

LA LETTRE  
HEBDOMADAIRE  
DE  
TÉLÉCOM PARIS TECH

1er Février 2016

17

Rédaction

Rédacteur en chef  
Jean LEPEUDRY

Rédacteurs

Aymeric AURIOL  
Raphaël CHEDRU  
Maxence GILLIOT  
Adrien MARCENAT  
Augustin MOREL

ROUMABSENT

François

Relecture

Charles BOULTIROP



# Retour du WES

## Cette semaine...

Edito	2	Les Zoreilles	18	Judo	29
Jeux 1D: Braid	4	Rencontre Alumni	19	Petites Annonces	30
A La Conquête Du Toit Du Monde	8	Horoscalpe	20	Télécomien	31
Citation	11	Jeux	22		
La Chronique Du Professeur		Logimage	25		
Cèdre	12	Correction	26		
Le Magicien d'Oz	16	Recherche	27		
		Vote	28		





## EDITO

*De l'handicapé, encore un peu.*

Bonjour ! Comment allez-vous ? Moi, c'est un peu la fatigue, je vous avoue. Mais je ne vais pas parler de ça, parce que les éditos, c'est pas fait pour parler de soi et se plaindre.

Je m'insurge ! Les voyages en car, c'est l'horreur ! Pour replacer le contexte, nous parlons ici principalement du retour du WES. Si vous n'êtes pas venus au WES, ne fuyez pas ! On parlera aussi de vous (à moins que vous ne soyez jamais rentré dans un car/bus/engin motorisé de taille supérieure à environ 2,14 fois plus grande qu'une voiture citadine classique ; dans ce cas, vous pouvez lire d'un air distant en rigolant bien de la misère des gens qui doivent prendre ces moyens de locomotion

de manière régulière - parce que oui, il y en a - parce que la vie, oui la vie, les a poussés dans cette direction. Ainsi voilà, c'est ainsi que se clôt cette très longue parenthèse. BLAM), mais moins, parce que , excusez, mais le WES c'est un évènement, on aime en parler, même quand on n'a pas pu trop en profiter à cause d'une fichue rotule maladroite... Il faut donc se lancer un jour, c'est parti ! Le car est une manière particulièrement commode pour se déplacer aujourd'hui, principalement grâce au fait qu'elle permet de voyager par groupes de grande envergure, de manière relativement communautaire ce qui donne lieu à des activités sociales agréables de type



discussions, chanson paillardes, jeux de sociétés ou enfermement personnel sous un casque audio. Pourtant, elle apporte un désagrément assez majeur (restons modérés) : le MANQUE DE CONFORT, principalement par le fait qu'IL N'Y A PAS DE PLACE POUR LES JAMBES. Ce qui me touche particulièrement (mes jambes sont de taille significative), les problèmes au genou n'améliorant rien. On pourrait penser que, néanmoins, une personne est sauvée dans le bus (celle qui est au milieu du dernier rang, oui, celle qui, si elle oublie de mettre sa ceinture, peut faire du ventriglisse sur toute la longueur du bus, sur la moquette, en cas de freinage imprévu) mais non, même pas : sans appui, tout ce qu'elle peut faire, c'est s'avachir sur ses voisins... En dehors du manque de place (qui, finalement, concerne principalement les grands, et un peu moins les autres), il y a aussi

le confort sonore : pourquoi les conducteurs de bus laissent-ils le moteur allumé à l'arrêt? Et pourquoi votre voisin(e) n'a jamais envie de dormir en même temps que vous?

ALINEA (le paragraphe devenait beaucoup trop long). Tout ça sans compter les écrans de téléphone éblouissants, les ronfleurs, les enrhumés, les hyperactifs, les respos BDE (mais eux, on les aime bien quand même <3). Tout ça pour dire que voilà, les voyages en car, c'est super, ça permet vraiment de créer des liens avec ses voisins, pour se faire des amis pour la vie : c'est toujours là qu'on se raconte ses vies (respectives, hein, on n'est pas des chats), et qu'on en apprend plein sur les autres.

Sur ce, bonne lecture de la LH17!!

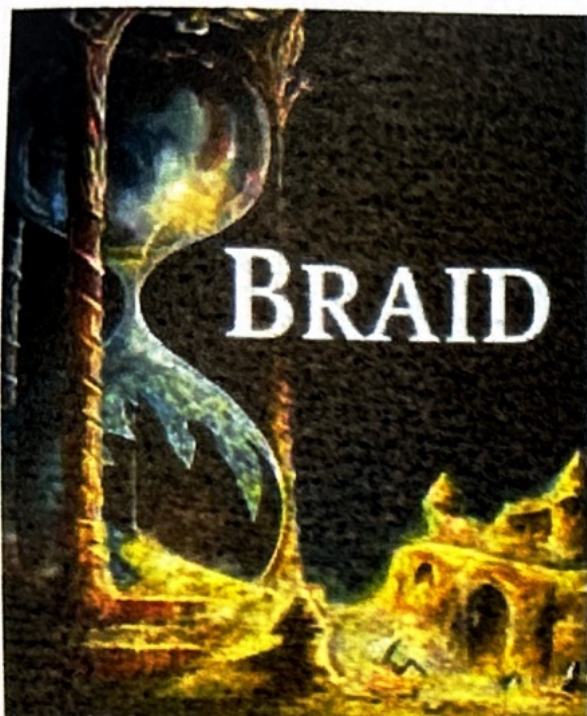
**Jean L**, carismatiquement vôtre (la faute est voulue, pour faire un jeu de mot avec «car». C'est nul. Je sais. Bonne semaine.)





## JEUX 1D: BRAID

*On a du pain sur la planche*



Il m'est arrivé une aventure étrange pas plus tard qu'il y a cinq minutes, cinq minutes avant le début de la rédaction de l'article hein, pas cinq minutes avant que vous ne le lisiez je ne suis pas voyante... enfin cette semaine si mais bon passons. J'étais tranquillement en train de réfléchir à qui refiler les horoscopes quand, sorti de nulle part, un homme ayant mes traits est apparu de nulle part avec un aspirateur à la main, et il prétendait

être moi ! Voici, à la conversation près, ce que nous nous sommes dit :

« Non monsieur, désolé mais je crois bien que c'est moi qui suis moi ! » me dis-je.

« Ah oui c'est vrai excuse-moi, je voulais dire je suis toi du futur ! » me répondis-je.

« D'accord j'aime mieux ça. Et qu'est ce qui m'amène ? » me demandais-je.

« Tu ne dois pas écrire cet article sur Braid ! Ce sera un ramassis de clichés sur le voyage dans le temps, alors que le jeu n'a rien à voir avec cela ! » me prévenais-je.

« O.K. je vais écrire sur Prince of Persia alors » décidais-je.

Jusque-là tout allait bien, lorsque soudain mon futur moi se mit à passer l'aspirateur avant de disparaître dans un nuage de fumée bas budget, lui et son appareil de propreté démoniaque (je vous laisse décider



ce qui est démoniaque : l'aspirateur ou la propreté) ! Horreur ! Moi, faire le ménage ? Jamais. C'était là la preuve que cet individu était un imposteur ! J'en revenais donc à ma première idée, écrire un article sur Braid, le meilleur jeu indépendant de tous les temps !

alors retroussé ses manches de Dieu de l'informatique et accouché d'un jeu à la réalisation quasi parfaite.

A contrario de Prince of Persia où le contrôle du temps est limité, ici vous pouvez remonter à loisir le temps, autant (loul) que vous le souhaitez, et ce sans contrepartie. Vous ne pouvez



Sorti en 2008, développé par Jonathan Blow, Braid est un jeu d'énigmes 2D vu de côté dont la mécanique principale est le contrôle du temps. Son développeur en a eu l'idée en jouant à Prince of Persia, dans lequel on peut remonter quelques secondes en arrière lorsque l'on a fait une erreur. Jonathan Blow s'est dit que le concept était sous-exploité, et que les possibilités en termes d'énigmes et de narration étaient immenses. Il a

donc pas mourir, pas perdre, tout ce qui compte est de résoudre les énigmes. Vous avez d'ailleurs le loisir de parcourir les 6 mondes à votre guise, en résolvant les énigmes dans l'ordre de votre choix, et disons-le le jeu est assez difficile (beaucoup plus dur que des classiques comme Portal), bien qu'assez court si vous êtes doué (trois/quatre heures).





Dans chacun des 6 mondes un nouvel élément de Gameplay, en rapport avec le temps, s'ajoute (attention spoil) : dans le monde 2 vous avez le pouvoir de base, dans le 3 certains objets ne sont pas affectés par ce pouvoir, dans le 4 le temps ne bouge que si vous bougez, dans le 5 si vous remontez le temps un double de vous se crée pour répéter les actions ainsi effacées, et dans le 6 vous pouvez poser un anneau ralentissant le temps en fonction inverse de la distance. Le monde 1 me direz-vous ? (je suis voyante je sais que vous le direz) Eh bien c'est le

dernier (c'est le syndrome star wars), mais il y a de bonnes raisons à cela, des raisons scénaristiques.

Parlons donc du scénario. A l'entrée de chaque monde plusieurs livres vous racontent des bouts de l'histoire, qui finissent par s'assembler à la fin du jeu (et je ne spoilerai pas la fin grandiose de ce jeu). Ce qui est intéressant c'est qu'ici le sens métaphorique est ce qui apparaît en premier, la vraie signification de l'histoire est cachée, et fait d'ailleurs l'objet de nombreuses théories. C'est selon moi le but



recherché par Jonathan Blow, écrire plusieurs histoire en une, ou plusieurs facettes de la même histoire, d'où le nom du jeu : Braid (qui signifie tresse).

L'aspect graphique est magnifique et poétique, et les musiques judicieusement choisies pour être aussi agréables à entendre à l'endroit qu'à l'envers, et croyez-moi vu le nombre de retours dans le temps que vous faites c'est appréciable. Les voyages dans le temps sont d'ailleurs incroyablement fluides, et c'est une prouesse technique remarquable: réfléchissez, comment stocker suffisamment d'informations pour avoir un comportement déterministe,

mais pas trop pour que le jeu ne fasse pas exploser votre ordi ? Jonathan Blow a donné plusieurs conférences très intéressantes à ce propos.

Braid est un jeu sublime, un des meilleurs jeux d'énigme jamais parus, et son succès a permis de démontrer que le jeu indépendant était économiquement viable, c'est donc en partie grâce à lui que des jeux comme Super Meat Boy ont vu le jour et que cette chronique existe.

Sur ce, je dois passer l'aspirateur et prévenir quelqu'un.

Adrien M.







# A LA CONQUÊTE DU TOIT DU MONDE

*Toujours plus haut.*

Salut à toi Télécommien(ne) ; je te propose cette semaine de nous arrêter en Asie pour faire face à la plus haute montagne terrestre, au sommet le plus proche des étoiles : L'Everest. Découvert par les européens aux alentours des années 1850, la conquête du toit du monde a demandé près d'un siècle d'effort.

## Les premières véritables expéditions côté tibétain et une énigme

Il faut attendre 1922 pour que la première véritable expédition, menée par des britanniques pour conquérir cette merveille de la nature, ne voie le jour. Pourquoi pas avant ? Et bien parce que préparer une telle expédition c'est long et que pour obtenir les autorisations d'exploration de la part des



gouvernements locaux, ils ont dû attendre 1921 (administration quand tu nous tiens). L'expédition verra des alpinistes atteindre pour la première fois l'altitude de 8320m, mais également les premières victimes de l'Everest (7 sherpas pris dans une avalanche) qui mettront un terme à cette première exploration.

Les britanniques reviennent en 1924 et montent jusqu'à 8570m cette fois-ci, mais un nouvel accident met un terme à l'expédition. Cette fois-ci c'est lors de la troisième tentative partant du camp V (~7700m d'altitude), qu'Irvine et Mallory, deux britanniques partis



en solitaire, disparaissent. Le cadavre de Mallory sera retrouvé en 1999 ; et aujourd'hui encore des questions agitent les historiens : Est-ce que Mallory et Irvine ont atteint le sommet avant de mourir ? Sont-ils morts lors de l'ascension ou de la descente ? Sont-ils les premiers à avoir conquis le toit du monde sans revenir ? Ce mystère, malgré de nombreuses études et enquêtes, reste aujourd'hui entier.

### **La victoire par le côté népalais**

Les britanniques continuèrent à tenter l'ascension par la voie nord jusqu'à l'invasion du Tibet par la Chine en 1950. Cet événement met fin à l'accès au sommet par la route tibétaine. De nouvelles expéditions sont donc menées, passant par le sud (Népal) et par la terrible cascade de glace de Khumbu (chutes de blocs de glace assez fréquentes rendant toute expédition assez dangereuse).

C'est une expédition suisse en 1952 qui manque de peu le sommet, s'arrêtant à une altitude

de 8595m. Les Anglais, sentant qu'ils ont failli être doublés montent



une nouvelle expédition en 1953. Et finalement, le 29 mai 1953 à 11h30, le Néo-Zélandais Edmund Hillary et le Sherpa Tenzing Norgay (ci-dessus) atteignent le sommet. A cours d'oxygène, les deux hommes ne peuvent rester qu'un quart d'heure au sommet et y enterrent une petite croix et des sucreries.

Un siècle après sa découverte par les européens et 30 ans de tentatives l'Everest a été vaincu.

### **Et aujourd'hui ?**

La route de l'Everest a un peu changé depuis le milieu du siècle dernier ; outre la pollution des alpinistes un autre fait glaçant



concerne les cadavres jonchant les routes du sommet. L'Everest restant encore aujourd'hui une ascension difficile, de nombreux alpinistes ont perdus la vie en essayant de le conquérir. Le rapatriement de ces corps se situant dans la « death zone » (plus de 8000m d'altitude) est extrêmement compliqué si bien que certains font maintenant partie du décor et servent de repères aux grimpeurs. Un des exemples le plus tristement célèbre est le cadavre « Green Boots » (bottes vertes), un indien mort de froid en 1996 dans une grotte près du sommet. Sa présence signale maintenant aux alpinistes la distance qui les éloigne du sommet.

Le gouvernement népalais a récemment mis en place des expéditions pour tenter de diminuer le nombre de corps dans ce cimetière à ciel ouvert, mais cela prendra du temps.

Bon, la fin était moins légère que d'habitude, mais elle nous rappelle que même belle, la nature reste dangereuse, que même l'un des plus blancs sommets du monde garde une part de noir, qu'il ne faut pas oublier. Et sur ce, Télécommien(ne), je te laisse continuer ta lecture en espérant que cet article t'aura intéressé. A la semaine prochaine.

**Aymeric A**





CITATION

*De La Semaine.*



«BED is coming!»

moi





# LA CHRONIQUE DU PROFESSEUR CÈDRE

Par Raphaël C.

## L'évolution dans Pokémon

L'évolution. Ce mot est incontournable dans la conception darwinienne du monde, mais aussi et surtout dans le jeu dont nous parlons si souvent.

Mais ne trouvez-vous pas que certaines évolutions sont fabriolantesques ? N'avez-vous pas le sentiment que Nintendo vous ment et vous spolie ? Heureusement, le professeur Cèdre est là pour vous amener la vérité sur un plateau d'argent, de bois ou de quelque autre matériau que vous désirez.

Pour commencer, avez-vous remarqué que Papillusion partage avec Mimitoss ses antennes, ses yeux rouges aux mille facettes, et jusqu'à ses poils violacés, tandis qu'Aéromite et Chrysacier ont les mêmes yeux blancs à iris noir et la même segmentation de leur corps ? Voilà qui tend à montrer que Papillusion devait initialement être

l'évolution de Mimitoss et Aéromite celle de Chrysacier. Les rôles ont probablement été intervertis lorsque Nintendo s'est rappelé que les mites n'avaient pas de stade « chrysalide » dans le vrai monde réel de la réalité véritable, contrairement aux papillons mignons. Il s'agit d'ailleurs d'une des seules théories de fans qui ait été plus ou moins confirmée par la firme.



Dirigeons-nous donc en Terra Incognita (mais n'ayez crainte, car vous pourrez suivre le son de ma voix : je suis votre ami) avec la théorie de l'interversion entre Dracolosse et Léviator. Parlons d'abord de la légende japonaise de la porte du dragon. Il s'agit d'une cascade



relativement grande qui se trouve assez haut dans les montagnes, et non loin du passage des carpes qui vont se reproduire près des sources des rivières. Par ailleurs, certaines carpes ont été vues remontant cette cascade avec leur vigoureuse nageoire caudale, mais aucune ne l'a jamais descendue... la conclusion logique était donc que les carpes étaient récompensées par les dieux après avoir accompli cet exploit et qu'elles étaient transformées en dragons. Nintendo a donc voulu rendre hommage à cette légende avec le faible Magikarpe qui évolue au niveau 20 en un surpuissant Léviator (même sans cascade). Cependant, un détail abîme cet hommage comme un bouton au milieu du visage avant de descendre en soirée Rock. En effet, Léviator n'est pas du tout de type dragon (contrairement à ce que semble croire Peter, le pire dracologue de l'histoire de la franchise et pourtant leader du conseil des quatre). Il est possible que Magikarpe dusse initialement évoluer en Dracolosse, le seul dragon pleinement évolué de la première génération : leurs couleurs sont assez proches, et les moustaches de l'un deviennent des antennes après évolution. Crédible. Mais que

devient Léviator ? Pourrait-il prendre la place de son confrère Dracolosse en haut de la lignée Minidraco/Draco ? Pourquoi pas : leurs designs sont assez proches, il s'agit pour tous les trois de serpents de mer au dos bleuté et au ventre blanchâtre ; et la perle frontale de Minidraco se transforme en corne chez Draco, puis en tricorne chez Léviator. Le seul



problème de cette théorie est le type des deux jeunes dragons, car on peut difficilement imaginer l'intérêt de perdre le type dragon pour le type eau/vol de Léviator. Il est cependant possible que les deux petits devaient initialement être des types purs eau, ce qui est cohérent avec leur couleur bleutée. Draco a d'ailleurs, selon le pokédex, l'aptitude de contrôler la pluie, et Léviator génère des ouragans. Troublant, non ? Mais même si cette configuration était initialement envisagée par Game Freak, elle aurait été rejetée pour des raisons de plaisir de jeu : il est



impensable de donner accès aussi facilement à Magicarpe s'il évolue en la plus puissante créature non-légendaire du jeu.



Discutons à présent de l'énigme Sharpedo/Carchacrok. Ces deux pokémons sont inspirés des requins et ils ont tous deux la peau sombre, mais s'ils étaient bien plus proches que cela ? En effet, plus on les regarde, plus la ressemblance est frappante : leurs nageoires, leur regard de prédateur, et leur fucking étoile sur



le front ! Comment expliquez-vous ça Professeur ? C'est élémentaire mon cher Marcenat ! Il semblerait

que Griknot fusse en réalité de type dragon/ténèbres (comme Solochi), et qu'il dispose de deux évolutions possibles (à la manière de Débugant) : s'il est en présence d'un environnement majoritairement marin, il abandonnera son type ténèbres et ses courtes pattes au profit du type eau et de nageoires et deviendra un Carvahna, puis un Sharpedo, le prédateur des fonds marins ; tandis que s'il habite un endroit plus désertique, il récupèrera le type sol en abandonnant le type ténèbres, et adoptera une posture plus axée sur la bipédie, devenant ainsi un prédateur des landes désolées. C'est logique non ? Logique certes, mais Nintendo ne l'a apparemment pas approuvé puisque la lignée de Carchacrok est apparue une génération plus tard que celle de Sharpedo, mais après tout ce temps de réflexion, Griknot s'est directement vu attribué le type sol...

De multiples théories fleurissent ainsi sur le net auprès des fans, et je vous invite à les regarder, certaines sont très élégantes et d'autres sont tellement capillo-tractées qu'elles en deviennent hilarantes.



Mais alors, me direz-vous, l'évolution dans Pokémon n'a rien à voir avec l'évolution telle que l'entend Darwin dans «De l'origine des espèces» ? Eh bien, oui et non, vous dirais-je. Prenons un exemple : celui de Ptera. La race de ce pokémon préhistorique est restée des millions d'années dans les grottes pendant que le monde était ravagé par des catastrophes naturelles de type météoritiques ou volcaniques. D'autres représentants



de l'espèce n'ont pas trouvé de refuge, et la plupart ont été exterminés par les conditions extrêmes, mais les plus forts survivent et s'adaptent au fil des générations, et quoi de plus adapté au feu... que le feu ? Les ailes de Ptera se distinguent de ses bras, mais son crâne et sa physionomie globale restent globalement la même. D'un autre côté, sa physiologie est bouleversée : sa température interne grimpe en flèche, et il acquiert l'aptitude de maîtriser le feu. Bien des siècles après le début des catastrophes, Ptera a évolué en Dracaufeu. Mais qu'en est-il de ceux

qui sont restés dans les grottes pour se protéger ? Ils avaient évidemment peu de place, et le manque de nourriture favorise les individus les plus petits et les plus agiles. La vue devient un sens accessoire, et très surfait si vous



voulez mon avis. Au contraire, l'ouïe devient indispensable. Les Ptéras rétrécissent, perdent l'usage de leurs yeux mais finissent par développer, en contrepartie, l'écholocalisation. La race des Nosferapti est née.

On pourra arguer que les uns ont bénéficié d'une évolution bien plus stylée que les autres, mais comme disait ce cher Charles BouliDarwin, «Ce ne sont pas les plus forts ni les plus intelligents qui survivent, mais les mieux adaptés».

Sur ce, la bonne journée.

Pokémoniquement vôtre,

Le professeur Cèdre





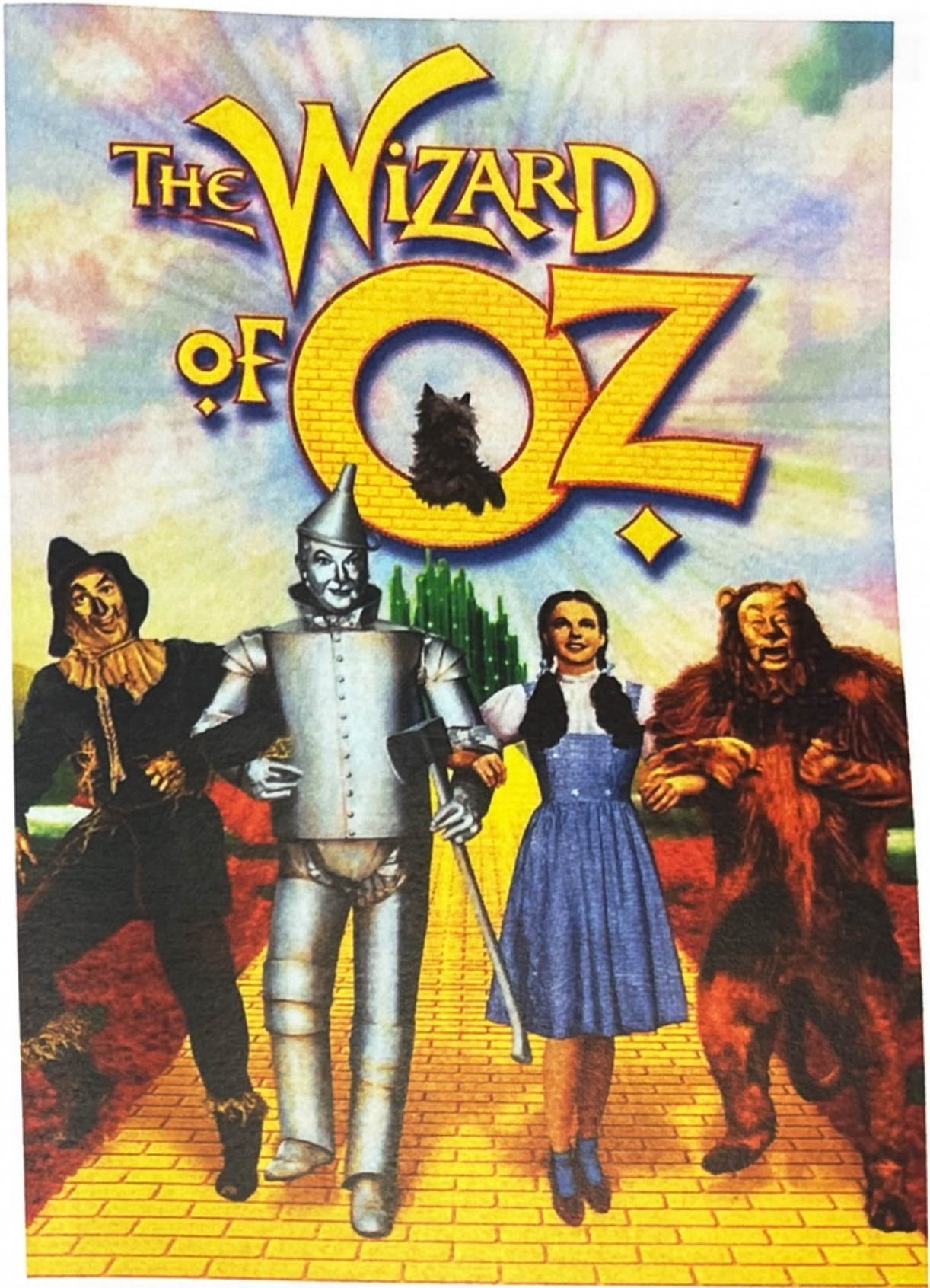
## LE MAGICIEN D'OZ

*Il a 77 ans mais ça vaut le coup*

*Somewhere, over the rainbow, way up high  
There's a land that I heard of, once in a lullaby  
Somewhere, over the rainbow, skies are blue  
And the dreams that you dare to dream really do come true  
Someday I'll wish upon a star and  
Wake up where the clouds are far behind me  
Where troubles melt like lemon drops away  
Above the chimney tops, that's where you'll find me  
Somewhere, over the rainbow, bluebirds fly  
birds fly over the rainbow why then oh why cant i?  
If happy little bluebirds fly beyond the rainbow  
Why, why can't I?*

Augustin M.







## RUMORS



## LES ZOREILLES

Toto Zoreilles

Bonji bonjour!

Cette semaine, c'était un peu la mort : la fatigue du retour du WES... On aurait pensé que les gens disent plus de bêtises, mais rien ne nous est parvenu... Triste... Du coup, n'oubliez pas, envoyez vos Zoreilles!

LES ZOREILLES

MADE BY YOU!

Envoyez vos Zoreilles à [leszoreillesdelah@gmail.com](mailto:leszoreillesdelah@gmail.com) ou sur la page Facebook «Les Zoreilles de Télécom»

**Vincent C.** : Non mais mon frère, faut que je le prenne par derrière en fait.

**Kamélia D.** : C'est quand même pas parce que je dormais la bouche ouverte et que je bavais, hein ?

**Annah T. à Augustin M.** : Il faut appuyer ton petit côté dragueur.

**Nawel G.** : C'est mieux avec la bouche!.

**Jean L.** : Il faut laisser péter un peu sinon ça perd de son charme.

**Samuel D.** : Du coup, je me suis déshabillé complètement.

**Ariane R. à Jean L.** : Hey! Mais on a cours là!

- Oui.

- Ah ok, j'avais un doute.

*Bon c'est faible... très faible... trop faible... :/*

**Envoyez vos Zoreilles à [leszoreillesdelah@gmail.com](mailto:leszoreillesdelah@gmail.com) ou sur la page Facebook «Les Zoreilles de Télécom»**

Peace, love and potins! :D

Toto



RENCONTRE ALUMNI

Lundi

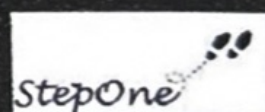


*Rencontre Alumni - Elèves*

# **REVEILLE LA FORCE DE TON RESEAU**

**Lundi 1 février 2016**

**Salle B310 à 19h**







# HOROSCALPE

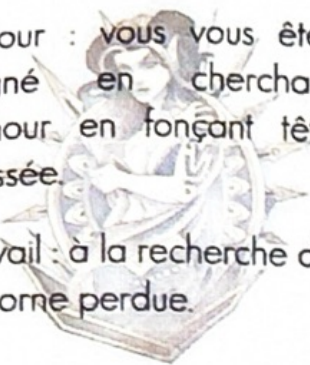
*A s'arracher les cheveux!*

## BÉLIER

Humeur : AAAAAAAAAAA  
AAAHHHHHHHHH!!!!!!

Amour : vous vous êtes  
cogné en cherchant  
l'amour en fonçant tête  
baissée.

Travail : à la recherche de  
la corne perdue.



## TAUREAU

Humeur : vous criez :  
Taureau ! Président !

Amour : bien manger c'est le  
début du bonheur.

Travail : Quand l'appétit va,  
tout va !

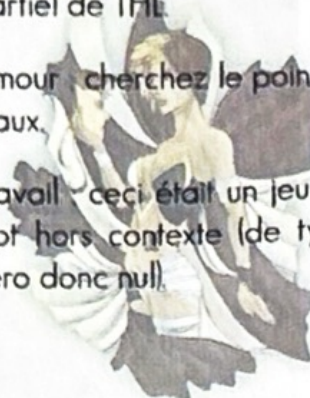


## GÉMEAUX

Humeur : vous êtes tout  
émoustillé par le prochain  
partiel de THL.

Amour : cherchez le point G  
maux.

Travail : ceci était un jeu de  
mot hors contexte (de type  
zéro donc nul).



## CANCER

Humeur : Cancer volant,  
cancer au volant.

Amour : cancerreras tu ?

Travail : ne pas oublier de  
mettre son cancer tête.



## LION

Humeur : vous avez les crocs.

Amour : aussi.

Travail : le lion ne s'associe  
pas avec le cafard.



## VIERGE

Humeur : vous vous rendez  
compte que 15000  
caractères, c'est plus qu'une  
page.

Amour : commencer les  
choses à la dernière minute.

Travail : prévoir des oreillers  
et du café pour la nuit du  
PACE.





Adrien M, votre fidèle remplastrologue, en coopération avec Annah Phabelte, nouvelle assistante débutante un peu trop compétente...



## BALANCE

Humeur : vous trouvez dans les profondeurs du CRDN un ancien parchemin intitulé « faire chier les gens ».

Amour : faire chier les gens.

Travail : vous exécutez la danse de la pluie comme indiqué sur le parchemin, il pleut, chouette.



## SCORPION

Humeur : exploser le score pion aux échecs.

Amour : vous préférez les dames.

Travail : échec et maths.



## SAGITTAIRE

Humeur : celui qui s'agite erre.

Amour : les proverbes dans les papillotes.

Travail : dans quelle étagère ?



## CAPRICORNE

Humeur : vous buvez du Capri Sun sous les cocotiers.

Amour : vous tentez d'aborder le CC Capricorne.  
Charmeux

Travail : utilisez vos capricornes pour empaler le CC de THL.



## VERSEAU

Humeur : peuchère, il est où le pastis ? Mon verre-seau est vide.

Amour : vous tirez ou vous pointez ?

Travail : oh con, on travaillera après la fin du Tour de France.



## POISSON

Humeur : comment ça il n'est pas frais mon poisson ?

Amour : Abraracourcix (et ya pas que ça qui est racourcix).

Travail : Cétautomatix.







# JEUX

## Logigramme

Louis, Clotilde, Jérôme et Maxime sont dans la même promo, ils réussissent chacun dans des matières différentes avec des moyennes (dans ces matières) tout à fait honorables ce qui leur donne une bonne place.

Retrouvez les matières de chaque élève ainsi que leur classement et leur moyenne.

(Compléter la grille avec des O (oui) et des N (non))

		Matière				Rang				Moyenne			
		Sociologie	Optique	Maths	SES	1°	3°	5°	6°	14	15	17	19
Elève	Maxime												
	Clotilde												
	Louis												
	Jérôme												
Moyenne	14												
	15												
	17												
	19												
Rang	1°												
	3°												
	5°												
	6°												

### Indices :

- L'élève qui réussit en sociologie a 17 de moyenne, n'est pas premier et s'entend bien avec Jérôme.

- L'élève qui réussit en maths n'est pas Maxime et n'a ni la plus haute moyenne ni la plus basse moyenne.

- Louis réussit bien en optique mais il n'est pas dans les trois premiers de sa classe.

- Maxime a moins de 16 de moyenne dans sa matière ce qui le met 6<sup>ème</sup> de sa classe.



# Sudoku

Moyen

8		2	1					
		7		9		3	8	
4	5				2		7	
	1	5	6			2	4	7
	2						1	
7	8	3			1	5	6	
	4		9				2	6
	9	1		7		4		
					4	1		8

Difficile

3					8		1	6
		1	6				9	
	5				9	3		
8	1							
6		7		2		8		9
							7	4
		4	7				3	
	6				1	7		
9	7		2					1



Diabolique

		2						
	7		9		8			5
	8	9				7	2	
6	3				5	2		
			4		2			
		7	1				5	3
	6	1				9	3	
4			3		9		1	
						5		

Abusé

						4		
			6					

## LOGIMAGE



Taille: 19x20 , Difficulté: facile

[illegible]





# CORRECTION

Voici les solutions des jeux de la LH précédente.

## Slam



## Logimage



Pingouin

## Sudoku

Moyen

6	7	9	1	5	8	2	3	4
3	5	8	2	6	4	1	9	7
4	2	1	7	3	9	8	6	5
7	4	2	6	8	1	9	5	3
5	8	3	4	9	2	6	7	1
1	9	6	3	7	5	4	2	8
8	3	5	9	4	6	7	1	2
2	6	4	5	1	7	3	8	9
9	1	7	8	2	3	5	4	6

Difficile

4	7	5	1	3	2	8	6	9
9	2	6	5	8	7	1	3	4
1	8	3	4	6	9	2	7	5
8	3	9	6	2	5	7	4	1
7	5	4	3	9	1	6	8	2
2	6	1	8	7	4	5	9	3
6	9	2	7	5	3	4	1	8
5	4	7	9	1	8	3	2	6
3	1	8	2	4	6	9	5	7

# RECHERCHE

*De Cheftaine.*



Être cheftaine, au service d'enfants toujours « partants » et vifs, est une occasion unique d'exercer jeune une responsabilité réelle et totale, dans un cadre exigeant mais ô combien confiant et joyeux. C'est une chance pour développer sa capacité à travailler en équipe, pour laisser s'épanouir sa créativité, pour avancer sur le chemin de la vie d'adulte chrétien.

Accompagnées par la Maîtrise de groupe et l'aumônier, formées par les Équipes Nationales et soutenues, vous pourrez remplir votre mission sans crainte, avec talent et joie.

Être cheftaine à Sainte-Anne, c'est aussi la possibilité de partager la vie de la communauté des Aînés, étudiants ou jeunes professionnels « dans le civil » et cheftaines « chez les SUF ». Cette vie est une occasion rare de progresser dans un cadre fraternel et de nouer des amitiés basées sur de vraies valeurs.

Si vous, ou vos amies, voulez vous engager comme cheftaine ou cheftaine assistante, si vous cherchez une activité enrichissante et fraternelle à Paris, n'hésitez pas à nous rejoindre.

Forte d'une expérience scout **ou non**, que ce soit pour un an, deux ans, ou plus, que vous veuillez venir avec des amies ou seule, vous serez toujours la bienvenue.

Contact:

Sylvie et Hubert Gorron : 06 12 82 76 90

[sufsteanne@gmail.com](mailto:sufsteanne@gmail.com)

<http://www.sufsteanne.org/>





## VOTE

*On a besoin de vous!*

Télécommien, Télécommienne, le monde a besoin de TOI! Et nous aussi! Notre projet a besoin de votes, le but étant d'atteindre les 3000 pour être sélectionné...

C'est rapide, facile, et ça compte beaucoup pour nous! C'est par là:

**[bit.ly/1mPT2gk](http://bit.ly/1mPT2gk)**

Le but de ce projet est de permettre à chacun de maîtriser sa consommation électrique en réalisant un capteur connecté open source à fabriquer soi-même.

Il permet d'estimer sa consommation en temps réel et d'étudier les facteurs qui pourraient lui permettre d'économiser de l'énergie en liant ses données avec des open data.

Les retours d'usage montrent qu'il est possible de mieux consommer tout en consommant moins (10 à 30% d'économie en moyenne).

# JUDO

*C'est nouveau.*



Bonjour à toi Télécommien(ne),

Tu t'es éclaté au Wes et tu cherches une activité pour continuer à faire du sport ? Tu veux apprendre à te défendre pour pouvoir te balader dans des ruelles obscures le soir sans crainte ? Tu souhaites juste te remettre en forme ? Alors n'hésite pas, les cours de judo sont faits pour toi.

En outre, ce n'est pas loin (10 min à pied de Télécom), il y a plusieurs horaires (mardi, jeudi et vendredi) et les cours sont pour tous les niveaux, de débutant à ceinture noire (il y aura toujours un adversaire de ton niveau).

Alors pas d'excuse pour ne pas essayer.

Dernier détail, précise bien au professeur que tu es de Télécom en arrivant.

Si tu es intéressé ou as des questions, contacte maître Enzo Battistella à l'adresse [enzo.battistella@telecom-paristech.fr](mailto:enzo.battistella@telecom-paristech.fr)

On vous attend nombreux.

Mardi 18h-19h Gym. Glacière\*

Jeudi 19h15 - 22h Gym. Stadium\*

Vendredi 18h-19h Gym. Glacière\*

\*Gymnase Glacière 88, rue de la Glacière 75013 PARIS

\*Stadium Gymnase Olympiades 66, avenue d'Ivry 75013 PARIS





## PETITES ANNONCES

*Trouve ton bonheur*

Cette semaine:

Mardi: table ronde sur le conseil en stratégie/management. Voilà.

Mercredi: CC de THL pour les nainAs. N'oubliez pas, les transitions spontanées, c'est des transitions qui portent le mot-vide (epsilon en général). Good luck, mais bon, c'est coeff 12 hein, c'est comme l'éco...

Télécommien cherche sommeil.

Compte-rendu du WES: **Hubert R.** s'est fait bien mal au genou (ligaments croisés... on te plaint bien...), **Valentin C.** s'est ouvert l'arcade, **Florent V.**

s'est déboité l'épaule, **Oumayma B.** s'est fait mal au genou, **Jean L.** aussi, **Mehdi Z.** s'est fait mal, et j'en oublie... Mais aucun mort!

Télécommien cherche soirée, de préférence prix-pot.

Si vous avez des remarques, c'est toujours bienvenu!  
--> [enst.lh@gmail.com](mailto:enst.lh@gmail.com)

Vous pouvez proposer des Télécommiens de la Semaine! Il faut juste une raison plus ou moins valable. Après, on va chercher une photo un peu dossier pour mettre, c'est drôle.



# TÉLÉCOMIEN

*De La Semaine*



Arthur P.

Parce qu'il a bien chu.





9GAG

