





université  
PARIS-SACLAY



# THE MAIN TITLE OF THE LECTURE

## THE TITLE OF THE CHAPTER

 The program name

 The university name - 2023/2024



**Idir AIT SADOUNE** 

[email@example.fr](mailto:email@example.fr) 

# OUTLINE

- The first chapter title
- The second chapter title
- The third chapter title
- Une image dans le texte

[Back to the begin](#) - [Back to the outline](#)

# OUTLINE

- The first chapter title
- The second chapter title
- The third chapter title
- Une image dans le texte

[Back to the begin](#) - [Back to the outline](#)



# LE TITRE DE LA SLIDE



# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.



# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.
  - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, **consectetur adipiscing elit**.



# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.
  - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, **consectetur adipiscing elit**.
  - ranger des objets dans un sac, **1991**



# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.
  - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, **consectetur adipiscing elit**.
  - ranger des objets dans un sac, **1991**
- Action de présenter quelque chose au **public** :





# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.
  - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, **consectetur adipiscing elit**.
  - ranger des objets dans un sac, **1991**
- Action de présenter quelque chose au **public** :
  1. assurer la présentation du **journal télévisé**.



# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.
  - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, **consectetur adipiscing elit**.
  - ranger des objets dans un sac, **1991**
- Action de présenter quelque chose au **public** :
  1. assurer la présentation du **journal télévisé**.
  2. ranger des objets dans un sac,



# LE TITRE DE LA SLIDE

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. **Maecenas egestas** nulla at **nibh volutpat** nulla at **nibh volutpat**.
  - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, **consectetur adipiscing elit**.
  - ranger des objets dans un sac, **1991**
- Action de présenter quelque chose au **public** :
  1. assurer la présentation du **journal télévisé**.
  2. ranger des objets dans un sac,
- **void assertEquals(Object e, Object a)**  
vérifie l'égalité entre deux objets  **$A = B$**

# LE TITRE DE LA SLIDE SUR DEUX LIGNES

- ➡ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur **adipiscing elit.**
- ✓ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur **adipiscing elit.**
- ✗ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur **adipiscing elit.**
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur **adipiscing elit.**

# LE TITRE DE LA slide

## Beast of Bodmin

A large feline inhabiting Bodmin Moor.

## Beast of Bodmin

A large feline inhabiting Bodmin Moor.

## Beast of Bodmin

A large feline inhabiting Bodmin Moor.

# OUTLINE

- The first chapter title
- The second chapter title
- The third chapter title
- Une image dans le texte

[Back to the begin](#) - [Back to the outline](#)



## EXAMPLE MATH

$$\dot{x} = \sigma(y - x)$$

$$\dot{y} = \rho x - y - xz$$

$$\dot{z} = -\beta z + xy$$

# CENTER CONTENT

- The use of the **Event-B method** has continued to increase.
  - applied to various applications and domains.



# CENTER CONTENT

- The use of the **Event-B method** has continued to increase.
  - applied to various applications and domains.
- The **Event-B method** is adapted to analyse **discrete systems**.
  - offers the possibility of modelling **discrete behaviours**.

# OUTLINE

- The first chapter title
- The second chapter title
- The third chapter title
- Une image dans le texte

[Back to the begin](#) - [Back to the outline](#)



# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT

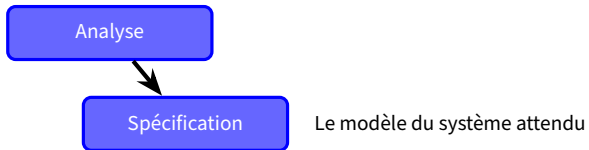


# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT

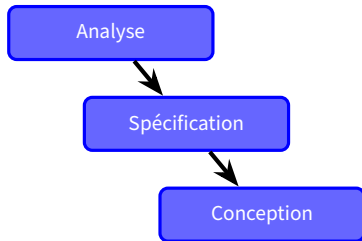
Analyse



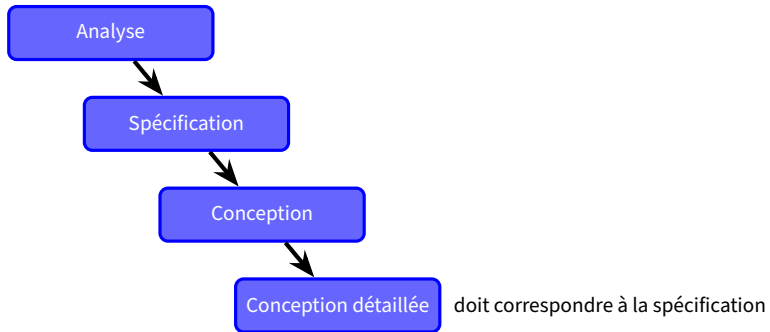
# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT



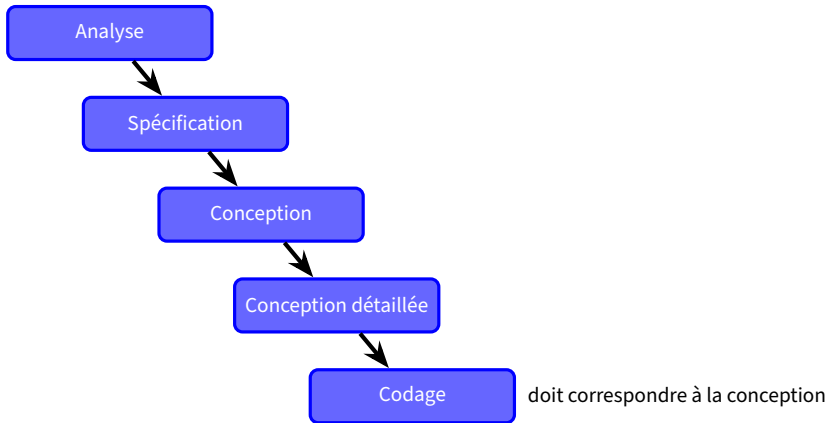
# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT



# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT

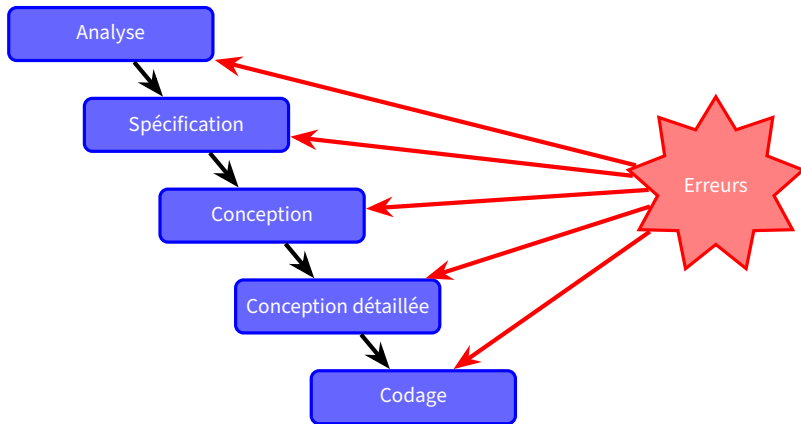


# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT





# CYCLE DE DÉVELOPPEMENT



Des **erreurs** possibles à toutes les étapes du développement.

# EXAMPLE CODE

```
1 #!/bin/bash
2 valid=true
3 count=1
4 while [ $valid ]
5     do
6     echo $count
7     if [ $count -eq 5 ];
8         then
9             break
10        fi
11    ((count++))
12 done
```

```
$ cp file.txt directory
$ cd directory
$ ls -al .
```

# ASSEMBLER CODE

```
1 ;balance = balance + 1
2 mov eax, balance
3 add eax, 1
4 mov balance, eax
```

```
1 .MODEL SMALL
2 .STACK 100H
3 .CODE
4
5 MOV AX, 0x3C
6 MOV BX, 00000000000001010B
7 ADD AX, BX
8 MOV BX, 14
9 SUB AX, BX
10
11 MOV AH, 04FF
12 INT 21H
```



# ANIMATED CODE

```
1 package ltof.gameserver.model;  
2 /* *****  
3 Un commentaire sur plusieurs lignes  
4 ***** */
```



# ANIMATED CODE

```
1 package ltof.gameserver.model;  
2 /* *****  
3 Un commentaire sur plusieurs lignes  
4 ***** */  
5 public abstract strictfp class LtoChar extends LtoObject {  
6     // Un commentaire sur une seule ligne  
7     public static final Short ERROR = 0x0001;  
  
14 }
```

# ANIMATED CODE

```
1 package ltof.gameserver.model;
2 /* *****
3 Un commentaire sur plusieurs lignes
4 ***** */
5 public abstract strictfp class LtoChar extends LtoObject {
6     // Un commentaire sur une seule ligne
7     public static final Short ERROR = 0x0001;
8
9     public void moveTo(int x, int y, int z) {
10         _ai = null;
11         log("Should not be called");
12         if (1 > 5) return;
13     }
14 }
```

# OUTLINE

- The first chapter title
- The second chapter title
- The third chapter title
- **Une image dans le texte**

[Back to the begin](#) - [Back to the outline](#)



# UNE IMAGE DANS LE TEXTE



CentraleSupélec



# UNE IMAGE DANS LE TEXTE

- Le Langage de Modélisation Unifié, (Unified Modeling Language - UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes.



CentraleSupélec

# UNE IMAGE DANS LE TEXTE

- Le Langage de Modélisation Unifié, (Unified Modeling Language - UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes.
- L'UML est une synthèse de langages de modélisation objet antérieurs : Booch, OMT, OOSE.



CentraleSupélec

# UNE IMAGE DANS LE TEXTE



CentraleSupélec

- Le Langage de Modélisation Unifié, (Unified Modeling Language - UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes.
- L'UML est une synthèse de langages de modélisation objet antérieurs : Booch, OMT, OOSE.
- UML 1.0 a été normalisé en janvier 1997; UML 2.0 a été adopté par l'OMG en juillet 2005.

# THANK YOU

[Back to the begin](#) - [Back to the outline](#)