



# Document d'exemple

Sous-titre de fou

Staff [staff@staff.42.fr](mailto:staff@staff.42.fr)

*Résumé: Ce document est un exemple d'utilisation de LaTeX et de la classe [42](#).*

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Préambule</b>	<b>2</b>
I.1	Exemple de section . . . . .	3
I.1.1	Exemple de sous-section . . . . .	3
<b>II</b>	<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>III</b>	<b>Objectifs</b>	<b>5</b>
<b>IV</b>	<b>Consignes générales</b>	<b>6</b>
<b>V</b>	<b>Partie obligatoire</b>	<b>7</b>
<b>VI</b>	<b>Partie bonus</b>	<b>8</b>
<b>VII</b>	<b>Rendu et peer-évaluation</b>	<b>9</b>

# Chapitre I

## Préambule

Le préambule d'un sujet est généralement sans rapport avec le sujet en lui-même. Il s'agit ici de partager un trait d'humour (souvent discutable) ou une curiosité avec la communauté.

Voici quelques **commandes pratiques** :

- Ho,
- la
- belle
- liste.

**Orange** : Fruit rond et orange.

**Fraise** : Fruit en forme de fraise et rouge.

**Comcombre** : Légume de forme phallique et vert.

1. Un.
2. Deux.
3. Trois.



Attention !



Le saviez-vous ?



Pour info.

```
$sudo rm -rf /
```

■

■

## I.1 Exemple de section

### I.1.1 Exemple de sous-section

Message passionnant.

Underscore : \_

Et commercial : &

# Chapitre II

## Introduction

L'introduction est une présentation des grandes lignes du projet. Il est apprécié de donner un peu de contexte et une idée du travail à réaliser. Ainsi en lisant ces quelques lignes, un étudiant peut avoir une vue d'ensemble des thèmes abordés.

# Chapitre III

## Objectifs

Il s'agit ici d'expliquer l'intérêt pédagogique du projet, car au delà de la forme de celui-ci, un projet est avant tout un prétexte à la découverte ou à l'approfondissement d'une notion ou d'un groupe de notions. Par exemple le projet **Nibbler** : sous l'apparence d'un simple jeu **Snake**, ce projet permet d'initier les étudiants à la création d'API et de plugins pour un programme en **C++**.

# Chapitre IV

## Consignes générales

Cette section regroupe les consignes de base d'un projet. Langages, restrictions, autorisations, compilation, etc. En gros toutes les consignes "meta".

# Chapitre V

## Partie obligatoire

Partie centrale d'un sujet, la partie obligatoire décrit en détails le travail à réaliser et les conditions imposées. Tout le secret d'un bon sujet réside dans l'équilibre subtile entre être précis et laisser une part à l'interprétation et à l'imagination. Ce facteur est important puisque c'est le moteur des discussions et des confrontations lors des soutenances.



# Chapitre VI

## Partie bonus

Lorsqu'on a investi du temps sur un projet et que le résultat est au rendez-vous, il est naturel d'avoir envie d'aller plus loin ! La section bonus propose des ouvertures pour répondre à cette envie. Bien entendu, la partie bonus n'est accessible que si et seulement si la partie obligatoire a été réalisée entièrement et parfaitement.

# Chapitre VII

## Rendu et peer-évaluation

Cette section décrit les conditions et les instructions concernant le rendu et la peer-évaluation du projet.