

Beamer par l'exemple

GIVERNAUD Omar
givernao@esiee.fr

23 novembre 2007



- 1 Liste de puces
- 2 Utilisation de blocs
- 3 Et pour les tétards ??

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- 1 Prez : trax
- 2 Vice : tatane
- 3 Trez : phroddon
- 4 Secrétaire : dennewan

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- ① Prez : trax
- ② Vice : tatane
- ③ Trez : phroddon
- ④ Secrétaire : dennewan

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- 1 Prez : trax
- 2 Vice : tatane
- 3 Trez : phroddon
- 4 Secrétaire : dennewan

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- 1 Prez : trax
- 2 Vice : tatane
- 3 Trez : phroddon
- 4 Secrétaire : dennewan

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- 1 Prez : trax
- 2 Vice : tatane
- 3 Trez : phroddon
- 4 Secrétaire : dennewan

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- 1 Prez : trax
- 2 Vice : tatane
- 3 Trez : phroddon
- 4 Secrétaire : dennewan

Liste de puces

Mes puces

- Morpions
- Tiques
- Mites

Le club

- 1 Prez : trax
- 2 Vice : tatane
- 3 Trez : phroddon
- 4 Secrétaire : dennewan

Utilisation de blocs I

Theorem

Laisser son écran allumer tue des TUX

Démonstration.

- Fait consommer de l'électricité
- Production de CO_2
- Trou dans la couche d'ozone
- Réchauffement des pôles



Example

En 1982, 77% de la population a disparu pour ne laisser que 463 manchots

Utilisation de blocs I

Theorem

Laisser son écran allumer tue des TUX

Démonstration.

- Fait consommer de l'électricité
- Production de CO_2
- Trou dans la couche d'ozone
- Réchauffement des pôles



Example

En 1982, 77% de la population a disparu pour ne laisser que 463 manchots

Utilisation de blocs I

Theorem

Laisser son écran allumer tue des TUX

Démonstration.

- Fait consommer de l'électricité
- Production de CO_2
- Trou dans la couche d'ozone
- Réchauffement des pôles



Example

En 1982, 77% de la population a disparu pour ne laisser que 463 manchots

Utilisation de blocs II

Question

Calculer :

$$\left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{5}{6} \right)^n \right] \left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{7n-3}{n^3+2n^2-n-2} - \frac{4}{n^2+3n+2} \right) \right]$$

Réponses possibles

- 0
- 7
- 42
- 1

Utilisation de blocs II

Question

Calculer :

$$\left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{5}{6} \right)^n \right] \left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{7n-3}{n^3+2n^2-n-2} - \frac{4}{n^2+3n+2} \right) \right]$$

Réponses possibles

- 0
- 7
- 42
- 1

Utilisation de blocs II

Question

Calculer :

$$\left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{5}{6} \right)^n \right] \left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{7n-3}{n^3+2n^2-n-2} - \frac{4}{n^2+3n+2} \right) \right]$$

Réponses possibles

- 0
- 7
- 42
- 1

Utilisation de blocs II

Question

Calculer :

$$\left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{5}{6} \right)^n \right] \left[\sum_{n=0}^{+\infty} \left(\frac{7n-3}{n^3+2n^2-n-2} - \frac{4}{n^2+3n+2} \right) \right]$$

Réponses possibles

- 0
- 7
- 42
- **1**

Et pour les tétards??

```
int main (void){  
    int a = 42, b = 7;  
  
    return 0;  
}
```

Commentaire

Ce code effectue une permutation des variables *a* et *b*

Et pour les tétards??

```
int main (void){  
    int a = 42, b = 7;  
  
    return 0;  
}
```

Commentaire

Ce code effectue une permutation des variables *a* et *b*

Et pour les tétards??

```
int main (void){  
    int a = 42, b = 7;  
    permute(&a, &b);  
    return 0;  
}
```

Commentaire

Ce code effectue une permutation des variables *a* et *b*

Et pour les tétards??

```
void permute(int *a, int *b);  
int main (void){  
    int a = 42, b = 7;  
    permute(&a, &b);  
    return 0;  
}  
void permute(int *a, int *b){  
    int r;  
  
}
```

Commentaire

Ce code effectue une permutation des variables *a* et *b*

Et pour les tétards??

```
void permute(int *a, int *b);  
int main (void){  
    int a = 42, b = 7;  
    permute(&a, &b);  
    return 0;  
}  
void permute(int *a, int *b){  
    int r;  
    r = *a;  
    *b = *a;  
    *a = r;  
}
```

Commentaire

Ce code effectue une permutation des variables *a* et *b*

Et pour les tétards??

```
void permute(int *a, int *b);  
int main (void){  
    int a = 42, b = 7;  
    permute(&a, &b);  
    return 0;  
}  
void permute(int *a, int *b){  
    int r;  
    r = *a;  
    *b = *a;  
    *a = r;  
}
```

Commentaire

Ce code effectue une permutation des variables *a* et *b*

Contacts

Réalisé par/pour le Club*Nix

<http://clubnix.esiee.fr>

Documentation officiel

<http://latex-beamer.sourceforge.net>