

SALOP'ETTE S12

Édition collector avec jeu de piste interactif



« On ne peut empêcher les oiseaux noirs de voler
au-dessus de nos têtes, mais on peut les empêcher
d'y faire leur nid. » — Proverbe chinois

5 MAI 2020



Le mot du président

 Yo, 

 Soyons honnêtes, quand j'ai écrit mon mot de la semaine pas-
 sée, je ne m'attendais pas à (et je n'espérais pas) devoir en re-
 faire un aussi tôt. D'abord parce que je n'ai pas grand-chose à 
 vous raconter. Le climax de ma journée étant de savoir si après 
 *un nombre trop élevé pour l'avouer* branlettes, je réussirai 
 encore à bander (La réponse est..... ça dépend). Mais surtout 
 parce que je ne pensais pas que Kaiz se faisait autant chier dans 
 la vie. Il faut vous imaginer que le type s'est dit à un moment 
 dans sa vie : « Putain je n'ai rien à faire aujourd'hui et si je faisais 
 une salop' bonus ? ». Même Frunch ne trouve pas d'excuse aussi 
 bidon pour nier l'étude de ses examens (enfin il a quand même 
 passé 3 jours à faire des cougnous et des spéculoos pendant le 
 blocus de Noël mais c'était bon donc on ne lui en veut pas). 

 Du coup vu qu'il faut bien remplir ce mot et que je suis un gros 
 flémard, j'ai décidé de voler une des rubriques habituelles de la 
 Salop' pour compléter celle-ci : les blagounettes moyennement 
 drôles (spoiler il y a un champ lexical présent dans toutes les 
 blagues). Sur ce je vous laisse, bon rush de remise de projets à 
 tous. 

 Tasset. 





Les blagues du président



Les blagues ultra qualitatives :



Qu'est-ce qui est petit mignon et qui perd beaucoup de sang ?



Un bébé qui suce des lames de rasoir.



Combien de bébés faut-il pour ouvrir une porte ?



Ça dépend à quelle vitesse on les lance.



Qu'est-ce qui est petit, tout mignon et qui ne sait pas se retourner dans un couloir ?



Un bébé avec un javelot en travers de la tête.



C'est quoi la différence entre une benne remplie de boules de bowling et une benne remplie de bébés morts ?



La benne de boules de bowling ne peut pas être déchargée à la fourche.



Qu'est-ce qui est plus drôle que des enfants sur un tourniquet ?
Les arrêter avec une pelle.



Qu'est-ce qui rampe très vite, se cogne partout et a deux antennes sur la tête ?



Un bébé avec deux très jolies fourchettes dans les yeux !



Comment empêcher un bébé de tourner en rond ?
En lui clouant l'autre main.



Qu'est-ce qui est plus drôle qu'un conteneur rempli de bébés morts ?



Savoir qu'il y en a un de vivant au fond.





Edito spécial



Bonjour les crapules. Ça fait plaisir de vous revoir!



Si vous avez l'habitude de skip les éditos, faites une exception pour cette fois, c'est important.



Vous connaissez tous la série Black Mirror? Vous avez tous vus le film interactif *Black Mirror : Bandersnatch* dans lequel vous pouvez prendre des décisions quant au déroulement du scénario? Ou bien avez-vous peut-être déjà vu les vidéos interactives



de l'excellent Fabien Olicard sur Youtube ? Bref, vous l'aurez compris, voici **LA TOUTE PREMIÈRE SALOP'ETTE INTERACTIVE DE L'HISTOIRE DE LA SALOP'**.



Dans cette édition collector spéciale de votre mardimadaire préféré, vous allez être plongés dans une aventure captivante, où vous allez devoir prendre toute une série de décisions pour arriver à vos fins. Soyez intelligents, mais surtout, prenez les décisions qui VOUS parlent. Comme toujours, le plus important est de s'amuser!



Les instructions du jeu sont les suivantes :



- Pour profiter pleinement de l'expérience, **TÉLÉCHARGEZ CE PDF SUR VOTRE ORDINATEUR ET METTEZ-LE EN PLEIN ÉCRAN DANS VOTRE LECTEUR PDF FAVORI!** Ça permettra aux hyperliens de fonctionner, et de ne pas vous spoiler.



- Le jeu commence en page 6. Placez-vous sur cette page et mettez le mode plein écran.



Edito spécial

- Pour valider chacune de vos décisions, vous devez cliquer sur une forme, une icône, une image, etc. (principe d'hyperlien). Tout ça sera clair ou indiqué sur le moment.
- N'utilisez bien évidemment pas les flèches de votre ordinateur ou tout autre commande permettant de naviguer dans le pdf tant que le jeu n'est pas terminé.

Réaliser ce genre de jeu est fastidieux, mais c'est un plaisir énorme pour nous de vous le partager. En retour, n'hésitez pas à aller liker la page Facebook qui vous a amené(e) à cette Salop'ette et également à nous donner votre avis pour nous motiver à recommencer ce genre d'éditions à l'avenir!

Lorsque vous aurez terminé le jeu, le format classique vient clôturer ce numéro, avec des memes, des blagues, ... Ne partez pas avant d'avoir tout lu, ce serait dommage!

On ne va pas être plus longs, on sait que vous mourez d'impatience de commencer le jeu interactif. Donc rendez-vous à la page XX, mettez le mode plein écran, ouvrez-vous une bière s'il est passé 11h (avant c'est de l'alcoolisme), et profitez <3

MAKE SALOP'ETTE GREAT AGAIN !

Vos vice-infos adorés.

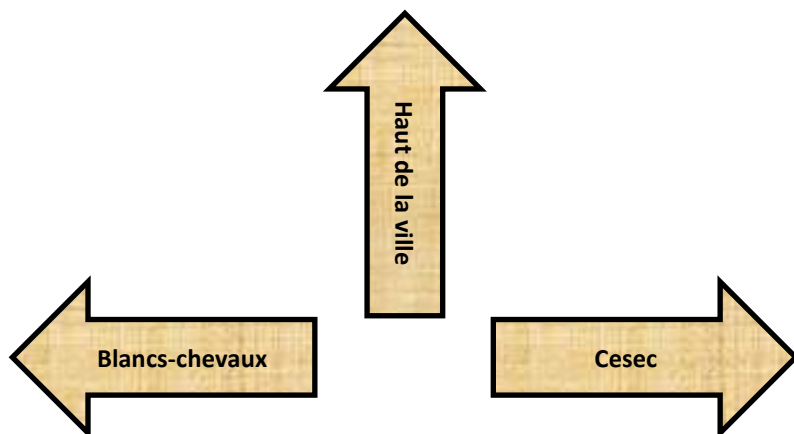


Cliquez sur le logo CI pour
commencer le jeu !

Le commencement

Nous sommes en fin de quadrimestre. La confinement n'a jamais eu lieu et n'était que le fruit de votre delirium tremens. Malheureusement, la semaine dernière, vous avez perdu votre calotte. Étant tellement bitu ce jour-là, vous ne vous souvenez pas du moindre détail des événements. Commence alors une longue quête durant laquelle vous allez tenter de la retrouver, au prix de plusieurs sacrifices, mais moyennant certains plaisirs. Les décisions que vous allez prendre durant votre parcours influenceront votre avancée vers votre douce boule de poils tant adorée.

Vous commencez votre recherche en partant de la Grand Place. Vous avez dès lors 3 choix de directions vers lesquelles vous diriger (cliquez sur la bonne, ça va être comme ça tout le temps on le répétera pas. Les PEPS vous pouvez abandonner ici si c'est trop compliqué pour vous).



Vers le haut de la ville...

Vous vous dirigez donc vers le haut de la ville. Vous passez la place des Wallons, êtes tentés par un Fresh mais résistez, car la recherche de votre calotte est plus importante. Vous continuez ainsi pendant quelques mètres... et passez devant la Cl. Wrong turn. Charles Frère vous a repéré. Et il y a une corona en ce moment-même dans la maison mère. Vous avez beau lui dire que vous n'avez plus de calotte (et que vous êtes d'ailleurs en train de la chercher), mais il vous trouve une vieille casserole en guise de chapeau, et vous harponne pour aller vous enfiler moult cruches à cette réunion de bougies. Mais peut-être êtes vous plus déterminés qu'il n'y paraît, au final, et avez-vous effectué quelques vomis stratégiques vous permettant de tenir encore debout après cette tragédie. En tous les cas, en fonction de la résistance à l'alcool que vous estimez avoir, choisissez l'endroit vers lequel vous allez vous rendre après la corona pour maximiser vos chances de retrouver votre sobriquet :



Aller à la MDS



Aller au Cesec

Maison des sciences

Si vous êtes à la MDS, c'est que vous êtes en réalité bien saoul. À peine entré, une chèvre s'approche de vous. Mais ce n'est pas n'importe quelle chèvre Harry, c'est une chèvre savante (oui ça existe).

Cliquez sur la chèvre pour connaître son histoire! (revenez bien sur cette page après)



Pour une raison que vous ignorez, la chèvre vous pose la question suivante :

« Si une chèvre boit 3 bières en déjeunant, 5 en dînant, 10 l'après-midi, et 15 le soir, est-elle encore capable de compter jusqu'à 69 à voix haute, et ce, sans faute ? »

Attention, une des deux réponses porte malheur et vous emmènera directement au Cesec. À vous de déterminer laquelle...

OUI

NON

CI en soirée

Vous estimez qu'une chèvre est capable de compter jusqu'à 69 après 33 bières, vous avez probablement tort, mais votre analyse mathématique fondée (en effet, 33 est un nombre semi-premier composé brésilien et est également un entier de Blum) vous envoie tout droit où vous le méritez : le Cercle Industriel. Malheureusement, il est 23h, et une corona vient d'avoir lieu juste avant votre arrivée. Vous le savez soit car vous y étiez (espèce de plein mort) ou bien car Adri et Gérard sont en pls dans leurs lits. Soudain, Fiasse pousse la porte et va mettre 13 croix sur son compte bar. Non il ne va pas boire 13 bières. Non il ne va pas faire un déjeuner en paix. VOUS allez faire un déjeuner en paix. Le bruit fatidique de la musique retentit... vous êtes pris au piège et vous exécutez.

Après cette épreuve, votre esprit ne raisonne plus correctement, et vous décidez d'aller à l'Agro (cliquez sur l'image).

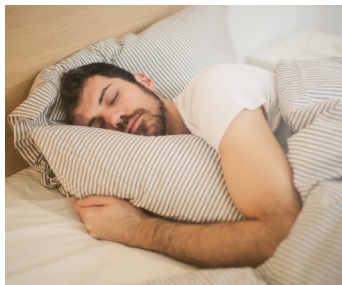


Cesec en soirée

Vous n'avez décidément pas de chance et vous retrouvez dans le monde des ténèbres, le Cesec. Un monde où les gens usurpent le nom d'« ingénieur » pour se donner un genre, alors que rien que votre cours d'éco de bac 2 reprend les 3/4 de leur bac. Pourtant, ils savent économiser, et ça se voit rien qu'à la hauteur de leurs bières. Si le film « chéri j'ai rétréci les chopes » devait être tourné quelque part, ce serait certainement au Cesec. Mais bon, vous êtes actuellement totalement raton-courgette, et n'avez plus trop l'œil pour voir ce que vous buvez. Après une dizaine de demi-chopes, une de ces fausses « ingénieur » vous propose de monter visiter sa chambre. Naïf comme vous êtes, vous ne vous rendez pas compte du piège qu'elle vous tend. En réalité, il n'y a pas que sa chambre qu'elle a envie de vous faire visiter. Mais au final, n'êtes-vous pas trop ivre que pour continuer les recherches aujourd'hui? Ne serait-il pas préférable de passer une bonne nuit au chaud au Cesec et de continuer demain? Vous avez le choix !



Continuer les recherches



Dormir au Cesec

Adèle

Vous voici à l'Adèle. Contrairement à d'habitude, vous n'êtes pas là pour vider un fut, mais bien pour retrouver votre calotte.

Vous prenez toutefois une bière (parce qu'il faut ce qu'il faut comme dirait l'autre) et soudain, lorsque vous avez le regard détourné par une droïde, une personne cagoulée dépose quelque chose dans votre verre puis s'enfuit en courant. Vous pensez d'abord à une insigne, en effet ça brille. Vous claquez sans plus tarder et sortez du fond de votre verre une mystérieuse clé dorée. Que peut-elle bien ouvrir? Serait-ce la clé qui ouvre l'Adèle jusqu'à plus tard qu'1h du matin? Malheureusement non. Tout à coup, une extrémité de la clé se détache : un parchemin en sort avec inscrit, en écritures anciennes :

« Cette clé permet d'ouvrir un coffre contenant 4 Leffe. Seule une de ces Leffe vous permettra de retrouver votre calotte »

Excité, vous allez aussitôt dans le placard à coffres, prenez le dit coffre puis l'ouvrez aussitôt. Vous voyez apparaître les 4 Leffe. C'est le moment de choisir :



Cesec en aprem

Vous voici au Cesec. Nous sommes en début d'après-midi, le soleil bat son plein mort. Un de ces petits pèteux du bas de la ville vient alors vers vous : la veille, vous dit-il, vous avez en fait « dormi » avec sa « copine » (la notion de copain-copine au Cesec est discutable), et il veut vous mettre sur la gueule (ces gens-là n'ont pas souvent d'autre solution pour imposer leur prétendue supériorité). Ayant plus d'un tour dans votre sac, vous lui proposez un deal. Sachant que ces gens-là ne vivent que pour l'argent, vous lui proposez de l'affronter au Kicker. Si vous gagnez, il vous paye 3 cruches puis vous laisse tranquille et si vous perdez, vous lui donnez 20€, il vous rend 10, puis vous lui en rendez 20, et il vous en rend 30. Ainsi, pensant qu'il sera gagnant, il vous laissera tranquille.

Si vous perdez, vous décidez d'aller payer les services d'un philosophe du FLTR avec vos gains (qui sait, peut-être cela vous aidera-t-il à retrouver votre calotte), et si vous gagnez, vous claquez les 3 cruches que le castagnard vous paye puis décidez d'aller vous faire couler au bar de la MDS. En fonction de votre niveau au kicker :



Je gagne (direction MDS)



Je perds (direction FLTR)

FLTR

Aaaah, le Philo. Des gens tout à fait normaux, qui font des études tout à fait normales, en buvant de manière normale. Cet excès de normalité comparé à vos études beaucoup trop abstraite d'ingénieur civil vous donne envie de philosopher sur le sens de votre vie. Vous payez donc un étudiant philosophe en devenir que vous trouvez sur le coin du bar (ça en dit long sur le type de philosophe qu'il deviendra), et oui vous auriez pu vous offrir Gérard gratuitement, mais il est actuellement indisponible pour des raisons alcooliques. Après avoir bu 15 bières pour vous échauffer l'esprit (que vous payez à chaque fois 1€ en recevant 2€ de monnaie en retour, logique du FiLTRe), que vous dégustez en sa compagnie des heures durant, le philosophe, qui s'appelle Elayor Effel, vous pose « la grande question sur la vie, l'univers et le reste ». Quelle est votre réponse ? (Votre niveau d'intelligence vous emmènera tout droit où vous le méritez).

42

Pas 42, c'est
totalement
arbitraire
comme réponse

Agro

Si vous êtes ici, c'est que vous ne raisonnez pas correctement. À peine entré, une odeur pestilentielle atrophie vos naseaux. Ce n'est pas étonnant puisque vous venez d'entrer chez les ingés purin. Vous ne parvenez donc pas à sentir si votre calotte est dans le coin, mais votre intuition vous dit que vous vous en rapprochez. Par contre, après tous vos déboires, votre envie des plaisirs de la chair est exacerbée, et vous ne pensez plus qu'à assouvir vos pulsions... quand soudain, une magnifique demoiselle attire votre attention. Elle a de longs cheveux bruns bouclés, des yeux d'un vert déconcertant, des courbes d'une sensualité homérique, et pour couronner le tout, un âge à deux chiffres... dur de résister. Après quelques bières d'hésitation, vous décidez d'aller l'aborder. Tout se passe bien jusqu'à ce qu'elle vous avoue qu'elle est kapiste. Vous savez donc qu'il sera très facile de la ramener, mais qu'avant cela, il va falloir passer par la case Coq Hardy (qu'elle appelle d'ailleurs « petite casa »), où tous ses amis bobos sont en train de se trémousser sur des musiques de 2000. Vous avez donc le choix entre continuer vos recherches vers l'ADÈLE ou bien aller au Coq avec la jolie fille.



Direction Adèle



Direction Coq

Blancs chevaux

Vous voici aux blancs chevaux. Après une petite fringale au Piano, vous avez encore un petit creux. Si vous êtes en chien, je vous conseille d'aller au psycho (il paraît qu'ils sont tous en info là-bas). Si par contre, vous êtes en cheval, à pied ou à vélo, allez plutôt vous désaltérer au FLTR. Il est en effet important de bien se vider (la tête) avant de continuer vos recherches afin d'éviter de commettre des erreurs. Faites vos jeux!



Aller au Psycho



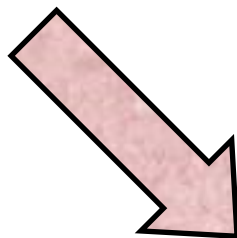
Aller au FLTR

Psycho

Vous avez choisi le Psycho. Après avoir garé votre chien dehors, vous poussez la porte. Quelle n'est pas votre surprise en voyant qu'il n'y a que deux personnes à l'intérieur. Voici l'explication : contrairement au haut de la ville, les étudiants des « sciences empiriques » ont besoin d'aller à tous leurs cours pour réussir. Vous l'aurez compris, les aprem techniques leur sont pour la plupart totalement inconnues au bataillon. Vous approchez les deux hommes présents dans la pièce. Après vous être étonné du fait qu'ils aient une voix et des airs très efféminés (qui sait, peut-être s'entraînent-ils à jouer une scène de leur revue), et après leur avoir appris à affonner, ils vous glissent un billet de 20€ en vous faisant un petit clin d'œil. Vous prenez cela comme une incitation à acheter 20 bières. Après les avoir bues, la soirée fait son apparition. Une dizaine de filles entrent dans le bar et vous vous rappelez soudainement la raison de votre présence : tisser des « liens ». Mais vu que vous êtes moche comme un cul, vous vous prenez lapin sur lapin. Vous avez le choix entre soit aller au Coq Hardy pour continuer votre chasse, ou bien abandonner votre chien et marcher en direction du sud-est et rentrer dans le premier cercle que vous trouvez.



Je vais chasser au Coq



Direction sud-est

Coq Hardy

Vous entrez au lieu dit Coq Hardy. Les kapistes derrière le bar ne savent pas changer de fut et une foule énorme s'entasse donc devant. Si vous étiez accompagné, vous vous perdez dans la masse et vous retrouvez seul. Vous avancez dans cette foule monstrueuse, et embrassez malencontreusement une jeune fille, tant tout le monde est entassé l'un contre l'autre. Vous vous excusez, timidement, quand soudain, elle vous réembrasse de plus belle. It was at this moment Jackson knew que vous n'étiez pas prêt de retrouver votre calotte de si tôt. 10 minutes plus tard, vous êtes devant le Coq avec la demoiselle, bras dessus bras dessous, et elle vous annonce qu'elle kotte au Cesec. Cette nouvelle ne fait qu'un tour dans votre tête, et en moins de temps qu'il ne faut à Dourt pour affoner une bière, vous vous retrouvez dans son lit. Vos aventures continueront demain...

Direction le Cesec pour une
bonne nuit

Leffe Royale

Vous avez choisi la Leffe Royale, une bière d'un raffinement pur. Sa robe blonde, son amertume délicate aux notes citronnées et résineuses ainsi que ses arômes fleuris définissent à eux seuls la finesse de son caractère.

Lorsque vous prenez la Leffe en main, vous ressentez une sensation étrange. Soudain, un décapsuleur magique tombe du ciel, et lorsque vous ouvrez la bouteille, un jeune homme apparaît. Il s'appelle Elayor Effel. Vous l'avez peut-être déjà rencontré au FLTR au coin du bar. Il prend la parole :

« Je vais vous raconter comment vous avez perdu votre calotte la semaine dernière. Ce jour-là, vous étiez ivre. Si ivre que vous avez été à l'Adèle et vous êtes enfilé 13 Leffe Royale. Cependant, une vieille prophétie originaire d'un ancien mage du FLTR dit que lorsqu'on se met à l'envers avec 13 de ces bières et sa calotte sur la tête, celle-ci prend la forme d'un philosophe du nom d'Elayor Effel, ou si vous le lisez à l'envers : « Leffe Royale ». Je suis votre calotte. Pour retrouver mon sommeil éternel, il fallait que vous retrouviez par vous-même la Leffe sacrée sans quoi je ne pouvais vous révéler qui j'étais réellement. Pour que je me retransforme en votre calotte, claquez-la immédiatement. »

Aussitôt, vous affonnez votre Leffe aussi vite qu'une Place des Paniers, puis votre calotte se trouve devant vous. Elayor a disparu. Vous avez maintenant envie d'aller raconter cette histoire à vos amis, mais vu que vous que vous êtes arraché mort, ils ne vous croiront certainement pas. **THE END. Cliquez sur la Leffe pour lire la suite de la Sallop'ette (ou bien allez à la page 22).**



Leffe Radieuse

Vous avez choisi la Leffe Radieuse, une bière ambrée, riche en arômes et délicieusement raffinée. Très complexe, aux accents délicats d'agrumes et de graines de coriandre, c'est une bière appréciée tout particulièrement des connaisseurs.

Malheureusement, ce n'est pas cette Leffe qui vous mènera à votre calotte. Au contraire, la Leffe Radieuse va vous envoyer directement dans le haut de la ville. Courage, votre quête n'est pas terminée, et l'espoir de retrouver votre calotte un jour n'est pas vain!

Cliquez la Leffe et cliquez dessus pour continuer.



Leffe Rituel 9°

Vous avez choisi la Leffe Rituel 9°, une bière de haute fermentation à la belle robe cuivrée et aux notes subtiles de fruits et d'épices amères. Ses arômes puissants lui donnent tout son caractère racé et prononcé.

Malheureusement, ce n'est pas cette Leffe qui vous mènera à votre calotte. Au contraire, la Leffe Rituel 9° va vous envoyer directement au Cesec. Courage, votre quête n'est pas terminée, et l'espoir de retrouver votre calotte un jour n'est pas vain!

Cliquez la Leffe et cliquez dessus pour continuer.



Leffe Ruby

Vous avez choisi la Leffe Ruby, une bière rouge rafraîchissante née de la rencontre unique entre les saveurs typiques de la bière d'Abbaye et la délicatesse des arômes boisés de fruits rouges et de bois de rose.

Malheureusement, ce n'est pas cette Leffe qui vous mènera à votre calotte. Au contraire, la Leffe Ruby va vous envoyer directement aux Blancs-chevaux. Courage, votre quête n'est pas terminée, et l'espoir de retrouver votre calotte un jour n'est pas vain!

Cliquez la Leffe et cliquez dessus pour continuer.



PROGRAMME D

```
1  /*
2   * fem.c
3   * Library for MECA1120 : Finite Elements for dummies
4   *
5   * Copyright (C) 2015 UCL-EPL : Vincent Legat
6   * ALL rights reserved.
7   *
8   */
9
10 #include "fem.h"
11
12 static const double _gaussTri3Xsi[3] = { 0.166666666666667, 0.666666666666667, 0.166666666666667};
13 static const double _gaussTri3Eta[3] = { 0.166666666666667, 0.166666666666667, 0.666666666666667};
14 static const double _gaussTri3Weight[3] = { 0.166666666666667, 0.166666666666667, 0.166666666666667};
15
16
17 femIntegration *femIntegrationCreate(int n, femElementType type)
18 {
19     femIntegration *theRule = malloc(sizeof(femIntegration));
20     if (type == FEM_TRIANGLE && n == 3) {
21         theRule->n = 3;
22         theRule->xsi = _gaussTri3Xsi;
23         theRule->eta = _gaussTri3Eta;
24         theRule->weight = _gaussTri3Weight; }
25     else Error("Cannot create such an integration rule !");
26     return theRule;
27 }
28
29 void femIntegrationFree(femIntegration *theRule)
30 {
31     free(theRule);
32 }
33
34
35 femMesh *femMeshRead(const char *filename)
36 {
37     femMesh *theMesh = malloc(sizeof(femMesh));
38
39     int i, trash, *elem;
40
41     FILE* file = fopen(filename, "r");
42     if (file == NULL) Error("No mesh file !");
43
44     ErrorScan(fscanf(file, "Number of nodes %d \n", &theMesh->nNode));
45     theMesh->X = malloc(sizeof(double)*theMesh->nNode);
46     theMesh->Y = malloc(sizeof(double)*theMesh->nNode);
47     for (i = 0; i < theMesh->nNode; ++i) {
48         ErrorScan(fscanf(file, "%d : %le %le \n", &trash, &theMesh->X[i], &theMesh->Y[i])); }
49
50     char str[256]; if (fgets(str, sizeof(str), file) == NULL) Error("Corrupted mesh file !");
51
52     ErrorScan(sscanf(str, "Number of triangles %d \n", &theMesh->nElem));
53     theMesh->elem = malloc(sizeof(int)*3*theMesh->nElem);
54     for (i = 0; i < theMesh->nElem; ++i) {
55         elem = &(theMesh->elem[i*3]);
56         ErrorScan(fscanf(file, "%d : %d %d %d \n", &trash, &elem[0], &elem[1], &elem[2])); }
57
58     fclose(file);
59     return theMesh;
60 }
```


DE LA SEMAINE

```
62 void femMeshFree(femMesh *theMesh)
63 {
64     free(theMesh->X);
65     free(theMesh->Y);
66     free(theMesh->elem);
67     free(theMesh);
68 }
69
70 void femMeshWrite(const femMesh *theMesh, const char *filename)
71 {
72     int i,*elem;
73
74     FILE* file = fopen(filename,"w");
75
76     fprintf(file, "Number of nodes %d \n", theMesh->nNode);
77     for (i = 0; i < theMesh->nNode; ++i) {
78         fprintf(file,"%6d : %14.7e %14.7e \n",i,theMesh->X[i],theMesh->Y[i]); }
79
80     fprintf(file, "Number of triangles %d \n", theMesh->nElem);
81     for (i = 0; i < theMesh->nElem; ++i) {
82         elem = &(theMesh->elem[i*3]);
83         fprintf(file,"%6d : %6d %6d %6d \n", i,elem[0],elem[1],elem[2]); }
84
85     fclose(file);
86 }
87
88 femEdges *femEdgesCreate(femMesh *theMesh)
89 {
90     femEdges *theEdges = malloc(sizeof(femEdges));
91     int n = 3*theMesh->nElem ;
92     theEdges->mesh = theMesh;
93     theEdges->edges = malloc(n * sizeof(femEdge));
94     theEdges->nEdge = n;
95     theEdges->nBoundary = n;
96     return theEdges;
97 }
98
99 void femEdgesPrint(femEdges *theEdges)
100 {
101     int i;
102     for (i = 0; i < theEdges->nEdge; ++i) {
103         printf("%6d : %4d %4d : %4d %4d \n",i,
104             theEdges->edges[i].node[0],theEdges->edges[i].node[1],
105             theEdges->edges[i].elem[0],theEdges->edges[i].elem[1]); }
106 }
107
108 void femEdgesFree(femEdges *theEdges)
109 {
110     free(theEdges->edges);
111     free(theEdges);
112 }
```

Awesome OC memes

Flora when il s'agit
de show her boobs à l'AG GCI



Awesome unstolen memes





Blagues



Que dit un Japonais quand il rate son bus?



Karaté (car raté xD)



Pourquoi les bonnes sœurs chinoises aiment les Beatles ?



Parce qu'elles sont jaunes, les nonnes.



T'as deux poussins, t'en veux qu'un. Tu fais quoi ?



T'en poussin.



Comment Frunch range-t-il ses cougnous dans l'armoire ?



Dans l'ordre décroissant.



Pourquoi les cougnous de Frunch ne vont jamais au sports d'hiver?



Parce qu'ils ne savent Pasquier.



Un mec entre dans la chambre, une chèvre dans les bras.



Sa femme allongée sur le lit était en train de lire un livre.



L'homme dit : « Regarde chérie, c'est la vache que je baise quand t'as des Migraines ».



La femme répond : « Si t'étais pas con à ce point tu te rendrais compte qu'il s'agit d'une chèvre.



L'homme sourit : « Si t'étais pas conne à ce point tu comprendrais que je parlais à la chèvre... »

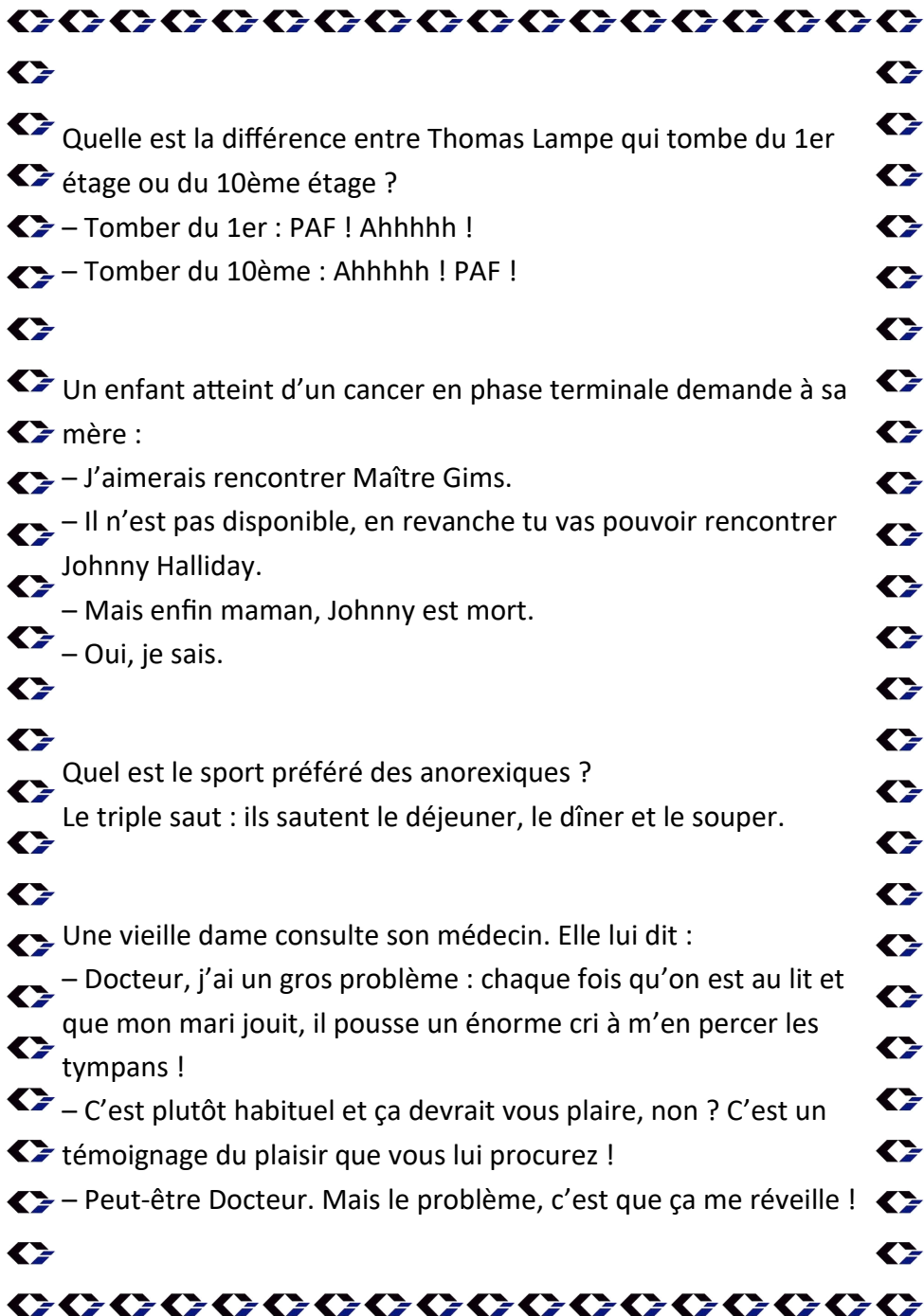


Pourquoi les Anglais n'aiment pas les grenouilles ?



Car elles font le thé tard.





Quelle est la différence entre Thomas Lampe qui tombe du 1er étage ou du 10ème étage ?



– Tomber du 1er : PAF ! Ahhhhh !



– Tomber du 10ème : Ahhhhh ! PAF !



Un enfant atteint d'un cancer en phase terminale demande à sa mère :



– J'aimerais rencontrer Maître Gims.



– Il n'est pas disponible, en revanche tu vas pouvoir rencontrer Johnny Halliday.



– Mais enfin maman, Johnny est mort.



– Oui, je sais.



Quel est le sport préféré des anorexiques ?



Le triple saut : ils sautent le déjeuner, le dîner et le souper.



Une vieille dame consulte son médecin. Elle lui dit :



– Docteur, j'ai un gros problème : chaque fois qu'on est au lit et que mon mari jouit, il pousse un énorme cri à m'en percer les tympans !



– C'est plutôt habituel et ça devrait vous plaire, non ? C'est un témoignage du plaisir que vous lui procurez !



– Peut-être Docteur. Mais le problème, c'est que ça me réveille !



On sait que vous le ferez pas car c'est un pdf mais c'est joli

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

Une Blague?

Un message à faire passer?

Un ragot à dénoncer ?

Un événement à raconter?

Ou tout simplement envie de faire un
peu de grabuge pas cher ?

>>> cisalop@gmail.com <<<