

## Rapport Projet PAP

# Courbes de Bézier et polices de caractères

XU KEVIN

LI ZIHENG

13 janvier 2019

# Sommaire

# Préambule

L'objectif de ce projet est réalisé des polices de caractères en utilisant des courbes de Bézier.

- un actif sans risque :  $S_t^0$  à l'instant  $t$
- un actif risqué (une action) :  $S_t$  une variable aléatoire

On va utiliser une fonction  $f : \mathbb{R}_+ \rightarrow \mathbb{R}_+$  tout au long du problème. Cette fonction renvoie le montant d'argent gagné pour un certain montant de l'actif risqué en paramètre.

# **1 Les classes (Diagramme UML)**

## **1.1 Diagramme UML**

## **1.2 Question 1**

On a  $q_N = \mathbb{Q}(T_1^{(N)} = 1 + h_N)$  donc  $1 - q_N = \mathbb{Q}(T_1^{(N)} = 1 + b_N)$  car  $T_1^{(N)}$  ne

# **2 Image**

## **2.1 Réalisation**

## **2.2 Solution**

# **3 Point**

## **3.1 Solution**

# **4 Courbes de Bézier**

## **4.1 Algorithme de de Casteljau**

## **4.2 Solution**

# **5 Police 1**

## **5.1 Réalisation**

## **5.2 Solution**

# **6 Police 2**

## **6.1 Solution**

# **7 Police 3**

## **7.1 Solution**