

# DAILIE PLANET



Bonnes vacances ! n°15





# Édito

*Et oui, c'est bientôt les vacances ! Enfin, « vacances »... on se comprend. Comme la tradition l'oblige, à la fin de l'année, on fait le bilan (« calmement, en se remémorant chaque instant » comme dit le poète). Pour ma part, je suis quand même bien content de mon année, on s'est bien amusés. C'est presque nostalgique que je me remémore les meilleurs moments de l'année (en vrac : Les Flam's, la campagne BDE, les soirées Scénariie, le marathon Star Wars, EuropaPark...). C'est étrange de se dire que dans trois mois, on se retrouvera de l'autre côté de l'intégration, on passe de 1A à 2A, de padawan à maître... C'est la fin de notre 1A mais aussi le début d'une nouvelle génération, des OAs qu'il va nous falloir guider. Alors séchons nos larmes et regardons vers le futur pour que l'année suivante soit encore plus folle que l'année passée !*

**Stéphane K.**

# Les Vrais Maîtres de l'ENSIIE

*Aujourd'hui, dans cette enquête exclusive et inédite, nous nous interrogerons à propos des véritables maîtres de l'ENSIIE. Qui sont-ils ? Combien sont-ils ? Que veulent-ils ? Quel est leur but ? D'où viennent-ils ? Quelle est la marque de leurs chaussettes ? Autant de questions qui trouveront (probablement) leur place et leur(s) réponse(s) ici.*

**B**onjour, et bienvenue dans cet article spécial Investigation. Je vous invite aujourd'hui à me suivre dans une enquête au sein de notre chère école. Une enquête qui soulève des mystères que tout le monde ignore, répond à des questions que tout le monde se pose, et surtout, qui révèle la vérité, que tout le monde doit savoir. Je m'en vais donc vous dévoiler toute la vérité à propos des véritables maîtres de l'ENSIIE.

Les premières lumières se feront donc sur le qui. Qui tire les ficelles dans l'ombre ? Réfléchissez-y un peu... Quelle assoc' voyez-vous le plus souvent active ? À quel club êtes-vous confrontés (que vous l'ayez cherché ou non, d'ailleurs) le plus fréquemment ? Non, pas le BdE, ce serait trop simple, et cet article n'aurait pas trop d'intérêt.

Pas HumanIE non plus, qu'on voit pourtant toutes les semaines, et qui font même des soirées « pour sauver les enfants pauvres ». Passons sur medlla, (ou lImagEs ou avll, personne n'est sûr de leur nom) qui, s'ils font des trucs, les font dans le plus grand secret, WallIE, ScénarIE, et Gllk, dont on entend vaguement parler à l'inté et qui disparaissent ensuite dans les méandres des limbes de l'oubli et de l'ignorance. Ça y est, vous voyez ? Bien sûr, vous l'aurez compris, il s'agit de Drinkiit. Drinkiit, qu'on voit tous les midis. Drinkiit, qui renouvelle ses offres bien trop fréquemment. Drinkiit, qui évolue vite, trop vite. Drinkiit, qui fait même des partenariats, maintenant. Drinkiit, qui bientôt prendra les cartes bleues. Drinkiit, qui fait payer dix centimes pour faire semblant de mettre votre

sandwich au four. Drinkiit, qui a plus d'argent que le BdE (*Enfin, plus maintenant, mais ç'a été valable un moment*).

Drinkiit.

*[Vous pouvez lancer la musique de Requiem for a Dream, maintenant.]*

Et à tous les sceptiques, à tous ceux qui clament au scandale, à la diffamation, aux affabulations, au mensonge et compagnie, une petite citation officielle (sortie de son contexte) du président vaut mieux que de longs discours démagogues :



**Nicolas Grohmann** On pourrait penser que mes clients choisissent ce qu'ils veulent, mais ce n'est que la partie émergée de l'iceberg héhé

Like · Reply · 1 hr · Edited

Nous reviendrons à cette déclaration — à la fois fort troublante et tellement révélatrice, soit dit en passant — plus tard, afin d'amplifier l'effet dramatique.

La question suivante était : « Combien sont-ils ? » Eh bien figurez-vous que rien n'est plus incertain. Allez voir sur leur site, l'équipe de cette année est la seule à ne pas figurer dans la section appropriée. Qu'essaient-ils de cacher ? Que tentent-ils de dissimuler ? Autant d'interrogations qui, j'en ai peur, resteront de libres sujets de conjectures pour vous, étant donné qu'en tant que journaliste, je me dois de

rester neutre et de ne pas vous faire part de mes suppositions tant qu'il ne s'agit pas de faits avérés.

Je suis alors tout de même parti interroger un des membres de cette mystérieuse organisation, Alexian, que nous appellerons Brenda dans le souci de préserver son anonymat. À la question : « Combien êtes-vous à Drinkiit ? » Brenda a instinctivement répondu : « Oh, au moins 40 ! »... À nouveau, je ne peux me permettre de vous communiquer ma pensée, et vous laisse

donc seuls juges de ceci... Cependant, Brenda s'est ensuite repris(e), me demandant : « Attends, en vrai, tu veux savoir combien on est officiellement, ou combien qui sont vraiment actifs ? » Cette nouvelle information nous permet d'offrir un certain bénéfice du doute à quelques-uns des membres de Drinkiit. Mais ne sachant pas lesquels, on peut ignorer ça, et les déclarer tous coupables de facto. Suite à cette révélation instinctive et inattendue, Brenda m'apprend ensuite que Drinkiit compte « officiellement douze membres ». « Officiellement ». Il y a donc des

membres « officiels » et d'autres « non-officiels ». Encore une fois, ceci est ouvert à votre libre interprétation.

De plus, depuis quelques temps maintenant, l'intégralité du BdS a rejoint l'organisation. Pas besoin d'être un super détective pour voir se tramer là quelque chose de louche...

Ce qui nous amène naturellement aux interrogations suivantes : quel est leur but ? Quels sont leurs objectifs ? Revenons un instant à cette citation officielle du président qui a servi de preuve plus haut. (Tu le sens, le dramatisme, avec la musique, là ?) Notez en premier lieu comme il vous appelle, de façon tout à fait méprisante, « ses clients ». Il ne vous considère pas autrement qu'une source de revenus. Vous n'êtes, pour Drinkiit, que de bêtes consommateurs sans cerveau, qui n'existez que pour remplir sa caisse. Ainsi, on peut très clairement identifier l'argent comme étant un objectif de Drinkiit. Mais seulement un parmi d'autres. En effet, rien ne nous permet d'affirmer que c'est le seul. Peut-être n'est-ce pour eux qu'un moyen d'atteindre un but plus grand que nous ne sommes pas en mesure de considérer. Je vous laisse y méditer...



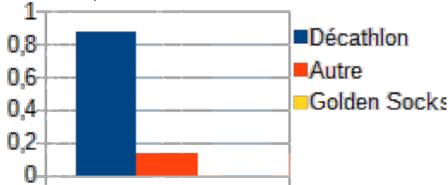
Ensuite, d'où viennent-ils ? Alors, ils voudront vous faire croire qu'ils viennent d'Alsace, d'Île-de-France, de Franche-Comté, de Lorraine, de Chine, d'ici ou d'ailleurs, mais ne soyons pas dupes. Résumons un peu les informations dont nous disposons :

1. Ils sont surprésent à l'école.
2. Ils sont actifs au sein de l'école. Très actifs. Trop actifs.
3. Ils sont nombreux. Plus que ce qu'on croit.
4. Leur organisation interne fait preuve d'une hiérarchisation manifeste.
5. Ils ont besoin d'argent pour accomplir leurs sombres desseins.

Alors ça ne nous aide pas tellement pour savoir d'où ils viennent, finalement. Mais on peut reconnaître que ça semble bien les arranger de prétendre venir chacun d'un endroit isolé et indépendant des autres. Ça semble même un peu trop facile... Comme s'il y avait une grande vérité que nous devrions ignorer, sans quoi leurs projets pourraient en souffrir...

Passons maintenant à la grande question de cette enquête : quelle marque de chaussettes est la plus

représentée parmi les membres de Drinkiit ? Rien que pour vous, j'ai mené une enquête de terrain risquée, mais de façon tout à fait discrète et subtile, auprès des différents membres de cette organisation qui se fait appeler Drinkiit, dont voici les résultats\* :



Les résultats sont sans appel. Il est très manifeste qu'une grande majorité des membres de Drinkiit (87%) portent des chaussettes provenant de Décathlon (toutes marques confondues). À nouveau, je ne fait qu'exposer les faits, et les conclusions sont de votre ressort.

Enfin, je voudrais faire une dernière remarque, sous la forme d'une simple interrogation. La pratique instaurée au sein de Drinkiit, consistant à élire (en tout cas, on nous fait bien croire à une élection) un « employé du mois » : exemple radieux d'efficacité pour les autres, ou bien stigmatisation publique et

flagrante des membres les moins impliqués/efficaces dans les projets du groupuscule ? (Peut-être qu'une étude à peine approfondie des photos choisies vous aidera à répondre...)

Finalement, si je peux me permettre de risquer un commentaire personnel dans cet article en tant qu'investigateur, je vous conseillerais de vous méfier du groupuscule qu'est Drinkiit. Drinkiit n'est pas le club que vous croyez, et ses membres ne sont pas les personnes que vous croyez connaître.

J'espère avoir réussi à vous ouvrir les yeux et vous avoir suffisamment encouragés à porter un regard nouveau sur cette réalité biaisée qu'on essaie de vous faire passer pour authentique.

Et retenez surtout que ce sont ces gens-là qui préparent ce que vous mangez.

*[Vous pouvez couper la musique de Requiem for a Dream.]*

## ElTata

\* : L'IHEN moyen ayant une légère propension à formuler des non-sens absurdes, la rédaction s'est réservé le droit de rétablir la vérité authentique et véritable de certaines paroles insatisfaisantes.

# Moteur de jeu

*La base d'un moteur de jeu : le chargement d'objets*

La première chose importante à faire pour construire un moteur de jeu est le chargement d'objets 3D. En effet, il est impossible de coder des objets complexes (autres que des sphères, cubes, pyramides ou autres formes simples) directement dans le code. Le but est donc de créer des objets 3D dans un logiciel d'édition de modèles 3D puis d'importer ces modèles dans notre application.

Je vais ici parler du format *wavefront .obj* de Blender (logiciel gratuit sous licence libre), mais il faut savoir que peu de choses changent selon les formats si ce n'est l'ordre et la dénomination des informations. Lors de l'export sous Blender, il faut sélectionner les cases *IncludeNormals*, *IncludeUVs* et *TriangulateFaces*.

Le fichier ainsi obtenu peut être ouvert dans un éditeur de texte et se composera de la manière suivante :

- Quelques lignes de commentaires au début (inutiles pour nous).
- Des lignes commençant par *v* : liste des positions des sommets

dans le modèle.

- Des lignes commençant par *vt* : liste des coordonnées de texture UV (pour texturer le modèle).
- Des lignes commençant par *vn* : liste des normales aux sommets (utile pour l'éclairage du modèle).

Le problème du format *wavefront .obj* est que ces listes ne sont pas ordonnées, c'est-à-dire que la première position de sommet ne correspond pas forcément à la première coordonnée de texture qui ne correspond pas non plus forcément au premier vecteur normal. C'est pour cela que le format *wavefront .obj* contient à la fin de celui-ci des lignes commençant par *f* : chaque triangle du modèle, c'est-à-dire un ensemble de trois blocs représentant les sommets reliés entre eux et formant une face. Chaque bloc représentant un sommet est de la forme (position du sommet/coordonnées de texture/vecteur normal) et un ensemble de trois blocs reliés entre eux forme donc bien une face.

Il faut donc créer une méthode capable de récupérer ces listes d'informations :

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| V0  | V1  | V2  | V3  | V4  | V5  | V6  |
| VT0 | VT1 | VT2 | VT3 | VT4 | VT5 | VT6 |
| VN0 | VN1 | VN2 | VN3 | VN4 | VN5 | VN6 |

Et de les remettre en ordre en faisant correspondre position du sommet, coordonnées de texture et vecteur normal associés, cela en utilisant les informations sur les faces. Par exemple :

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| V0  | V1  | V2  | V3  | V4  | V5  | V6  |
| VT4 | VT6 | VT3 | VT2 | VT5 | VT0 | VT1 |
| VN3 | VN1 | VN4 | VN6 | VN2 | VN0 | VN5 |

La méthode créée permet donc de charger un objet dans un format simple. On peut ajouter à cette méthode le chargement d'une texture de Normal Map, bien utile pour donner une impression de relief.

**Louis A.**

# Eclipse Phase

*Manigancé par Scénariie dans l'espoir d'une expansion de la ludothèque de l'école.*

**P**remière critique de jeu de rôle (abrégé par JDR pour les néophytes) du Dailie Planet !

Eclipse Phase est un JDR de science-fiction se déroulant quelques années après la destruction de la Terre. Forcée de quitter la planète bleue, l'humanité s'étend un peu dans son système solaire d'origine. Et vous êtes la nouvelle génération qui découvre tout ce monde magnifique !

Au menu, des aliens (pourquoi serait-on seul dans l'univers ?), des robots, des voyages spatiaux, des mystères, mais surtout une question existentielle récurrente : « Qu'est-ce qu'un Homme ? »

Bien évidemment, pas de philosophie dans cet article. Mais la question va se poser. Et ce, dès la création du personnage, car le jeu se base sur la transhumanité (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Transhumanisme>). Vous avez la possibilité de jouer ce que vous voulez. Vous rêviez d'un poulpe hacker ? Ça ne pose aucun problème. Ajoutez-lui quelques traits comme japonophone, amateur de parkour, ou encore détenteur d'un diplôme de

physique quantique ondulatoire de l'académie de Saturne.

Le cadre de jeu est basé sur une firme inter-mondiale, le « Firewall », qui organise des manigances politiques incompréhensibles et combat des monstruosité que la science alien a pu mettre au monde dans un excès de folie. Il faudra faire des choix qui pourront influencer le futur de l'humanité, quitte à sacrifier sa propre humanité. (Mais bien évidemment, personne ne vous oblige à jouer dans ce set-up.)



## Le moteur de jeu

*Vroum vroum le jeu*

Basé sur du d100 système, il apporte une grande flexibilité au jeu. Le système de « skill » notamment est très libre. De plus, vous êtes as-

sez rapidement amenés à créer vos propres règles.

La création du personnage est bourrée d'options qui vont vous permettre de réaliser presque tout ce que vous voulez.

De toute façon, au bout de quelques scénarios, ce ne sera plus vraiment la même personne, à la fois mentalement et physiquement.



## Résumé

### Les + :

- Des membres mécaniques ! (Fulguro poing !!!)
- Des gadgets ! (Machine à clones.)
- Systeme assez libre qui laisse la place d'improviser au PJ et au MJ.
- Aspect horrifique du jeu très bien intégré et tres bien utilisé.
- Complettement gratuit ! cpc.cx/fBs Et si ca vous plait supportez-les !

### Les - :

- Les systèmes ouverts peuvent amener à des abus de règles.
- C'est pas du Porte-Monstre-Trésor, il faut avoir un cerveau. Même plusieurs.

## Ce à quoi il faut s'attendre

Beaucoup de découvertes, beaucoup de mystères, pas mal de combats, de négociations, d'infiltrations.

Et des personnages complètement excentriques.

**Marius H.**

TL;DR

*Chtulhu dans l'espace avec des problèmes existentiels comme « Qui suis-je ? », « Qu'est-ce que j'fous là ? », « Combien de lasers puis-je mettre à la place de mes entrailles ? ».*

# Adieu TPS

*Cette fois-ci, j'ai choisi d'interviewer TPS afin d'avoir un dernier mot de leur part. En effet, ils nous quittent à la fin de cette année, et j'ai donc voulu immortaliser leur passage au travers d'un ultime face-à-face.*

**M**alheureusement réunir quinze personnes, avec les contraintes des cours, ce n'était pas évident, et j'ai donc dû leur faire passer un questionnaire plutôt que de les rencontrer directement.

Sur les quinze lâcheurs, huit m'ont envoyé une réponse. Afin de préserver le monde de la dévastation, et de rallier tous les peuples à notre nation, j'ai choisi de préserver un anonymat partiel. Remercions PROF, Poney de soupe furieux, whatever, patate, « Excellence, tolérant et serviable » (Fahk pour les intimes), « l'unique mangeur de sandwich sauce Thaï, flemmard professionnel, encyclopédie vivante de Kaamelott et des mangas et animés, etc... » (que nous appellerons Procrastinateur), Sudiste la cannoise, et Discrète.

---

***On ne retiendra qu'une chose : « Où est Boris ? »***

---

La première chose que je leur ai demandée fut de décrire leur groupe en trois mots. Même

si les termes « consanguins », « physique », « comité » ou encore « copains » marqueront les esprits, on ne retiendra au final qu'une chose : « Où est Boris ? » (Mention spéciale à Discrète pour le mot : « Tout le monde n'est pas très proche de tout le monde. »)

La seconde question, dans le même ton que la première, portait sur eux-mêmes. Il s'agissait de se décrire à l'aide d'un mot. Listés un peu plus haut, je vous laisse trouver qui est qui. Le gagnant recevra un magnifique lot de rien, accompagnant une perte de temps et généreusement offerts par personne.

Les présentations étant faites, la confiance étant acquise, j'ai profité de leur départ pour leur faire dire la vérité à propos de cette école, des relations entre les élèves, et des rituels obscurs qui s'y passent la nuit.

La troisième question était de désigner une personne qui les a marqués. Les nominés sont : Boris, et tout le monde sait pourquoi ; Nicolas, pour ses capacités apparem-

ment sans limites à engranger de l'argent ; Tàzio, pour son spam en continu ; une personne dont je tairai le nom, pour son calme, sa discrétion, voire son absence de vie ; Dylan, pour son magnifique cosplay de Playmobil ; Magdeleine, qui s'investit à fond dans plein de choses tout en gardant la tête froide, qui a la « zen attitude », et qui en plus est trop cool (mais surtout parce que Sudiste la cannoise essaye de gratter des contacts au BDE) ; Félix et Sophie, le couple TROP MIGNON ! (Citation exacte.)

---

### *Je n'en garde (quasiment) que des bons souvenirs.*

---

La quatrième question portait sur l'ENSIIE, si les TPS trouvaient l'école sympathique, et si leur année avec nous leur avait plu. Voici les réponses :

- Il y a une très bonne ambiance studieuse.
- Ya, tout le monde est sympa. :)
- Ça m'a bien plu de passer l'année ici, même si c'était une surprise. Mais l'ambiance est cool et plus familiale vu que c'est une école plus petite.
- On a rencontré plein de gens et le Flam's ENSIIE ça déboîte.
- La diversité des gens, des geeks, des gens soirée, des

gens calmes, des gens sympas tout court, et même des gens sportifs, comme Lamare, (Naïk lol), Nicolas et tous ceux qui sont là à midi, et autres.

- Les parties de Smash c'était cool, les cafés c'était cool, la campagne BDE c'était cool, les croissants ce matin, les stats et la logique c'était pas cool. :p
- C'était trop cool ! J'ai découvert plein de gens et plein de choses intéressantes. Je n'en garde (quasiment) que des bons souvenirs même si je n'y ai pas passé assez de temps. J'ai notamment adoré tourner la publicité du compoudrier, c'était vraiment trop drôle !
- C'est plaisant d'avoir passé l'année à l'ENSIIE, ça nous a permis de connaître plus de monde (bah oui on est que seize dans le groupe INOC - -|||), je trouve qu'il y a une super bonne ambiance qu'on n'aura pas dans notre petite promo de seize. (Enfin, on devient quinze vu que Boris a « disparu »...)

---

### *La réponse est sans équivoque, « TPS est mieux ».*

---

Je leur ai quand même demandé si, pour de vrai, ils étaient contents de partir. À l'unanimité, « Oui » est la réponse qui a été choisie. On notera

une mention spéciale pour le sel de Dylan qui manquera à Procrastinateur. De la même manière, lorsque je les ai confrontés au choix « TPS ou ENSIIE » la réponse aura été sans équivoque, TPS est mieux.

---

*C'était cool de passer  
l'année avec vous, bonne  
continuation à tous !*

---

Avant de partir, j'en ai profité pour leur demander s'ils avaient une histoire à me raconter, un ragot, quelque chose à rendre public avant que ça ne disparaisse avec leur départ. Au final, beaucoup de dénonciations, beaucoup de double-jeux, beaucoup de comptes non réglés, mais l'histoire (et le Daiiie) retiendra que les croque-Nutella manquent de Nutella (deux fois), que Fakh nous traite tous de branleurs (mais avec amour), et que Dylan s'est fait rekt (comme toujours) à Teeworlds. Sudiste la cannoise (dont nous préserverons l'anonymat pour sa sécurité) tenait à faire remarquer que « Charri porte très bien la robe rose, Pierrick rembourre son soutif 95E, les talons aiguilles mettent très en valeur les jambes de Lafrite, Clément porte très bien le rouge à lèvres prune, Paul a porté du vernis rouge aux doigts de pieds pendant une semaine, Alexian a volé la vedette aux

autres avec ses jambes fuselées dans son collant rose. » Messieurs, vous avez une admiratrice.

Malgré toutes ces délations et ce cassage de sucre sur notre dos, les TPS comptent bien revenir nous voir après cette année, nous et les croque-monsieur. J'ai demandé à chacun un petit message d'adieu à l'attention de l'ENSIIE, les voici :

PROF : Au revoir.

Whatever : C'était cool d'avoir passé l'année avec vous, bonne continuation à tous !

Patate : Débizou l'ensiie. :-\* Plein de câlins à mes marraines MowSo et Chishiri et merci aux anciens IUT qui nous ont bien aidés dans nos galères. ^^

Fakh : Vous me manquerez mes petits lapins et mes salauds, je vous pisse tous à la gueule, à midi après avoir chié sur votre croque monsieur à Drinkiit ! (C'est faux, j'espère que ça va mieux maintenant que j'ai dit que c'était pour de faux.)

Procrastinateur : Le distributeur, c'est une grosse arnaque, faut commander à Drinkiit ! Ah, et la mode des poèmes doit survivre ! Ça doit être une des seules choses auxquelles j'ai contribué cette année. ^^

Sudiste la cannoise : J'ai adoré cette année à l'ENSIIE malgré toutes

ces heures d'info qui m'ont menées la vie dure. Le monde de l'informatique m'était inconnu et je me suis aperçue que tous ceux qui touchent à un ordinateur ne sont pas des ours reclus dans leur grotte (quoiqu'il y en a quand même ;)).

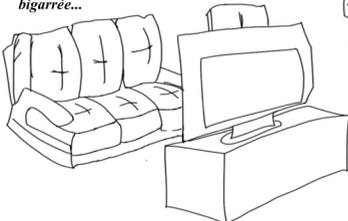
Discrète : Bon courage à tous pour la suite. :)

Nous retiendrons donc que les TPS auront passé une très bonne année avec nous, que nous aurons su les accueillir, que les croques-monsieur ont fait leur effet, et qu'au final cette « différence » n'en est pas une. À mon tour, j'aimerais vous dire au revoir, vous souhaiter bonne continuation, et espère de tout cœur que vous retrouverez Boris.

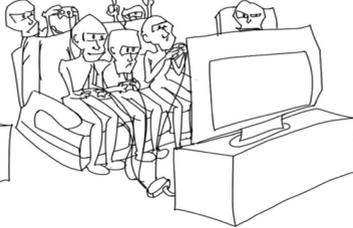
**Naïk K.**

### Étude locale

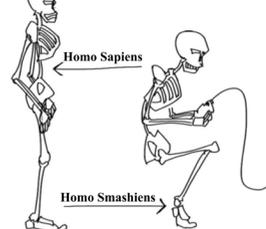
*Le foyer est peuplé d'une faune bigarrée...*



*La plus notable se réunit tous les jours au même endroit.  
(À l'exception du dimanche, les jours fériés, en cas d'exam de maths ou apesulpp...)*



*Cette espèce partage des points communs avec les humains.*



# L'Alphabet Russe

**П**ривет (Salut), ne vous êtes-vous pas déjà demandé, lors d'une soirée (un peu trop) arrosée « Mais, qu'est-ce qui est écrit sur cette bouteille de vodka ? Il y a des lettres bizarres, avec des R retournés et N inversés mais impossible de déchiffrer... pffff ». Afin de pallier à ce problème (et pour votre culture générale aussi ^^), je vais vous décrire l'alphabet russe et même comment prononcer et lire le russe.

## Généralité sur l'alphabet

L'alphabet russe est une variante de l'alphabet cyrillique (l'alphabet cyrillique comporte plus de lettres (qui sont encore utilisées en ukrainien, en serbe ou en bulgare par exemple). L'alphabet russe se compose de 33 lettres : 10 voyelles, 21 consonnes et 2 lettres qui modifient le son des lettres précédentes (qui rendent le son « mou » ou « dur »), en gros, le son change un peu (pour des francophones, la différence entre son dur et son mou est difficile à entendre et à prononcer, mais sachez que cette différence est assez importante pour des russophones. Je vais mettre un lien à la fin de l'article pour les curieux qui veulent entendre la différence).

## L'alphabet en lui-même

On va maintenant apprendre les lettres une par une, je vais écrire à chaque fois la majuscule, la minuscule et la prononciation de cette lettre. Les lettres ne seront pas classées par ordre alphabétique mais par ordre de facilité d'apprentissage.

### Les « faciles » :

Ici sont les lettres qui sont les mêmes dans l'alphabet français et qui se prononcent de la même manière :

| Lettre | Son | Exemple    |
|--------|-----|------------|
| A a    | [a] | Arbre      |
| O o    | [o] | Ordinateur |
| K k    | [k] | Kilo       |
| C c    | [s] | Citron     |
| M m    | [m] | Maths      |
| T t    | [t] | Travail    |

### Les « pièges » :

Ici sont les lettres qui sont présentes dans l'alphabet français mais qui se prononcent d'une manière différente :

| Lettre | Son  | Exemple |
|--------|------|---------|
| Y y    | [ou] | Ours    |
| E e    | [yè] | Hier    |

| Lettre | Son  | Exemple                     |
|--------|------|-----------------------------|
| Ë ë    | [yo] | Yo-yo                       |
| Н н    | [n]  | Nul                         |
| Х х    | [kh] | Un peu comme le ch allemand |
| В в    | [v]  | Vélo                        |
| Р р    | [r]  | Un R roulé                  |

### Les « grecs » :

Ici sont les lettres qui ressemblent à des lettres de l'alphabet grec (et qui se prononcent pareil) :

| Lettre | Son | Exemple |
|--------|-----|---------|
| Г г    | [g] | Gamma   |
| Ф ф    | [f] | Phi     |
| П п    | [p] | Pi      |

### Les « inconnus » :

Ici sont les lettres qui sont seulement dans l'alphabet russe et qui ont un son particulier :

| Lettre | Son      | Exemple  |
|--------|----------|--|
| З з    | [z]      | Zèbre  |
| Л л    | [l]      | Livre  |
| Д д    | [d]      | Dormir   |
| Ж ж    | [j]      | Jeu  |
| Б б    | [b]      | Blague   |
| Ц ц    | [ts]     | Mouche tsé-tsé   |
| Ш ш    | [ch]     | Chat   |
| Щ щ    | [ch'ch'] | WTF !!! Se prononce comme [ch] mais plus dur. <sup>1</sup> |
| Ч ч    | [tch]    | Tchèque  |
| Й й    | [i]      | Aïe  |

| Lettre | Son   | Exemple   |
|--------|-------|---|
| И и    | [i]   | Pic   |
| Э э    | [è]   | Être  |
| Ы ы    | [y]   | Se prononce comme un « ou » mais la bouche doit avoir la même forme que pour prononcer « i » (WTF !!!!). <sup>2</sup> |
| Ю ю    | [you] | Yourte  |
| Я я    | [ya]  | Yalta   |

### Les « bizarres » :

Ici sont les deux lettres qui n'ont pas de prononciation mais qui modifient la prononciation des lettres précédentes :

| Lettre | Explication   |
|--------|---|
| Ь ь    | « Signe mou », il rend mou le son précédent.  |
| Ъ ъ    | « Signe dur », il rend dur le son précédent, cette lettre est assez rare donc en gros OSEF. |

Pour ces deux lettres, afin de savoir ce qui change avec, j'ai mis un lien à la fin de l'article.<sup>3</sup>

### Lecture de mots

Le russe est plutôt facile à lire, il s'écrit en gros comme il se prononce (il n'y a pas d'histoire de lettres muettes ou de trucs bizarres comme en français ou en anglais).

# Живая АЗБУКА




АВТОБУС



БЛИН



ВАННА



ГОЛУБЬ



ДИНОЗАВР



ЕДИНОРОГ



ЁЖИК



ЖИРАФ



ЗОНТИК



ИЗЮМ



ЙОД



КОЛГОТКИ



ЛЕВ



МАШИНА



НОСОРОГ



ОБЛАКО



ПОРОСЁНОК



РУСЛКА



СОБАКА



ТАПОК



УСЫ



ФУТБОЛИСТ



ХУРМА



ЦВЕТОК



ЧАСЫ



ШАПКА



ЩЁТКА



ЭСКИМО



ЮБКА



ЯЩЕРИЦА

Не для коммерческого использования.  
Вы можете распечатать этот плакат для себя или для детских образовательных учреждений.  
Запрещено к продаже! Если вы обнаружите случаи продажи этой азбуки или использования части изображения, пожалуйста, сообщите нам: [abc@ThirdBirdParty.com](mailto:abc@ThirdBirdParty.com)  
Оксана Гриншпа © 2010-2011 ([www.grinshpa.ru](http://www.grinshpa.ru)), Third Bird Party! © 2011 ([www.ThirdBirdParty.com](http://www.ThirdBirdParty.com))  
Рег. № 188316589 в центре сертификации [www.sciereg.org](http://www.sciereg.org), 05.07.2011

Mais même si le russe s'écrit globalement comme il se prononce (un peu comme l'allemand ou l'espagnol), il y a des petites subtilités. En effet, en russe, il y a un système d'accentuation qui est très important pour bien prononcer un mot. En gros, selon l'accentuation, la prononciation de certaines syllabes du mot change. Chaque mot possède une accentuation particulière qui n'est pas indiquée par l'écriture... C'est-à-dire que pour chaque mot, une syllabe (et une seule) est accentuée par rapport aux autres et, en général, cela change un peu la prononciation de la syllabe accentuée et des syllabes non-accentuées... je ne vais pas trop m'étendre dessus mais je vais donner un exemple. Le mot « Хорошо » (qui signifie « bien ») a son accentuation sur la dernière voyelle (en gras), or un « o » accentué se prononce [o] et un « o » non-accentué se prononce un peu comme un [a], donc « Хорошо » se prononce [Haracho] et non [Horocho].

Voilà, voilà, vous savez maintenant globalement comment lire le russe.

## Un petit jeu pour finir

Pour mettre en application ce que vous avez appris, on va faire un petit jeu, je vais écrire des mots en russe (et qui sont aussi présent en français), à vous de trouver la prononciation de ces mots :

- 1) Водка
- 2) Владимир Путин
- 3) Франция
- 4) Театр
- 5) Илькирш-Граффенштаден
- 6) Фильм
- 7) Страсбург
- 8) Университет
- 9) Париж
- 10) Музыка
- 11) Ура !
- 12) Гласность
- 13) Цирк
- 14) Автомобиль
- 15) Персона

**Thibault B.**

*Pour en savoir plus :*

1. Différence entre « u » et « u » (en anglais) : [cpc.cx/fAM](http://cpc.cx/fAM)
2. Prononcer le « bl » : [cpc.cx/fAN](http://cpc.cx/fAN)
3. Sons mou et dur : [cpc.cx/fAL](http://cpc.cx/fAL)

1) Vodka 2) Vladimir Poutine 3) « Franclja » ou France 4) Théâtre 5) Illkirch-Gratzenstaden 6) Film 7) Strasbourg 8) « Qunijersitjet » ou Université 9) « Parij » ou Paris 10) « Mou- syca » ou Musique 11) Hourra ; 12) Glasnost 13) « Tsiarque » ou Cirque 14) « Avtomobil » ou Automobile 15) « Pjersonna » ou Personne

**Solution :**

# Des jeux compliqués

*En avez-vous marre des jeux de gestion super beaux qui coûtent un bras et un « repas » drinkiit ? Et qui derrière le vernis, proposent autant de contenu qu'un jeu de dames ? Ce qui vous tente ce sont les jeux bien compliqués, avec beaucoup de règles et un immense aspect rôle-play ?*

*Voici deux jeux qui vont correspondre à vos fantasmes les plus profonds en termes de pouvoirs (non illimités) sur vos administrés.*

## Slaves of Armok II : God of Blood : Dwarf Fortress

Site : [cpc.cx/fyn](http://cpc.cx/fyn)

Wiki : [cpc.cx/fyo](http://cpc.cx/fyo)

Deuxième opus du célèbre RPG *Slaves of Armok God of Blood*, le jeu retourne aux sources avec une interface de type console et des objets en type ASCII qui se baladent sur un splendide fond noir. *Dwarf Fortress* (ou DF) se place dans un univers de heroic-fantasy peuplé d'elfes, d'humains, de gobelins, de créatures cools, d'autres un peu moins, et surtout de nains dont le but est de construire une forteresse qui survit au passage du temps. Pour chaque partie, un nouveau monde est généré aléatoirement rendant ainsi la partie unique. Partant d'une troupe de six petits colons, le joueur incarne la main invisible ou l'excès de bon (mauvais)

sens qui permettra à la forteresse de s'agrandir. En effet, vous ne contrôlez pas les nains directement mais vous leur indiquez QUOI faire, par exemple miner, ou construire un mur, ou encore quels meubles (in)utiles fabriquer en urgence. Il reste à espérer que les nains réussissent à l'accomplir sans souci, car ce sont eux qui se chargent de la partie COMMENT.



Naturellement, les nains ont des besoins, comme tout être vivant



**L'entrée d'un fort avec une douve et un pont-levis, un seau et une fosse commune.**

qui se respecte : bien manger et bien boire (surtout du bon alcool à la manière d'un iien). Bien sûr (si non le jeu ne serait pas assez compliqué), chaque nain a ses propres compétences pour accomplir des tâches, ses propres préférences et caractéristiques physiques, et également sa propre éthique, ce qui ne simplifie pas forcément l'entente entre nains et qui vous oblige à bien gérer ces détails pour éviter qu'un nain ne perde les pédales à cause du stress.

À force de s'étendre, de miner des ressources rares et de fabriquer des chefs-d'œuvre, vos nains vont attirer les convoitises de gobelins mal avisés, d'elfes écologistes, de bêtes des abîmes ou de nécroman-

ciens en manque d'âmes, en bref, des menaces supplémentaires. Avez-vous bâti votre forteresse dans le but de donner du fil à retordre aux assaillants ? Avez-vous conçu une rangée de pièges mortels et amusants ? Avez-vous entraîné une troupe de manieurs de hache disciplinée et bien armée ? Si ce n'est pas le cas, félicitations, vous avez perdu et vous n'avez plus qu'à tout recommencer, à visiter vos ruines fumantes en mode aventure, ou encore lire l'épopée de votre civilisation éteinte dans le mode Legends. Cela dit, ne perdez pas espoir, réappropriez-vous votre ancien fort et creusez plus profond encore afin de devenir aussi prospère que Khazad-dûm. Et n'oubliez pas :  *Losing is Fun.*

# Aurora 4x

[cpc.cx/fyq](http://cpc.cx/fyq)

Il y a un truc que j'aime autant que le medieval-fantasy, c'est le genre de l'exploration spatiale, avec plein de vaisseaux spatiaux et tout et tout, où les E.T. sont soit des partenaires commerciaux fiables, soit des machines à tuer implacables. Le jeu *Aurora 4x*, aussi appelé le « Dwarf Fortress de l'espace » ou encore le « tableau excel interstellaire », hérite des mêmes propriétés que ce dernier jeu : un monde généré aléatoirement, un contrôle non absolu sur son empire, ainsi qu'une courbe d'apprentissage assez exponentielle et un gameplay plutôt punitif. Mais contrairement à DF, l'installation du jeu est presque aussi compliquée que le jeu lui-même, y compris sur un Windows récent, il est donc conseillé d'installer le *Aurora\_Wrapper*.

Le genre 4x est le genre de jeu d'eXploration, eXpansion, eXploitation et eXtermination, ce qui se résume en gros à construire un empire autosuffisant, à explorer l'univers et à casser la gueule de ceux qu'on aime bien/pas. L'histoire d'*Aurora* se passe en 2025, où, à la suite d'une catastrophe, la population terrestre est tombée à 500 millions de personnes. Tout semblait



## L'interface principale d'*Aurora*

désespéré mais les scientifiques ont trouvé des nouveaux types d'éléments appelés les transnewtoniens. Ces derniers ne respectent pas les propriétés newtoniennes et sont capables de déformer l'espace environnant. Cela provoque une véritable révolution industrielle et rend réaliste l'exploration spatiale à grande échelle.

À partir de ces découvertes, les humains sont capables d'explorer le système solaire à la recherche de précieux minerais et de découvrir des trous de ver vers des systèmes inconnus, riches et... dangereux. À vous de les pacifier et les coloniser.

La recherche est au cœur de ce jeu, à vous d'être à la pointe de la technologie pour vaincre vos tentaculaires adversaires. *Aurora 4x* se démarque aussi des autres jeux de stratégie par l'importance du design. Vous devez designer les pièces de vos vaisseaux, les concevoir en labo puis créer les vaisseaux à partir de ces pièces. (Oui,

c'est compliqué mais on aime ça.) Par exemple, pour construire un moteur de propulsion, vous devez choisir son poids et son rendement selon le type de navette que vous voulez faire. Un grand moteur économique est donc plus adapté pour un navire commercial alors qu'un petit moteur discret et puissant est bien plus utile pour un chasseur. Le design des vaisseaux est l'une des parties les plus prenantes du jeu. Vous devez faire attention à plusieurs variables notamment l'autonomie, le poids et la vitesse. Certaines sont primordiales si vous ajoutez un engin furtif ou un mo-

teur de saut dimensionnel à votre zinc. Ah ! Quel plaisir de faire un super croiseur avec un rayon de la mort et puis de remarquer qu'il est inefficace en plein combat car ses radars sont incapables de détecter les chasseurs furtifs mésoniques qui le détruisent sans être interceptés. Sachez uniquement qu'il est impossible de faire un navire bon en tout.

Le voyage interstellaire réserve son lot de surprises et explorer chaque trou de ver revient à ouvrir une porte vers l'inconnu.

**Karim D.**



Le 24 Mai

# Light Novels

Le light novel est un type de roman japonais, publié chapitre par chapitre dans des magazines ou sur le web. Les thèmes les plus courants sont la réincarnation ou le transfert dans un autre monde et les VRMMO (jeux en réalité virtuelle).

## Kumo Desu ga, Nani ka ?

[cpc.cx/fyr](http://cpc.cx/fyr)

Être réincarné...  
Vous vous demandez en quoi vous le seriez si jamais cela arrivait. Mais auriez-vous jamais imaginé être réincarné en araignée ?

Et bien, c'est ce qui est arrivé au personnage principal après que sa classe a été détruite par

une explosion dimensionnelle. Sauf qu'elle n'est pas réincarnée en araignée classique qu'on trouve partout dans les maisons. Non, elle est devenue un monstre dans un autre monde, sa « mère » mesure 30 mètres et toutes les autres araignées de la couvée se dévorent entre elles.

Va-t-elle réussir à survivre ? Est-elle la seule personne réincarnée ?

C'est une histoire originale, avec des moments hilarants, sérieux, bizarres, dans un monde beaucoup plus compliqué que ce qu'il n'y paraît à première vue. Le seul défaut est que le monde est même trop compliqué et qu'il devient dur de suivre ses spécificités avec des points qui ne sont expliqués que beaucoup plus tard dans l'histoire.



# Tensei Shitara Slime datta ken

*cpc.cx/fys*

Après avoir été poignardé, un homme se réveille, avec le toucher comme seul sens fonctionnel. Pouvant cependant se déplacer, il finit par comprendre la raison de son état : il a été réincarné dans un autre monde... en slime, le monstre le plus faible qui existe...



On suit les aventures du slime Rimuru Tempest, dans lesquelles il rencontrera de nombreux compagnons, formera une ville, un pays et deviendra une puissance qui fera trembler le monde !

C'est une histoire de réincarnation peu classique avec des personnages principaux non humains, avec un scénario intéressant et sans overkill (ou presque).

# The New Gate

*cpc.cx/fyt*

Après avoir été enfermé dans le jeu mortel « The New Gate », Shin finit par vaincre le boss de fin et libère ainsi les joueurs emprisonnés. Seulement, une porte s'ouvre dans la salle du boss et Shin est absorbé par celle-ci.



Se réveillant plus tard, il se rend compte qu'il est encore dans le monde du jeu, 500 ans plus tard, et que celui-ci est devenu réel.

Il va donc parcourir le monde pour découvrir ce qu'il s'est passé, rechercher ses anciens compagnons et en rencontrer de nouveaux.

Contrairement aux histoires de VRMMO « classiques » (SAO, Log Horizon...), celle-ci débute au moment où les autres se terminent. Cela permet de voir les réactions de Shin lorsque le monde qui était devenu sa seconde réalité, devient LA réalité, avec les PNJ ayant une conscience et un monde ayant évolué par rapport à ce qu'il connaissait.

**Aurélien B.**

# Web Comics

Un web comic, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est une BD qui est d'abord publiée sur internet, sur le blog de l'auteur. Je vais vous présenter ici deux web comic que j'aime particulièrement.

## Questionable Content

[cpc.cx/frE](http://cpc.cx/frE)

Avec plus de 3000 pages, ça va être dur de résumer *Questionable Content* (QC). Ça commence comme l'histoire de Marten, un *music geek* qui vit seul avec Pintzie, son piti robot, qui passerait sans problème le test de Turing avec quelques blagues salaces en prime. Très vite, il rencontre Faye avec qui il va vivre une relation... pour le moins hésitante sinon exaspérante de platitude. Au fur et à mesure de la BD, le *comic* brasse des sujets plus larges (les TOCs, la transsexualité, le transhumanisme, l'intelligence artificielle...) en faisant apparaître des personnages représentatifs.

Les personnages sont tous attachants — sérieux Hannelore c'est ma wai-fu — et on se plaît à suivre leurs amourettes au jour le jour, surtout qu'ils semblent vivre dans un univers parallèle où tout le monde a toujours un truc drôle à dire. Là où le *comic* pêche, c'est sur les dessins. Tout est dessiné sur ordinateur, les premières planches ont l'air d'avoir été faites sur Paint, cela dit le style évolue beaucoup et il reste globalement lisible et agréable.

Si vous êtes dans le genre « tranche de vie », c'est vraiment un super *comic* ! Et puis il est assez long pour vous occuper un bon bout de temps, parfait pour un trajet de bus un peu long, Strasbourg-Limoges en 11h par exemple.



**Un triangle amoureux s'est glissé dans cette image. Sauriez vous le retrouver ?**

# Comme convenu

[cpc.cx/frD](http://cpc.cx/frD)

Laurel raconte ici l'histoire du lancement d'une start-up française de jeux vidéo en Californie. C'est une histoire « inspirée de faits réels ». De fait, Laurel vit effectivement en Californie et travaille dans une start-up de jeux-vidéo. C'est assez intéressant de voir comment se construit une start-up et cela fait écho aux cours d'EIE. D'autant plus que Laurel joue de malchance, s'associe avec les mauvaises personnes et se retrouve vite prise au piège...

Contrairement à QC, le trait est beau. Laurel est une vraie dessinatrice de BD et, pour l'anecdote, c'est elle qui a dessiné la baleine de Docker, le système de container qu'Ares utilise.

Pour finir, au-delà de l'aspect construction de start-up, *Comme convenu* est très drôle et il y a un chat trop mignon.



**Stéphane K.**

# Jeux Web

Toujours pour vous distraire plus durant ces longs CM barbant, je vous propose cette fois-ci deux RPGs avec une excellente durée de vie pour des jeux flash ET des sauvegardes en ligne !

## The King's League : Odyssey

Dans ce jeu, vous incarnez Tristan le chevalier, qui souhaite après le récent assassinat du plus grand chevalier du roi, le remplacer. Vous allez donc devoir vous battre pour monter dans le classement du tournoi organisé à cet effet : The King's League.

Ce jeu est un RPG un peu particulier puisque vous n'avez pas la main sur les combats ! Il faut donc apprécier le micro-management, car il va falloir recruter

puis entraîner toutes ces ~~tanches~~ soldats, sans oublier les quêtes au passage parce que monimoni, et vous allez vite vous rendre compte que c'est NÉCESSAIRE et non pas mon instinct de juive farmeuse qui parle.



Il existe huit personnages uniques en plus de ceux générés aléatoirement, et tous vos petits soldats sont personnalisables avec des upgrades en-veux-tu-en-voilà.

Un RPG assez cool, aux graphismes choupinous, avec une bonne bande son, et une bonne rejouabilité grâce à un mode difficile, avec une option pay-to-play-even-harder-mode qui

n'est franchement pas nécessaire.

Bien qu'il soit disponible sur plusieurs sites, je recommande d'y jouer sur kongregate.com puisque l'un des personnages y est exclusif. :)

# Epic Battle Fantasy 3 & 4

Ces jeux se rapprochent bien plus des RPGs traditionnels que *TKL*, avec une map à parcourir, des rencontres sur le chemin, un système de craft d'équipement, d'upgrades, des shops, des trésors cachés et des énigmes à résoudre ! Il se distingue cependant par son humour, sa bande-son et ses graphismes originaux qui le rendent particulièrement agréable à jouer.



Vous incarnez un groupe de trois hum... preux aventuriers et leur chat : Matt, Natalie, Lance et NoLegs, rejoints dans le 4 par Anna. Le but du jeu : sauver l'univers de la destruction bien entendu ! (Deux fois d'affilée, parce que si après avoir buté le dieu du chaos, la divinité chat s'y met pas aussi, c'est pas drôle hein.)



Il possède différents niveaux de difficulté, et une excellente durée de vie même sans relancer une partie, bien que jouer en épique sur l'opus 4 risque par moments de vous faire penser à une *grindfest* et/ou *Dark Souls*. Le système de combats est très riche en éléments et effets de status, et permet, via un système de résistance par pourcentage, de heal vos alliés (ou vos ennemis !), avec

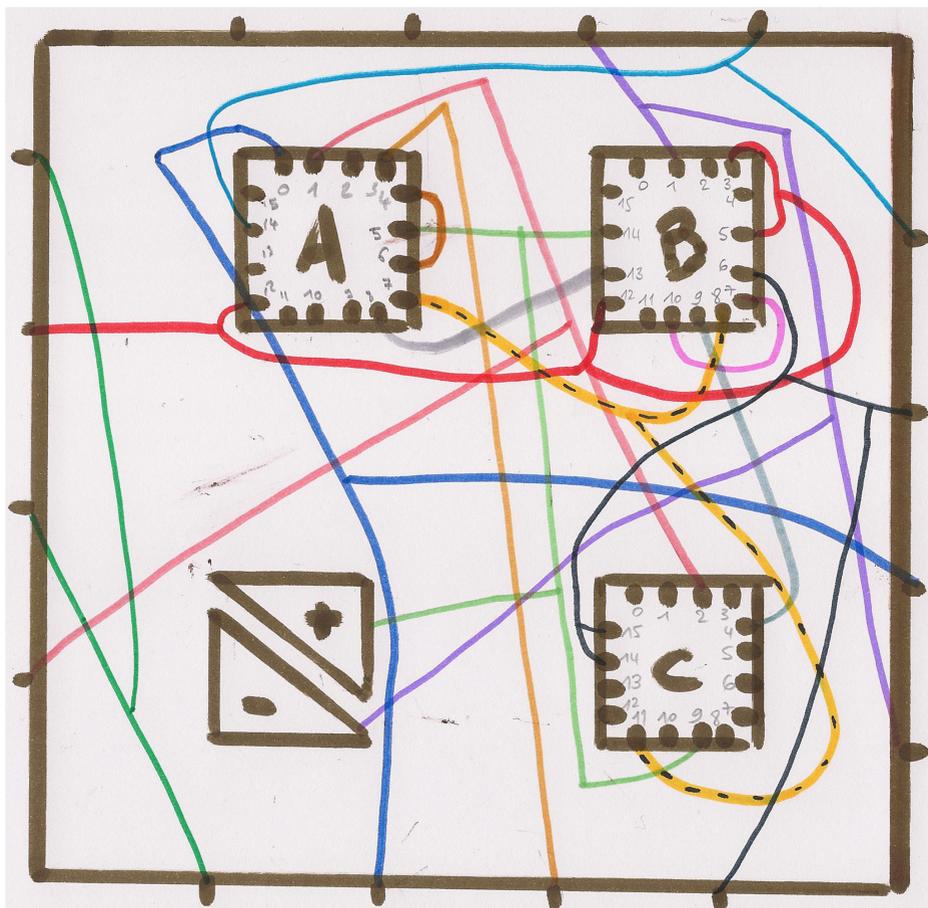
des boules de feu ou du poison ! On peut s'y mettre en mode « tard » et finir par comprendre toutes les règles au fur et à mesure qu'on derp avec les sorts, ou alors faire un petit tour sur le wiki si on n'a pas la patience. Énormément de contenu, des boss finaux à s'arracher les cheveux et avec des super designs, des slimes, des chats, des slimes-chats et du fan-service, que demander de plus. ;p

Gabrielle L.

# Énigme

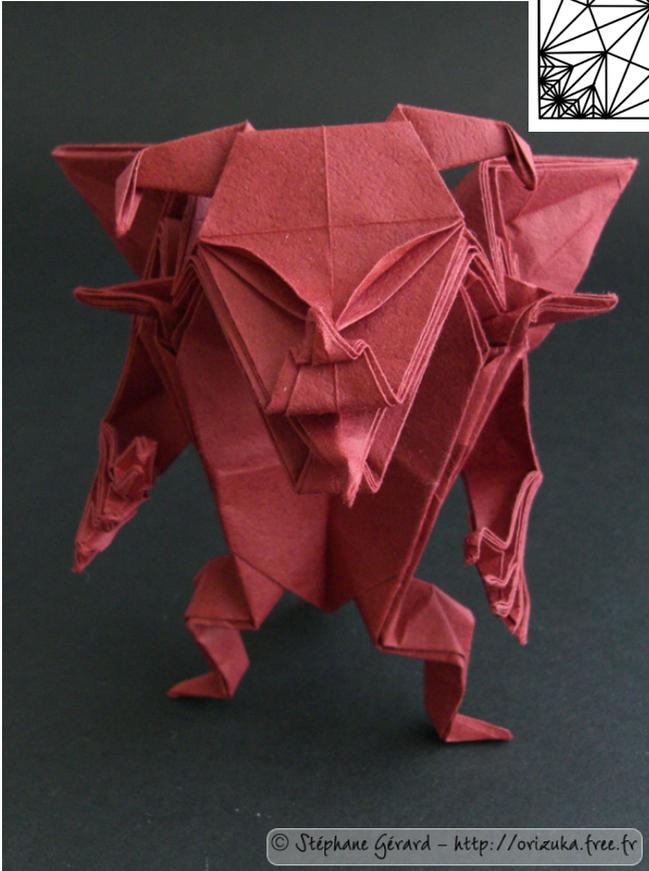
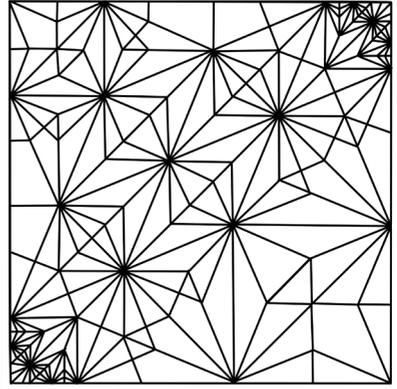
Par Marius H.

Le labyrinthe fractal a une infinité de copies de lui-même en lui-même, vous pouvez entrer dans chacune de ces copies. Commencez du + et arrivez jusqu'au -. Quand vous entrez ou sortez dans une copie du labyrinthe, écrivez la lettre désignant la copie. Vous devrez sortir de chaque copie du labyrinthe par laquelle vous êtes passé. Si en sortant d'une copie, vous ne trouvez aucun chemin, vous êtes arrivé dans un cul de sac.



# Solution de l'énigme du Dailiie Planet n°14

« *Un diable* »



© Stéphane Gérard - <http://orizuka.free.fr>



# Équipe du Dailiie

---

## *Rédacteurs*

---

Tàzio « ElTata » Gennuso  
Fanny Belot  
Marius Hinge  
Stéphane Kastenbaum  
Naïk Karst  
Thibault Bouchard  
Albert Louis  
Karim Dinar  
Aurélien Bourgeois

---

## *Maquettiste*

---

Stéphane Kastenbaum

---

## *Couverture*

---

Karim Dinar

---

## *Grammar-Nazis*

---

Camille Feller  
Fanny Belot  
Clément Saintier

# Employé du mois Drinkiit

## Mars 2016

*Kévin Bier*



---

*« Je vous remercie de votre confiance. Je tâche depuis avoir été élu employé du mois, de continuer à travailler aussi bien, sinon mieux pour remplir vos estomacs. »*

---

*Mais pourquoi avez vous voté pour Kévin ?*

*« Je t'aime Kevin. ♥ » - « Un service qui a toujours été assuré à la perfection, merci Kevin ! » - « C'est le seul vrai DUT de cette liste et je l'aime. ♥ »*

# Employé du mois Drinkiit

**Avril 2016**

*Stéphane Kastenabum*



---

*« Être à Drinkiit, c'est plus que faire des sandwiches, c'est faire partie d'une équipe de passionés. Drinkiit c'est comme une deuxième famille pour moi ! »*

---

**Mais pourquoi avez vous voté pour Stéphane ?**

« La réponse D. » - « Toujours servi les sandwiches avec le sourire ! » - « Le seul élève de l'ensie qui ne vient pas en cours un matin pour venir à 12h45 te préparer à manger... »



$$\sigma_x \sigma_p \geq \frac{h}{2}$$

