

# DAILIE PLANET



# 8

## LOISIR

- Sinfest
- The ManEater
- Chocogrenouilles
- Quel iien es tu ?

## JEUX VIDEOS

- L.A. Noire
- Indie Games

## ARTICLES

- From Hell
- Dreamland
- Zhang Bin
- Quebec

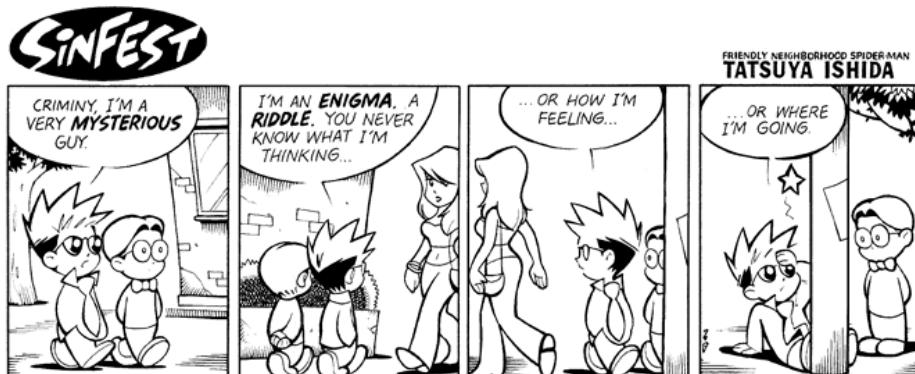


*Tiramisù*  
le  
COMIC STRIP  
de l'ENSIIE



# SOMMAIRE

Edito .....	03
Chocogrenouille .....	04
Tiramisù .....	07
Dreamland .....	08
Death Note .....	09
From Hell .....	14
Benjamin .....	16
L.A. Noire .....	18
Quel iiens est tu ? .....	21
Indie Game .....	22
The Maneater .....	26
Quebec .....	27
Tiramisù .....	35
Events .....	36
Sinfest Time .....	37
Quel iiens est tu ? Réponses .....	38



# ***EDITO***

Salut à tous,

Pour ce numéro on a mis le paquet pour t'envoyer un maximum de rêve. Serait-ce grâce à notre nouvelle recrue, Moumou ? A vous d'en juger !

Dans ce numéro, tu découvriras l'avis d'Iiens (et de Quebecois) sur des mangas, des jeux vidéo, et une aventure au Quebec !

Pour te divertir, tu auras droit à un comic strip fait par des iiens des vrai et à un petit questionnaire pour découvrir quel iiens tu es vraiment. Tu pourras également lire le début de Death Note, un manga que l'on ne présente plus.

Un grand merci à Alan, Joris et Guillaume pour leurs super articles ainsi qu'à Jon pour sa participation au comic strip.

Comme le veut la tradition je finirai avec cette phrase d'Homer Simpson : « Je me suis toujours demandé s'il y avait un dieu, maintenant je sais, il y en a un et c'est moi. »

C'était le dernier numéro du Dailiie pour cette année (scolaire), bonne chance pour vos partiels et bons stages. Le Dailiie revient à l'inté.

***QUENTIN***

## CHOCOGRENOUILLES

**L**e fait que nous détenions les plus grands futurs ingénieurs de France est indéniable. Partant de ce principe, je me suis alors posé la question :

« Dans ce cas, comment se fait-il que nous ne disposions pas encore d'artefacts à notre effigie, comme c'est le cas actuellement à Poudlard ? ».

C'est ainsi que j'ai décidé de contrefaire les célèbres cartes chocogrenouilles du monde des

sorciers. Bon pour l'instant les photos ne s'animent pas mais les frères Weasley ont promis de me donner un coup de main si je leurs apprenais à utiliser nos machines moldus. Allé les tatas, je vous laisse sortir vos ciseaux et votre tube de colle pour commencer à joyeusement collectionner vos chocogrenouilles !!!  
^^

MOURAD





Promo 2013  
**Florian Faugefoux**  
(1989 – ...)

Subitement disparu lors du milieu de l'annee 2012. Quiconque detient encore des informations utiles sur cette affaire sera vivement accueilli dans le bureau du directeur.



Promo 2013  
**Fadoua Kawni**  
(1989 – ...)

Presidente de la liste BDE 2011 Aliien, elle fut consideree en ce temps comme la madame Tatcher de l'ENSIE. De sa main de fer, elle a rassemble autant de fervent partisans que de fousgeux opposants.



Promo 2014  
**Quentin Thenoz**  
(1991 – ...)

Digne successeur de Sébastien Chatout, il a repris avec brio tous ses clubs. Pour pouvoir supporter la cadence, il prendrait des pilules violettes que lui amènerait régulièrement nos amis chinois de leurs pays.



Anne Mayer

Promo 2015

**Anne Mayer**  
(1992- ...)

Personnalité extrêmement difficile à cerner même par les plus grands mentalistes de cette époque. Tantôt rageuse, tantôt souriante, elle attire toujours à regrouper un nombre incroyable de liens dans ses trips bizarres.



Timothee Muller

Promo 2014

**Timothee Muller**  
(1992- ...)

A préféré faire une deuxième formation en parallèle de l'ENSIE car seul, elle était trop facile. On le suspecte d'avoir dérobé le pendaison retourneur de temps d'Hermione Granger pour pouvoir faire les deux en même temps.



Jonathan Rybak

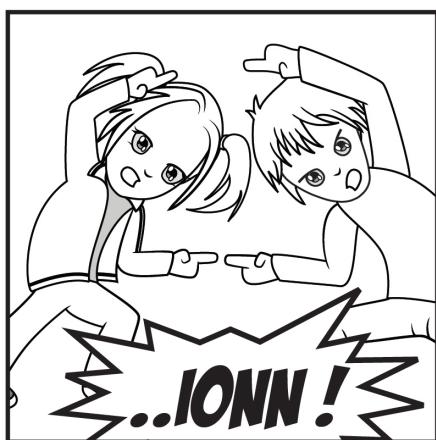
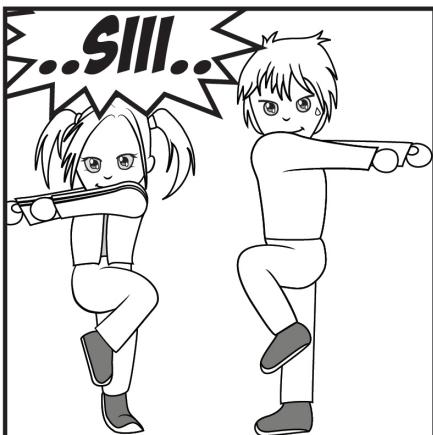
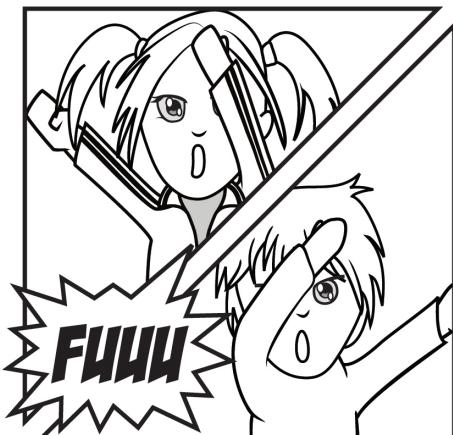
Promo 2014

**Jonathan Rybak**  
(1991- ...)

Président de la notoirement connue Factice, il entretient des relations obscures avec le mouvement des Bousnis. D'ailleurs, le CBDE a ouvert une enquête judiciaire sur le financement partiel de sa campagne par Assassinie.

# *Tiramisù\**

**#1 MAGALAN**  
BY JON & ROCKET



\*Toute coïncidence ou ressemblance avec des personnages réels n'est ni fortuite ni involontaire.

## DREAMLAND

**En quelques mots :** Dreamland est un Manfra (manga français) créé par Reno Lemaire de type Shônen. Dreamland est sa première oeuvre à être publiée.



**Nbre de Tomes :** 12 (en cours)

**L'Histoire :** Terrence, jeune lycéen timide, souhaiterait séduire Lydia, la fille qu'il aime depuis toujours. Une nuit, sa vie bascule : dans un cauchemar, il dépasse sa peur de toujours : le feu. Dès lors, il mène une double vie : banal lycéen le jour, et « contrôleur du feu » la nuit dans Dreamland, le monde des rêves, avec son petit groupe d'amis. Cette fine équipe sera confrontée à des adversaires redoutables, et devra déployer des trésors de volonté et d'imagination pour se sortir de situations parfois franchement rocambolesques. Dreamland a beau être un monde de rêves, ce que l'on accomplit n'est pas forcément sans conséquence...

### L'avis de Quentin :

Selon moi, Dreamland se démarque nettement des autres manfra du genre. De nombreuses scènes d'humours sont présentes sans faire perdre la cohérence avec les scènes d'actions. Ce que je trouve le plus appréciable c'est le style



de dessin de l'auteur, qui au premier abord ne paie pas de mine; et pourtant c'est bien lui qui conjugué à la folie de Reno nous fait plonger au coeur de l'histoire de Dreamland, le monde de tout les possibles.

### Note :



# DEATH NOTE

物語の幕は開く  
或る想いが重くなり  
!!

SHINI-GAMI\*  
WORLD

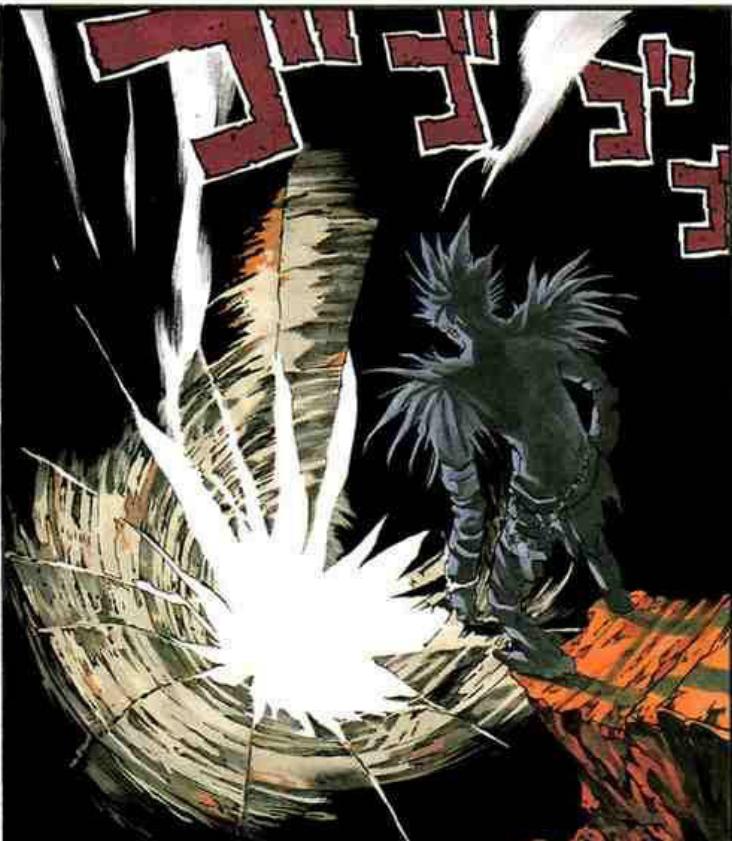
EVERY DAY IS  
THE SAME  
THING OVER  
AND OVER...  
BORING...

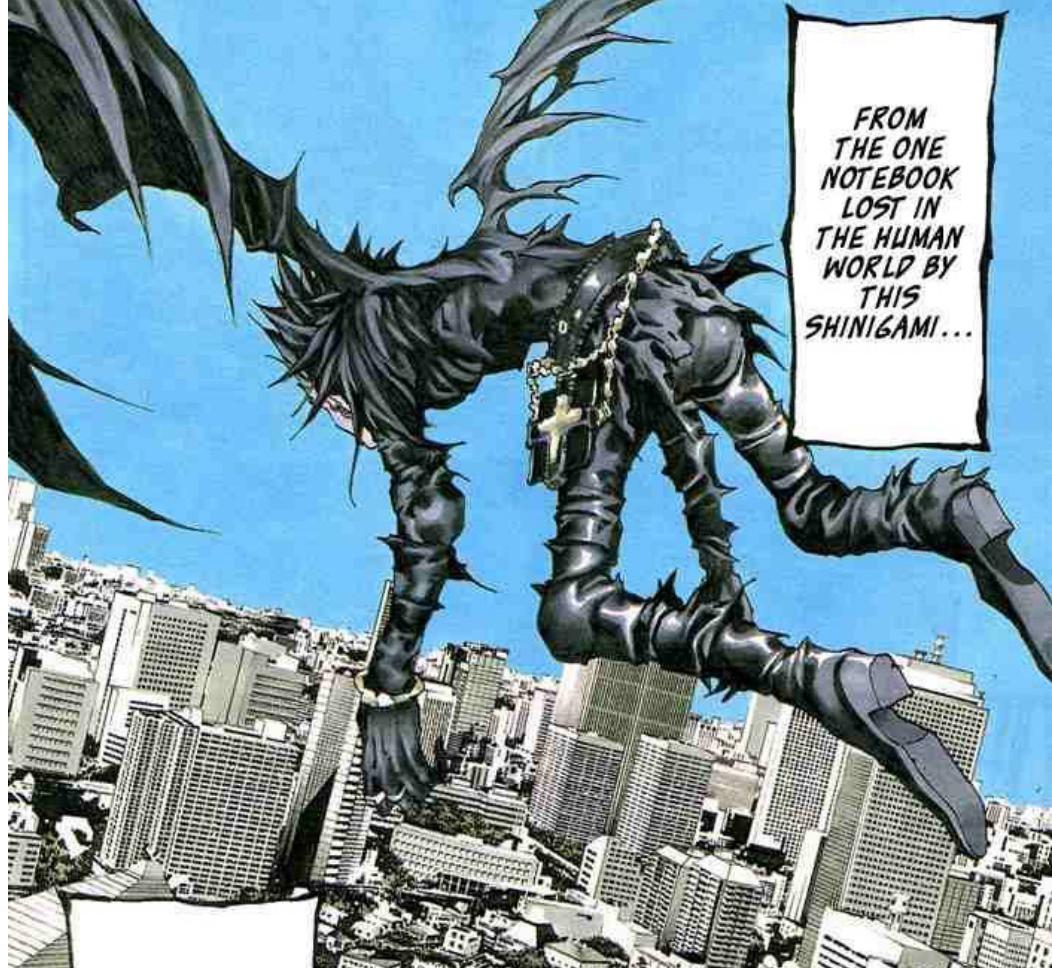
[SHINIGAMI: GOD OF DEATH.]

THIS WORLD  
IS ROTTEN...

HUMAN  
WORLD







FROM  
THE ONE  
NOTEBOOK  
LOST IN  
THE HUMAN  
WORLD BY  
THIS  
SHINIGAMI...



THE GRAND  
BATTLE  
BETWEEN  
THE TWO  
CHOSEN  
ONES  
BEGINS.

## FROM HELL

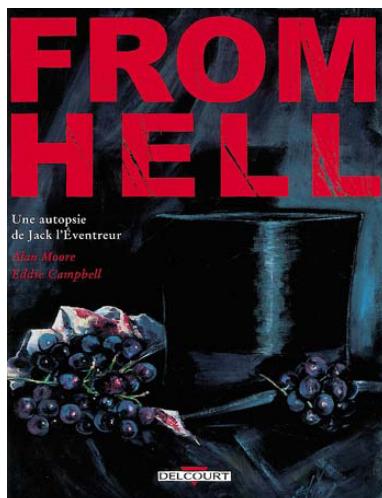
### Synopsis

Pour faire face à un chantage concernant la naissance d'un enfant né de l'union inavouable d'un petit-fils de la famille royale et d'une prostituée, la Reine Victoria dépêche son médecin, William Gull, afin de régler ce problème. Celui-ci, tout en suivant les ordres de la Reine, va néanmoins poursuivre ses propres plans. Les meurtres atroces qu'il va commettre à Whitechapel durant l'automne 1888 défrayeront la chronique... Le mystérieux assassin, sur-

des visions terrifiantes d'un XXe siècle froid et inhumain...  
(source : bdeteque.com)

### L'avis de Joris

From Hell, à priori, évoque plus facilement le film avec Johnny Depp que la BD de Moore et Campbell. Pourtant même si le film est tiré de la BD, la différence de profondeur entre les deux œuvres est abyssale. Car si ils traitent du même thème, de la même théorie, ils sont fondamentalement différents, car ils n'abordent pas l'histoire du même point de vue. Là où le film se concentre sur l'inspecteur Abberline essayant de résoudre l'enquête, la BD se concentre sur le tueur en la personne de William Gull. Donc pas de révélation finale sur l'identité du tueur, mais à la place les motivations de ce dernier et ses idées sur la société. Et c'est là que réside toute la différence de profondeur. Cotoyer le tueur au fur et à mesure des 500 pages qui composent la BD exposant ses théories sur le rapport entre les hommes et les femmes, l'architecture londonienne, la franc-maçonnerie est un plaisir ... un long plaisir. Si long que beaucoup de personnes abandonnent



nommé Jack l'éventreur, ne sera jamais identifié par la police. Les crimes qu'il commet auront pour Gull/Jack l'éventreur une portée telle qu'ils provoqueront chez lui

au premier tiers de l'histoire, car si le récit est extrêmement intelligent, il peut très vite se montrer décourageant. En effet, dès le départ on subit le scénario, sans vraiment comprendre le pourquoi du comment, les évènements s'enchaînent avec un rythme en dent de scie. Comme par exemple la longue visite de Londres qui s'étale sur une trentaine de pages. Certes instructive, elle casse vraiment le rythme de la BD.



Alors bien sûr vous pouvez toujours sauter ce passage, mais ça serait injuste envers l'auteur qui entreprit de nombreuses recherches pour dépeindre un univers cohérent et surtout avancer des informations fondées. De plus, après le récit c'est une cinquantaine de pages de notes que l'auteur nous délivre, apportant à la fois des précisions sur les événements fictifs ou non. Pour plus de précision, l'auteur se base sur la théorie de la conspiration Royale sans prendre parti sur sa véracité. Cette théorie ne

sert finalement que de toile de fond à l'ouvrage. Alors oui, From Hell est une BD mais elle se lit comme un roman. D'autant plus qu'on ne l'achètera pas pour la beauté de ses dessins. Le style est vraiment particulier, pour ne pas dire hideux, mais c'est un véritable support au texte. L'effet déroutant du trait hésitant rend l'ambiance de la cité Victorienne encore plus malsaine. Revers de la médaille, il arrive de temps à autre que l'on ait du mal à identifier un personnage. Mais n'oublions pas le nombre : 500 pages qui ont du demander un travail considérable au dessinateur. Pour conclure, si vous arrivez à passer outre l'aspect rebutant du dessin, et à entrer dans un récit pas si facile d'accès, vous en ressortirez grandi. Ravi de l'avoir lu, en vous disant qu'il faudra une deuxième lecture pour tirer toute la quintessence de ce chef-d'œuvre. (En partant du principe que vous arriviez à mettre la main dessus, n'étant plus édité avec un prix éditeur de 50€, il est difficilement trouvable et son prix peut monter très rapidement, pour preuve un joli 150€ sur amazon).

### Note



## BENJAMIN / ZHANG BIN



### Zhang Bin alias Benjamin

Benjamin, ou Zhang Bin de son vrai nom, est un Manhuajia. Cela veut dire qu'il est auteur de Manhua (Manga chinois).

Zhang Bin est né dans la province du Hei Long Jiang en mai 1974, et il se formera d'abord à l'école de la mode et du design. Par la suite, celui-ci s'exile à Bejing en 1996 afin de faire de la bande dessinée. Là bas, il vivra pendant quelques temps de petits boulots.



C'est en 2000 que celui-ci réussit à publier son premier récit intitulé « Fleurs inconnues en été ». Celui-ci sera publié par Comic Fans Magazine.

Il sort en 2002 son premier album, « One Day » ainsi que deux ouvrages intitulés « Technique de la BD par ordinateur ». Après s'être brièvement lancé dans l'illustration publicitaire Zhang Bin décide de consacrer son talent uniquement à la bande dessinée.

Il se lance ainsi dans la réalisation de « Remember », qui paraîtra en octobre 2004 en Chine. C'est lui qui a réalisé les dessins pour le clip de Jena Lee (sauvant ainsi le clip) et il a également fait des couvertures pour Marvel.

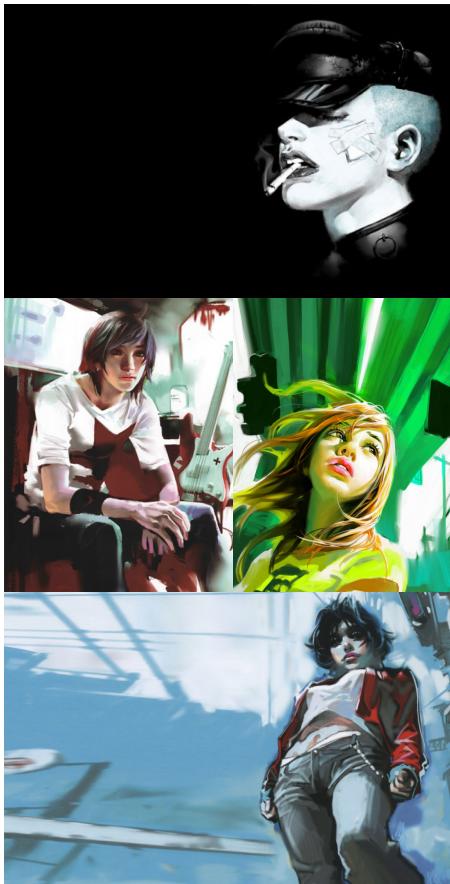


## **Un style unique**

Zhang Bin a su se constituer un univers coloré, dynamique et réaliste à la fois.

Ces oeuvre traitent souvent d'une jeunesse chinoise désabusée, désemparée et déprimée (ce qui explique le style un peu emo des personnages).

Zhang Bin est l'un des rares auteurs de bande dessinée à fabriquer ses planches uniquement sur ordinateur, à l'aide d'une tablette et de logiciels de retouche d'images (notamment Corel Painter). Trêve de bavardages, des images seront certainement plus approriés pour vous faire comprendre tout le génie de cette artiste.



## **Bibliographie**

- Fleurs inconnues en été
- One Day
- Remember
- Orange
- Technique de la BD par ordinateur

## L.A. NOIRE

AUSSI NOIR QUE LE DHALIA



Dans le jeu vidéo, (tout comme le cinéma ou autre domaine), il y a deux types de produits : ceux qui créent la surprise, et ceux qui déçoivent. Malheureusement, L.A. Noire rentre dans cette deuxième catégorie. Mais attendez quelques instants avant de passer à l'article suivant. Si je vous en parle c'est pour une raison particulière, ce n'est pas parce qu'il déçoit que L.A. Noire est forcément mauvais. Non, c'est juste qu'il a souffert d'une trop forte attente, d'une ambition démesurée, et d'une comparaison à un certain GTA. Cette comparaison poussée par le fait que c'est le développeur de GTA qui a racheté la licence avant que celle-ci ne disparaîsse la faute à un développement chaotique. Ce chaos est provoqué par l'aspect même du titre, L.A. Noire est un genre de jeu à part. Pas un jeu d'aventure classique, pas vraiment open world, pas porté sur l'action. C'est juste un jeu comme j'aimerai en voir

plus souvent, un vrai bon jeu avec une ambiance à part, unique...

Mais je n'ai toujours pas expliqué ce qu'est L.A. Noire. On se retrouve face à un jeu d'enquête policière qui vous place dans la peau de Cole Phelps à la fin des années 40. Ce marine qui a vécu l'horreur des combats dans le pacifique, décide de mettre ses compétences acquises pendant la guerre au profit des citoyens et s'engage dans le LAPD. D'abords simple flic à la circulation, il va prendre de plus en plus de galon au fil des enquêtes et ainsi passer dans différents services : homicides, mœurs, incendies. Ce sont véritablement les enquêtes qui font le cœur du jeu.



Les enquêtes sont toutes construites à partir du même schéma : on se déplace sur le lieu du crime, on relève les indices, on recherche les suspects, on les poursuit, et pour finir on les interroge.

La première partie de l'enquête n'est pas vraiment la plus palpitante, en effet on parcourt la ville pour arriver sur le lieu du crime. La faute à une conduite pas désagréable, mais vraiment trop arcade qui n'offre que peu de sensation de vraiment conduire une voiture des années 40. Heureusement pour les plus réfractaires, il est possible de laisser son coéquipier rouler.



La deuxième partie est classique, on recherche des indices à la manière d'un point&click. Il convient alors de fouiller toute la scène pour ne manquer aucun indice. Afin de faciliter cette tâche, le jeu propose quelques aides telles que la vibration de la manette ou un son particulier lorsque l'on se trouve à proximité d'un indice déterminant pour l'enquête. La découverte de la scène de crime est toujours un moment particulier, où les développeurs ont particulièrement bien soigné l'ambiance (notamment pour la partie homicide).

La troisième phase est similaire à la première, et en ce qui concerne les poursuites. Elle apporte un peu

de piment dans l'enquête sans vraiment relever le challenge. En effet ces phases sont vraiment trop scriptées et on sait qu'il y a peu de chance de se rater. Cette phase peut aussi être constituée d'un gunfight. Mais là encore ce type de phase dans l'impression d'un ajout à la va-vite. Pas nul, mais vraiment quelconque.

La dernière partie est la plus intéressante : l'interrogatoire. En effet on questionne le témoin/suspect en suivant une liste de sujets qui s'ajoutent au fur et à mesure de l'enquête. Après la réponse du suspect, il y a 3 positions à adopter : le croire, douter de sa réponse, ou lui présenter une preuve qu'il ment. C'est là que vient toute l'originalité de L.A. Noire, le seul moyen de savoir si le témoin ment c'est de regarder les réactions de son visage (détournement de regard, crispation de la mâchoire) tout cela finement exécuté grâce à une



technologie maison : Motion Scan.

Je passe brièvement sur les graphismes en général, qui, sans être mauvais sont simplement banals et surtout très mal opti-

misés sur pc. Néanmoins les musiques fortement jazzy accompagnent très bien l'action, renforçant l'ambiance des années 40. J'ajouterais qu'en plus du scénario lié aux enquêtes il y a toujours une trame scénaristique globale aux différents services. En particulier pour la brigade des homicides avec une trame qui suit celle du meurtre du Dahlia Noir.

En bref, si vous adorerez les années 40, l'ambiance noire, que vous passez vos soirées à boire un whiskey en écoutant du jazz ce jeu est fait pour vous. L'univers ultra-crédible fourmille de détail et vous ferait presque regretter d'être né à la mauvaise

époque...

Oui, c'est un peu poussé mais rien que son ambiance et son univers effacent tous ses (petits) défauts et carence du gameplay.

### Note



JORIS

SinFEST



FRESH PRINCE OF BEL-AIR  
TATSUYA ISHIDA

## QUEL HÉRÈVE ES TU ?

1. Après ton lancer de dé 6, tu obtiens un 2 :

- a. Tu vas en cours
- b. Tu te recouches

2. Tu rates tes UE de maths, Que fais-tu ?

- a. Tu persévere
- b. Tu vas manger au KFC
- c. Tu mets fin à tes jours

3. Tu te fais démonter par Ryu dans Street Fighter. Quel personnage prends-tu ?

- a. Vega
- b. Cammy
- c. N'importe, de toute manière même ta copine te bat

4. Tu ne dépasse pas les 60 mots par minute sur 10FAST-FINGERS car :

- a. Les touches de ton clavier ne sont pas assez espacées
- b. Tu as du gras de BK sur les doigts
- c. Tu vises mal

5. Quand tu joues à la guitare:

- a. Les gens te supplient de les achever
- b. Tu chantes toujours la même chanson de petite fille violée

c. Tu remarques qu'il y a 2 cordes en trop sur l'instrument

6. Ton installation d'Apache ne marche pas :

- a. Tu le réinstalles 15 fois
- b. Tu dis que c'est de la merde et tu installes Ruby
- c. Tu l'installes sur Windows

7. Tu bois un vin chaud au marché de Noël et tu présentes quelques signes d'ivresse. Quelle est ton excuse ?

- a. Tu insistes sur le fait que tu étais fatigué
- b. C'était la faute de ton chien
- c. Quelqu'un t'a drogué

8. Nintendo dépose le bilan.

- a. Tu brûles tes T-shirts
- b. Tu te suicide
- c. Tu achètes une playstation

9. Tu pars en Week-end.

- a. Tu manges un petit-lu qui a fait beaucoup de voyage
- b. Tu te fais biffer pendant le trajet
- c. Tu te fais torcher littéralement

## INDIE GAMES

Les plus passionnés de NES, GameCube et autre consoles obsolètes s'en souviendront et nous le diront : c'était mieux avant. Mais à cracker sa Wii pour l'émuler et jouer à Bomberman, l'iien lambda se tâte et s'interroge parfois lorsqu'il réchauffe pour la n-ième fois sa manette entre ses mains moites et glissantes.

C'est décidé, aujourd'hui, ce sera du neuf ! Mais où retrouver le charme de ces vieilleries pixelisées qui nous ont donné le sein ? Dans les jeux vidéos AAA over-blindés de cinématiques époustouflantes, qui relayent le 10e Art à celui du 7e ? Que nenni !

La réponse se trouve peut-être cependant dans les jeux indépendants, ces projets obscurs entamés par des fanatiques, disponibles pour la plupart en bêta, alpha et pre-alpha pour un prix modeste qui permettra à l'étudiant ravi de voir son jeu évoluer en fonctionnalités avec le temps.

Comme le meilleur moyen d'appréhender cet univers

réside dans l'acquisition de son premier indie game, voici quelques pistes actuelles qui sauront émoustiller le retro-gamer qui sommeille en vous :

\*Dans la famille Minecraft, je demande...\*

### Starbound



Dans le genre sand box avec un univers généré aléatoirement, Starbound s'offre une belle place dans l'attente des joueurs avec une levée de fonds de 500.000\$ en quelques jours, alors que les développeurs en étaient réduits à manger des pâtes au petit-déjeuner.

Dans Starbound et ses graphismes 2D, vous aurez à parcourir différentes planètes pour en découvrir races, monstres, bâtiments anciens et civilisa-

tions nouvelles dans ce qui promet de s'avérer une expérience riche et infiniment recyclable. Le minage et la construction à la Minecraft s'y retrouvent de même, mais dans un tout autre espace.

Pré-commandable dès à présent pour 15\$, sortie courant 2013.

### King Arthur's Gold



Crafter, c'est bien, mais rajoutez-y un peu de Chivalry et une grosse couche de 2D et vous obtiendrez King Arthur's Gold. Jouable uniquement en ligne, ce jeu propose ici du PvP entre différentes classes de personnages (dérivées entre archers, chevaliers et ouvriers, principalement), toutes avec un gameplay et un rôle propre. Les brutasses de guerriers sont ici encore en première ligne grâce à leurs boucliers salvateurs, quoi que suivi de près par des archers dont les flèches peuvent servir, une fois plantées, à escalader certains obstacles. Le côté minecraftien de KAG provient de sa classe de crafteurs névrosés, qui participeront aux construc-

tions de défenses de leur camp, et à celles visant à passer outre celles de leurs adversaires.

Disponible gratuitement (et version payante pour jouer entre joueurs expérimentés)

\*Après avoir avalé la saison 3 de Walking Dead, je regarde...\*

### Project Zomboid



Le monde tel que nous le connaissons n'est plus. Vos voisins veulent vous bouffer, ou semblent vous regarder derrière leurs rideaux d'un drôle d'air tandis qu'ils évaluent la quantité de vos réserves. Pour l'heure, vous êtes seul. Il vous reste quelques boîtes de conserve, un marteau de votre garage, et quelques paquets de chips. L'eau a été coupée le mois dernier, et l'électricité celui d'avant. Cette griffure à votre bras ne cesse de vous hanter, et les antidouleurs commencent à sévèrement manquer. Mais qu'importe, vous êtes saufs. Personne ne vous a suivi, ces «choses» ne vous ont pas aperçues lorsque

vous êtes rentré chez vous, et avez barricadé la porte. Vous en êtes certain. Vous l'étiez en tout cas jusqu'à ce qu'un bruit de vitre brisé et la montée crescendo de gémissements ne vous contredise. Survie, craft, gestion d'équipes de PNJ, Projet Zomboid se présente comme un projet extrêmement ambitieux dans le domaine du post-apocalypse, et fait trépigner la communauté depuis plus d'un an déjà. Disponible en pre-alpha gratuitement par torrents (illégal, mais promu par les devs eux-mêmes), ou pour 5€99.

## Darkwood



Une des récentes promesses du moment, Darkwood devrait apparaître avec un peu de chance sur Steam prochainement, selon l'engouement de la communauté. De type survival-horror avec une génération d'environnement aléatoire, cet obscur projet place le joueur dans le décor glauque et stressant de bois profonds, où des choses que vous ne pourriez nommé semblent vous donner la chasse. Avec un système de craft et des person-

nages qui sauront vous mettre mal-à-l'aise, Darkwood ne nous a encore offert qu'un trailer de pré-alpha, à voir absolument sur [www.darkwoodgame.com](http://www.darkwoodgame.com)

Date de sortie inconnue

\* Et en bonus... \*

## Minecraft



Quelques nouvelles nous parviennent déjà sur la 1.6, et les fonctionnalités qui devraient y voir la jour.

Les plus débattues résident sur ces trois prochains points, dont le premier est assuré, et les autres encore en discussion :

- Des chevaux : C'est prouvé, le cheval, c'est trop génial. Nous pourrons à présent remplacer le combo cochon/carotte pour un beau et bel étalon, que l'on pourra tout aussi bien attacher à un arbre le temps d'aller miner un moment, nourrir avec des bottes de foin, et carapacquer en vue de guerroyer. Espérons pour Steve qu'il

y aura même des poneys.

- Une difficulté évolutive : Plus vous camperez dans votre maison, plus les monstres aux alentours tenderont à vous égaler, sinon à vous surpasser en équipement et en caractéristiques. Cette évolution pourrait être propre à chaque «région» du jeu, rendant donc certains endroits plus chauds qu d'autres.

- Des saisons : Les jours défilent et se ressemblent depuis bien longtemps dans votre bunker et sur vos champs de patates. L'apparition de saisons promet peut-être quelques évolutions graphiques au niveau des arbres, des mécanismes de l'agriculture, et de la météo.

**ALAN**



1

# THE MANEATER



HE IS HUNGRY, THEY HAVE DEBTS,  
HE WILL EAT THEM ALL

## ENSIIE HORROR

A DRINKIT PRODUCTION

THE MANEATER created by ROCKET

**A**près 4 mois d'immersion Québécoise, ils rentrent enfin en France. Retour sur une expérience intense ...

### **Partira ? Partira pas ?**

Fin septembre 2012, Lucas et moi, décidons de faire notre S4 au Canada. Aucune destination n'étant fixée, j'ai tenté de me rapprocher de l'Université de Montréal pour voir si on pourrait y faire une session là bas en tant qu'étudiant libre. Motivé à donf pour faire mon S4 à Montréal, j'ai entamé les recherches : prises de contacts, infos sur les cours, infos sur les programmes ... En quelques semaine, je maitrisait le fonctionnement de l'Université de Montréal par coeur. Je pensais UdM, je mangeais UdM, je rêvais UdM, je vivais UdM ! Malheureusement, après plus de 2 mois de longues démarches et d'interminables discutions le rêve s'arrêtait. Nous étions début novembre et je ne suis pas sorti indemne de cette dur bataille. Je m'étais tellement engagé que cette dernière porte fermée a dévasté ma motivation. Je savais que l'école proposait un échange en partenariat avec l'Université Laval mais je n'avais vrai-

ment plus "la foi". Transmettant ma démotivation à Lucas nous étions alors dans une impasse. Mais c'était sans compter sur pH qui n'était pas de cet avis ! Nous harcelant pendant des semaines de saisir cette chance, il nous a ouvert les yeux. Nous faisant ainsi oublier l'échec de l'UdM et nous boostant à bloc pour nous envoyer vers de nouveaux horizons. C'est ainsi, que, grâce à pH, nous avons envoyé notre demande à l'Université Laval début décembre. Quelques semaines de procédure plus tard nous recevions notre lettre d'admission à l'Université Laval le 19 décembre 2012 (jour de mon anniversaire, chouette cadeau). Cela sonnait le début d'une grande aventure.

### **Préparer un séjour à l'étranger en 1 mois**

Heureusement, nous n'avions pas attendu la lettre d'admission pour commencer les recherches: vol, logement, transports, vêtements, etc. Nous avons rapidement acheté nos billets d'avion pour 700€ aller/retour et avons confirmé notre venue à la résidence que j'avais repérée quelques jours aupara-

vant. Nous avons fait le choix d'une résidence étudiante par souci de simplicité et avons ainsi opté pour une des 3 résidences étudiantes de la ville (oui, c'est peu), vraiment bien placée (à 5 minutes à pied du vieux Québec et proche des lignes de bus). Un "4 et demi" nous a été attribué: 2 chambres, 1 salon, 1 cuisine, 1 sdb. Concernant les vêtements, un rapide coup d'oeil sur la météo nous a vite fait comprendre ce dont nous avions besoin. Je me suis donc équipé, pour un peu moins de 300€, de chaussures de compét', de sous-pull, sous-pantalon, grosses chaussettes, polaires et d'une veste de compét'. Le tout acheté chez Decathlon ! Pour tout ce qui est administratif, comme nous partions pour moins de 6 mois et que nous n'allions pas travailler (pour une entreprise), pas besoin de visa; notre lettre d'admission et notre passeport suffisaient. Coté assurance, nous avons rempli le formulaire SE 401-Q-106 pour être couverts par la sécurité sociale. Comme toujours avec l'administration française, nous avons prié pour que notre dossier ne tombe pas dans les limbes et nous avons attendu son retour ... longtemps. Heureusement, il a été traité avant qu'on parte !

Ainsi, après quelques derniers réglages nous étions près.

## Allô Strasbourg? Ici Québec!



Légère couche de neige

Après un trajet long et fatigant nous sommes enfin arrivés à l'aéroport de Québec. Premier constat : "Super ! On m'a abîmé ma valise méga chère que je voulais revendre en rentrant !". Deuxième constat : "Super ! Il y a des navettes qui relient l'aéroport à la ville mais seulement l'après-midi et le soir. Dommage qu'on ne soit pas arrivé le soir, comme prévu!".

Après une course de taxi à 40\$, nous sommes ENFIN arrivés à notre résidence ! Nous avons récupéré nos clés et nos dossiers dans un coffre fort à l'entrée (ouais, on s'y croirait presque) et somme montés découvrir notre appartement. Ça changeait du studio ! Une fois mes bagages déballés, j'ai procédé au test le plus important : la bande passante. Hummm 70Mb/s en down, 50Mb/s en up et 5ms de ping, ça changeait vraiment du studio !

Durant le reste de la semaine nous avons terminé notre installation en achetant nos abonnements de bus (53\$ par mois, ouch) et en récupérant notre carte d'assurance maladie. C'est pour cette dernière que nous avons compris l'intérêt du bus. Suivant GoogleMap, nous sommes allés à l'ancienne adresse de la caisse d'assurance maladie et l'hôtesse nous a donné un plan pour rejoindre la nouvelle. "Prenez une voiture ou le bus, c'est loin." - "Ok merci :)"

Nous avons donc logiquement décidé d'y aller à pieds ! Au bout de 30 minutes de marche, voyant qu'on était à peu près à un tiers du trajet, nous avons pris le bus pour rentrer chez nous, et sommes allé (en bus) à la bonne adresse le lendemain. Nous avons cette fois ci compris le sens du fameux "facteur vent" toujours indiqué par la météo. Il devait faire -10°C sans le vent et -30°C avec, c'était impressionnant (et froid, et glacé, et dououreux).

Nous sommes également allé à l'université pour choisir nos cours et assister à une réunion d'accueil des étudiants étranger. C'est là que nous avons rencontré Marine et Perrine, deux étudiantes de Lille qui venaient d'arriver et avec qui nous avons partagé nos premières sorties.

## Premières sorties

Les premières semaines de cours n'étant pas trop chargées, nous en avons profité pour sortir. Nous avons participé, avec Marine, Perrine et Eva (nos nouvelle amie) à une journée randonnée raquette et ski de fond organisée par l'équivalent du BDE. C'était super chouette, il y avait beaucoup de neige. On a traqué les porcs-épics et on a marché sur un lac gelé impressionnant !



Nous sommes également pas mal sortis dans les bars de Québec et j'ai appris à calculer rapidement les 15% de pourboire obligatoire, même saoul ! Quelques jours plus tard, nous avons découvert la poutine, le



plat local fait de frites, de fromage qui couine et de sauce brune. C'était chez Ashton, une

grande chaîne de fast-food Québécoise. Quatre tailles étaient disponibles : baby, petite, régulière, grande. J'ai donc pris une régulière, normal, sauf que c'était énorme, même trop pour deux ! Après la poutine, nous sommes allés dans notre premier chansonnier. C'est un bar avec une petite scène et un québécois qui chante des chansons populaires avec une guitare. J'ai adoré. Au début, on trouve le son un peu fort, mais après 2 ou 3 pichets, c'est moins gênant! De soirée en soirée, de chansonnier en chansonnier, nous avons constitué "un gang" de 12 personnes : Marine, Perrine, Eva, Tatjana, Clémentine, Sarah, Julie, Emilie, Armelle, Alexis et nous.

## Les aventures des petits poissons



Presque tous les week-end, c'est avec ce groupe que nous sortions découvrir la plupart des bars, des chansonniers et des boîtes de la ville. La majorité fonctionnent sur un principe

d'entrée payante (autour de 3\$) et vestiaire gratuit. Le prix du pichet tourne autour des 13\$ (sans compter le pourboire). Autant dire que ça chiffre vite... Merci la bourse internationale du CROUS! Malheureusement, à Québec tous les débits d'alcool doivent fermer à 3h. Nous nous sommes donc pas mal retrouvés à nous chercher un truc à manger à cette heure. On trouve de tout : poutines, Macdo, libanais (équivalent d'un kebab)... Profitant de notre grand appart, nous avons également fait des soirées chez nous. L'Hôtel à ouvert ses portes à Québec et a proposé diverses soirées, avec notamment une spéciale Grammy Awards et une spéciale Oscars, toutes accompagnées de taboulé, croques-monsieur, meringues ou autres pâtes carbonara.



## Les instants touristes

En plus des soirées hebdomadaires avec les p'tits poissons, nous avons également profité de notre temps libre (week-ends, semaine de congé en mars, repos de pâques) pour faire nos touristes. Nous nous sommes beaucoup baladé dans le vieux Québec, qui est tout simplement magnifique.

Nous sommes également allé voir les chutes de Montmorency. Même s'il faisait beau ce jour là, il y avait encore beaucoup de neige et les chutes étaient partiellement gelées. C'était très beau. En plus, un petit belvédère à coté offre un magnifique panorama sur le Saint-Laurent et Québec.



*Les chutes de Montmorency*

En mars, nous avons assisté à la finale du RedBull Crashed Ice.



Cette compétition de patinage de descente extrême installe dans tout le vieux Québec une gigantesque piste glacée avec

des pentes abruptes, des bosses et des virages en épingle. Des groupes de 4 patineurs s'affrontent et se bousculent (et s'étaient souvent) pour tenter de décrocher le titre de champion du monde. C'est un grand évènement à Québec, la foule est immense et surexcitée, c'est très entraînant !

Quelques semaines après, je suis allé manger dans une cabane à sucre avec Armelle et Alexis. Pour 25\$, j'ai profité d'un repas copieux dans une auberge authentique et animée à l'ancienne par un gars avec un accordéon. Après le repas, tous les clients se retrouvent dehors et dégustent la "tire d'érable" : du sirop d'érable chaud versé sur de la neige. Le mélange forme une espèce de glace collante, tiède, fondante et délicieuse !



*Sexy and we know it !*

## **Montréal et Manhattan**

Pendant la semaine de congé (entre les deux moitiés de ses-

sion) nous avons organisé une expédition à Montréal. Nous



*Montréal*

avons pris deux nuits dans une auberge de jeunesse en plein centre ville pour 25\$ la nuit (petit déjeuner inclus) et réservé deux covoiturages sur le site leader AmigoExpress qui fait payer chaque voyageur (même pour un seul trajet) 5\$ de plus que le prix donné par le conducteur. Effarant ! Là bas, nous avons surtout (et beaucoup) marché. En trois jours, nous avons vu à peu près tout ce qu'il faut voir à Montréal : la rue Sainte-Catherine, le Parc du Mont-Royal, le boulevard Saint-Laurent, la rue Saint-Denis, le Vieux-Port, etc. Le comble, c'est qu'après avoir tout donné pour tenter de venir à Montréal en octobre 2012, je me suis rendu compte qu'en fait je préférais Québec !

Deux semaines après, durant le week-end de Pâques, nous avons réalisé un rêve : visiter Manhattan ! Nous avons participé à un voyage organisé. Pour



*Manhattan*

400\$ (bus + visites + hôtel sur 3 jours), nous avons visité, avec une super guide, tous les lieux typiques de l'île : Central Park, Times Square, Brooklyn Bridge, Broadway, Little Italy, Chinatown et nous avons fait l'aller/retour vers Staten Island pour la vue de la rive sud et la Statue de la Liberté. Toutes les visites guidées étaient excellentes !



*Même les policiers de NY se battent pour une photo avec un IIen*

En plus de ça, nous avons pris le temps de nous balader librement. Nous avons remonté Broadway depuis Little Italy jusqu'à notre hôtel, située entre la 10e avenue et la 49e rue. Le soir, nous sommes montés au dernier étage de l'Empire State Building (ticket compris dans le

voyage) pour admirer pendant plus d'une heure les lumières de la ville qui ne dort jamais. Au petit matin, nous nous sommes baladés dans Central Park et avons pris notre petit déjeuner (café + muffin) sur la place centrale de ce lieu légendaire avant d'aller faire la visite du célèbre Museum of Natural History peuplé de dinosaures, guépards et baleines... C'était inoubliable !

## Pendant ce temps, à l'Université Laval



Je sais ce que vous pensez : "Purée, ils ont rien foutu pendant 4 mois !", "Quelle bande de glandeurs, ils ont eu la vie douce!". Détrompez vous. A Québec, le système est simplement différent. Certes, nous avions moins d'heures de cours qu'à l'ENSIIE (même si nous en avions plus que la plupart des 2A), mais ils sont longs (3h de cours magistral d'affilée, c'est vraiment long !) et la pression est beaucoup plus importante. Nous avions au moins un travail noté à rendre chaque semaine

(toutes matières confondues). Et par travail noté, j'entends gros devoir avec un rapport d'au moins 4 pages. En plus de ça, nous devions gérer deux projets et faire en sorte de ne pas se retrouver avec tout sur les bras à la veille des examens. Ce n'était donc vraiment pas de tout repos.

Un petit résumé des disciplines qu'on a étudié ? C'est parti, on va faire ça de la meilleure matière à la pire !

*L'infographie* m'a vraiment captivé. J'ai plus appris en une session de ce cours qu'en un semestre d'option image-rie (algorithmique + opengl + BDM) à l'ENSIIE. Je me suis bien amusé à faire le projet. Le prof est bon et explique bien. Le seul problème est qu'il s'agit d'un cours à distance sans la vidéo du prof (on a seulement le son et les slides synchronisées). Ce cours, m'a donné envie d'approcher ce domaine dans le monde professionnel. *Contenu* : OpenGL, création d'une scène 3D, manipulation des objets, des lumières, des textures, des surfaces.

*L'intelligence artificielle* 1 est super intéressante. La prof se donne énormément de mal pour présenter un contenu complet et clair. Le plan est simple, tout

est dirigé et les travaux ne sont pas trop difficiles (nous avons eu deux 100%). On peut lire les slides avant chaque cours pour le préparer et accéder à du contenu supplémentaire "pour aller plus loin" après. En plus, la prof crée des capsules audio et vidéo dans lesquelles elle corrige des exercices supplémentaires. Très pratique pour réviser les examens !  
*Contenu* : Introduction/Définition de l'IA, systèmes à base de connaissances, jeux, traitement des langues naturelles, programmation en Prolog.

Le cours de *Systèmes d'Exploitation* est, lui aussi, captivant. Le prof est juste génial. Il explique tout super bien et avec humour. Si vous avez envie de comprendre en détails comment fonctionne un OS, c'est le cours parfait ! Les travaux ne sont pas difficile si on a écouté en cours, mais demande pas mal de temps et d'investissement.  
*Contenu* : Définition d'un OS, processeur, processus/thread, ordonnanceur, mémoire, périphériques, système de fichier, ...

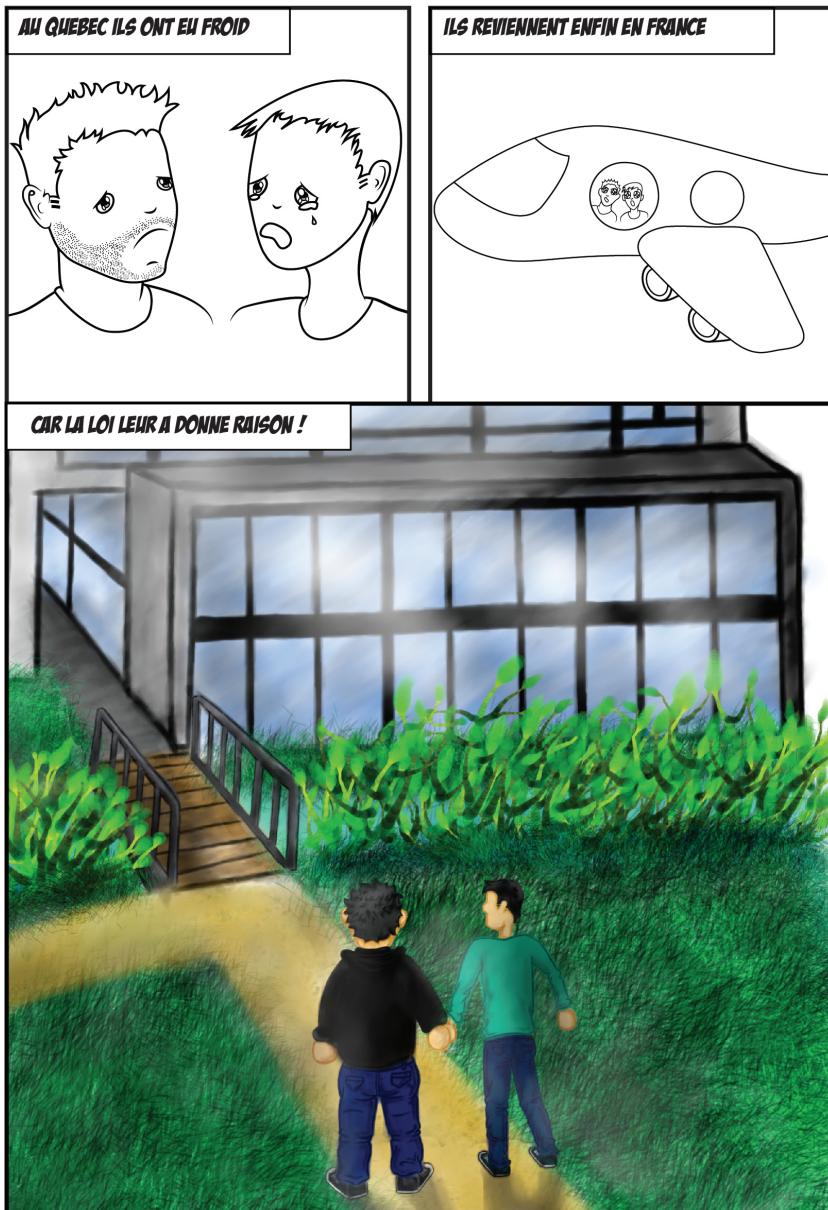
Le cours de *Concepts Avancés pour l'Intelligence Artificielle* pourrait être intéressant, mais il est mal enseigné. Le programme a beau donner envie, j'ai pas vraiment aimé le prof. Plan pas clair, slides incom-

préhensible, exemples flou. En résumé, je ne comprenais pas où on allait et ce n'est pas agréable, surtout quand on traite de choses théoriques qui demandent de la rigueur, comme les probabilités appliquées à l'IA ou les systèmes Markoviens.  
*Contenu* : Définition de l'IA, définition d'un agent, les stratégies de recherche, CSP, logique, incertain, probabilités, apprentissage.

Enfin, le cours d'*Introduction aux Processus de génie logiciel* ne m'a vraiment pas plu. Déjà, ce n'est pas une introduction du tout, on couvre tout un processus de production : le UPE-DU. Les slides ne sont pas mal faites mais le prof se contente de les lire et d'ajouter une question ou deux. Trois heures de lecture de slides, c'est gonflant ! J'ai fini par décrocher de ce cours et j'ai arrêté d'y aller à partir de la mi-session.  
*Contenu* : Gestion de projet, UPEDU, méthodes agiles, gestion des risques, qualité, normes, ...

# Tiramisù\*

#2 REALISATION D'UN REVE  
BY JON & ROCKET



\*Toute coïncidence ou ressemblance avec des personnages réels n'est ni fortuite ni involontaire.

## EVENTS

### **QUEBEC PARTIE**

Tu n'es pas sans savoir que nos deux quebecois préférés rentrent ce mercredi 15 mai, gouter aux joies du printemps strasbourgeois et, mais ça ils ne l'avourront jamais, pour se marier, enfin ! En attendant les noces, le BDE a décidé d'organiser une grosse soirée de retrouvailles.

Au programme, un BBQ, des bières, du fun et un tournoi bomberman organisé par Giik !



*Défi les plus grands !*

**Quand :** Mercredi 15 Mai

**Où :** ISU

**Tarif:** 3€

### **MUSTACHE PARTY**

Le projet Goto-Burkina est en marche, mais pour partir il leur faut des sousous. Quoi de mieux qu'une soirée pour financer un tel projet, le faire connaître et envoyer un max de fun. Apporte ta contribution et permet à Magalie Tristan et Julien de partir au Burkina faire de la mobylette!

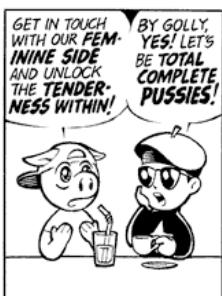
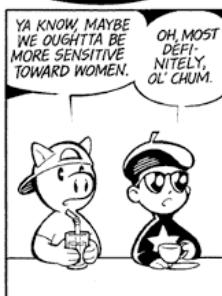


**Quand :** Jeudi 30 Mai

**Où :** indéfini

**Tarif :** Indéfini

## SINFEST TIME

**SINFEST****SINFEST**

## **QUEL IEN ES TU ? RÉPONSES**

### **Tu as une majorité de a :**

Toi on ne te vois pas trop, hormis aux cours que tu mets un point d'honneur à suivre avec assiduité. Véritable rat de laboratoire, tu tiens à tout prix à valider tes semestres avec brio. Oublies tout ça; à l'Ensiie la mention c'est inutile, et personne ne te donnera de sucettes parce que tu as majoré. Alors prend une petite pause et participe un peu à la vie de l'école, tu verras c'est tellement mieux.

### **Tu as une majorité de b :**

Ni trop sérieux, ni trop glandeur, toi, tu as tout compris à la vie. Investi dans la vie de l'école, tu penses également à toi et comptes bien te sculpter un corps d'athlète. Ainsi tu n'hésites pas à te rendre au KFC dès que l'occasion se présente. Véritable artiste c'est au foyer que tu dévoiles toute l'étendue de ton potentielle. Continue sur cette voie tu iras loin !

### **Tu as une majorité de c :**

Véritable fêtard, on peut dire que tu profites de la vie à fond et tu ne raterais une soirée pour rien au monde. Dans les bars c'est toi la star. Là où tu passes les bouteilles trépassent ! Etonnement à l'école on te voit peu. La faute à l'ISU qui t'aurait refusé l'instauration de l'apéro obligatoire. Effondré c'est désormais dans une ambiance vaporeuse et alcoolique que chaque soir tu tentes d'oublier cet échec. Attention aux excès !

### **Tu as une majorité de d :**

Iien rêveur, tu ne te limites pas aux choix qu'on te propose et à toujours ton mot à redire sur tout et n'importe quoi. Rageux sur les bords, tu ne dévoiles jamais tes véritables idées mais n'hésites pas à bacher celle des autres. Pour celà un seul mot d'ordre, troller, troller, troller. Courage tu touches au but, mais prudence, car à ce jeu on trouve toujours meilleur que soi !

