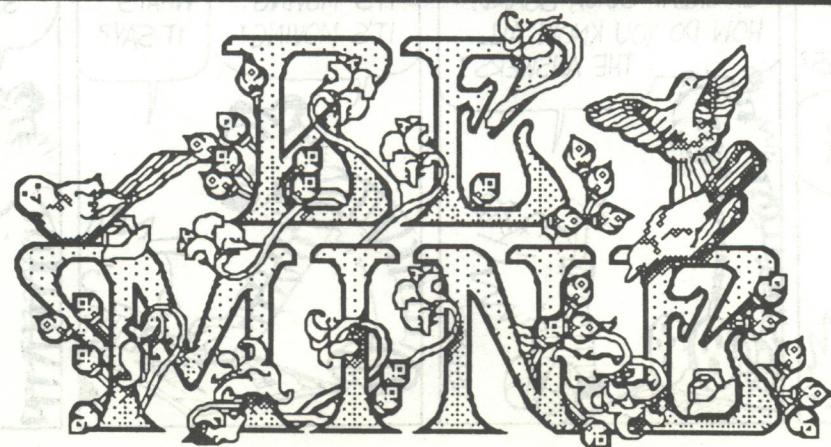


L'Interactif

Le journal des étudiants du département d'Informatique et Recherche Opérationnelle de l'Université de Montréal

Vol 7

No 6



L'Interactif

Volume 7 Numéro 6 — Février 1989

L'Interactif est le journal des étudiants du département d'informatique et de Recherche Opérationnelle de l'Université de Montréal.

L'Interactif est publié le deuxième mercredi de chaque mois, et est distribué gratuitement aux étudiants du département d'IRO.

Rédacteur en Chef :

Sylvain Boulé

Mise en Page :

Serge Meynard

Publicité :

Patrick Chénard (2202)

Chroniques :

Jean-Pierre Le-Boeuf

(Technologie) (1091)

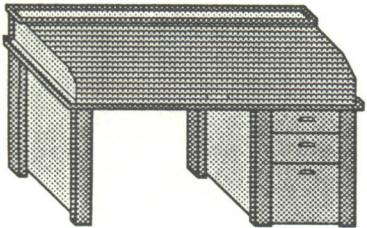
Sylvain Verreault (Nouveautés) (1212)

Table des matières

Éditorial	3
Technologie	5
Lettre à l'Interactif	7
Réponse du R.E.C.	8
Berthiaume	9
Nouveautés	10
Ultima	11
En Voiture	14
Préhistorire	15
Assemblée Départementale	16
Intérêt public	17
Sondage	18

Toute correspondance générale, soumissions de textes ou illustrations doivent être déposées dans la boîte jaune au U-5; la date de tombée est le premier mercredi de chaque mois.





Editorial

Ah l'amour! La Saint-Valentin! Les fleurs, le chocolat, les coeurs, les promesses, les flèches, les petits bonshommes tout nus, les TPs... Ah les longues et interminables files d'attente au restaurant, la bouffe froide et immanquable lorsque, finalement, une table libre fut disponible en fin de soirée, la facture inescomptée reçue à la fin du repas (dévoré à la course). Bon voilà, maintenant que la page couverture est justifiée, passons à autre chose.

La session est maintenant bien entamée, l'année scolaire est presque au trois quarts terminée, le bacc pour les gens de troisième année est au onze douzièmes en poche. Maintenant, un problème d'importance majeure se pose: la survie de l'Interactif! Qui aurait pu imaginer un tel phénomène lorsque notre journal en est à ses heures de gloire? Comment pourrait-il mourir l'année suivante?

C'est un fait: sur un total de 9 personnes ayant participé à l'Interactif de façon régulière, il n'y a que 4 personnes qui ne soit pas en troisième année! Sur ces 4 personnes, 2 seulement écrivent régulièrement dans le journal.

Il faut DES MAINTENANT commencer à prévoir remplir les postes vacants de l'an prochain; premiers arrivés, premiers servis.

REDACTEUR EN CHEF:

Ma principale crainte lors de l'accession au poste de rédacteur en chef était: le temps. Comment m'en suis-je sorti? J'ai écrit des textes pendant l'été et je les ai diffusés peu à peu au cours de l'année. A part cela, il s'agit de trouver des copains qui veulent bien écrire une page par mois (3 ou 4) et un bon copain qui aime faire de la mise en page. Ecrire un éditorial par mois (et trouver quelques idées si le temps le permet), demander les chroniques aux copains, donner le tout au responsable de la mise en page et voilà! En plus, bonne chose à inscrire au curriculum vitae!

MISE EN PAGE:

La mise en page, c'est pas compliqué: il s'agit d'avoir accès, en ordre de préférence, à:

- un Macintosh et une imprimante
- un PC et une imprimante
- une machine à écrire, du "liquid" et beaucoup de colle

Notez que a) et b) représentent un ordre de préférence non seulement personnel mais aussi pratique : le Mac est plus fort en "desktop publishing" ("éditique" pour les paranos; moi-même je préférerais "mise en page électronique") que les IBM.

Une fois que l'équipement est là, il s'agit, à chaque mois, de se retrousser les manches et de traverser les étapes suivantes :

- 1) assembler tous les textes du mois, par modem ou sur disquette
- 2) placer tous les textes, ainsi que les dessins qui pourraient accompagner, sur la page présentée à l'écran de votre ordinateur (d'où le terme absolument génial de "mise en page") et imprimer
- 3) ajouter tout collage nécessaire avec le bâton de colle du candidat c (qui n'a pas eu la job)
- 4) apporter le tout à l'imprimerie de la Poly (à moins de convaincre votre REC de faire les étapes 4 et 5 à votre place; vous pouvez essayer "j'ai une grippe" ou encore "j'ai un gros devoir", mais là, attention s'il a les mêmes cours que vous)
- 5) retourner 3 jours plus tard, et rapporter le tout au U5 comme un héros (voir note ci-dessus pour les paresseux)
- 6) s'asseoir au U5 et avoir l'air "smatte" (avec raison d'ailleurs si le REC a été assez poisson pour faire les étapes 4 et 5 pour vous) pendant que vous écoutez les "oooh" et "aaah" de vos confrères admirateurs (qui ne manqueront pas de vous féliciter et/ou de vous offrir des bières)

Et voilà, en résumé, le travail de mise en page. Un travail éminemment satisfaisant, et qui paraît aussi très bien sur un CV...

l'interactif

[Zut! Je viens de me rappeler, Sylvain avait dit: "écris un paragraphe décrivant le travail de mise en page"... Oh et puis merde. S.M.]

CHRONIQUEURS:

Ecrire une chronique de une à trois pages par mois. Habituellement quelqu'un qui s'y connaît en la matière: un lecteur assidu de magazines, un amateur incontesté de jeux vidéos, un inconditionnel de la technologie, des nouveautés informatiques, du Macintosh, de l'IBM ou autres. Tout autre sujet peut être intéressant: cinéma, livres, BBS, famine dans le monde, le monde aquatique, les insectes nuisibles du sud-est de la Mésopotamie, etc.

PUBLICITE:

Patrick Chenard, un gars expérimenté en la matière, sera encore là l'an prochain...

J'espère avoir motivé un peu d'envie dans vos esprits; ce n'est pas "quelqu'un" qui va s'occuper du journal l'an prochain, c'est VOUS. Si vous aimez votre journal à 10% comme je peut l'aimer, vous aller vous précipiter pour obtenir un poste à l'Interactif. Je ne pourrai pas rester rédacteur en chef l'an prochain même si je le voulais, je ne serai même plus à Montréal...

Sylvain Boulé
REC

LIBRAIRIE INFORMATIQUE MICRO - INFO

2057 A St - Denis entre Sherbrooke et Ontario



SPECIAUX:

- Boîte de 10 disquettes= \$ 16.95
- Précision 3 1/2" DC - DD
- Boîte de 10 disquettes= \$ 4.45
- BULK 5 1/4" DC - DD

GRAND CHOIX DE LOGICIELS

JEUX	LOGICIELS
LIVRES	ACCESOIRE
POUR	MAC & IBM

Technologie

Jean-Pierre Le-Boeuf

LES CUIRASSES DES GLACES

Le grand nord deviendra sans doute, au cours des prochaines décennies, une zone économique très importante. Nous n'avons qu'à penser aux gisements de pétrole se trouvant dans les fonds de l'océan Arctique pour s'en convaincre. Il y aussi la navigation commerciale qui est importante aussi bien dans la partie septentrionale de la mer Baltique que dans l'océan Arctique au nord de la Norvège. Pour accéder à ces zones où les passages sont couramment bloqués par les glaces, on doit absolument employer des moyens considérables pour maintenir les passages ouverts afin de maintenir la navigation commerciale de même que l'accès aux gisements de ressources naturelles. Ces moyens sont les brise-glaces.

Les flottes de brise-glaces

Plusieurs puissances ont acquis des brise-glaces. Depuis les années cinquante, les Etats-Unis se sont constitué une flotte de navires de ce type, dont le POLAR-SEA, qui a navigué dans les eaux canadiennes, ce qui a eu pour conséquence la commande urgente d'un nouveau brise-glace de la classe 8 pour la garde côtière du Canada, qui possède déjà une flotte bien pourvue de brise-glaces, surtout employés dans le St-Laurent. Ce brise-glace sera le plus grand au monde. Les soviétiques ont aussi une flotte impressionnante de brise-glaces qui sont parmi les plus puissants. Deux d'entre eux se sont fait connaître du public lors du sauvetage des baleines en Alaska: le cargo brise-glace VLADIMIR ARSENEV et le vaisseau de commandement ADMIRAL MAKAROV. Mais ce qui est réellement surprenant chez les soviétiques c'est l'existence de brise-glaces à propulsion nucléaire qui sont au nombre de 6. Encore plus extraordinaire est le fait que ces navires ont été construits et conçus en... Finlande par la firme Wartsila.

Le TAYMYR et ses "sister-ships"

Les deux derniers de ces puissants vaisseaux, le TAYMYR et l'ARKTIKA, sont gigantesques. Ils mesurent 105.2 mètres de longueur et 29.2 mètres de largeur. Leur tirant d'eau est de 8.05 mètres. La poussée développée par ces bateaux peut atteindre 600 000 livres (300 tonnes métriques). La coque, en forme de cuillère, est conçue de façon à ce que le navire puisse facilement embarquer sur le couvert de glace recouvrant les eaux afin que cette glace se brise sous le poids du navire. Chacun des vaisseaux de la classe du TAYMYR sont munis d'un réacteur nucléaire alimentant en vapeur 2 turbines connectées à un générateur principal. Le réacteur alimente aussi 2 générateurs auxiliaires, 2 générateurs à vapeur et 3 évaporateurs pour la production d'eau fraîche. Ces vaisseaux sont mûs par 3 hélices ayant une hauteur de 5 mètres et ont un poids supérieur à 30 tonnes métriques. Contrairement aux brise-glaces précédents, qui ont un tirant d'eau de 11 mètres les empêchant d'oeuvrer dans les estuaires à faible profondeur, le TAYMYR et l'ARTIKA peuvent facilement naviguer dans ces zones.

Le TAYMYR et le VAYGASH sont spacieux et sont munis d'une foule de commodités. A leur bord on y retrouve une piscine, un gymnase, une bibliothèque, des laboratoires de photographie, des saunas, une salle de cinéma et même un local où se trouve un jardin potagé. Tout cela afin d'éviter l'ennui causé par de longues croisières dans un climat des plus rigoureux.

La propulsion nucléaire fait en sorte que les navires qui en sont pourvus peuvent demeurer très longtemps en opération sans être ravitaillés, ce qui est très pratique pour les soviétiques dont les zones économiques sont très éloignées de la partie nord de l'U.R.S.S. Un brise-glace conventionnel a besoin d'être ravitaillé à tous les 30 jours, tandis que le brise-glace nucléaire ne nécessite du ravitaillement que pour l'équipage, qui doit être changé à tous les 4 mois. Inutile de dire que faire du ravitaillement en mer dans l'Artique est une

Technologie

Technique et technologie

entreprise très difficile que le brise-glace nucléaire vient simplifier.

Du côté finlandais

Malgré que les finlandais conçoivent des brise-glaces à propulsion nucléaire, leur flotte est constituée uniquement de navires brise-glace conventionnels. L'utilisation des brise-glaces finlandais se fait près des côtes et des archipels, ce qui rend plus aisés le ravitaillement de ces navires, éliminant du même coup la nécessité du nucléaire. Les finlandais ont la lourde tâche de garder 22 ports ouverts en plus de tenir les voies de navigations dégagées, ce qui explique la compétence de la Finlande dans le domaine des brise-glaces. Dernièrement ils avaient étudié des moyens pour régler le problème important que posent la friction et la résistances des glaces sur la coque. Le fruit de ces études fut appliqué sur les deux nouveaux brise-glaces de la Finlande, le OTSO et le KONTIO. Comme le TAYMYR, leur coque est conçue pour permettre au navire d'embarquer sur la glace. La coque est peinte avec une peinture à base d'epoxy facilitant le glissement. A la ligne de flottaison, les 2 navires sont pourvus d'une bande d'acier inoxydable de 3.3 centimètres, d'une coque et d'une poupe de 2.2 centimètres d'épaisseur.

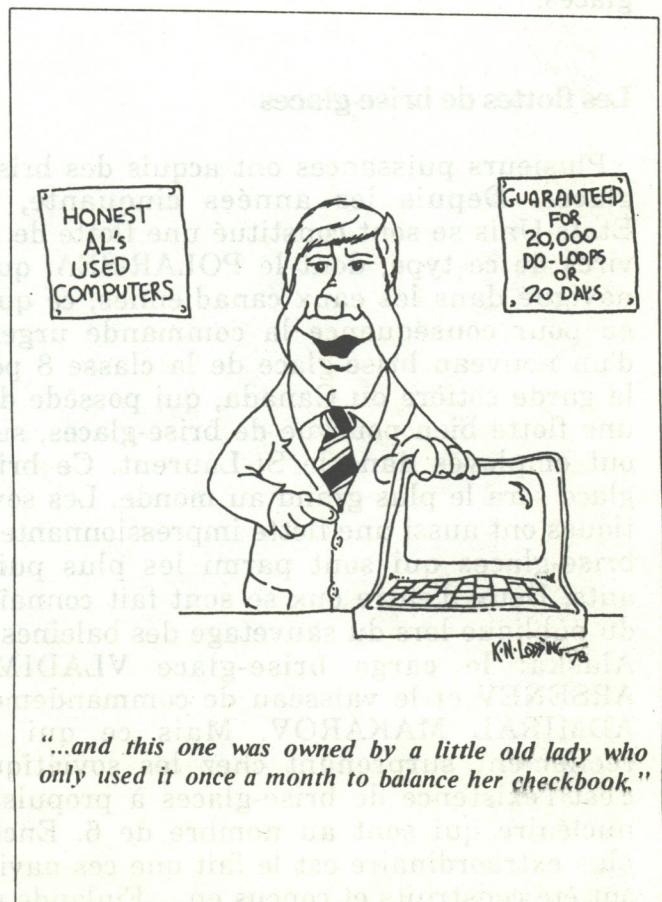
Wartsila a aussi développé un système à bulles d'air. Ce système emploie un compresseur qui pousse de l'air à travers 48 orifices disposés le long de la coque sous la ligne de flottaison. L'eau est poussée vers le haut le long de la paroi du navire par l'air éjecté et joue le rôle de lubrifiant entre la coque et la glace, réduisant ainsi la friction. Le système contribue aussi à briser la glace en créant une force assez importante pour que la glace se brise sous la pression exercée par l'eau et les bulles d'air.

Pour faire un passage dans la glace, un brise-glace doit prendre de la vitesse afin de briser une section assez grande de glace. Une fois le navire entré en collision avec la croûte, il sera freiné après avoir brisé la glace sur une certaine longueur. Après s'être arrêté, il

reculera d'une certaine distance et repartira à pleine vapeur, cassant une autre section de la glace et prolongeant le chemin à travers celle-ci. Par ce mouvement de va-et-vient le navire réussit à se frayer un chemin. Lors de tests le KONTIO a réussi, au cours d'une lancée, à casser la glace sur une longueur de 110 mètres.

Les brise-glaces de l'avenir

Les spécialistes de Wartsila considèrent la possibilité de faire des trains de navires. Des brise-glaces tireraient des navires munis d'une capacité brise-glace. Ces brise-glaces seraient mûs par un système de propulsion diesel-électrique.



Société post-Moderne?... connais pas.

~~XXXXXX~~

V'la ti pas que je me retrouve l'été dernier à travailler dans le réseau des affaires sociales. J'ai osé dire que j'allais étudier en informatique à l'U.D.M., oh malheur on me fuyait comme si j'avais attrapé le sida. J'ai senti que je devais faire bataille contre certains préjugés. Mais non que je leur dis, c'est pas parce qu'on étudie en informatique qu'on a nécessairement l'esprit fermé, qu'on est incapable de rapports humains, qu'on ne peut pas s'intéresser à autre chose que le domaine dans lequel on étudie, etc. On est maintenant dans une société beaucoup plus éclatée qu'auparavant. Fini les différences entre les domaines scientifiques, domaines à caractère social ou culturel que je leur dis. On se retrouve enfin dans un monde où tout s'entremèle, se confronte, se questionne, un monde en mouvement qui bouge quoi, affirmais-je du haut de ma naïveté.

Non mais quel choc à l'automne lorsque je mis pour la première fois la main sur un magnifique exemplaire de notre journal des étudiants du département "L'Interactif". Toutes mes belles idées de vieux con se sont effondrées d'un seul coup. Le journal au complet me semblait n'être qu'une vaste erreur typographique, c'est impossible de produire un torchon pareil sciemment. Je vais donc leur laisser une chance et m'efforçai de ne pas porter de jugement à partir d'un seul exemplaire. Laissons passer quelque numéros pour avoir un meilleur point de vue d'ensemble. Je n'aurais pas dû laisser passer l'automne, en fait le danger croît avec l'usage. Il aurait mieux valu rester avec l'idée que ce n'était qu'une erreur et rester rassuré, noyé dans mes illusions.

Les derniers numéros donnent un échantillonnage assez varié de ce qui peut être écrit par des étudiants dits "intelligents". Ca va des aventures de "Berthiaume au party", une brillante saga de quelqu'un qui revient au party après être allé faire quelques conneries aux toilettes, conneries qui se sont traduites par un Berthiaume qui ressemblait plus à une vomissure qu'à un être humain. Et que dire du "voyage de Frimousse", voyage d'une crotte qui a pour quai de départ le bol de toilette, je vous laisse imaginer la suite. La liste serait trop longue, passant des courriers du cœur aux horoscopes, aux pseudo poèmes humoristiques d'adolescents boutonneux etc.

Je m'en voudrais quand même de ne pas glisser un mot sur le "Spécial Femmes", un numéro presqu'exclusivement consacré aux blagues sexistes, à des dignes comparaisons entre la femme et la machine etc. On aurait imprimé ce numéro pour susciter un intérêt chez le lecteur, là-dessus ils ont réussi.

Il me semble simplement qu'il serait peut-être préférable de trouver quelque chose d'un peu plus brillant pour susciter l'intérêt. Et dire qu'on paie pour ce "service". Personnellement je m'en passerais. D'accord pour que l'humour occupe une certaine place, mais non toute la place, surtout lorsqu'il est de mauvais goût. Heureusement, il y a un article ou deux sur le monde merveilleux des ordinateurs pour sauver les meubles. Je n'ose pas penser que le journal est peut-être un peu le reflet des étudiants du département. Belle société en perspective.

Jean-Pierre Léger
(étudiant en informatique) ^{1^{re} anné}

Réponse à Jean-Pierre Léger

J'espère qu'il n'y a pas beaucoup de gens au département qui pensent comme toi, Jean-Pierre. Ta lettre est vraiment décevante à mon point de vue et c'est pourquoi je n'ai pu m'empêcher de défendre ce "torchon" comme tu dis.

Tu es en première année alors tu n'as sûrement pas eu le plaisir d'admirer le chef d'oeuvre qu'était l'Interactif de l'an passé. Tu ne l'aurais sans doute même pas lu tellement il paraissait mal et son contenu inexistant (ou presque). Tu devrais aussi aller faire un tour dans les autres départements avant de juger l'Interactif de façon aussi sévère; tu aurais sans doute des surprises.

Je suis d'accord qu'il est possible que tu n'aimes pas le genre d'humour que je préconise; mais de là à trainer le journal en entier dans la boue, il y a une marge. Mes textes d'humour à la "pipi caca" que tu déteste n'occupent que 1 à 5 pages sur un total de 24 à 30; donc 3% à 21% de l'espace total et non "toute la place" comme tu le laisse entendre.

Tu pourrais te contenter de ne pas lire les textes signés par Sylvain Boulé et te concentrer sur le reste: jamais un contenu aussi diversifié n'est paru dans ce journal aussi régulièrement que cette année; regarde les chroniques tel technologie, magazines, nouveau-

tés, Macintosh et Jeux sur micros.

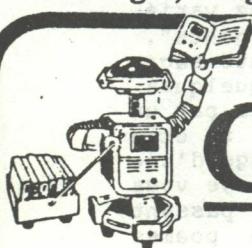
D'un autre côté, le but premier de l'Interactif n'est pas de publier des articles qui n'intéressent que les avides d'actualité et de culture; il y a un journal pour cela: le Continuum. L'Interactif a pour but de DIVER-TIR les gens d'informatique et tenter de leur faire oublier momentanément les tracas des TPs et des examens.

En tant que BENEVOLES sans expérience journalistique, je trouve que l'on fait de l'excellent boulot et je suis TRES FIER de notre réalisation. Tout les gens que je connais au département sont d'accord avec moi: l'Interactif est très bon.

J'avoue que le spécial femmes était une erreur; mais, et je cite: s'il te semble "préférable de trouver quelque chose d'un peu plus brillant pour susciter de l'intérêt", alors VAS-Y! On n'attend que cela depuis des mois: des idées, du matériel à publier. Je me tue à motiver les gens à écrire et PERSONNE n'envoie de textes.

En passant, le poste de rédacteur en chef est ouvert pour l'an prochain (voir l'éditorial), j'aimerais bien voir ce que tu ferais...

Sylvain Boulé R.E.C.



CAMELOT-INFO

La librairie informatique à l'avant-garde au Canada

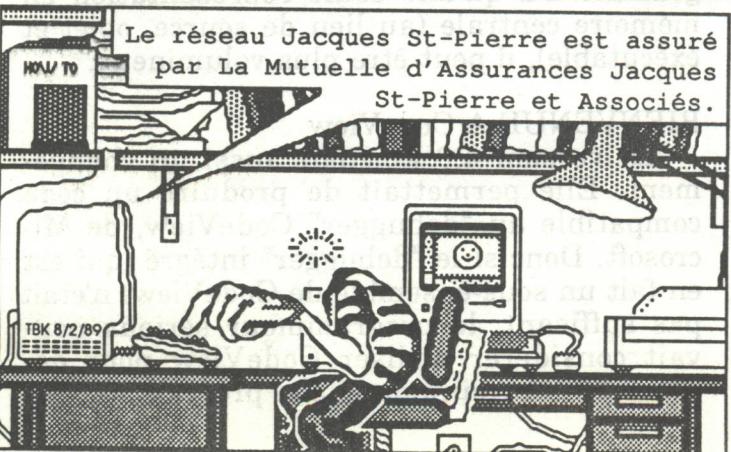
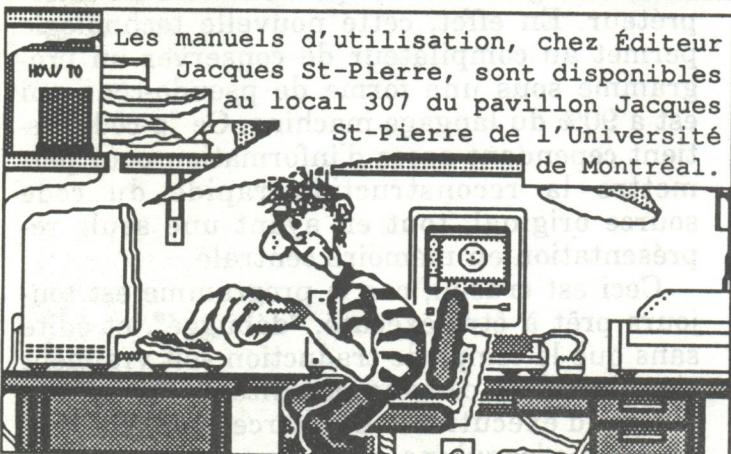
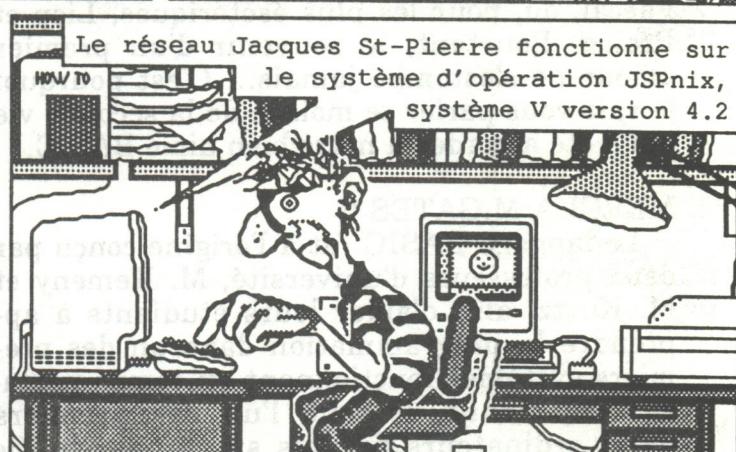
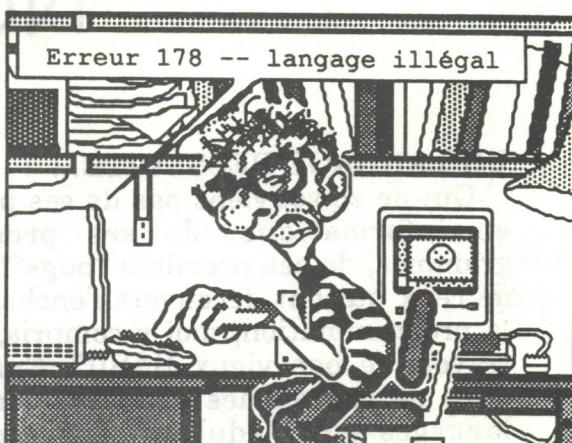
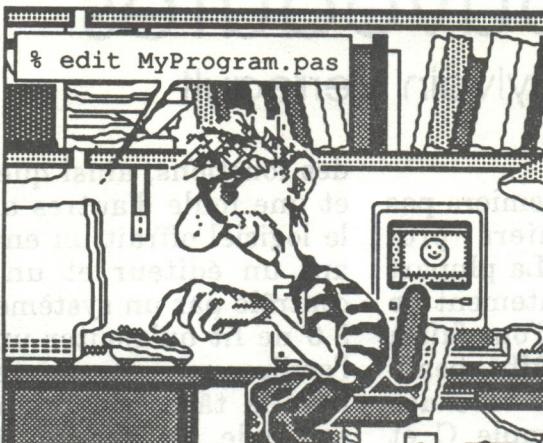
- POUR SON CHOIX DE PUBLICATIONS DES PLUS COMPLETS
- POUR SES LOGICIELS À DES PRIX COMPÉTITIFS
- POUR SON PERSONNEL QUALIFIÉ
- POUR SON SERVICE POSTAL EFFICACE

Camelot-Info: livres, périodiques et logiciels pour ordinateurs

1191, PLACE PHILLIPS, MONTRÉAL, QUÉBEC H3B 3C9
(514) 861-5019

Berthiaume vs les Apollo

Textes et dessins : Serge Meynard



Nouveautés

Sylvain Verreault

UN LANGAGE RESSUCITE...

Qui ne se souvient pas de ses premiers pas en informatique, de ses premiers programmes, de ses premiers "bugs"? La plupart de ceux qui ont découvert l'enchantement de la programmation, moi y compris, l'ont fait à travers ce bon vieux BASIC. Ensuite, beaucoup de ces mêmes gens évoluent vers des langages plus "adultes", par exemple C et Pascal, ou, pour les plus ésotériques, Lisp et Prolog. Pourtant, le souvenir d'un premier amour ne s'estompe jamais... C'est pourquoi je vais vous parler ce mois-ci de la seconde vie qui a été accordée à notre bien aimé BASIC.

MERCI A M.GATES !!

Le langage BASIC fut à l'origine conçu par deux professeurs d'université, M. Kemeny et M. Kurtz, afin d'aider leurs étudiants à apprendre la programmation dans un des premiers systèmes fonctionnant en temps partagé. Cependant, lorsque l'un des premiers micro-ordinateurs fut mis sur le marché (le ALTAIR 8800), Bill Gates et Paul Allen décidèrent de faire quelque chose de cette petite machine. Ce qu'ils développèrent allait devenir le GW-BASIC, et allait lancer une des plus importantes compagnies de développement de logiciels au monde: Microsoft.

C'est Microsoft qui a également complètement transformé la façon d'envisager le langage BASIC. Le nouvel environnement intégré QuickBASIC, version 4.5, est vraiment une évolution dans plusieurs domaines de la technologie des langages de programmation. [NDLR: si vous aimez le BASIC et que vous avez un Mac, il est à noter que ZBasic version 5.0 vient de sortir; ça vaut la peine d'y jeter un coup d'oeil aussi... SM]

CE QUI EST DERRIERE QuickBASIC...

La vraie transformation fut l'avènement de la version 2.0 de ce logiciel. Tous ce que les puristes avaient retenu contre le langage, c'est à dire le manque de structure, la globalité des variables, etc... devenait alors chose du passé: en effet, QB2 donnait la possibilité d'écrire des programmes sans utiliser de numéros de ligne, d'utiliser des procédures et

des fonctions, ainsi que des variables locales, et une foule d'autres améliorations. De plus, le logiciel offrait un environnement comprenant un éditeur et un compilateur, le tout contrôlé par un système de menus. La version 3.0 ne fit qu'ajouter un "debugger" intégré à l'environnement, qui venait grandement faciliter la tâche du programmeur pour épurer son code. La version 4.0, elle, apportait un changement radical: alors que les versions antérieures comptaient seulement sur un compilateur, cette nouvelle version introduisait un concept nouveau, emprunté à la technologie utilisée dans les environnements FORTH. Ce concept est celui du "threaded code" (je m'excuse, je n'ai pas réussi à trouver une traduction potable), que Microsoft a amélioré et étendu pour l'adapter à son environnement BASIC.

"THREADED PSEUDO-CODE" ?

L'environnement QuickBASIC offre en fait les avantages d'un compilateur et d'un interpréteur. En effet, cette nouvelle technologie permet au compilateur de conserver un programme sous une forme de pseudo-code qui est à 90% du langage machine. Ce "p-code" retient cependant assez d'information pour permettre la reconstruction rapide du code source original, tout en ayant une seule représentation en mémoire centrale.

Ceci est crucial, car le programme est toujours prêt à être exécuté, "débuggé", et édité sans que le temps de traduction soit vraiment significatif; et ce sans pénalité au niveau du temps d'exécution. Et parce que le programme n'a qu'une seule représentation en mémoire centrale (au lieu de source, objet et exécutable), il peut être plus volumineux.

BIENVENUE A CodeView

La version 4.0 amenait aussi un changement. Elle permettait de produire un code compatible au "debugger" CodeView, de Microsoft. Donc si le "debugger" intégré (qui est en fait un sous-ensemble de CodeView) n'était pas suffisant, le programmeur sérieux pouvait considérer utiliser CodeView pour découvrir les erreurs dans son programme. Les

outils inclus dans l'environnement intégré sont quand même impressionnantes: points d'arrêt (break points), points d'observation (watch points), exécution pas à pas (single step), traces, traces de la pile, etc... En fait, pour le "déboggage" de programmes écrits en pur BASIC, le "debugger" de l'environnement est plus puissant et plus pratique que CodeView. Mais CodeView devient indispensable si l'on utilise plusieurs modules écrits dans des langages différents.

ADIEU AUX MANUELS D'INSTRUCTIONS!

La toute dernière version de QuickBasic, la version 4.5, est essentiellement la même que la 4.0, sauf pour un léger détail: lorsque vous achetez le logiciel, il n'y a pas de manuels! En fait, lorsque vous êtes dans l'environnement, tout un système d'aide sensible au contexte est disponible, à la portée des doigts. Par exemple, si vous avez une erreur de syntaxe sur une instruction particulière, il vous est possible de voir, en un instant, toutes les informations sur cette instruction. Ce système res-

semble un peu aux "programmer's guides" de Peter Norton, sauf que celui de Microsoft est vraiment intégré au reste du programme.

EN CONCLUSION...

Je pourrais continuer et vous énumérer toutes les améliorations qui ont été apportées au langage, mais je préfère les garder pour moi. En effet, j'ai toujours eu un faible pour BASIC... Oh! je programme autant en Pascal et en C que la majorité des gens. Mais quelques fois, pourquoi aller chercher plus loin que notre bon vieux BASIC, qui est si simple? Le fait est que la plupart du temps, pour de petits projets personnels, j'aime revenir à mes premières amours!!!

Note: j'aimerais que vous me fassiez parvenir vos critiques, commentaires, suggestions. Ca me permettrait de recueillir des idées quant à mes prochaines chroniques. Vous pouvez me laisser vos écrits dans la boîte jaune de l'Interactif, ou me les envoyer par Mail sur Apollo, à l'usager u1212.

ULTIMA : Soyez A La Mode! Le nouveau jeu qui fait fureur a la redaction!

[NDLR: ce texte vous est présenté gracieusement de la FUIRO, la Fédération d'Ultima d'Informatique et de Recherche Opérationnelle, qui n'a pas encore été fondée et est encore sans président. Avis aux assoiffés de puissance.]

Le jeu d'Ultima a été publié pour la première fois en 1963 par Robert Abbott, dans son livre "Abbott's New Card Games". Le jeu est à la base une variante des échecs; cependant, après quelques parties, il est devenu évident que ce jeu ressemble très peu aux échecs une fois que les pièces ont commencé à bouger...

Les règles du jeu sont présentées ci-dessous dans l'espoir de susciter un certain intérêt chez les gens d'info. Si assez de personnes s'y intéressent, il serait intéressant d'organiser un mini-tournoi plus tard dans la session; si l'idée vous plaît, veuillez laisser votre nom dans la boîte jaune de l'Interactif, et nous entrerons en contact avec vous!

Sans plus attendre, voici donc les règle-

ments du jeu d'Ultima, suivi par la liste d'un match entre moi-même et votre REC préféré.

Serge Meynard

Règlements d'Ultima

Le jeu d'Ultima est joué sur un échiquier standard de 8x8; l'objectif, comme aux échecs, est de capturer le roi adverse. La différence est dans la façon de bouger et de capturer des pièces. Pour jouer, on utilise les pièces normales du jeu d'échecs, avec comme seule modification que la tour de gauche doit être différenciée de celle de droite, par exemple en la plaçant à l'envers. La position des pièces est également identique aux échecs, sauf que le roi est toujours à la gauche du joueur (ce qui rend le jeu complètement symétrique). À noter également que si un joueur force la nulle, il remporte la victoire.

Les pièces se nomment comme suit :

- le roi s'appelle (oh surprise!) le Roi
- la dame est le "Withdrawer"
- les fous sont les Chaméléons
- les cavaliers sont les "Long-Leapers"
- la tour de gauche est l'Immobilisateur
- la tour de droite est le Coordonateur
- et finalement, les pions sont toujours des Pions (comme dans la vraie vie, quoi!)

Le mouvement

Le mouvement des pièces est très simple :

- le roi bouge exactement comme aux échecs
- les pions bougent comme des tours
- toutes les autres pièces bougent comme des dames

À noter que ceci implique qu'aucune des pièces ne peut sauter par dessus d'autres pièces (cependant, voir plus bas).

Il y a cependant une différence importante : le nombre maximum de cases qu'une pièce peut bouger en un tour correspond à la rangée sur laquelle elle se trouve. Par exemple, au premier tour, les pions peuvent bouger de une ou deux cases (puisque'ils sont en 2e rangée), alors que toutes les autres pièces ne peuvent bouger que d'une seule case (et donc ne peuvent pas bouger au premier coup). Cette règle revient à dire que plus une pièce est loin en territoire ennemi, plus elle est mobile.

La capture

La complexité d'Ultima réside surtout dans le mode de capture des pièces. Le roi capture comme aux échecs, c'est-à-dire par remplacement. Les autres pièces capturent comme suit :

- les pions capturent une pièce adverse en la prenant en "sandwich" avec une autre pièce amie (une pièce n'est en sandwich que si elle est adjacente au pion et à l'autre pièce). Un pion peut capturer ainsi jusqu'à trois pièces adverses en un tour, si les conditions sont appropriées.

- le "withdrawer" capture une pièce qui lui est adjacente au début du mouvement en s'en éloignant en ligne droite (d'autant de cases que désiré, sujet aux restrictions du mouvement).

- le "long-leaper" capture une pièce en sautant par dessus. C'est d'ailleurs le seul cas où une pièce peut ainsi sauter par dessus une autre. Le long-leaper ne peut pas sauter ses propres pièces, et seulement une pièce adverse.

- le coordonateur, lorsqu'il bouge, capture les pièces se trouvant à l'intersection de sa rangée et de la colonne de son roi, et à l'intersection de sa colonne et de la rangée de son roi. Il ne capture pas si il se trouve sur la même rangée ou colonne que son roi.

- l'immobilisateur ne peut pas capturer les pièces adverses. Cependant, il immobilise toute pièce adverse qui lui est adjacente, jusqu'à ce qu'il décide de se déplacer ou qu'il soit capturé. À son tour, un joueur peut décider, plutôt que de bouger, de "suicider" une de ses pièces immobilisées (mais seulement une pièce immobilisée); cette pièce est retirée du jeu. Deux immobilisateurs adjacents ne peuvent plus bouger pour le reste de la partie, à moins que l'un d'eux soit capturé ou ne se suicide.

- le chaméléon est la pièce la plus complexe: il capture une pièce comme cette pièce elle-même capturerait une autre pièce. Il capture donc le withdrawer en s'en éloignant, le long-leaper en le sautant, le coordonateur en le prenant à l'intersection avec son roi, le pion en le prenant en sandwich, et le roi par remplacement. Il immobilise également un immobilisateur, mais n'affecte aucune autre pièce adverse. Un chaméléon ne peut capturer un autre chaméléon. À noter que a) le chaméléon ne peut capturer un pion par un mouvement en diagonale, puisque le pion ne peut bouger qu'orthogonallement; et b) il ne peut capturer un roi en bougeant de plus d'une case, puisque le roi est limité à une case par tour.

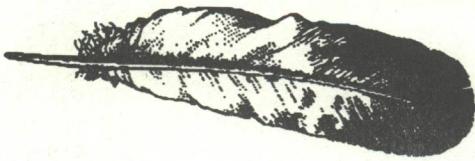
Et voilà pour les règles. Voici maintenant la liste de la partie.

Partie de ULTIMA
8/2/89

Serge Meynard, GMUDEM
vs
Sylvain Boulé, GMUDEM

Blancs: Sylvain Boulé
Noirs : Serge Meynard

<u>Blancs</u>	<u>Noirs</u>	
1. g2-g4	b7-b5	
2. g1-g2	b8-b7	
3. g2-h3	e7-e5	
4. b2-b4	b7-d5	
5. b1-b2	d8-e7	
6. b2-b3	a8-b7	
7. d2-d4	f7-f6	
8. c1-d2	d5-g2	
9. h3-f3?	g2xd5	Erreur bête...
10. d2-c3	e7-c5	
11. b4-a4	c5xb6	
12. c3-c4	g8-f7	
13. c4-c5	b6-a5	
14. b3xb6	b7-a6	
15. c5-b4	c7xc6	
16. b4xc3	f7-g6	Est-ce que l'échange vaudra la peine?
17. c3-c4	d5-d3	
18. c4-b3	d3xa3	
19. a1-b2	g6xg3	
20. a4-b4	a6-a4	
21. b2-b3?	c6xc3!	La Trappe : probablement l'erreur fatale
22. b4xc4	a3xa1	
23. h2-h3	g3-d3	
24. h1-g2	d3xb5	
25. g2-f3	h8-g8	La cavalerie arrive...
26. f3-d3	b5-b3	...mais elle devra attendre.
27. e2-e3	a4-a2	Menace e8-d8+...
28. d1-d2	e8-d8+	...CQFD!
29. d3xa6	e5xa5	AAARGH! Au moins on échange...
30. c2-c1	b3xf3	
31. f1-e2	f3xd1	
32. e1xf1	a1-b2+	
33. c1-c2	g8-f7	La cavalerie arrive finalement
34. f1-e2	f7-d5	
35. f2-f4	d5-e4	
36. c2-c4	e4-c2	
37. e2-e4??	c2-d3 mat	(1-0)



En Voiture

Sylvain Boulé

La route défilait à vive allure. Les courbes, se suivant à un rythme effréné, étaient toutes prises sur le chapeau des roues. Les pneus, pourtant de bonne qualité, laissaient entendre des lamentations avec régularité sur la chaussée brûlante. Ils filaiient à vive allure sur une petite route montagneuse.

Le postérieur bien enfoncé dans une banquette débraillée, la bière entre les deux jambes, Léo conduisait d'un air relax. L'accélérateur touchait à la moquette au fond de la voiture depuis déjà quelque temps.

La voiture, une grosse Ford pas très récente, était remplie de passagers à pleine capacité. À l'avant, à part Léo (cheveux longs et sales, barbe de trois jours, chemise puante et jeans déchirés), il y avait Monique: crâne rasé, anneau dans le nez, seins plats et pendants que l'on distinguait nettement par les ouvertures déformées de sa camisole sur laquelle était imprimé un crâne humain sanglant. Elle portait des mocassins déchiquetés et des shorts laissant voir ses jambes osseuses, poilues et garnies de varices.

Bob, cheveux ordinaires, veste ordinaire, pantalons ordinaires, visage ordinaire, individu ordinaire, citoyen ordinaire, à part peut-être le fait qu'il ait le sida, se trouvait également à l'avant de la vieille Ford, à droite de Monique qui gémissait constamment. Derrière Léo, trois personnes se partageaient la banquette: Jacinthe, Rose

ainsi que Plume. Cravate, robes dispendieuses, bijoux extravagants étaient à l'honneur à l'arrière de la voiture rouillée de Léo.

Enfin quelques animaux les accompagnaient: trois tortues du Bengale, deux lapins, des oiseaux de toute sorte et quatre tranches de steak de bonne qualité dans le coffre arrière.

Personne ne parlait. Il régnait une atmosphère désagréable dans l'habitacle depuis que Bob avait craché son virus sur Monique qui elle avait vomi sur Rose qui s'était tellement excitée que Plume et Jacinthe furent littéralement écrasés sous ses 350 lbs de graisse.

Plume n'avait pas aidé la cause de la bonne entente non plus lorsqu'il avait "fait" dans son froc au moment où Léo tentait un dépassement suicidaire dans une courbe escarpée.

Léo, quant à lui, ne s'était aperçu de rien grâce au baladeur, crachant de la "musique" semblable aux sons produit par un set de chaudrons métalliques lors d'un tremblement de terre, qu'il portait en permanence près des parties intimes de son corps.

Rose, dégageant comme toujours une forte odeur de parfum couvrant celle de son épiderme graisseux, se pavannait d'aise en pensant au moment où elle se présenterait devant l'assistance des "femmes au régime en pleine maturité" en tant que présidente d'honneur.

Jacinthe n'avait pas tout à fait terminé le pull qu'elle destinait à son fils. Elle tricotait sans arrêt depuis le jour de sa naissance (15 ans). Son oeuvre était presque parfaite, à part quelques mailles manquées dans le dos, mais Mathieu-Henri ne se regarde jamais le dos, il est handicapé...

Soudain, avant que qui-conque ait pu s'en rendre compte, la voiture se cambra dans une courbe ensablée, fit trois tours sur elle-même, enfonça violemment le garde-fou et chuta dans le précipice d'environ 300 mètres de profondeur avec élégance.

Léo rota, Monique cracha sur Bob qui dormait, Plume déféqua fortement, Rose pua et Jacinthe manqua une maille. Personne ne parlait. Ils sentaient l'accélération de la gravité qui leur remontait le coeur. Ils s'aimèrent tous pendant la durée de la chute.

Jamais personne ne pu reconstituer les liens unissant les différents passagers du tas de ferraille au bas de la colline. Apparemment, il s'agissait de six personnes inconnues les unes des autres. Aucun d'entre eux n'était déjà venu dans les environs de l'accident. Fait le plus bizarre, on ne retrouva jamais les quatre tranches de steak.

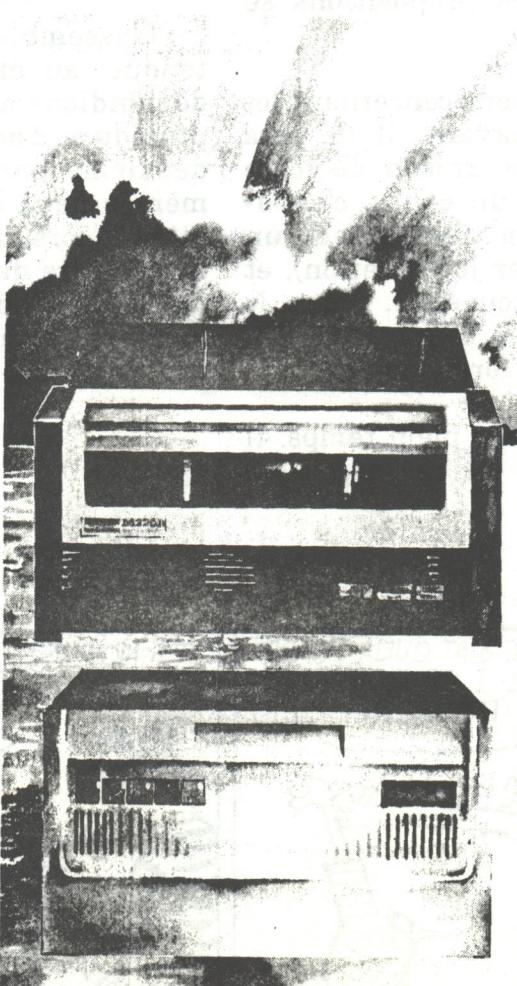
Préhistorire

Expansive but not expensive

MicroAge introduces for **Horizon** and **Alpha Micro Systems**, the most powerful Hard Disk Units You've Ever Seen.

Welcome to "Hard" Times: a new age of hard disk cartridge drives for Horizon and Alpha Micro... so powerful, so reliable, so economical, you've never seen anything like it. Fast, easy and versatile: the revolutionary new Fujitsu M2201 with 40 (formatted) megabytes of storage... and the dynamic CDC Phoenix with 27 (formatted) megabytes. Both are operated with North Star and Alpha Micro commands. Added capacity means the ability to fully utilize the complete range of software and capabilities of North Star Horizon and Alpha Micro mainframes.

But their family interface compatibility is not all that's expansive. Speed and economy are impressive, too. Super-fast access time means no waiting for command execution... easy handling of large files. And the price? Unbelievably low for this much flexibility, power, speed and capacity. And the low price includes the hard disk drive, S-100 controller, software interface, cords and disk pack.



Fujitsu M2201 Cartridge Module Drive

50 megabyte storage
(40 formatted)

CDC Phoenix Cartridge Module Drive

32 megabyte storage
(27 formatted)

Either.

\$9995.00

Includes drive, S-100 controller, software interface and disk pack.

Exclusively from MicroAge

Assemblée départementale

Réjean Tremblay

Vendredi le 27 janvier dernier s'est tenue la première assemblée départementale de la session Hiver 89. C'était d'ailleurs la première "vraie" assemblée à laquelle nous, les représentants élus pour l'année 88-89, assistions.

Trois propositions ont été votées et une élection également s'est tenue. L'élection concernait la nomination d'un professeur au comité du bidisciplinaire Maths-Info. Les candidats plus ou moins volontaires furent M. Urs Maag M. Neil Stewart. M. Stewart fut élu avec une assez grande majorité.

Les trois propositions sur lesquelles nous étions appelé à nous prononcer furent apportées par le Comité des Conseillers Pédagogiques (CCP). Elles ont toutes été acceptées presque à l'unanimité. Ces propositions se résument comme suit :

1- Modification du règlement concernant les abandons de cours. Dorénavant, il ne sera plus nécessaire d'avoir une raison de force majeure pour abandonner un cours, c'est-à-dire que quiconque voudra abandonner un cours le pourra (sans donner justification), et ceci pour la première occurrence. Pour le deuxième abandon du même cours, il faudra à ce moment une raison de force majeure.

2- Modification du statut de plein temps. Il sera maintenant possible d'être inscrit au

bacc spécialisé à temps partiel (moins de 12 crédits).

3- Modification concernant le changement de programme. Maintenant, une moyenne de 65% sera exigée pour passer du mineur au majeur ou du majeur au spécialisé. Ceci s'applique également pour un changement du bidisciplinaire Maths-Info au spécialisé Info. Auparavant, cette moyenne était de 70%. Attention, cette moyenne est calculée sur les cours admissibles au nouveau programme demandé (IFT et MAT).

Il est à noter que le temps maximal alloué pour terminer le bacc est toujours de 6 ans.

L'assemblée s'est terminée sur une note tendue, au moment où nous (les étudiants) demandions une justification concernant la procédure d'adoption de l'ordre du jour de la deuxième partie de l'assemblée. Pour résumer, je peux dire que le directeur s'est senti attaqué lorsque nous lui avons demandé pourquoi l'ordre du jour le la 2e partie de la réunion était adopté en début de cette deuxième partie, et non en première comme il se devrait. Y aurait-il anguille sous roche?

Réjean Tremblay



Attaque de DOS? Ne paniquez pas!



Communication Arts, Huntington Beach, CA

BlueBusters™ est là
pour vous défendre!

Sondage

Yves Gaudreau

Pour ce mois ci, je n'ai pas encore reçu les résultats du précédent sondage qui portait, je vous le rappelle, sur les revues d'informatique. Les résultats seront publiés dans le prochain Interactif.

Pour répondre, encernez vos choix ou même faites des suggestions.

À quels types d'activités parascolaires aimeriez-vous participer?

Party Activité sportive
Autre _____

Pour les partys , quel genre de musique aimeriez-vous entendre?

Commercial Heavy Metal Jazz Québécois
Dance Music House Music Musique latino-américaine
Autre _____

Quel genre de partys?

Bière et pizza Party avec un autre département
(rempli de filles comme nutrition ou nursing)

Suggestions?

Pour les activités sportives, quel genre?

Journée de ski Water-polo en tube Autre sport _____

Pour les insatisfaits, quel type d'activité vous conviendrait?

Activité à caractère culturel, comme visite d'une exposition, d'un musée, d'un lieu historique, ou encore voyage organisé dans une ville comme New York, Toronto, Boston...
Suggestions?

Activité à caractère académique comme visite d'un centre de recherche, genre Bell Northern Research, ou d'une grande entreprise d'informatique (consultant, fabricant, ...) ou du département "informatique" d'une entreprise...

Suggestions?

