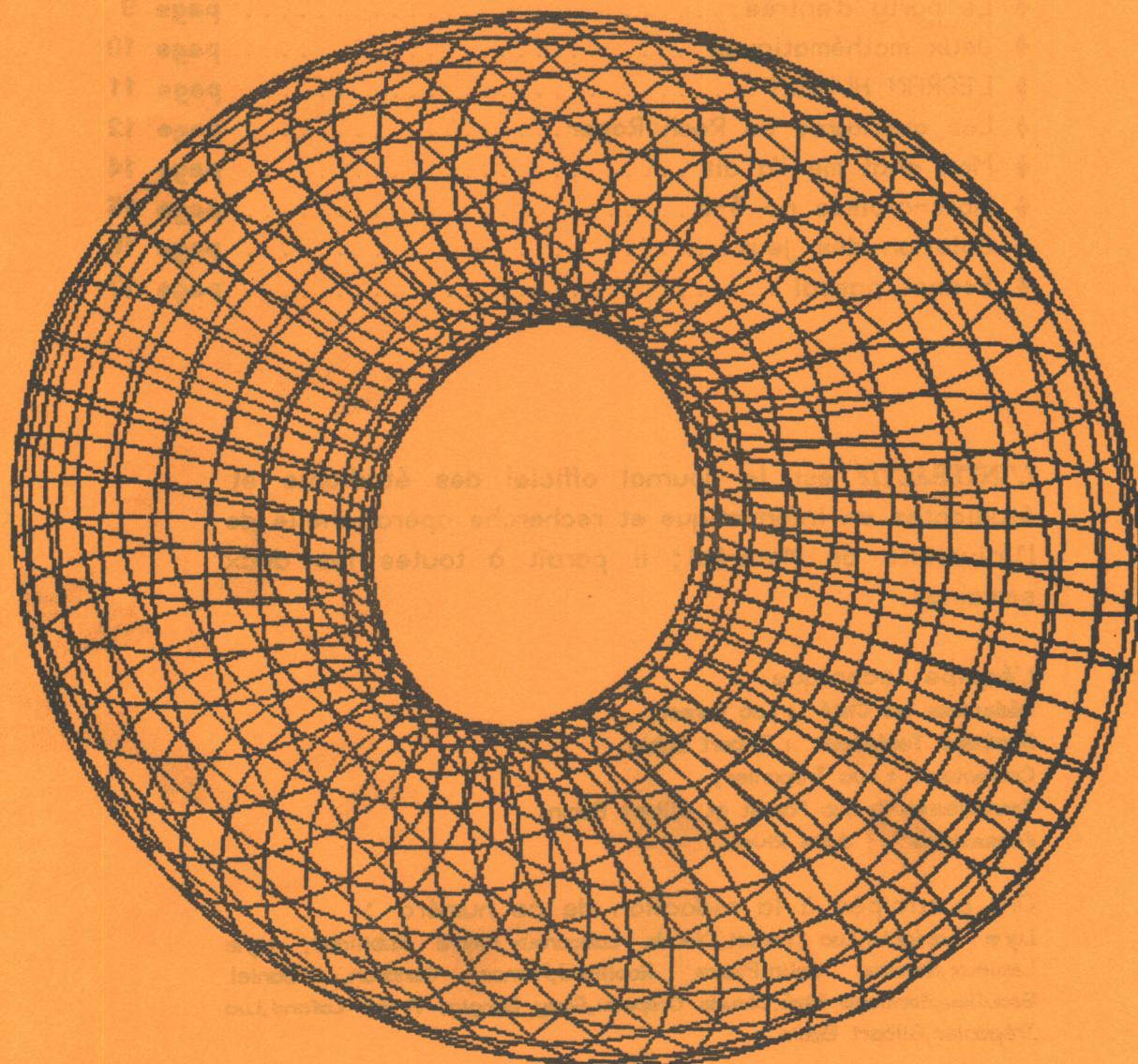


# INTERACTIF

LE JOURNAL DES ETUDIANT(E)S EN INFORMATIQUE  
ET RECHERCHE OPERATIONNELLE

VOLUME 3 NUMERO 3

3 OCTOBRE 1984



A EN PERDRE LE SOUFFLE

## L'INTERACTIF - Volume III Numéro 3

### Sommaire

◆ Editorial .....	page 1
◆ Résumé du C.R. ....	page 2
◆ Le C.E.S.C. ....	page 3
◆ EcneirepxeLogo .....	page 4
◆ Apple's Corner .....	page 6
◆ Le marché du travail.....	page 7
◆ Etre ou ne pas être un "INFO-MAN" .....	page 8
◆ Le party d'entrée.....	page 9
◆ Jeux mathématiques.....	page 10
◆ L'ECRAN HUMAIN .....	page 11
◆ Les aventures de Roch Roger.....	page 12
◆ Mon chat me l'a dit .....	page 14
◆ Mots-croisés no 3-3 .....	page 15
◆ Solution des jeux .....	page 16
◆ Sonnet pascal .....	page 17

L'INTERACTIF est le journal officiel des étudiants et étudiantes en informatique et recherche opérationnelle de l'Université de Montréal; il paraît à toutes les deux semaines.

#### L'équipe technique :

Rédacteur en Chef : Luc Forest,

Directeur Technique : Gilbert Babin,

Correcteur : Luc Trépanier,

Couvertures : Luc Forest et Gilbert Babin,

Formatrice : Julie Rivet.

#### Ont participés à la rédaction de ce numéro :

Lyne Laplante, Luc Forest, Claude Lamoureux, Pierre Robillard, Lyne Lemieux, Nicolas Jolin, Pierre Robillard, France Gendron, Daniel Beaulieu, Santiago Miró, Claude Crépeau, Samy Bengio, André Lafond, Luc Trépanier, Gilbert Babin.

Tirage : 250 copies

**EDITORIAL**

Je n'essaierai pas de vous convaincre de l'importance des étudiants dans une université. Cependant, on peut se demander quel est le rôle des étudiants dans cette immense roue d'engrenage. Peut-on se contenter de se présenter à nos cours pendant trois ans et de repartir ensuite avec son Papier.

Notre formation dépend de plusieurs facteurs, tels la qualité des programmes, des cours, des professeurs, du matériel disponible, des horaires, etc. Chaque département a ses propres besoins et prépare ses étudiants vers des professions différentes. Il est normal que toutes les décisions importantes pour les étudiants se décident au niveau du département. Les grandes lignes directrices de l'université sont discutées en assemblée universitaire, tandis que ce qui touche de plus près les étudiants est discuté en assemblée départementale, c'est-à-dire tout ce qui fera de nous un professionnel compétent ou non.

L'assemblée est formée présentement des professeurs titulaires, agrégés et adjoints. On y vote un directeur de département parmi les professeurs, on y parle de propositions de changement de programme, d'examens, des journées scolaires, de plagiat et de la gestion du département. On y forme aussi des comités de travail et de réflexion. La compétence de ces personnes est indéniable et on ne peut douter de leur bonne volonté. Cependant, la présence des étudiants apporterait beaucoup et aux étudiants et aux professeurs.

Avec la présence des étudiants, la communication serait meilleure entre le bloc étudiant et le bloc enseignant. Les besoins des étudiants pourraient être mieux définis et les solutions seraient plus adéquates. Les étudiants seraient mieux informés de ce qui se décide pour eux et pourrait même y participer. Les avantages d'une telle coopération font presque l'unanimité.

Depuis longtemps, la FAECUM travaille avec acharnement pour combler ce manque. Ces efforts sont enfin récompensés. Bientôt, des étudiants pourront assister aux assemblées départementales à titre d'observateur, question de se familiariser aux procédures, entre autre. Enfin, à partir de septembre 85, les étudiants seront représentés officiellement dans les assemblées de tous les départements de l'université. C'est déjà voté. On pourra représenter un étudiant pour trois professeurs. Les étudiants auront droit de parole et droit de vote. (25% des votes)

Dans plusieurs départements, ces nouveaux votants vont inciter plus de professeurs à assister aux assemblées, car quelquefois moins de 33% des professeurs sont présents et ainsi, deviendraient minoritaires. C'est un cas extrême, mais je crois qu'en général, les professeurs s'y présenteront avec une nouvelle motivation.

Les votes des étudiants ne feront pas toujours pencher la balance, mais leur présence permettra à l'assemblée de tâter le pouls des étudiants. Avec des représentants vaillants pour les étudiants, certains problèmes importants seront étudiés avec plus d'attention. Des solutions proposées par des étudiants pouvant satisfaire les deux parties, seront considérées plus officiellement.

Ces nouveaux venus dans ce repaire professoral ne fera pas le bonheur de tous, mais je crois qu'en unissant nos idées et en informatique, la coopération entre étudiants et professeurs a toujours été bénéfique pour les deux parties. Dans un an, nous serons prêts à l'assemblée du département d'informatique. Si chaque partie continue à coopérer avec un bon vouloir réciproque comme dans le passé, on pourra assister à de grandes réalisations.

Luc Forest

Résumé du C.R.

mardi le 25 septembre

Si vous ne connaissez pas encore ce qu'est un C.R., je vous tue!!!

Tout d'abord, notre cher Jean Dubois a démissionné (pour des raisons personnelles) de son poste de représentant de 2e année. Qui le remplacera ??

Lucille Roy nous annonce que les demandes de bourses pour les gens de 3e année doivent être effectuées avant le 10 octobre. La moyenne générale individuelle doit être au minimum de 80-82%. Bonne chance (!!!).

"Le Récursif" vous connaît? Non, ça ne mange pas des brocolis. Vous le verrez bientôt apparaître. Non, pas sous votre lit, ni dans votre pyjama, ni à votre écran, mais dans cet Interactif que vous lisez présentement, ou dans un prochain. Pour ceux et celles qui aiment plaisanter et rire, vous serez probablement servis(es). Il a donc été proposé et accepté d'ajouter à l'Interactif une partie s'intitulant "Le Récursif" et traitant uniquement d'humour. Un ordinateur, ça ne rit pas ! Il faut bien se détendre ailleurs.

Comme vous l'avez probablement remarqué (il est peut-être un peu tard pour le dire), les présidents d'élections pour les représentants étaient: Samy Bengio (2e) et Sylvio Bénard (1ere). Ils ont été proposés et acceptés (ouf!) en CR pour ceux qui croiraient qu'ils étaient là illégalement.

La date de l'assemblée générale est fixée à mercredi le 10 octobre à 12h30. L'ordre du jour sera:

- ouverture
- adoption de l'ordre du jour
- fusion de l'AEIROUM et de l'AEEEESDIRO
- amendements à la charte
- varia a) décoration du U5
- fermeture

Un CR spécial sur l'assemblée générale aura lieu le 9 octobre à 16h30. L'assemblée générale, ça vous concerne TOUS. Alors venez. N'allez pas me dire que vous vous foutez de la qualité de votre vie étu-

dante et pédagogique.

Bennett Fox, vous savez, est populaire au département par la circulation de son nom sur une demande de démission (au niveau de l'enseignement). Une pétition circule présentement. A suivre.

L'Halloween, c'est pour bientôt. Parez-vous de vos plus beaux atours pour qu'on vous ne reconnaisse pas. Il y aura un Party. Yé!

Le bilan du dernier party a eu un déficit de \$45.00. A noter qu'il y a environ \$800.00 accordé annuellement (par l'association) pour les parties. Boouuh!!! à ceux qui étaient absents au dernier party. Aucune raison n'est valable. Vous serez sûrement au prochain.

Le coût total de l'initiation fut de \$311.17. Le budget antérieurement accordé était de \$335.00. Vous êtes des initiés qui ne coûtent pas cher (!!).

A la prochaine assemblée générale, des changements à la charte seront votés. Si vous voulez vous les procurer avant, question de vous mettre au courant, allez voir un membre du CR.

Les prévisions budgétaires de l'AEIROUM, pour les intéressé(e)s à la "trésorerie", seront disponibles en octobre.

Notre brave Michel Gagné (3e année) voudrait bien aller visiter quelques compagnies pour obtenir des subventions pour la décoration du U5. Cela a très bien fonctionné pour d'autres départements. Il aura besoin de d'autres braves. Demandez Michel.

Le camp de la Faecum a eu lieu le 28-29-30 septembre dernier. Vous voulez savoir ce qui s'est passé? Demandez à Jeanne-Estelle Thébaud (3e), Daniel Beaulieu (1ere) ou Santiago Miró (1ere), ils vous renseigneront (s'ils n'ont pas trop fêté!).

La FES (ceux qui occupent présentement le U5) déménage. Le U5 sera donc prêt au début novembre. Youppi! Préparez-vous à déménager vos "cliques" et vos "claques", le U5 nous attend.

En attendant, je vous laisse lire le reste de l'Interactif.

Lyne Laplante.



Avez-vous l'impression de pelleter des nuages, d'être assis sur une tablette jusqu'au jour où vous serez diplômés? Vous pouvez corriger cette situation en participant à un projet concret crédité par l'université dans le cadre du programme du Centre Etudiant de Services Communautaire.

Le CESC parraine des sujets se déroulant dans les organismes communautaires, des groupes populaires. Six projets ont eu lieu en 1983-1984, impliquant des étudiants de démographie, bibliothéconomie, droit, informatique, architecture de paysage et psychologie.

L'an dernier, une étudiante en informatique, Sotira Kyrianou réalisait un logiciel de sciences naturelles pour le cercle des jeunes naturalistes (CJN), sous la supervision de M. Gregor V. Bochman. Ce projet aura permis l'octroi à l'organisme concerné, d'une subvention du ministère québécois de la science et technologie. Mlle Kyrianou sera vraisemblablement engagée à plein temps, nous a confirmé M. Réjean Provost du CJN. Il est d'ailleurs possible que le logiciel soit ultérieurement diffusé dans toutes les écoles du Québec.

Cette année, nous avons la possibilité de vous offrir de nombreux projets intéressants. En voici deux exemples : L'Association québécoise de défense de retraités aimerait obtenir la collaboration d'étudiants(es) en informatique pour donner des séances d'information sur l'informatique. Voici quelques sujets suggérés: l'or-

dinateur: une machine pensante ? L'ordinateur peut-il tout remplacer ? Quelle sera la place des gens qui ne savent pas se servir de l'informatique dans l'avenir ?

Egalement, le service de régulation des naissances aurait besoin d'étudiants(es) en informatique pour entrer sur ordinateur des données et graphiques portant sur le phénomène de la grossesse.

Si vous avez des projets et aimeriez les faire créditer, alors passez donc me voir.

Pour plus de renseignement, veuillez contacter:

Lyne Lemieux  
343-5947



**Ecranreppe.Logo**

Bonjour ! Tel que promis dans le dernier numéro de l'Interactif (matin quel journal !) nous passerons aujourd'hui en revue quelques petites procédures Logo, histoire de nous faire un peu la main.

Avant de commencer je voudrais vous avertir que je n'expliquerai que ce qui semble un peu moins évident. Si vous avez des questions je suis disponible. Notez tout de même que les mots réservés seront en majuscules.

Nous débuterons avec 4 petites procédures qui permettent de générer facilement des 'tournis' pour n'importe quel polygone régulier. Pour ceux qui ignorent ce qu'est un 'tourni' dessinez p. e. un carré et à l'intérieur un autre carré plus petit (il faut le pencher un peu par rapport au premier). On continue encore et à la fin on obtient un joli dessin.

```

POUR tourni :nombre.de.côtés :longueur
  VIDECRAN CACHETORTUE
  DONNE "angle 180 - 360 / :nombre.de.côtés"
  DONNE "rapport.de.longueur RAC (.68 - .32 * COS :angle)
  DONNE "angle arcsin (.25 * SIN :angle)
  vrai.tourni :nombre.de.côtés :longueur
FIN

POUR vrai.tourni :nombre.de.côtés :longueur
  SI :longueur < 3 [STOP]
  poly :nombre.de.côtés :longueur
  AVANCE :longueur * .2
  DROITE :angle
  vrai.tourni :nombre.de.côtés (:longueur * rapport.de.longueur)
FIN

POUR poly :nombre.de.côtés :longueur
  REPETE :nombre.de.côtés [AVANCE :longueur
    DROITE 360 / :nombre.de.côtés]
FIN

POUR arcsin :x
  RETOURNE ARCTAN :x / (RAC (1 - :x * :x))
FIN

```

Amusant n'est-ce-pas ? (petits détails : DONNE sert pour les assignations, RETOURNE interrompt une procédure pour le résultat qui résulte de ce qu'il y a à droite et on observe les différences entre les "chaines.de.caractères et les I valeurs de :variables). N'essayez pas de comprendre pourquoi tel rapport de longueur : ce n'est pas important.

Vous aimez la récursivité (il s'agit du mécanisme par lequel une procédure peut s'appeler elle-même) ? Nous allons considérer une petite procédure qui permet d'inverser des mots ou des listes (suite de mots entre crochets).

```

POUR interverti :x
  SI VIDEPI :x [RETOURNE :x]
  TEST MOTP :x
  SIVRAI [RETOURNE MOT (DERNIER :x) (interverti SAUFDERNIER :x)]
  SIFAU [RETOURNE PHRASE (interverti DERNIER :x)
        (interverti SAUFDERNIER :x)]
FIN

```

Voilà qui nécessite quelques petites explications ... La procédure vérifie d'abord si le mot ou la liste (:x) est vide, si c'est le cas elle retourne sa valeur (et c'est tout). Ensuite selon que :x soit un mot ou une liste on retournera un mot ou une

liste (grâce à phrase). 'Mot' crée un mot avec la dernière lettre de :x et le reste du mot. 'Phrase' a le même effet avec les mots et listes. Avec les procédures suivantes on est en mesure de savoir si un :x est un palindrome (comme "laval ou [elu par cette crapule]).

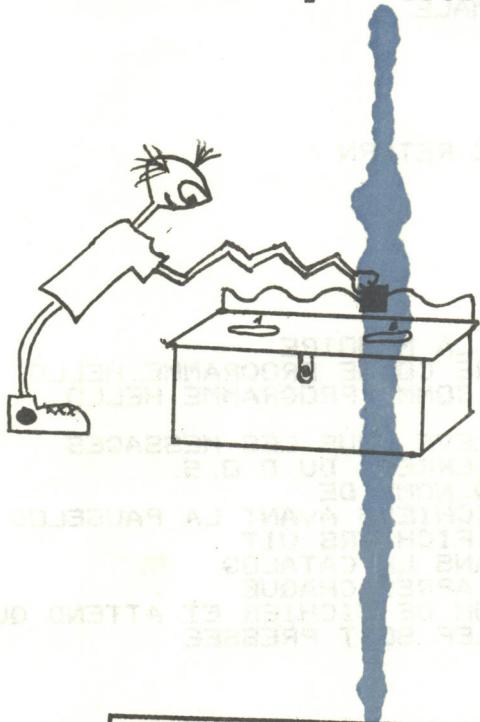
```
POUR palindrome? :x
  RETOURNE mange.blancs :x = mange.blancs interverti :x
FIN

POUR mange.blancs :x
  SI VIDE? :x [=RETOURNE"]
    RETOURNE MOT (PREMIER :x) (mange.blancs interverti :x)
FIN
```

Au prochain Interactif (matin quel journal !) nous parlerons soit d'un bébé qui apprend comment former ses premiers mots et ses premières phrases ou bien d'un robot qui déplace des objets fictifs ou encore d'autres choses (réservons-nous une porte de sortie !). Etudiez bien là !

Nicolas Jolin.

N.B. Le Logo utilisé est le Logo Français d'Apple 2.



Sondage en bref

Selon le dernier sondage, voici les articles les plus populaires : le, la, un, les, une, des, du, au, aux. Le vrai résultat des sondages paraîtra dans le prochain numéro, le nombre de sondages reçus n'étant pas suffisant. (Une vingtaine environ) On vous invite fortement à remplir votre sondage et à le remettre dans la boîte. Les suggestions ou commentaires écrits sur toute surface plane et déposés dans la boîte seraient très appréciés.

Luc Forest

### Une démission ...

C'est avec regret que j'ai appris que M. Neil F. Stewart a remis sa démission comme directeur du département pour le 31 mai '85. Sniff, sniff...

Claude Lamoureux

LE RECURSIF

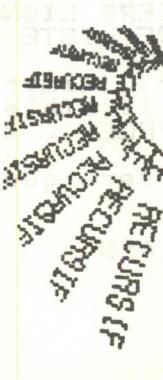
LE RECURSIF

LE RECURSIF

LE RECURSIF

LE RECURSIF

LE RECURSIF



**Apple's Corner**

Voici le deuxième article de cette saga sur APPLE. Avant de commencer j'aimerais vous demander des suggestions pour trouver un titre à ma chronique. Je le trouve moi-même très moche mais je manquais d'inspiration lors de la rédaction de mon premier article. Je vous demande donc à vous chers lecteurs et lectrices de m'envoyer vos trouvailles (U=1199).

Ce qui va suivre est une liste de CALLS et POKEs qui peuvent s'avérer très utiles dans vos programmes.

```

CALL -1321 MONTRÉ LE CONTENU DE TOUS LES REGISTRES
CALL -1233 FAIT LA COMMANDE TEXTE
CALL -1216 FAIT LA COMMANDE GR
CALL -1205 MET LA FENETRE TEXTE A SA VALEUR NORMALE
CALL -1184 ECRIT "APPLE II"
CALL -1052 SONNE LA CLOCHE
CALL -936 FAIT LA COMMANDE HOME
CALL -756 ATTEND QUE L'ON PRESSE UNE CLEF
CALL -678 ATTEND QUE L'ON PRESSE RETURN
CALL -676 SONNE LA CLOCHE ET ATTEND QU'ON PRESSE RETURN
CALL -384 FAIT LA COMMANDE INVERSE
CALL -380 FAIT LA COMMANDE NORMAL
CALL -211 ECRIT "ERR" ET SONNE LA CLOCHE

```

#### DANS LE DOS

```

PRINT (PEEK(978)+35)/4; "K" ECRIT LA GRANDEUR DE LA MEMOIRE
POKE 40514, 52 PERMET D'AVOIR UN PROGRAMME BINAIRE COMME PROGRAMME HELLO
POKE 40514, 20 PERMET D'AVOIR UN PROGRAMME TEXTE COMME PROGRAMME HELLO
CALL 42350 FAIT LA COMMANDE CATALOG
POKE 42768, 234: POKE 42769, 234: POKE 42770, 234 ENLEVE TOUS LES MESSAGES
D'ERREUR DU D. O. S.
POKE 44452, 24: POKE 44605, 23 PERMET D'AFFICHER 20 NOMS DE
FICHIERS AVANT LA PAUSELOG
POKE 44505, 234: POKE 44506, 234 REVELE LE NOM DES FICHIERS UNT
DANS LE CATALOG
POKE 44599, 234: POKE 44600, 234 ARRETE LE CATALOG APRES CHAQUE
NOM DE FICHIER ET ATTEND QU'UNE
CLEF SOIT PRESSEE

```

#### POKEs INTERESSANT

```

POKE 33, 33 PERMET L'EDITION DES PROGRAMMES BASIC AVEC LES CLEFS I, J, K, M
POKE 50, 128 REND LES LISTING ET CATALOG INVISIBLES
POKE 214, 255 FAIT LA COMMANDE RUN QUELLE QUE SOIT LA COMMANDE FAITE
POKE 216, 0 CANCELLÉ LA COMMANDE ONERR
POKE 1010, 102: POKE 1011, 213: POKE 1012, 112 FAIT EN SORTE QUE LE RESET FAIT
LA COMMANDE RUN
POKE 1014, 165: POKE 1015, 214 FAIT QUE "&" EXECUTE LA COMMANDE LIST
POKE 2049, 1 LISTE LA PREMIERE LIGNE DU PROGRAMME INDEFINIMENT LORS DE
LA COMMANDE LISTE

```

Avant de vous quitter j'aimerais vous citer une référence qui est à mon point de vu la bible sur APPLE. Ce livre est intitulé "WHAT'S WHERE IN THE APPLE", son auteur est William F. Luebbert.

La prochaine fois il sera question des tokens. Bonne fin de lecture.

PIERRE ROBILLARD

### Le marché du travail

L'an passé, on m'avait reproché de ne pas produire des articles de mon cru, de puiser invariablement dans mon Québec Science. Cette année, je n'abandonne pas les articles ci-haut mentionnés mais, je réplique avec cette chronique pour vous dévoiler mon "style" (mais... En ai-je un????).

La personne que j'ai pu disséquer (?) a préféré ne pas s'identifier (il ne le pouvait plus!!!!). Il a terminé son bacc. en info en mai dernier. Il envoya environ 75 C.V. (Curriculum Vitae ou c'est Certainement Vital). Pas de réponse après 3 mois, que faire? Entre temps, il s'est dit qu'il fallait survivre, donc il s'est trouvé une "job" dans un entrepôt à temps partiel et le reste du temps s'en cherchait une en info (pas un entrepôt, une "job"!!!!).

Le miracle se produisit un certain jour du mois d'août. Il reçut un coup (Aie!) de téléphone d'une personne d'info qu'il connaissait à peine. Se fut l'interrogatoire en règle: connaissait-il le VAX, DCMS, COBOL, etc... Après cet interrogatoire plus qu'essoufflant, il sut que Les Conseillers Systemhouse Ltée avait besoin d'un programmeur au P. S. (ce qui veut dire au Plus Vite; allez savoir pourquoi...). Le lendemain c'était l'entrevue et, le surlendemain (le 7 août exactement), l'embauche.

Systemhouse ou SHL est une firme de consultants qui vous développe un système à partir de vos besoins. Elle vend tout, du système aux logiciels. Elle a plusieurs succursales à travers le pays et quelques-unes aux Etats-Unis. Le siège social est à Ottawa. SHL est relativement récente comme compagnie; elle a été fondée en 1977.

Sa structure est ainsi définie: La racine de l'arbre (non-binaire) se compose du président, viennent ensuite les directeurs de succursales, ensuite les directeurs de projet et, finalement, les programmeurs. La succursale de Montréal a à son actif 26 employés permanents. Les employé(e)s travaillent 40 heures (les heures officielles sont de 8 à 5) et ces heures sont flexibles; donc, si vous décidez de prendre 2 heures de "lunch", vous n'avez qu'à les rattraper (ou non) plus tard. Ce qui importe est de respecter vos échéanciers!

Notre employé (modèle) n'a pas encore fait d'"overtime" et il

travaille en français. L'âge approximatif de ceux (celles) avec qui il travaille est: 22, 25, 26, 28 et 35 pour son directeur de projet. Les programmes se font en COBOL; ce sont plutôt des modifications de programmes qu'il a à faire. Il travaille "sur" un VAX-730 et la compagnie possède aussi un H-P série 3000.

Parlons maintenant salaire et avantages sociaux. Notre ex-étudiant a réussi à extirper un salaire de \$20,000 par année à la compagnie. Il a 11 congés payés par année, 3 semaines de vacances payées, une assurance dentaire qui paye à 100% les réparations, une assurance-vie, une assurance lors des voyages d'affaire pour la compagnie (\$100,000), une assurance infirmité, une assurance maladie 100% du salaire pendant 90 jours (et un peu moins après 90 jours), une assurance médicalement à 100%, les cours sont payés à 100%, les activités sportives à 40%. Il bénéficie d'une augmentation de salaire tous les 6 mois équivalente à l'indexation au coût de la vie.

Selon notre employé (toujours modèle), les possibilités d'avancement à court terme sont inexistantes et, à long terme, minimes. "Lorsque vous êtes défini comme programmeur vous restez programmeur car la compagnie a tout son monde. Si quelqu'un s'en va peut-être qu'alors vous pouvez prendre sa place." D'après lui, c'est l'endroit où l'on apprend plusieurs choses et après on s'en va. Le premier objectif qu'il s'est fixé est devenir directeur de projet, ensuite il verrait peut-être s'en ira-t-il professeur ou encore dans le "management".

La compagnie a des problèmes de manque d'espace et de bureaux, c'est pourquoi il est probable que notre employé s'en aille temporairement (1 mois) de nuit. Notre employé (toujours très très modèle) nous dit qu'il est toujours agréable de partager son bureau avec une autre personne.

Malgré tout, notre confrère est très heureux, il adore sa "job", il trouve ça très intéressant car il apprend beaucoup. "Le fait d'avoir des échéanciers à rencontrer donne le goût de travailler plus. Les journées passent extrêmement vite."

Je remercie personnellement cette personne pour nous avoir fourni une telle abondance de renseignements intéressants.

**Etre ou ne pas être  
un "INFO-MAN"**

C'est là une question sur laquelle je me suis sérieusement penché en ce début de session. Nouvel arrivé parmi cette pléiade d'initié(e)s à la chose, je me suis vu pris au dépourvu: je manquais visiblement d'expérience...

Alors voilà: comment peut-on s'intégrer à une machine si bien organisée? J'ai tout de suite pensé m'en remettre à des gens sages, à des personnes qui à n'en point douter en ont vus d'autres: les étudiants de deuxième et troisième année... (!) J'ai vite compris qu'en début de session, il valait mieux les chercher dans un "party" plutôt que dans une salle de cours!

Quoi d'autre? Eh bien j'allais de découverte en surprise, de surprise en étonnement et qui plus est d'étonnement en désarroi! Tant de chose à assimiler et à faire... C'est maintenant clair dans mon esprit, la réussite de mes quinze crédits ne suffit pas.

Qui ne s'est pas encore fait intercepter par cette petite balle qui hante littéralement les couloirs du département d'INFO?! Le AKI ("ben oui, comme ça se prononce..."), c'est le sport officiel de la place. Son apprentissage n'est pas encore crédité malgré le temps appréciable qu'y consacre ses nombreux adeptes. "Les virtuoses pullulent en deuxième année" (on m'a soudoyé pour que je le dise...).

C'est d'ailleurs ces mêmes étudiants (deuxième citation \$\$\$) qui me parlèrent de la notion de dynamisme. On ne doit ménager ni le temps, ni les efforts pour "se faire" une vie sociale intéressante. Un "info-man", c'est quelqu'un qui pour arriver à ses fins ne recule devant rien ni personne... Solidarité et informatique semblent former un duo indissociable; les gens n'hésitent pas à se regrouper pour jaser, prendre un CAFE (c'est bon pour les finances de l'association...), pour jouer au AKI ou, à défaut d'autres prétextes, pour travailler!

L'étudiant en INFO doit s'impliquer, à ce que l'on m'a

dit, dans l'organisation de ses "nombreuses" activités parascolaires; voire même aller jusqu'à faire preuve d'INITIATIVE! Dans quoi me suis-je donc embarqué?!

Ahhh si j'avais su... Au CEGEP, les orienteurs se gardent bien de vous parler de ces multiples prérequis. Mais malgré tout, pourquoi regarder en arrière, tournons-nous vers l'avenir... Enfin, pour moi c'est la piqûre! Pas vous?

Daniel Beaulieu

**Télévision digitale**

Une image beaucoup plus nette et des couleurs plus pures, tels sont les principaux avantages de la télévision numérique. On nous la promet pour bientôt. Panasonic a d'ailleurs présenté son prototype à la dernière foire de l'électronique de Berlin-Ouest. Le téléviseur reçoit les signaux analogiques transmis par l'émetteur, puis il les transforme en signaux numériques et crée sa propre image grâce à des microprocesseurs et d'autres circuits intégrés. Véritable ordinateur, ce système permet de corriger des défauts dus à des interférences aussi bien que d'ajouter des lignes supplémentaires qui produisent une image à plus haute définition, 1 050 lignes au lieu de 525. Grâce à ce nouveau procédé, on peut aussi créer des effets de "zoom" et arrêter sur une image. Autre avantage: grâce à leur simplicité de production, les nouveaux appareils ne devraient pas coûter plus cher que les modèles actuels.

Québec Science, vol. 22, no. 12, août 1984

Recherche: France Gendron

**Le party d'entrée****Micro-ordinateurs**

Vendredi le 21 septembre dernier s'est déroulé le party d'entrée du département d'info. Pour ceux qui n'y étaient pas, cet article ne pourra que les inciter à revenir au prochain (l'halloween). Pour ceux qui s'y sont retrouvés, j'espère que les opinions auront été partagées.

Personnellement, je me suis amusé comme un fou. La discothèque mobile était excellente, elle a pensé à tout et à tous, du reggae (pas trop) au rock-n-roll en passant par le commercial, le "classique" (e.g. Bowie, B.T.O.), du Peter Gabriel (que j'avais demandé) et d'autres. Nous, de première, avons eu droit à la petite histoire reliée à 'California Dreamin', un plus que classique de "The Mamas and the Pappas", chanson très significative pour nos ainés.

Bien que la musique ait été extrêmement entraînante la plupart du temps, il s'est produit quelques fois 2 ou 3 creux lamentables. Cependant, à aucun moment la piste de danse n'a été totalement vide. Tout le monde s'y est bien amusé, et en définitive, c'a été un party plus que réussi. Recommandation au C.R.: faites revenir la même disco. Aux absents: vous ne savez pas ce que vous avez manqué.

Petit commentaire: où étaient les gens de première? Nous n'étions qu'une quinzaine, et le party avait été conçu en grande partie pour nous!!! Quelle ingratITUDE pour les organisateurs qui ont voulu nous plaire! De toute façon, ces absences, bien qu'elles aient été remarquées, n'ont pas trop paru car la salle était un peu exigu...

Donc, pour de bons drinks pas chers, pour de l'excellente musique et beaucoup de fun, visitez à l'avenir 'Les Partys d'Info'!

Santiago Miró  
ière année

Le Max-20, qui a déjà fait couler beaucoup d'encre, n'a pas que des défauts, loin de là, même. Il a été adapté en France pour aider les non-voyants à faire du traitement de texte avec un logiciel aussi puissant que Wordstar. Pour l'occasion, on relie l'ordinateur à un synthétiseur vocal qui permet à son utilisateur d'entendre ce qu'il écrit à défaut de le voir, de relire son texte et de le corriger sans l'aide d'une autre personne. La société Ferma a produit le synthétiseur, EPS a adapté le logiciel et Matra a fourni l'ordinateur.

Le Canada va avoir son Musée de l'ordinateur. On y présentera les grands et les petits moments de l'histoire de l'ordinateur aussi bien que les derniers développements dans ce domaine. (Info.: The Canadian Computer Museum Institute, 212 King Street West, suite 400, Toronto, Ontario, M5H 1K5, tél.: (416) 593-5777)

IBM Corp. a décidé de baisser le prix de ses ordinateurs personnels et domestiques jusqu'à 23 pour cent au cours de l'été, en particulier à cause de la mévente du PC junior. La compagnie tient cependant à signaler que la demande pour les autres appareils est toujours très forte.

Québec Science, vol. 22, no. 12, août 1984

Recherche: France Gendron

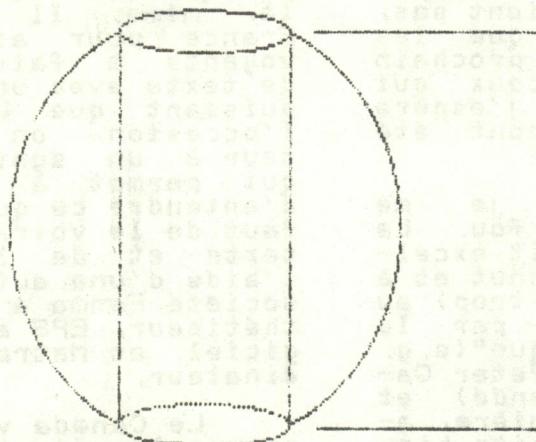


Petit Problème de géométrie:

Jeux mathématiques

Une sphère est percée en son centre par un cylindre de 6 cm de longueur.  
Quel volume de la sphère reste-t-il??

(Hint: Il ne manque aucune donnée pour faire ce problème...)



6 cm

Petit problème de logique:

3 hommes: m. X, m. Y, m. Z sont placés l'un devant l'autre. M. X est devant suivi de Y, puis de Z.

On dispose de 5 chapeaux: 3 blancs, 2 noirs.

On installe un chapeau sur la tête de chacun.

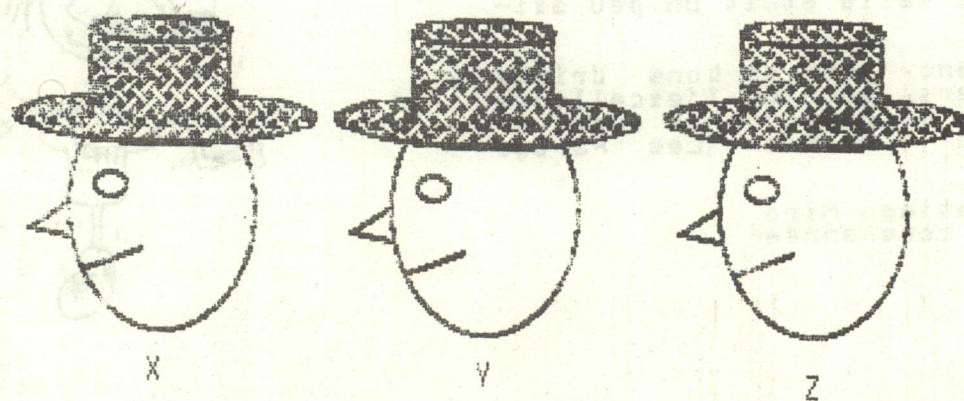
Il s'agit pour chacun de déterminer la couleur de son chapeau.

Monsieur Z qui voit les chapeaux de X et Y dit: "Je ne sais pas la couleur de mon chapeau."

Monsieur Y qui voit le chapeau de X dit: "Moi, non plus."

Monsieur X qui ne voit aucun chapeau dit alors: "Moi, je sais la couleur de mon chapeau!!!"

Quelle est la couleur du chapeau de monsieur X ?



**L'ECRAN HUMAIN**

L'ECRAN HUMAIN, après avoir fait (cet hiver et ce printemps) deux nouvelles tournées européennes et un passage très remarqué au Japon (où il retourne en Janvier pour 3 semaines) sera enfin à Montréal du 3 au 7 Octobre (à 20h30) à l'Atelier Continu (1200 Laurier Est. tel: 270-1178).

L'ECRAN HUMAIN est un incroyable spectacle multimédia de la Troisième Vague. Que ce soit à Paris, Lisbonne, Tokyo, Amsterdam, Bruxelles, Toronto ou Québec la réaction de toutes sortes de publics et de journalistes reste la même: c'est renversant!!!!

Pur produit d'un imaginaire déliant et d'une technologie sophistiquée, L'ECRAN HUMAIN intègre dans un même langage danse, sons, musique, lumière, chorégraphie, théâtre, mime et surtout images projetées par une quinzaine de projecteurs synchronisés par ordinateurs. Mais la magie réside surtout dans la projection à effets tridimensionnels, dont le premier résultat est de vous couper le souffle et le second de vous convaincre de vous pincer violemment pour vérifier que vous ne rêvez pas.

Car l'impossible s'accomplit: ces corps, sous nos yeux, se transforment, les images respirent, sont habillées de chair et défilent plus vite que ce que l'œil peut retenir. Et le spectacle est si dangereusement efficace, les images si percutantes, la musique de Marcelle Deschenes si amplifiée et parfois si apocalyptique que l'on se demande jusqu'où cela va nous mener. Et jusqu'au final la valse de ces formes fait éclater l'espace à deux dimensions de l'écran en un saisissant univers de reliefs entrecroisés, de perspectives dérobées, de plans fuyants et animés. Adieu Euclide! Un homme-objet tout fait de cônes, de

prismes et de pyramides réinvente la géométrie, dansant la profondeur de l'image dans l'épaisseur d'un rai de lumière polychrome. C'est Mantra (musique de Michel Lemieux) qui achève donc ce "voyage" au-delà du spectacle.

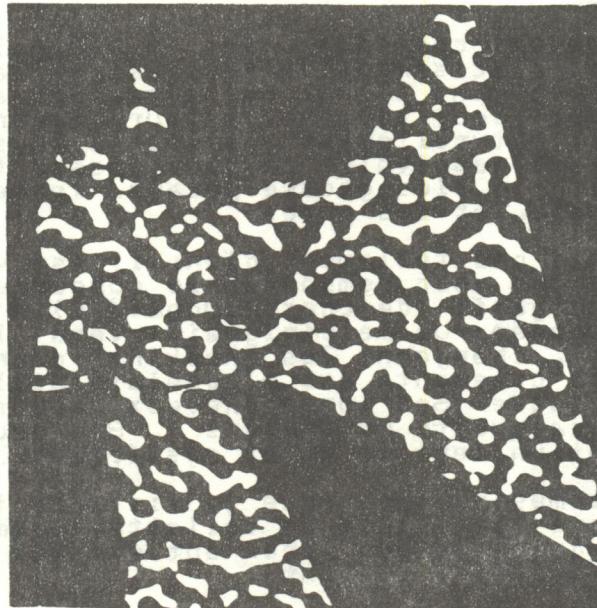
Mantra a été créé en Juin par Performance Multi Média et Michel Lemieux à l'occasion du congrès Franco-Québécois sur la culture à Montréal pour intégrer l'ECRAN HUMAIN et l'Oeil Rechargeable qui étaient présentés aux congressistes.

Paul St-Jean, directeur artistique de Performance Multi Média, créateur de l'ECRAN HUMAIN et Michel Lemieux décidèrent alors de conserver Mantra dans leurs spectacles respectifs. Mantra commence donc de manière remarquable Solid Salad et achève dans l'éblouissement l'ECRAN HUMAIN.

La programmation par micro-ordinateur mérite un dernier mot. La synchronisation entre la musique et les images est très précise et peut varier au 1/20e de seconde. Une animation avec changement brusque d'image se fait au 1/10e de seconde. Ici la programmation prend une dimension qui apporte un élément supplémentaire, un média en soi. On peut alors considérer les images comme un nouvel instrument de musique (manipulées au 1/20e de sec. par l'ordinateur) qui s'intègre à l'orchestration générale de la musique apportant un nouvel élément à la symphonie multimédia.

**L'ECRAN HUMAIN**  
de Performance Multi Média  
Atelier Continu  
du 3 au 7 Octobre  
à 20h30  
1200 Laurier Est.

Samy Bengio et  
Celia Bengio

**enfin à Montréal**

**Les aventures de Roch Roger**

"... j'avais cru trouver en toi, Roch, l'espion qui m'aimait. Mais tu n'étais rien d'autre qu'un malheureux playboy. Jamais plus jamais, je ne me laisserai charmer par un beau blond, aux cheveux frisés et aux yeux bleus.

Bons baisers de Sainte-Julie."

Je les levais ces yeux bleus, déçu; la lettre était amère, pleine de reproches. Il était difficile, bien souvent, de refuser la passion d'une fille. Mais il le fallait, tel était le serment que j'avais prêté. "N'oublie pas, Roch, un agent secret ne s'engage jamais!", avait lancé le patron, au moment où j'avais quitté son bureau. Mais ce n'est qu'à ce moment, que je compris toute la dureté de ces paroles.

Toute l'affaire avait commencé, dans un McDonald's, près de Gaspé; où se déroulait précisément le festival de la tarte aux pacanes. C'était un événement couru, où se rencontraient de grands personnages de l'époque, pour savourer à leur façon, le célèbre dessert. On pouvait naturellement assister à tous les ridicules concours de ces stupides festivals: la plus grosse tarte, le plus gros mangeur de tartes, la plus grosse pacane, le meilleur lanceur de tartes, et j'en passe, et des pires.

Je ne me sentais pas tellement bien; il est vrai qu j'avais dû avaler quatorze tartes pour remporter le concours. Et la succulente odeur des hambourgeois (de chez McDonald's) n'a aidait en rien ma digestion congestionnée. Je me dirigeais vers les toilettes, lorsque je l'aperçus, changeant les "napkins" d'un distributeur. N'eut été de l'urgence pressante qui m'appelait ailleurs, je l'aurais probablement accostée. Ses longs cheveux "auburn" qui descendaient de l'amusante casquette McDonald's... Ses yeux verts, limpides, qui dégageaient un certain éclat mystérieux...

C'est perdu dans mes pensées, que je fis irruption (, et bien d'autres choses) dans la salle de toilette. Je m'étais à peine soulagé de mes maux, quand je pus lire, entre deux traditionnels messages pervers, le graffiti suivant:

"Va voir le vieux Anthime dans sa cabane!!!  
Le Rocher Percé,  
Par en avant, c'est bon mais  
Par en arrière, c'est mieux..."

Grâce à mon flair exceptionnel, j'avais tout de suite remarqué que les mots "Le Rocher Percé," avaient été écrits d'une autre main. Une main, que mes études antérieures de graphologie me laissaient supposer celle d'un homme nerveux et traqué. En tout cas, ce n'était pas l'écriture d'un client typique du McDonald's.

N'importe quel espion pouvait alors conclure que c'était un message de détresse. Un message dissimulé, que seul un oeil averti, comme le mien, pouvait remarquer. Je regardai une fois de plus, les mots écrits sur le mur. Si l'auteur du message avait glissé "Le Rocher Percé," à cet endroit, il devait y avoir une raison.

C'est alors que je me rappelai ne pas avoir vu la face cachée du Rocher Percé, à mon passage à cet endroit. Il est vrai que j'avais traversé le village de Percé, de nuit, et complètement ivre. Néanmoins, j'avais la curieuse impression, que c'est là que se trouvait la clé de l'énigme; "Par en arrière, c'est mieux..."

Je ressortis en trombe des toilettes et me retrouvai face à face avec ma dulcinée aux yeux d'émeraude. Je lui demandai à brûlé-pourpoint:

"Connais-tu le chemin du Rocher Percé?"

-Ca fait deux ans que je suis dans la région, et des routes ici, y'en a pas des milliers!" me répondit-elle, en riant.  
"Peux-tu m'y mener?

-Ecoute, bonhomme, j'ai mon travail..." Pas du tout décontenancé, je la regardai droit dans les yeux. Et tout naturellement, elle succomba à mon charme inné.

Nous sautâmes dans mon étincelante Trans-Am rouge. Je démarrai comme un fou, écrasai l'accélérateur comme un enragé. Je jetai un regard vers Sophie, elle souriait...

Sur la route de Percé, nous avons pu parler, commencer à nous connaître un peu mieux. C'est ainsi que j'appris qu'elle était vraiment originaire de Sainte-Julie. Elle avait quitté le domicile de ses parents sur un coup de tête, pour aller vivre d'amour et d'eau fraîche dans la péninsule gaspésienne.

Or l'eau était salée, et l'amour se faisait rare. Elle avait trouvé un travail dans ce McDonald's, afin de vivre un peu moins péniblement. Les jours s'étaient écoulés lentement; en fait, sa promenade dans ma superbe automobile constituait le moment le plus palpitant de sa vie, depuis deux ans.

Je ne lui avait encore rien dit sur ma vraie personnalité, lorsque nous nous arrêtâmes chez elle, afin qu'elle puisse changer de vêtements. Elle revint vêtue d'un "blue jean" et d'un gilet orange, qui rendait encore plus éclatante la beauté de son visage et la pureté de son regard. Et c'était moi, Roch Roger, qui la baladait parmi les étonnantes paysages gaspésiens.

"Je trouve plutôt bizarre, que tu ne connaises pas le chemin de Percé, et que tu as pu te rendre jusqu'à Gaspé...", me demanda-t-elle, d'un regard inquisiteur. Comme je n'osais pas lui avouer que j'étais venu dans un état presque comateux, je dus inventer une histoire sur le champ.

"Je suis arrivé de nuit, dans un brouillard impénétrable. Depuis trente-six heures, que je conduisais sans arrêt, et même avec ma forme physique exemplaire, j'avais besoin de sommeil. Alors, j'ai eu l'idée de faire remorquer mon auto jusqu'à Gaspé, pendant que je roupillais d'un sommeil bien mérité."

Ce qui n'était pas complètement faux, puisque j'avais dérapé dans un fossé. Un pêcheur obligeant, avait appelé une remorqueuse qui m'avait emmené, moi et ma Trans-Am jusqu'à Gaspé; pendant que j'étais trop "fait" pour réagir.

Finalement, après un moment qui m'a semblé court (je vous jure qu'un moteur 400 p. c., quatre barils, ça roule), nous arrivâmes en vue de Percé. Et à un tournant du chemin, se découpaient le Rocher, sur l'horizon changeant du jour qui s'achève. La marée était haute et la mer mouvementée en cette fin de journée. Il me fallait une embarcation, et vite.

Grâce à mes arguments convaincants et, il faut l'avouer, aux beaux yeux de ma compagne, nous avons réussi à dégotter un bateau de pêche en état de flotter. Son propriétaire a finalement accepté \$2.00 pour la location; mais les négociations furent âpres.

Evidemment, je savais mener une telle embarcation; c'est du moins ce que je réussis à faire gober à Sophie, après être parti sans avoir largué les amarres. Une demi-heure plus tard, après une navigation louvoyante, nous réussimes à atteindre la masse de pierre trouée.

Sophie semblait s'amuser follement. Les embruns mouillaient son visage radieux, le faisant reluire dans la lumière du crépuscule, et son sourire me donnait tout le courage dont j'avais beso-

Nous allions contourner le Rocher...

Luc Trépanier

Suite dans le prochain Interactif.

**Mon chat me l'a dit**

Je crois qu'il est temps pour moi de prendre un "break". Ca fait environ deux bonnes heures que je suis sur ce problème d'algorithme. Je me bascule alors sur ma chaise et me repose un instant.

C'est alors que je me sens observé. Pourtant mon store est fermé ainsi que la porte de ma chambre. Je dois rêver...

Puis tout à coup, un miaulement me fait regarder derrière ma chaise. C'est alors que je vois mon chat en porcelaine me dévisager. Il avance vers moi et commence à me parler: "Tu ne crois pas que tu exagères un peu ? Par instant, tu te tues au travail, alors que quelques temps avant, tu paresseais comme un..., comme un... comme un koala ! Tu devrais mettre ta méthode au point..."

--J'ai toujours travaillé ainsi, pourquoi je devrais changer?  
--C'est justement parce que tu travailles toujours comme ça que tu vas te tuer. Ferme les yeux et ne pense à rien, rien d'autre que ce à quoi je vais te faire penser."

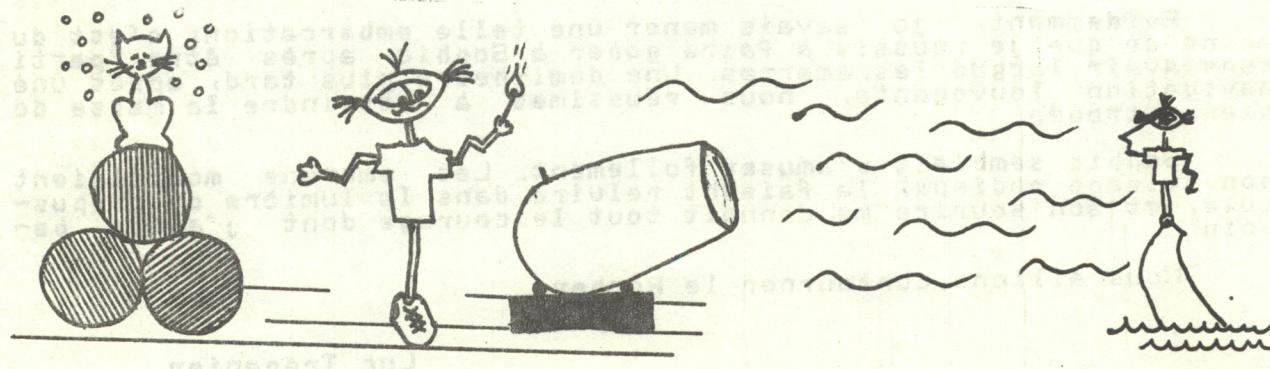
C'est alors que je me retrouve dans une grande pièce pleine de livres et de robots. J'y reconnaiss certains étudiants qui sont réputés comme étant des bourreaux de travail. Mais, ils ne sont pas à côté des robots, ILS SONT les robots.

Certains robots ont des livres dans les mains. Je les regarde. Ils tournent les pages à une vitesse vertigineuse. Et lorsqu'ils ont fini de le feuilleter, ils prennent les pages une à une et les mangent!

Je perd alors de vue les robots et je me retrouve sur le bord d'un lac. Sur l'autre rive, les professeurs du département se tiennent près de canons qui ne cessent de cracher des boulets. Sur le lac se trouvent des bateaux dont les capitaines passent leur temps à fêter sans s'occuper de la direction prise par le bateau. Parmi ces pilotes irresponsables se trouvent plusieurs de mes copains. Non ! Pas possible ! Me voilà sur ce bateau et ce boulet est tombé à 10 mètres à peine de la proue.

Je me retrouve alors dans ma chambre, mon chat de porcelaine dans les mains. J'essaie de lui parler, mais il ne répond pas. C'est alors que j'ai compris le message qu'il voulait me communiquer. Il y a deux extrêmes: trop étudier et trop fêter. Personne ne peut faire le même dosage, mais chacun doit le faire pour ne pas tomber trop bas dans l'un ou dans l'autre.

• Gilbert Babin



**Mots-croisés no 3-3**

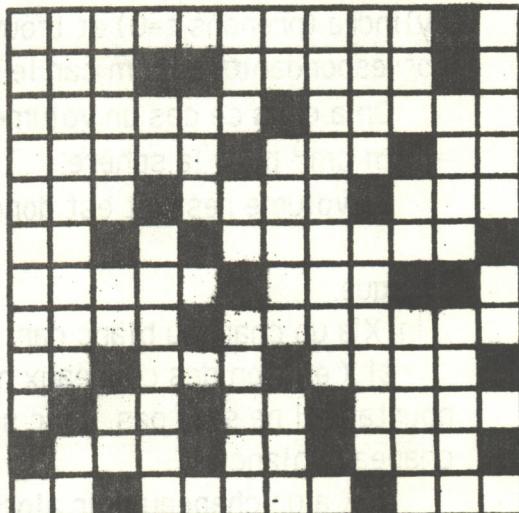
Cette semaine, le mot-croisé sera un spécial trois petits ...  
Ce sera le plus facile de l'année ... profitez-en.

Luc Forest

**Horizontal**

- 1 - Faire bonne ... /
- 2 - Match ... / Jaloux comme un ...
- 3 - ... de sel / Orifice ...
- 4 - Puissant comme un ... / En avoir plein le ... / Plait-
- 5 - Au fil des ... / Riche comme un ... / Ginger ...
- 6 - Nouveau... / ... rouge.
- 7 - Jamais deux sans ... / Ignorant comme un ...
- 8 - Etre à l'... / Se trouver entre l'... et le marteau.
- 9 - Aveugle... / Sur le ... / Habiter en ...
- 10 - ... ré, mi / Avoir ... / Prune d'...
- 11 - Tétu comme un ... / Ca bat quatre ... / Santé de ...
- 12 - ... à ... / Fines ... / Ajouter son grain de ...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

**Vertical**

- 1 - Café ...
- 2 - Comploter une ... / Jour de l'...
- 3 - Les pieds dans les ... / En chair et en ... / par ...
- 4 - Mai ... sa / Ramasser les ...
- 5 - Faire la ... / ...-Hélène / ... ta, sa / Banc d' ...
- 6 - ... / Faire le ... / Un pantalon ...
- 7 - Cultiver son ...
- 8 - Examen ... / Bas-...
- 9 - Morts- ... / ...-FM / Voter aux ...
- 10 - A tir d'... / ... carré.
- 11 - Se relancer la ... / Mort-...

**Solution no 3-2**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	M	O	U	S	Q	U	E	T	A	I	R	E
2	A	B	S	O	U	D	R	E	F	U	T	
3	T	E	D	E	E	S	S	E				
4	H	I	B	O	U	E	T	A	P	E		
5	E	A	M	E	R	I	U	L	E			
6	M	I	N	E	E	T	C	U	S	E		
7	A	R	A	S	A	O	U	L	S	N		
8	T	E	N	T	A	C	U	L	E	U		
9	I	I	S	T	R	E	S	S	I			
10	Q	U	E	L	E	E	O	L	E			
11	U	T	R	I	C	U	L	E	D	U	R	
12	E	S	T	A	R	S	T	A	S	E		

### Solution des Jeux

Solutions: étoile à 5 branches au bas de la page - rectangle vert dans le coin supérieur droit - triangle noir et blanc dans le coin inférieur droit.

#### Géométrie.

Le Hint nous force à admettre le fait que la réponse ne dépend ni du rayon du cylindre, ni de celui de la sphère. (résultat difficile à prouver)

Une fois ceci admis on peut choisir un rayon quelconque pour le cylindre (prenons  $r=0$ ) et trouvons ensuite le rayon pour la sphère correspondante ( $R=3$  cm car le diamètre est 6 cm quand  $r=0$ ).

On a dans ce cas un volume nul pour le cylindre et de  $4/3 \pi (3 \text{ cm})^3 = 36\pi \text{ cm}^3$  pour la sphère.

Le volume restant est donc  $36\pi \text{ cm}^3$  dans tous les cas.

#### Logique:

m. X a un chapeau blanc car

si X et Y ont des chapeaux noirs alors Z sait que le sien est blanc, pourtant il ne sait pas, donc soit X, soit Y, soit tous les deux ont des chapeaux blancs.

si X a un chapeau noir alors Y sait que le sien est blanc car un des deux a un chapeau blanc. Mais si il ne peut dire la couleur du sien c'est qu'il voit un blanc sur la tête de m. X.

### Concours de Logos

Détrompez-vous, je ne fais pas ici appel à vos talents d'informaticien mais bien à vos talents d'artiste. Vous devez réaliser un logo qui figurera (s'il est choisi) sur le chandail 84-85. Conçu en noir sur blanc sur une feuille 8 1/2" par 11", le logo devra être représentatif du département d'informatique et de recherche opérationnelle (plus communément appelé I.R.O.).

Remettez vos logos à un de vos représentants, à un membre de l'exécutif, ou à moi-même avant mardi le 9 octobre. Je passerai dans vos classes durant la semaine qui suivra pour faire choisir parmi les meilleurs logos. Le gagnant se méritera un chandail. Bonne chance!

André Lafond (3 ième)

### Félicitations

#### Félicitations à

Audrey Paradis, Hélène Gravel,  
Nadine Dubois, Daniel Brousseau.

Claude Lamoureux



**Sonnet pascal**

Un PROGRAMME j'écris, à partir du DEBUT  
 En tentant d'éviter, les erreurs de syntaxe.  
 TANTQUE je soumettrai, sur Cyber ou sur Vax  
 Voleront mes "listings", prestement au rebut.

SI le compilateur, se rend jusqu'à la FIN  
 Je fais exécuter, en faisant mes prières,  
 SINON je recommence ou vais prendre une bière.  
 TANTQUE cela plante, je reste sur ma faim.

SI ça ne marche pas, faut pas en FAIRE un CAS.  
 POUR une OU deux pizzas, le voisin m'aidera.  
 JUSQU'à la FIN du Bacc, ça se REPETERA.

JUSQU'au bout de la nuit, d'une humeur VARiable,  
 Mes deux yeux j'ouvrirai, étant encor' capable,  
 Afin d'aller manger ma pizza sur la table.

**Luc Forest**

Il existe immédiatement ce programme qui fait faire  
 ses formes et les MODIFIER à volonté  
 et automatiquement en supprimant tout ce qu'il

**Rassurant !****Bon, bon, pas cher**

Les ordinateurs ne sont pas toujours meilleurs que nous! Eux aussi butent sur les mots et font des lapsus quand ils doivent sortir des phrases-attrapes comme "Les chemises de l'archiduchesse sont sèches, archisèches". C'est pour comprendre pourquoi certains mots font fourcher notre langue qu'un chercheur de l'Université de Rochester a créé un logiciel imitant ce processus. Comme notre cerveau, l'ordinateur reconnaît les mots comme une succession de sons et, lorsqu'on lui demande d'imprimer plusieurs mots rapidement ou quand il s'agit d'une succession de syllabes sans signification, ses "neurones" s'emmêlent!

Québec Science, vol. 22, no. 12, août 1984

Recherche: France Gendron

Il semble que l'on va pouvoir acheter des MAC à bons prix, selon une entente entre l'U. de M. et Apple.

Les prix seraient de l'ordre de \$2007.00 pour un MAC 128.  
 \$3046.00 pour un MAC 512.  
 \$404.00 pour un lecteur de disque supplémentaire.  
 + la taxe (fédérale et provinciale).

Donc à peu près \$2300.00 pour un MAC 128.

Lundi donc, si un MAC vous intéresse, vous pouvez attendre quelques semaines et ainsi réaliser un bon achat. Les informations supplémentaires vous seront communiquées au fur et à mesure qu'elles entreront.

Claude Lamoureux

Toute l'équipe du journal s'excuse du retard, lors de la dernière parution du journal L'INTERACTIF (troubles techniques à l'imprimerie). Vous avez sûrement remarqué qu'il y avait un sondage qui agrémentait le dernier verso du dernier INTERACTIF. Incidemment, à ce jours, nous n'avons recolté que 15 sondages sur 250 dans la boîte du V-114. C'est pour cette raison que le résultat de ce sondage apparaîtra dans le prochain INTERACTIF et non dans celui-ci. On espère d'ici ce temps que des sondages se matérialiseront dans la fameuse boîte. L'INTERACTIF est le journal des étudiants en informatique et recherche opérationnelle (VOUS), nous aimerions connaître vos commentaires et suggestions afin de rendre ce journal encore plus intéressant. De très bonnes suggestions ont déjà été appliquées à cette édition et on espère en recevoir d'autres.

La date de tombée pour le prochain INTERACTIF est jeudi le 11 octobre à 23h59. On invite les personnes sachant entrer un texte sur Cyber, à les entrer en ASCII français (.as e f), à fermer son fichier ACCESSIBLE (.es p=a), à inscrire son nom sous le texte et à envoyer un message au journal en indiquant le nom de chaque fichier, le numéro de compte, le numéro de téléphone et votre nom. (.smuc no=1642)

Les textes seront formatés, vous pouvez entrer vos textes librement en ne coupant pas les mots en fin de ligne. Indiquez un titre (pas trop long) à chacun de vos articles.

Ceux qui ne peuvent entrer sur Cyber, peuvent déposer les articles dans la boîte. Tentez d'écrire lisiblement.

Toute l'équipe de VOTRE INTERACTIF