

SMATIN



Pour tous ceux qui osent se réclamer de
l'obscure association de l'AESMUL

Préface

V.P. Info, AESMUL

C'est avec honneur et émotion que je vous présente le premier Smatin de mon mandat. Encore tout chaud, il vous est servi en entrée pour ce début de session afin d'émerveiller votre esprit, faire travailler votre imagination et émoustiller tous vos sens.

Sachez que le Smatin n'est pas seulement un condensé de toutes les folies et fabulations des étudiants du département. C'est avant tout un moyen accessible à tous pour laisser libre cours à sa créativité.

Que ce soit entre deux cours, dans le mythique Back-Vachon, comme lecture de chevet ou dans l'autobus, puisse ce modeste journal vous faire rire et vous donner le goût de participer à la prochaine édition.

En attendant, qui saura dire ce que renferme celle-ci? Assurément bien peu de pertinence, mais de la joie à revendre. J'espère que vous aurez autant de plaisir à le lire que j'en ai eu à le produire.

Laurent Bob

Table des matières

Page 1.....	Le tableau des poissons volants (Éric Poirier)
Page 4.....	Jeu des citations (François Poudrier)
Page 6.....	La saga du chevalier « À plus » (Jean Auger)
Page 9.....	Mots croisés mathématiques
Page 11.....	L'esprit du CUMC (gang du CUMC 2010)
Page 14.....	Emprise (Émilie Picard-Cantin)
Page 16.....	Réponses des jeux

Le Tableau des Poissons Volants

Jusqu'à maintenant, tout allait pour le mieux. Alex, qui tentait une fois de plus de compléter le jeu *Mario Bros*, n'avait perdu qu'une seule vie en dix tableaux et s'apprêtait à en réussir un onzième. Debout, le front plissé, les mains moites et les jambes molles, il retint son souffle en essayant de ne pas tuer son personnage. Avec adresse (et un léger soupçon de chance), il écrasa deux « goombas », aplatit une tortue, évita une plante carnivore et sauta sur le drapeau pour un bonus de cinq-mille points. Un autre tableau de fait! Il se laissa tomber sur le divan, à bout de souffle. Il était rare qu'il réussisse à se rendre aussi loin avec autant de vies. Malgré ses onze ans, il n'avait accompli cet exploit qu'une dizaine de fois. Des frissons de satisfaction crispaient son petit corps. Il mit le jeu sur pause et s'obligea à retrouver son sang-froid en faisant quelques allers-retours dans le salon. Il savait que de se lancer dans le prochain niveau aussi énervé aurait été du pur suicide.

L'épreuve suivante, il l'avait baptisée « le tableau des poissons volants ». Elle consistait à survivre jusqu'à la fin au beau milieu d'une attaque de poissons ailés virevoltant dans l'écran tout en évitant les différents obstacles. Alex savait que le meilleur moyen de réussir était de tenir enfoncée la touche « Y » qui permettait à Mario de courir. Plus vite on terminait, moins on avait de chance de se faire toucher. Il prit une grande respiration et appuya de nouveau sur « Start » pour

commencer. Il fut surpris de la vitesse avec laquelle les ennemis mutants commencèrent à l'attaquer. De justesse, il en évita un premier, puis un deuxième, puis un troisième, mais se fit happer de plein fouet par le quatrième.

Une vie de moins! Sa confiance s'ébranla. Depuis le début, une sorte d'aura de chance l'avait suivi et protégé. S'était-elle volatilisée? Un léger tremblement lui traversa les mains, mais il le réprima, reprit son calme et essaya à nouveau. Cette fois, il déjoua un peu plus d'une dizaine de poissons avant d'échouer : un bloc l'avait arrêté dans sa course et un attaqueur en avait profité pour l'éliminer. Il poussa un juron. Si ça continuait, il perdrait toutes ses vies!

Il gaspilla ses cinq chances suivantes sans esquiver plus d'une quinzaine de poissons. Il ne lui restait qu'une seule vie. Des veines sillonnaient ses tempes, son visage était rouge et ses dents, serrées, prêtes à mordre le premier venu. À chacune de ses défaites, il injuriait Mario et frappait la manette sur le sol. Il s'installa sur le sofa pour tenter son dernier crédit. Oubliant cette fois de se détendre, il attaqua le tableau avec furie et détermination. Il passa sans embuche les premiers poissons, évita de justesse le quinzième ou le seizième et déboucha plus loin qu'il ne s'était jamais rendu, évitant ennemis et obstacles avec dextérité. Tout en jouant, il parlait à son Mario, le félicitant de ses réussites et lui donnant des directives, comme son père faisait avec lui lorsqu'il jouait au baseball. Sa bonne étoile était revenue! Il joua

pendant presque trente secondes avant de voir apparaître la fameuse pyramide de blocs, symbole de la fin du tableau. Animé par un bonheur infini, il sauta de toutes ses forces vers la victoire. Mario évita le dernier ennemi ailé... et tomba pile dans le petit trou bordant la construction, pas plus large que lui-même!

Alex regarda la scène avec horreur, les yeux écarquillés. Tous ces efforts, en vain. Cette fois, il explosa. Il prit la manette par le fil et, tout en poussant un cri barbare, la fit tournoyer à la manière d'un lasso au dessus de sa tête avant de la fracasser sur le plancher. Quelques boutons décollèrent et se perdirent dans le décor, et le coin du contrôleur se fissura. Aussitôt, sa colère s'effaça et fit place à la culpabilité. Ne sachant que faire, il cacha les restants de sa victime sous le meuble du téléviseur et s'éloigna, comme si de rien n'était. « Une chance que c'était la manette de mon frère! » pensa-t-il avec soulagement en se dirigeant vers sa chambre.

Par : Éric Poirier

Jeu des citations

Amusez-vous à associer chaque citation avec la bonne personne. Les réponses se trouvent à la page 16

- A. Ha! Je suis tout excité; je vais prendre mon poulx. Ha ! Il me reste 2 minutes !
- B. Ça c'est de l'amour, ce n'est pas comme déchirer un bébé le matin.
- C. Log indice thêta ($\log_{\theta} z$) Ce n'est pas la base, car maintenant nous sommes des adultes et la base est toujours e .
- D. Dans le fond, vous l'avez toute vue pis trouvé vraiment cave.
- E. Votre directeur de programme n'est pas aussi généreux que je le pense.
- F. La mère à Dom est tellement conne qu'elle s'est acheté un Nintendo pour avoir 34 bittes.
- G. Sex is like bridge. If you're bad, you better have a good hand.
- H. Le père à Dom est tellement Cocu qu'il doit se déguiser en facteur pour baiser sa propre femme.
- I. Les premières années me donnent faim.
- J. Moi aussi j'ai déjà eu des problèmes de tet.
- K. Je joue souvent aux lunettes avec Roger.
- L. Une jeune fille en détresse, ça ne se refuse pas.
- M. C'est bien connu, nous autre on se ronge le pénis.
- N. Ces maudits exposant à la con.
- O. Lagrange aime suivre les filles et Euler aime s'installer sur une terrasse et les regarder passer.

prophéties. Après, la session d'enseignement, Be'n reçu une invitation d'une intrigante sorcière venue d'orient qui voulait entamer une danse. «à plus», prudent, lui tourna le dos. Il resta concentré sur sa mission et s'exila quelques temps en ermitage pour rassembler ses informations. Il y fit 1069 réflexions et dès lors, il comprenait de mieux en mieux ce qu'il devait faire.



Le «à plus», méfiant



Maillage non-adapté

C'était inévitable, un terrible affrontement allait survenir avant que ne s'achève sa quête. Pour s'y préparer, Be'n alla chez le forgeron se procurer une cotte de mailles en acier et de meilleures armes. Il affuta ses lames et dut même adapter les maillages pour ajuster l'imprécision de l'assemblage trop hâtif. Le jeune «à plus» y acquit une précieuse expérience et, les anneaux s'apparentant aux éléments finis, il corrigea remarquablement bien les erreurs. Si bien que le très respecté et influent seigneur Pi'hier lui accorda sa protection. Be'n décida ensuite de rédiger ses mémoires au cas où le destin frapperait plus tôt que prévu. Il y mit l'emphase

sur le travail et l'ajustement corrigea remarquablement bien les erreurs. Si bien que le très respecté et influent seigneur Pi'hier lui accorda sa protection. Be'n décida ensuite de rédiger ses mémoires au cas où le destin frapperait plus tôt que prévu. Il y mit l'emphase sur le travail et l'ajustement du maillage pour que cette pratique puisse perdurer. Après un long labeur et 1069 modifications, Be'n confia enfin ses papiers à son protecteur et se prépara à achever sa quête.

Ayant bien réfléchi, le «à plus» émit une thèse selon laquelle l'affrontement auquel il était destiné et qui scellerait l'issue de sa quête devait avoir lieu dans les profondeurs souterraines en Application. N'écoutant que son courage, Be'n avec ses armes et son expertise en maillages se mit en route vers l'inconnu.

Par Jean OG

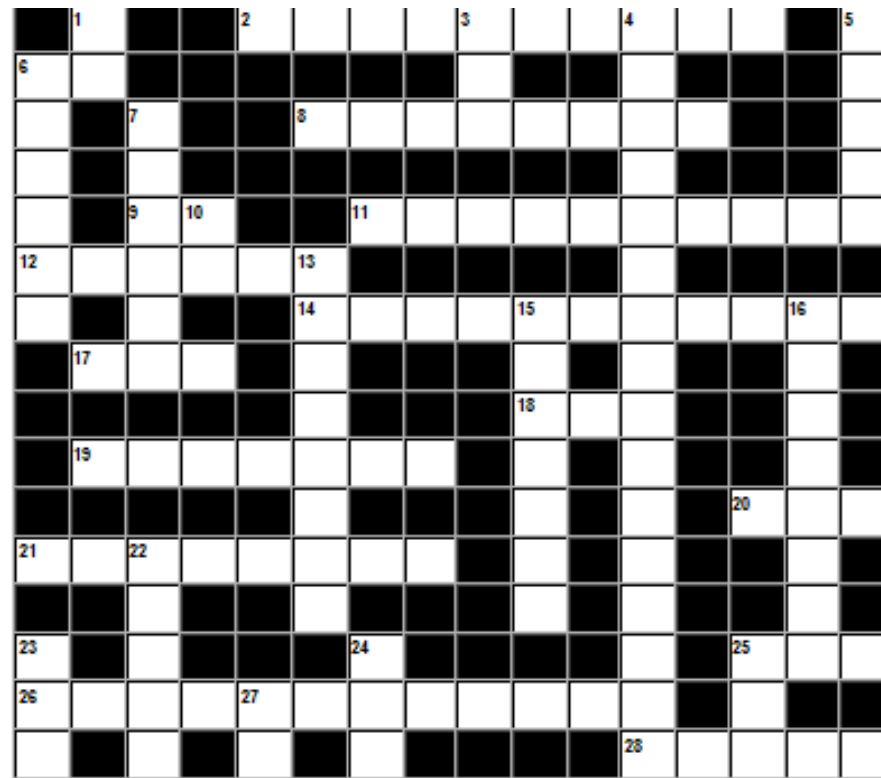
Horizontal :

2. Verbe qui signifie transformer un produit en une somme ou une différence
6. Petit cube
8. Se dit d'une écriture fractionnaire lorsque les deux termes sont des nombres entiers
9. Multiplié par le diamètre, il donne le périmètre du cercle
11. Un des deux nombres qui permet de repérer un point du plan
12. On lui attribue la mesure de la hauteur de la pyramide de Chéops
14. Se dit d'un triangle qui a ses trois côtés de même longueur
17. Unité d'aire
18. Dans le désordre : abréviation d'une ligne trigonométrique
19. Se dit de points situés sur une même droite
20. Abréviation d'une ligne trigonométrique
21. résultat d'une division
25. Après bis
26. Se dit d'une fraction simplifiée au maximum
28. Dans un triangle rectangle, c'est le quotient du côté opposé par l'hypoténuse

Vertical :

1. Equerre (en technologie)
3. Dans le désordre : elle apporte la solution d'un problème
4. Se dit de deux grandeurs liées par une fonction linéaire
5. Pour une droite, cela s'appelle aussi coefficient directeur
6. Courbe représentative d'une fonction affine
7. Qui n'est pas divisible par 2
10. Ce n'est donc pas elle
13. Deux droites qui ne sont pas parallèles
15. Quadrilatère dont les diagonales sont perpendiculaires et se coupent en leur milieu
16. Sur un axe, il permet de repérer un point. Dans un repère du plan c'est la première coordonnée d'un point
22. Croissant ou décroissant
23. Pour signifier 1000 dans une date ou sur un chèque
24. Triangle isocèle dans le carré ABCD
25. Ne fait pas intervenir l'hypoténuse

27. Une diagonale du carré ABCD



Réponses à la page 16

L'esprit du CUMC

Le 6 juillet dernier, à 4h du matin, nous étions huit à nous retrouver dans le stationnement du Pouliot pour partir ensemble vers Waterloo où se tenait cette année le Congrès Canadien des Étudiants en Mathématiques (CCÉM ou CUMC en anglais). Il s'agit d'une conférence de cinq jours où des étudiants à travers le pays sont invités à donner des exposés traitant d'un sujet connexe aux mathématiques. Durant cette escapade, nous avons eu tout le temps nécessaire pour élaborer des règles sur ce qu'est « l'esprit du CUMC ». Finalement, si une de ces règles vous semble étrange, il nous fera plaisir de vous expliquer le contexte (s'il y avait un contexte, bien sûr).

Les voici dans l'ordre dans lequel elles nous sont venues à l'esprit :

- Ne pas compétitionner
- Ne pas être fatigué
- Aller à tous les exposés
- - (Andréa)
- Ne pas se plaindre (sauf en manque de bière)
- Ne pas bouder quand on ne trouve pas la solution à une énigme de schtroumpfs
- Manger gratuitement
- Dormir entre les conférences
- Se coucher tard

- Assister au premier exposé du matin
- Parler de l'île des hommes aux yeux verts ou bruns (l'île à Malik)
- Boire de la bière
- Dormir en conduisant
- Décider de faire un *bid* pendant le CUMC
- Être plein d'énergie
- Tourner en rond pour trouver un « Beer store »
- Faire des bruits bizarres
- Régler ses problèmes grâce à la bière
- Faire des règles sur l'esprit du CUMC
- La blague de « On va la retrouver ta maman! » ne meurt jamais
- Être le gros kit
- Écouter en boucle la chanson thème de Rocky
- Optimiser un divan
- Laisser les choses traîner
- Massacrer sa langue seconde
- Nuire à la circulation dans les escaliers
- Stresser
- Se faire au moins un ami asiatique
- Changer constamment de notation
- Espérer
- Utiliser un ventilateur bruyant
- Suer (jusqu'à en perdre du poids)
- Toujours avoir un de plus que Dom
- Ne pas sentir durant le banquet
- Apprendre par osmose
- Préparer sa présentation la veille
- Apporter des sandwichs durant les conférence

- Écouter Greg Brill
- Parler de se tatouer une équation sur le corps
- Parler de Bowser
- Jouer au frisbee
- Boire avec le nez
- Danser sur « Bohemian Rhapsody »
- Boire *like a fool*
- Rencontrer des gens étranges
- Quand la bière fait défaut, les Reese Puffs règlent les problèmes
- Se faire bloquer le chemin par un troupeau d'outardes
- Tenir deux bières dans ses mains

Puisque le CUMC de l'an prochain se tiendra à l'Université Laval, vous devrez forcément y prendre part. Et, grâce à nous, vous savez à présent quelle attitude vous devrez adopter!

Les représentants de l'Université Laval au CUMC 2010,

Bod, Éloïse, Christian, Anika, Dom, Laurent, JS et Andréa

Emprise

Elle me regarde sans rien dire et je sens qu'elle se moque bien de moi, elle qui ne se laisse importuner par rien ni personne. Fière et droite, je me surprends parfois à l'envier, celle qui ne se préoccupe que de son travail. Jamais elle n'est perturbée par le cours de nos vies.

Nous savons qu'un jour, bien que les minutes s'écoulent à une vitesse folle et que nos vies courent devant nous comme des routes infinies, tout comme nous, elle arrêtera sa course. Tôt ou tard, ses bras arrêteront de tourner dans les airs et elle s'immobilisera. Alors enfin nous serons égaux, figés dans l'espace-temps, la fin derrière nous comme une ligne d'arrivée déjà franchie. Nous ne penserons plus à rien et cette garce ne pourra plus se foutre de nous.

Pour l'instant, nous devons subir son regard de glace qui nous juge la plupart du temps. Elle continue de vaquer à ses occupations quotidiennes, toujours aussi régulière et ponctuelle.

Combien d'entre nous dépendent d'elle chaque jour et se reposent sur elle pour parvenir à leur fin, alors qu'elle reste impitoyable et détachée, n'ayant jamais besoin d'autrui ? Elle est mystérieuse et ne montre en rien ce qu'elle pense, mais elle vous donne toujours l'heure juste et ne vous ment pas. Vous pouvez vous fier à ce qu'elle vous dit, mais prenez garde, car elle vous laissera tomber lorsque vous aurez vraiment besoin de son aide. Elle vous regardera alors que vous vous noyez. Elle sera tel le vautour qui survole sa proie. Vous l'accuserez même de vous voler votre temps, bien qu'il n'en soit rien. Vous aurez le sentiment que par sa faute, vous avez perdu les plus belles années de votre vie, puisque vous la regardiez la plupart du temps, oubliant de vivre. Et elle, impassible à toutes vos émotions, ne vous regardait qu'avec mépris, vous qui aviez la liberté dont elle avait toujours rêvée.

Et lorsque vient le temps de faire la besogne quotidienne, vous la comprenez enfin. Vous devez alors vous aussi garder fidèlement votre poste. Vous devez vous acquitter de la tâche ingrate que l'on vous a confié et cela, sans vous plaindre. Vous réalisez ainsi toute l'amertume qu'apportent de telles responsabilités. Vous comprenez que peu sont capables de faire comme elle. Toutefois, lorsque 5h00 sonnera, vous pourrez tout quitter. Vous pourrez retourner à la maison et faire ce qui vous plaît jusqu'au lendemain, alors qu'elle devra rester là, sa corvée étant éternelle et continue. Elle ne pourra se libérer de cette corvée que lorsqu'elle s'éteindra à jamais.

Mais aujourd'hui, elle ne fait que me lancer un regard sombre, car je m'apprête à quitter la maison pour rejoindre des amis autour d'un verre. Je sens qu'elle m'envie et me juge. Elle se dit sûrement que je ne suis pas sérieuse pour sortir en plein milieu de la semaine comme cela. Je lui jette un dernier coup d'œil avant de partir et je réalise qu'encre une fois, je serai en retard par sa faute. À force de trop la regarder, j'en ai perdu ma concentration. Je tournais en rond dans l'appartement, complètement inefficace.

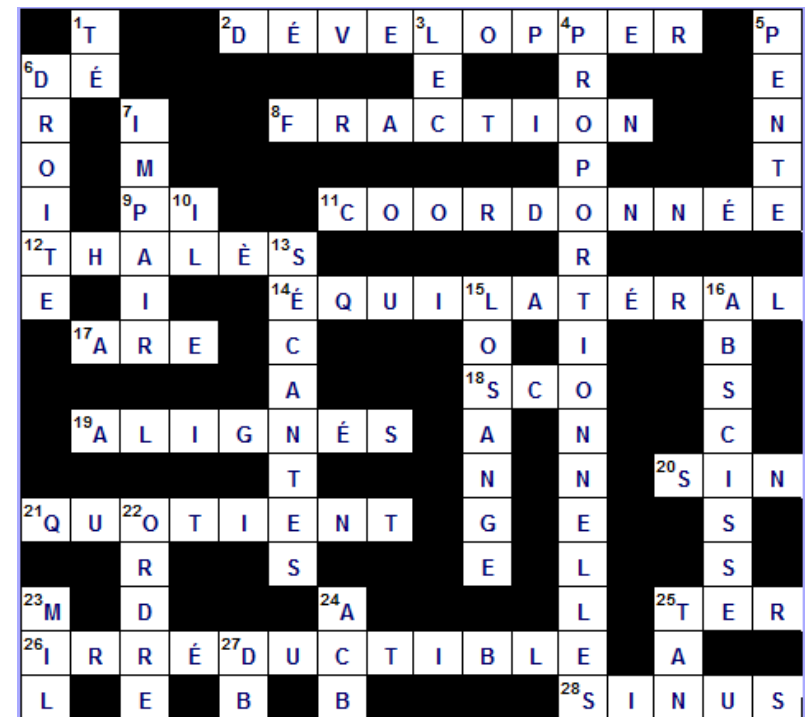
Et donc, je ferme la porte derrière moi, me précipite vers l'arrêt d'autobus, car si je manque celui-ci, j'arriverai bel et bien en retard. Que vais-je alors donner comme excuse ? Que cette démonsse me retenait contre mon gré ?

Je ne devrais pas m'en faire pour si peu. Je ne devrais pas la laisser mener ma vie comme cela. Au fond, elle n'a aucun pouvoir sur ma vie. Et si un jour il m'a semblé qu'elle avait une quelconque influence sur moi, c'est que je lui en avais forcément donné le droit, car qui peut réellement mettre le blâme sur une horloge ?

Par Émilie Picard-Cantin

Réponses des jeux

A6	B1	C17
D14	E18	F11
G3	H12	I13
J9	K8	L2
M10	N4	O5
P15	Q16	R7



Un loup, dans un loup, dans un
loup...



...La prochaine mascotte ???