET QWERTY. Et comme on n'est pas bête, NOUS, on va les utiliser ces codes que l'autre con n'utilise pas.

Avec notre bon petit PCTOOLS on va rechercher dans KEYBFR.COM la séquence du clavier que l'on n'utilise pas ('qwerty' pour les possesseurs d'un clavier AZERTY, et vice et versa). Et on va les remplacer par les touches que l'on aimeraient bien avoir en plus (exemple :  ). Et on peut même bidouiller les minuscules ET les majuscules. C'est très fort.

"Et comment on fait pour y accéder depuis DOS à ces codes ?" me direz vous. C'est très simple : Si on appuis sur les touches <Ctrl><Alt><F1> simultanément on passe en mode QWERTY et si on appuis sur <Alt><Ctrl><F2> on passe en mode AZERTY. Un exemple de configuration intéressante est de remplacer les minuscules par les caractères graphiques pour les cadres simple ligne, et les caractères majuscules par les caractères graphiques pour les cadres double ligne. Dessinez un cadre simple ou double ne pose alors plus aucun problème quelquesoït l'éditeur de texte. Merci B.E.F..

Restons dans les trucs pour le clavier des PCs. Savez-vous qu'il existe des utilitaires permettant d'accélérer la vitesse de réponse des claviers des ATs. Si vous ne possédez pas un de ces utilitaires, B.E.F. vous en offre un petit programmé en C. Si vous avez un PC/XT toute l'équipe de B.E.F vous présente ses condoléances. Et si vous avez un PC/AT et pas de compilateur C alors on ne peut plus rien pour vous.

```

/* ----- Source C ----- */
/* INTEL 8042, AT et PS/2 ----- */
/* Programme d'accélération de réponse clavier ----- */

#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

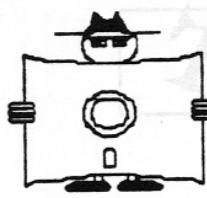
#define Status 0x64
#define Donnee 0x60
#define KBD_OK 0xFA
#define O_Buff 1
#define I_Buff 2
#define Dispo 3

typedef unsigned int WORD;
typedef unsigned char BYTE;

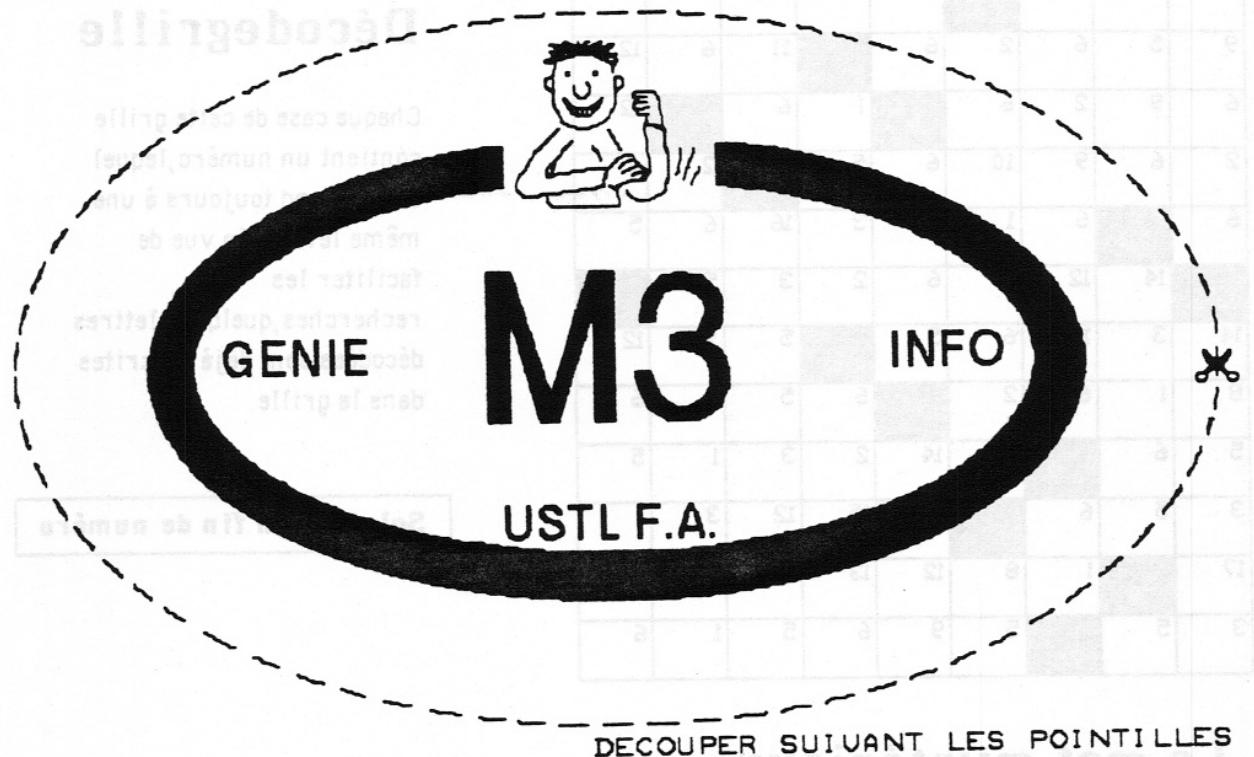
BYTE Vers_Clavier(BYTE p)
{
    BYTE Retour = 0;
    disable(); /* Invalidate les interruptions */
    outportb(Donnee,p); /* Registres disponibles ? */
    while(importb(Status) & I_Buff); /* Envoi du code */
    while(importb(Status) & O_Buff); /* code pris en compte */
    Retour = importb(Donnee); /* registre de sortie prêt */
    enable(); /* Lecture du compte rendu */
    /* Autorise les interruptions */
    return(Retour); /* Retourne la valeur */
}

void main(int argc,char *argv[])
{
    BYTE valeur;
    union REGS regs;
    char *message = "Vitesse de répétition des touches mise en place";
    if(argc<3) valeur = 0; /* Maximum par défaut */
    else valeur = (atoi(argv[1])& 0x2F)+((atoi(argv[2]) & 3) << 5);
    if(Vers_Clavier(0xF3) == KBD_OK)
        if(Vers_Clavier(valeur) == KBD_OK) puts(message);
}
/* ----- */

```

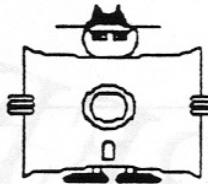


# HUMOUR BEF



**Vous ne trouvez pas de place sur le parking ?  
Vous devez vous garer à 3 kilomètres du M3 ?  
Heureusement BEF est là. Grâce à ce badge  
imitant à la perfection le vrai, vous pourrez  
vous garer sur le parking en toute impunité.**

**MERCI BEF**



# JEUX BEF

1	T	2	R	3	A	4	3	5	5	6	2
7		13	2	6			8	9	5	6	
6	5	1			1	9	10	1	6		
9	5	6	2	6			11	6	12		
6	9	2	6			1	6			12	
2	6	9	10	6	5			2	6		
6		6	1	2	3	16	6	5			
	14	12	9	6	2	3	5				
14	3	12	6	5		5	9	12			
8	1	6	2		6	5	5	5	6		
5	6		5	14	2	3	1	5			
3	5	6		8	15	12	3	1			
17		1	8	12	13	6	10	6			
3	5		5	9	6	5	1	6			

## Décodegrille

Chaque case de cette grille contient un numéro, lequel correspond toujours à une même lettre. En vue de faciliter les recherches, quelques lettres décodées sont déjà inscrites dans la grille.

Solution en fin de numéro

## Le mot mystérieux

Tous les mots se trouvant dans cette grille peuvent y figurer dans huit sens différents. Il n'y a pas de "lettre morte". Une même lettre peut être commune à plusieurs mots.

Arbre	Joseph
Ballon	Joujoux
Balthazar	Mage
Banquet	Melchior
Bethleem	Messe
Boule	Myrrhe
Buche	Naissance
Cadeau	Nativité
Cheminee	Noel
Christ	Paille
Decembre	Pequet
Encens	Presents
Etable	Reveillon
Festivites	Roi
Galilee	Sapin
Gaspard	Truffe
Guirlande	Veillée
Jesus	Vierge
	Vin

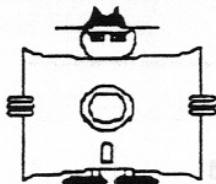
E	S	S	E	M	R	E	V	E	I	L	O	N	B
J	B	P	A	Q	U	E	T	H	P	E	S	O	J
E	S	A	A	R	B	R	E	E	L	I	L	A	G
S	E	J	L	E	U	E	R	B	M	E	C	E	D
U	T	O	E	T	C	M	E	L	C	H	I	O	R
S	I	U	D	A	H	S	T	N	E	S	R	P	E
E	V	J	N	B	E	A	A	C	A	D	E	A	U
C	I	O	A	L	G	T	Z	N	O	L	L	A	B
N	T	U	L	E	I	A	E	A	E	L	L	I	A
A	S	X	R	V	I	N	S	U	R	E	I	E	T
S	F	T	U	E	T	E	F	G	A	N	V	U	I
I	E	E	G	R	E	I	V	I	A	R	A	O	F
A	C	H	E	M	I	N	E	E	O	M	D	B	F
N	S	N	E	C	N	E	H	R	R	Y	M	E	C

## Lettre à Frederic

Je suis très émue de vous dire que j'ai bien compris, l'autre jour, que vous avez toujours une envie folle de me faire danser. Je garde un souvenir de votre baiser et je voudrais que ce soit là une preuve que je puisse être aimée par vous. Je suis prête à vous montrer mon affection toute désinteressée et sans calcul. Si vous voulez me voir ainsi dévoiler, sans aucun artifice, mon âme toute nue, daignez donc me faire une visite. Et nous causerons en amis et en chemin. Je vous prouverai que je suis la femme sincère, capable de vous offrir l'affection la plus profonde, la plus étroite amitié, en un mot, la meilleure amie que vous puissiez rêver. Puisque votre âme est libre, alors que l'abandon où je vis est bien long, bien dur et souvent bien pénible, ami très cher, j'ai le cœur gros, accourez vite et venez me le faire oublier. A l'amour, je veux me soumettre.

**George SAND**

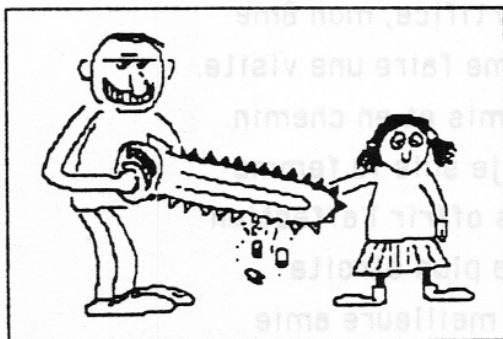
Solution: Lire une ligne sur deux...



# LA PUB BEEF

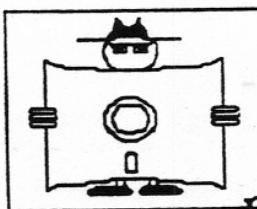
**VOTRE FILS SE RONGE LES DOIGTS.  
VOTRE FILLE SE GRATTE LE CUL.  
BEF A LA REPONSE A VOS PROBLEMES.**

## Les Outils BiTools



UNE EXCLUSIVITÉ BEF

En Cadeau



Si vous renvoyez ce bon dans les 8 jours, ce superbe pin's d'une valeur inestimable vous sera remis gratuitement.

grandeur  
réelle.

**HACHE**: grand modèle : 299F  
petit modèle : 51OF

**TRONCONEUSE**: grand modèle : 1299,95F  
petit modèle : 3500F

**BON DE COMMANDE**

à retourner sous enveloppe, sans affranchir à  
**Bef, Libre réponse No 591, 56 rue du quai,  
59900 Paris.**

OUI, je désire recevoir

La hache  La tronçonneuse   
M  Mme  Mlle

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

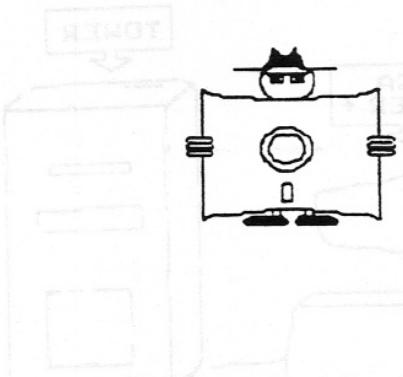
Adresse : No \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ Tel:

Code Postal  Ville: \_\_\_\_\_

Règlement:

Chèque:  Carte Bancaire:

Conformément à la loi 'informatique et liberté', je  
dispose d'un droit d'accès et de rectification sur ma  
commande.



# HUMOUR BEEF

## L'informaticien

Qu'est ce qu'un informaticien? La réponse certes n'est pas facile mais la rédaction s'est penchée sur le problème. Toutefois, dans notre analyse, nous ne considérerons que les informaticiens de sexe mâle. Les filles ne voyaient pas là un acte de misogynie aigüe, mais le pourcentage de femelles en informatique est si faible qu'on se croierait dans un monastère bénédictin en plein moyen-âge. L'informaticien, le spécialiste du traitement automatique de l'information est une espèce en pleine reproduction. Elle se décompose en 2 catégories l'une plus féconde que l'autre: Les vrais et les faux. Très différents d'aspects les uns des autres, il existe des moyens très efficaces de les reconnaître.

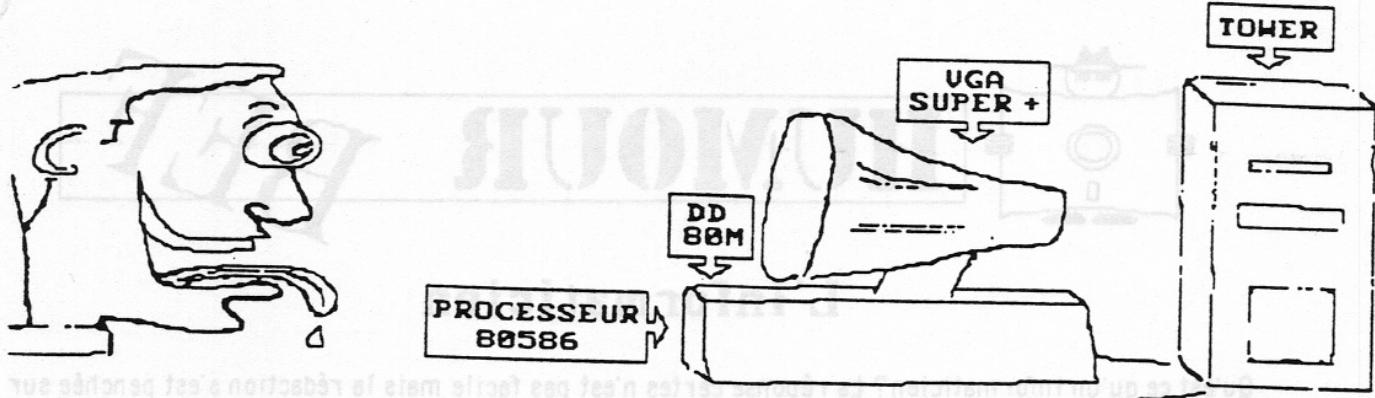
### 1) The Pretty Girl Test.



COMPORTEMENT D'UN FAUX DEVANT UNE BEAUTÉ



COMPORTEMENT D'UN VRAI



DANS CERTAINES CIRCONSTANCES, LE VRAI PEUT AVOIR LA MEME REACTION

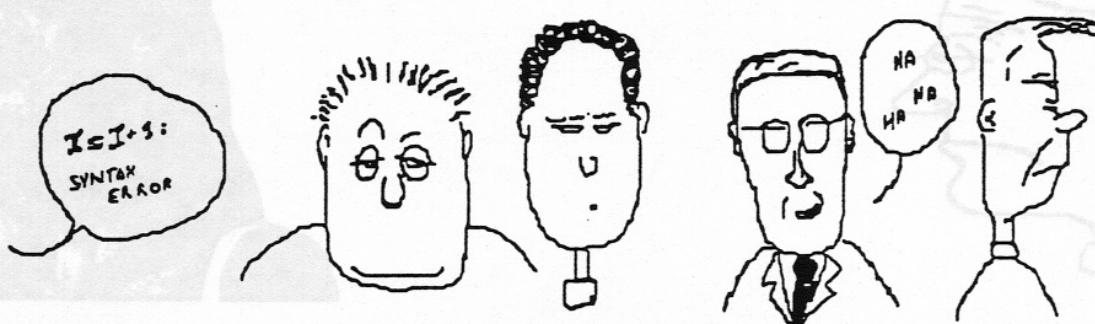
## 2) Elvis Test.

Quand quelqu'un raconte une histoire tordante, voilà ce qui se passe :



LE VRAI NE RIT PAS

Par contre, le vrai est sensible à un autre type d'humour



Si vous ne vous êtes pas encore reconnu, lisez attentivement l'étude comparative du comportement matinal d'une instance de faux et d'une instance de vrai. Le vrai se réveille dès 5h du matin, le clavier à la main, prêt à programmer les dernières fluctuations de la température interne de son colon ( Pendant que ses doigts sont encore chauds ). L'autre, le faux, se réveille aux sons tintillants des clochettes de sa compagne d'un soir ou aux bruits odorifiants de ses overcaisses (1) matinales.

L'informaticien, le vrai, continue minutieusement sa longue préparation dans sa salle de bain ayant préalablement éliminé le flux jaunâtre de ses données usagées. Pendant ce temps, le faux coule son bronze (2) paisiblement, s'impregnant de la douce chaleur qui emplit ses latrines.

Sa toilette terminée, le vrai s'autoteste: 10 doigts, 10 orteils, 2 bras, 2 jambes ... et un truc checklist terminated. Soudain son regard se fige, son corps entier se met à trembler, sa langue tombe laissant un flot de bave mousseuse se déverser sur ses vieilles pantoufles toutes claquées (3). Mais que se passe-t-il ? Faut-il craindre la constraint-error. Non rassurez-vous, le vrai vient de revoir son bébé, son tendre et chétif fils unique, son super méga hyper 686 SX VGA Couleur.

Le faux quant à lui, réveillé par la délicate odeur de sa fange encore toute fraîche, le visage hirsute, l'haleine kiscoolé, se penche comme à son habitude à la fenêtre de sa chambre. Il regarde tranquillement les allés et venues des passants, en passant à la créature aux seins volumineux, à la bouche pulpeuse, aux cheveux longs et bouclés qu'il va se faire prochainement.

The END

2) Envie Test

(1) pets (2) faire caca (3) usées

La rédaction vous signale que toutes ressemblances avec des personnes existantes ou ayant existées n'est que pure coïncidence.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

LE VRAI NE RIT PAS

# NE LAISSEZ PAS TOMBER L'AGIL ...



**FAITES LA VIVRE...**



**ACHETEZ B.E.F. !!!!**



## DECODEGRILLE

T	R	A	C	A	S	S	E	R
H	U	R	E		O	I	S	E
E	S	T		T	I	N	T	E
I	S	E	R	E		G	E	L
E	I	R	E		T	E		L
R	E	I	N	E	S		R	E
E		E	T	R	A	V	E	S
P	L	I	E	R	A	S		
P	A	L	E	S		S	I	L
O	T	E	R		E	S	S	E
S	E		S	P	R	A	T	S
A	S	E		O	B	L	A	T
D		T	O	L	U	E	N	E
A	S	S		S	I	E	S	T

## LE MOT MYSTERIEUX FETE

### LE BON CARRE

Le bon carré est le numéro 5.  
Point commun: la case numéro 8 de chaque carré est occupée par un 2

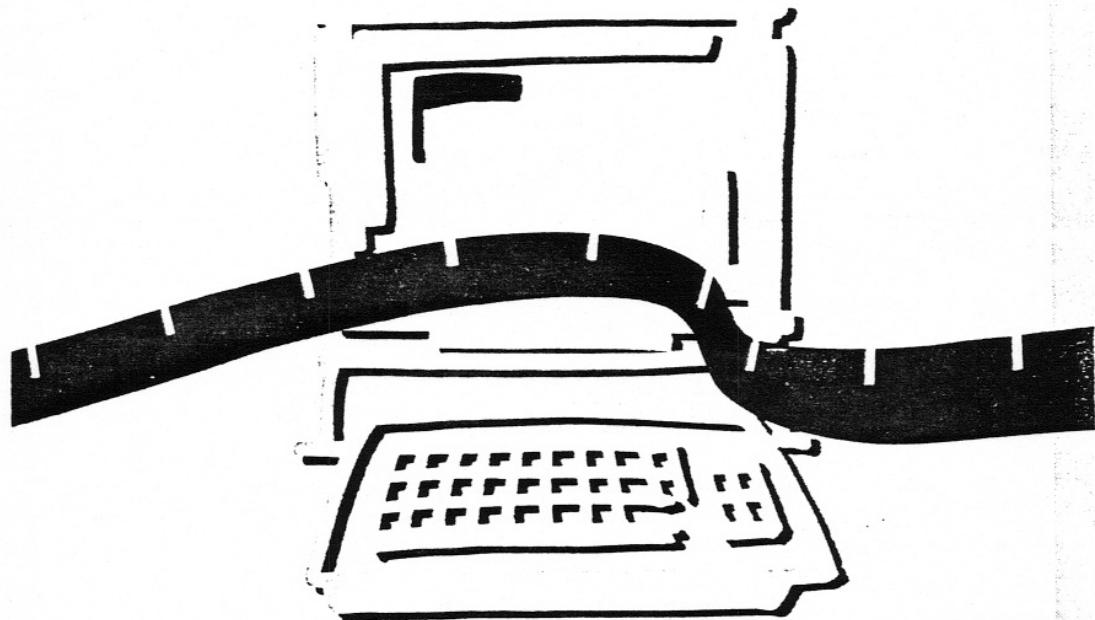
### CINQ-SEPT

F	O	N	D	A	N	T
A	V	A	A	G	I	A
C	U	M	U	L	E	R
H	L	U	B	A	C	D
E	E	R	E	E	E	E

# ESE

Etudiants Services Entreprises

## L'INFORMATIQUE A VOS MESURES



Venez exprimer vos compétences au  
sein de l'E.S.E.

Contactez nous au:  20-43-66-79