



## « À qui le club? »

Poser la question, c'est y répondre : le club appartient à ses membres. « Évident! » me direz-vous. Vraiment? Les membres se sentent-ils propriétaires du club? On le saurait si on leur avait posé la question dans le sondage d'avril dernier. Mais cette question, nous ne l'avons pas posée.

On peut présumer que les membres se sentiraient propriétaires du club tant et aussi longtemps qu'ils comprendront qu'ils ont une certaine prise sur lui. Ce sera vrai s'il existe un esprit démocratique, soit un bon dialogue entre le comité de direction et les bénévoles les plus influents d'un côté, et l'ensemble des membres de l'autre.

L'esprit démocratique, ou pour faire plus court, la démocratie n'est pas facile à mettre en œuvre et à mainte-

nir. En politique, la démocratie n'existe que dans certaines sociétés. Elle n'existe pas dans la nature. Dans plusieurs pays, elle a été obtenue de haute lutte. Au club, l'esprit démocratique n'existera à long terme que si on lui donne des outils.

Notre sondage de l'an dernier a été un grand outil de démocratie. Des membres nous l'ont dit. Quand on se rend compte que les groupes d'intérêt ont été multipliés par 5 en septembre par suite du sondage, on voit la valeur de l'« input » des membres sur le fonctionnement du club. Mais pour obtenir cet « input », il fallait créer le canal de communication. Espérons que d'autres sondages soient lancés dans les prochaines années.

Le couple Racicot, qui nous a fait une belle présentation sur les blogues le 14 janvier, nous a légué un blogue d'apprentissage des blogues. Le groupe d'intérêt sur les logiciels libres a son blogue. Ces blogues sont en phase initiale. Il y aura certainement d'autres blogues qui verront le jour au club. Nos blogues deviendront sûrement un grand outil de démocratie.

L'esprit démocratique parfait n'existera jamais. On ne peut continuellement consulter tout le monde sur tout. De plus, les ressources du club, dont le bénévolat est l'élément principal, ne sont pas infinies. Il doit y avoir un juste milieu entre l'écoute et l'action. Un esprit démocratique sain nous aidera à assurer que le club appartiendra toujours à l'ensemble de ses membres; ils le sentiront bien.

Ce sens de propriété du club chez les membres n'empêche nullement un bénévole de se sentir très propriétaire de sa tâche ou de sa responsabilité. Le bénévole qui a ce sentiment sera plus intense dans son action. Il veillera davantage au grain. Le club en profitera. →

### Dans ce numéro:

- 1 • **À qui le club?**  
*André Charest*
- 2 • **Carnet d'adresses Internet**  
*Albert Richard*
- 3 • **Message du président**  
• **Haute vitesse vs Large Bande** /rp
- 4 • **Composantes informatiques, leçon 7 de 9**  
*Robert Paradis*
- 6 • **Le Coin du Curieux**  
*Carmen Gamache*
- 8 • **Échos de l'Équipe de direction**  
*Roch Lafrance*

← Le sens de propriété du club chez les membres n'est pas contradictoire non plus avec une certaine soif d'influence que nous avons en nous. Elle est la petite sœur de la soif de pouvoir. Elle est dans nos gènes. Nous ne la possédons pas tous au même degré. Certains semblent en être presque dépourvus. Et elle n'existe pas seulement chez les hommes. Les femmes la possèdent aussi. Comment expliquer autrement les sociétés matriarcales? Les femmes exercent généralement leur influence de façon moins bombastique, mais tout aussi efficace, sinon plus.

Dans le fond, tout est une question d'équilibre. Un équilibre qui sera toujours difficile à maintenir. Un équilibre que le club, depuis sa fondation, a réussi soit à maintenir, soit à retrouver après un écart.

Un bénévole de longue date me disait dernièrement que les clubs informatiques qui survivent aussi longtemps que le nôtre sont rares. D'après lui, les clubs informatiques survivent 5 ou 6 ans après leur fondation et disparaissent par la suite, probablement quelque temps après le départ des fondateurs. Pour en avoir entendu parler, je sais que le Club informatique Mont-Bruno a survécu à quelques crises.

Les crises sont dangereuses. Une crise pourrait un jour emporter le club. Il faut se vacciner contre elles. Le meilleur vaccin dans les circonstances est l'esprit démocratique. Tant qu'il existera, surtout s'il est fort et bien senti des membres, tant que les membres percevront que le club leur appartient, le club sera protégé. C'est la grâce qu'on ne peut que lui souhaiter.

André Charest

## Carnet d'adresses Internet

Par Albert Richard

Email/Courriel: [albertri@videotron.ca](mailto:albertri@videotron.ca)

Mon site à <http://pages.infinit.net/alber>

Transmission par ImpôtNet Québec  
[http://www.revenu.gouv.qc.ca/fr/services/sgp\\_impotnet\\_part/index.asp](http://www.revenu.gouv.qc.ca/fr/services/sgp_impotnet_part/index.asp)  
 Transmission par ImpôtNet Canada  
<http://www.impotnet.gc.ca>

PC Astuces - Windows XP  
<http://www.pcastuces.com/pratique/astuces/2438.htm>

Windows XP - Vista - astuces - réparer - formater - thèmes  
<http://www.informatruc.com/>

<b>CONSEIL EXÉCUTIF</b>	
président	Réjean Coté
vice-président	Francine Desrosiers
trésorier	Walter Pearce
secrétaire	Gérard Couture
ex-président	Denis Bélanger
<b>SERVICES AUX MEMBRES</b>	
webmestre	André Bergeron
relations publiques	Francine Desrosiers
activités spéciales	Walter Pearce
abonnements	Gérard Couture
éditeur du CHIP	Robert Paradis
dépannage à domicile	Réjean Coté Tél. 450-441-2339
dépannage par courriel	Jacques Laliberté <i>aidecimbcc@gmail.com</i>
soutien dépannage	Huguette Girard, Serge Nadeau, Marcel Gaudreault, Robert Bujold, Christine Blanchette.
<b>FORMATION DES MEMBRES</b>	
planification des séances	Roch Lafrance
formation bibliothèque	Réjean Coté, Réjean Deslandes, Michel Gagné, Jean-Claude Moisan, Huguette Turgeon, Raymond Frégeau
Groupes d'intérêt	Coordonnateur: André Charest « Wikipedia » Michel Gagné « Vista » Albert Richard « Logiciels libres » Gil Bourhis
Groupe Avancé	Coordonnateur: Robert Paradis
<u>Autres Formateurs:</u>	
Octave Allard, Réjean Daigle, Albert Richard,	Robert Bujold, Carmen Gamache, Pierre St-Aubin.
André Charest, Jacques Laliberté,	
<b>AIDE SOUTIEN TECHNIQUE</b>	
accueil réunions	Colette Fortier Monique Lavigne Jeannette René de Cotret
« coffee master »	Simon Laliberté Yvonne Arbour
« le coin du curieux »	Carmen Gamache, Michel Gagné
<u>Logistique:</u>	
Octave Allard Yvon Gaudreau	Cléo Morissette André Lacroix Roger Cadieux
<b>PROJET RECYCLAGE D'ORDINATEURS</b>	
Pierre St-Aubin. Pour informations: (450) 653-4871	
Le Club informatique possède une adresse courriel (e-mail address): <b><a href="mailto:cimbcc@cimbcc.ca">cimbcc@cimbcc.ca</a></b> Visitez la page d'accueil du Club sur Internet à l'adresse suivante: Visit our WEB site and find out about the Club activities: <b><a href="http://www.cimbcc.ca">http://www.cimbcc.ca</a></b>	
<u>Adresse postale:</u>	Club informatique Mont-Bruno a/s Service de la Récréation 1585 rue Montarville Saint-Bruno de Montarville, Qc J3V 3T8

## Message du président

Réjean Côté



### L'ordinateur est très bon pour les personnes du troisième âge

Une étude de l'Université de Californie montre que l'utilisation d'un ordinateur est très bénéfique pour les personnes âgées. D'après l'étude, l'utilisation d'un ordinateur stimule les régions du cerveau responsables des raisonnements complexes et de la prise de décisions.

Quand la personne âgée utilise l'ordinateur, il fait une expérience interactive nécessitant qu'il fasse des choix et ceci est le principal élément qui stimule leur capacité à prendre des décisions. Il pourrait même avoir comme résultat de garder le cerveau des gens âgés plus jeune et plus vivace.

L'imagerie par résonance magnétique a montré un plus haut degré d'activités cérébrales chez les gens qui naviguaient sur le Web que celles qui ne le faisaient pas.

Naviguer sur le Web stimule le cerveau, en particulier le lobe frontal, cette partie qui est impliquée dans la prise de décisions complexes d'après le Dr Gary Small, neuroscientifique et auteur de iBrain, un livre sur les effets de la technologie sur le cerveau.

Contrairement à la croyance populaire, les aînés, surtout les baby-boomers, utilisent fréquemment Internet et le maîtrisent bien. 54 % des aînés du Québec, sont des internautes. De plus, le groupe des aînés est celui qui augmente le plus rapidement sur le Web.

Le club informatique est heureux d'aider les personnes de tous âges à s'initier et à se perfectionner dans l'utilisation de l'ordinateur et d'Internet. Pourquoi n'inviteriez-vous pas vos connaissances à se joindre au club? Elles pourraient ainsi agrandir leur cercle d'amis, s'ouvrir à de nouveaux horizons... et ralentir le vieillissement de leur cerveau!

Réjean Côté, président

## Haute Vitesse vs Large Bande

Plusieurs voient une différence entre une connexion *haute* vitesse, *moyenne* vitesse, vitesse *intermédiaire* d'un serveur alors que ce sont tous des connexions dites « à large bande ». Par contre, quand on dit « large bande », on comprend qu'il s'agit d'une connexion internet dite à haute vitesse, donc plus rapide que celle procurée par les modems téléphoniques à 56 kilobits par seconde (Kb/s; une connexion que l'on appelait dans le temps la *basse* vitesse).

De plus, la norme de la large bande est loin d'être la même à travers le monde et elle varie fortement de pays en pays. Par exemple, aux États-Unis, les autorités fédérales définissent la large bande comme étant plus rapide que 0.768 Mb/s. Le CRTC, au Canada, a décrété une norme deux fois plus rapide, à 1.5 Mb/s. Le Japon, pays ultra techno, fait cavalier seul avec un seuil de large bande fixé à 100 Mb/s. Quant à elle, l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) a pour sa part adopté la norme de 0.256 Mb/s pour définir la large bande.

Question : Savez-vous à quelle vitesse votre serveur transmet les données à votre ordinateur? Une chose est certaine : tous ces serveurs ont une connexion large bande mais la vitesse de transmission de données est parfois assez loin de la norme. Par contre, certains serveurs dépassent la norme du pays d'où ils transmettent.

Quelque soit la norme ou le pays d'origine, on peut conclure que plus le débit de la transmission de données est élevé, plus il est possible pour l'utilisateur d'employer le potentiel de sa connexion, par exemple en regardant des films ou des émissions de télé haute définition.

/rp

# Petit cours sur les composantes d'un système informatique (Leçon 7 de 9)

Robert Paradis

*N.D.L.R. Cet article s'inspire du portail informatique de Wikipédia, l'encyclopédie libre.  
Certains paragraphes sont des extraits de ce même portail.*

## Le Disque Dur (HDD) partie II

Les disques durs ont été développés à l'origine (13 septembre 1956) pour les ordinateurs. Tout d'abord en attachement local, ils peuvent être aujourd'hui organisés en réseaux, de capacité et de fiabilité croissantes. Les disques durs font également l'objet de multiples usages au-delà des ordinateurs, on peut les retrouver notamment dans des caméscopes, des lecteurs/enregistreurs de DVD, des consoles jeux vidéo, des assistants numériques et des téléphones mobiles.

**Principe de fonctionnement.** Dans un disque dur, on trouve des plateaux rigides en rotation. Chaque plateau est constitué d'un disque réalisé généralement en aluminium, facilement usinable et non magnétique. Des technologies plus récentes utilisent le verre ou la céramique, qui permettent des états de surface encore meilleurs que ceux de l'aluminium. Les faces de ces plateaux sont recouvertes d'une couche magnétique, sur laquelle sont stockées les données. Ces données sont écrites en code binaire [0,1] sur le disque grâce à une tête de lecture/écriture, petite antenne très proche du matériau magnétique. Suivant le flux électrique qui traverse cette tête, elle modifie le champ magnétique local pour inscrire sur la surface du disque ce qui correspond soit à 1 ou à 0. Pour lire, c'est le même principe qui est utilisé, mais dans l'autre sens : le champ magnétique local engendre un flux électrique au sein de la tête qui dépend de la valeur précédemment inscrite, on peut ainsi lire un 1 ou un 0.

L'[électronique](#) associée contrôle le mouvement de l'armature ainsi que la rotation des plateaux, et réalise les lectures et les écritures suivant les requêtes du contrôleur du disque. Les micro logiciels ([firmwares](#)) des disques durs récents sont capables d'organiser les requêtes de manière à minimiser le temps d'accès aux données, et donc à maximiser les performances du disque.

**Géométrie.** Chaque plateau (2 surfaces : le dessus et le dessous) est composé de pistes concentriques. Les pistes situées à un même rayon sur les différents plateaux forment un cylindre. Chaque piste concentrique est délimitée en secteurs contigus contenant les données. Il faut donc trois coordonnées pour accéder à un secteur :

1. le numéro de la tête de lecture (choix de la surface)
2. le numéro de la piste (détermine le déplacement de la tête)
3. le numéro du secteur sur cette piste (détermine à partir de quand il faut commencer à lire les données).

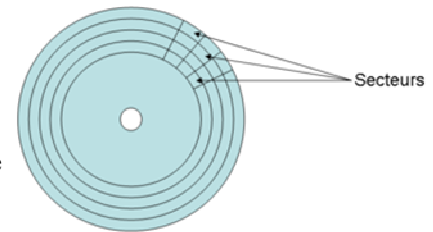
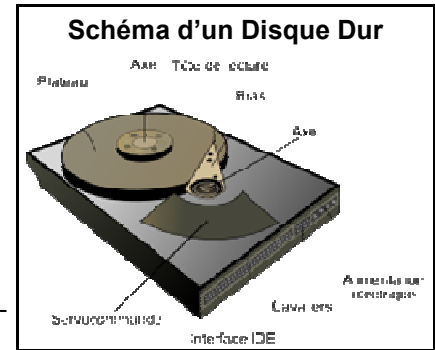
Cette conversion des coordonnées est faite par le contrôleur du disque à partir de l'adresse absolue du secteur (un nombre compris entre 0 et le nombre total de secteurs (moins 1) contenu sur le disque).

**Mesure de la capacité d'un disque dur.** La capacité d'un disque dur peut être calculée par la multiplication du nombre de cylindres par le nombre de têtes par le nombre de secteurs par le nombre d'octets/secteur (généralement 512). Sur les disques ATA (IDE) de taille supérieure à 8 Go, les valeurs sont fixées à 16 383 cylindres, 16 têtes, 63 secteurs pour la compatibilité avec les systèmes d'exploitation plus anciens.

Aujourd'hui, les disques durs ayant les capacités les plus importantes sur le marché dépassent les 2 To (téraoctet = 1000 gigaoctets). La capacité des disques durs a augmenté beaucoup plus vite que leur rapidité, limitée par la mécanique. Le standard 2008 était de 500 Go pour les PC de bureau et de 160 Go pour les PC portables.

**Temps d'accès.** Le temps d'accès et le débit d'un disque dur permettent d'en mesurer les performances. Les facteurs principaux à prendre en compte sont :

1. **Temps de latence**, facteur de la vitesse de rotation des plateaux. Le temps de latence (temps d'attente en seconde) est égal à 60 divisé par la vitesse de rotation en tour par minute. Le temps de latence moyen est égal au temps de latence divisé par 2 (car on estime que statistiquement les données sont à un demi-tour près des têtes). Dans les premiers disques durs, jusqu'en 1970, le temps de latence était d'un tour.



2. **Temps de recherche**, « *seek time* », est le temps que met la tête pour se déplacer jusqu'au cylindre choisi. C'est une moyenne entre le temps piste à piste, et le plus long possible (*full-stroke*).
3. **Temps de transfert** est le temps que vont mettre les données à être transférées entre le disque dur et l'ordinateur par le biais de son interface.

Pour estimer le temps de transfert total, on additionne ces trois temps. On pourra rajouter le temps de réponse du contrôleur, etc. Il faut souvent faire attention aux spécifications des constructeurs, ceux-ci auront tendance à communiquer les valeurs de pointe au lieu des valeurs soutenues.

L'ajout de mémoire vive sur le contrôleur du disque (8 ou 16 Mo) permet d'augmenter les performances. Cette mémoire sera remplie par les blocs de secteurs « clusters » suivants le bloc demandé, en espérant que l'accès aux données sera séquentiel (pourcentage *hit and miss*). En écriture, le disque peut informer l'hôte qui a initié le transfert que celui-ci est terminé alors que les données ne sont pas encore écrites sur le média lui-même. Cela peut poser un problème de cohérence des données si on veut aller *plus vite que le violon*.

**Les fabricants** usuels actuels des disques durs sont Hitachi, Samsung, Seagate, et Western Digital.

**Formats.** Les dimensions des disques durs sont normalisées et ont été données dans le CHIP du mois dernier. Les plus petits disques entrent dans la catégorie des microdrives. Les **microdrives** ont été créés par IBM il y a environ 10 ans mais ils n'ont été commercialisés que très récemment, pour répondre aux besoins des baladeurs numériques et surtout de la photographie numérique. Actuellement, leur capacité varie de 384 Mo à 8 Go. Ils sont néanmoins plus chers (mécanique de précision avec systèmes antichocs), plus fragiles cependant, et consomment davantage à cause de leur micromoteur. Ils sont principalement utilisés dans les appareils photos professionnels et dans certains lecteurs MP3 en raison de leurs capacités importantes.

Depuis peu cependant, ce type de disque dur entre en concurrence frontale avec les **mémoires flash**, qui sont moins sensibles car faites d'électronique pure, et dont les coûts deviennent de plus en plus abordables.

**Émulation.** Parfois il est nécessaire d'avoir un périphérique en tout point similaire à un disque dur, mais avec des temps d'accès beaucoup plus rapides, au détriment de la capacité. Il y a deux façons d'atteindre ce but : soit par la création d'un **disque virtuel** soit par l'utilisation d'un **disque SSD** (Solid State Drive).

**Le disque virtuel.** Parfois aussi appelé **RAM Disque**, c'est un artifice qui permet d'émuler un disque dur à partir d'un espace alloué dans la mémoire centrale. Sa création, son effacement et son accès se font par le biais d'appels systèmes. Les temps d'accès sont extrêmement rapides ; en revanche, par construction, leur capacité ne peut excéder la taille de la mémoire centrale.

Les données étant perdues si la mémoire n'est plus alimentée électriquement, on les utilise en général pour des fichiers en *lecture seule*, copies de données sur disque, ou pour des fichiers *intermédiaires* dont la perte importe peu.

**Le disque SSD (Solid State Drive).** Appelé couramment à tort **disque**, alors qu'aucune partie n'est mobile, le disque SSD a extérieurement l'apparence d'un disque dur classique, y compris l'interface, mais techniquement, il ne contient aucun élément mécanique, les données étant stockées dans de la mémoire flash.

De ce fait, les temps d'accès sont très rapides et les débits très importants, mais lors de leur introduction, leur capacité était encore limitée à 512 Mo. En 2007, on trouve des modèles de plus haute capacité (1 à 8 Go à des prix plus ou moins abordables suivant la capacité désirée).

Le premier trimestre 2008 voit la commercialisation de portables équipés de SSD de capacité allant de 64 à 128 Go, par la plupart des grands constructeurs (Apple, Sony, Dell, Fujitsu, Toshiba). Il semblerait que leurs avantages en performance soient réels, par contre, pour ce qui est de la consommation, les SSD ne tiendraient pas encore leurs promesses, ce qui laisserait présager encore de beaux jours aux disques durs traditionnels.

**Disques durs hybrides.** A mi-chemin entre le disque dur et le SSD (Solid State Drive), les disques durs hybrides sont des disques magnétiques classiques accompagnés d'un petit module de mémoire Flash. Développé en priorité pour les portables, l'avantage de ces disques est de réduire la consommation d'énergie, d'augmenter la vitesse de démarrage et d'augmenter la durée de vie du disque dur.

Lorsqu'un ordinateur portable équipé d'un disque hybride a besoin de stocker des données, en fait, il les range temporairement dans la mémoire flash ce qui évite aux pièces mécaniques de se mettre en route. L'utilisation de la mémoire Flash devrait permettre d'améliorer de 20% les chargements et le temps de démarrage des PC. Les PC portables devraient eux profiter d'une augmentation d'autonomie de 5 à 15%, ce qui pourrait se traduire par un gain de 30 minutes sur les dernières générations de PC portables.

**PROCHAIN CHIP: LA CARTE GRAPHIQUE**

## LE COIN DU CURIEUX




(par Carmen Gamache)

### Windows: la capture d'écran

Je vous propose aujourd'hui la capture d'écran en préparation à la présentation d'avril. Cette pratique vous permettra de préparer vos questions, le cas échéant.






Une **capture d'écran** est une image de ce qui est affiché à un instant donné sur un écran d'ordinateur. Cette image est semblable à une photo que l'on aurait prise de l'écran à ce même instant. Une capture d'écran est très utile pour décrire un problème à un utilisateur plus expérimenté pour obtenir de l'aide.

**Comment faire une capture d'écran et l'imprimer. (Vous allez générer une image à capter, faire la capture de l'écran, déposer l'image dans le logiciel Paint, puis l'imprimer.)**

1. Générez l'image à capter avec les actions suivantes :
  - a) démarrez **Internet Explorer** ;
  - b) à droite de  , écrivez **www.saint-patico.ca** ;
  - c) frappez sur la touche **Entrée**.
2. Sur la première rangée de touches du clavier, frappez sur la touche **Imprime écran** (c'est la touche à droite de la touche **F12** ; cette touche est identifiée par l'abréviation **ImpÉc**, **imp écr** ou une autre abréviation de **Imprime écran**) pour copier l'image de l'écran dans le presse-papiers.
3. Démarrez le programme **Paint** avec les actions suivantes :
  - a) cliquez sur le bouton **démarrer** ;
  - b) pointez sur **Tous les programmes** ;
  - c) pointez sur **Accessoires** ;
  - d) cliquez sur **Paint** ;
  - e) au besoin, agrandissez la fenêtre qui est apparue en cliquant sur le bouton  .
4. Déposez le contenu du presse-papiers dans la fenêtre de **Paint** avec les actions suivantes :
  - a) dans la barre des menus, cliquez sur **Edition** ;
  - b) dans le menu qui est apparu, si vous ne voyez pas **Coller**, cliquez sur  pour faire apparaître toutes les options du menu ;
  - c) cliquez sur **Coller**.
5. Imprimez le contenu de la fenêtre de **Paint** avec les actions suivantes :
  - a) dans la barre des menus, cliquez sur **Fichier** ;
  - b) cliquez sur **Mise en page...** ;
  - c) dans la section **Orientation**, cliquez sur **Paysage** ;
  - d) dans la section **Mise à l'échelle**, cliquez sur **Ajuster** ;
  - e) remplacez le contenu des deux rectangles à droite de **Ajuster** par **1** ;
  - f) cliquez sur le bouton **OK** ;
  - g) dans la barre des menus, cliquez sur **Fichier** ;
  - h) cliquez sur **Imprimer...** ;
  - i) cliquez sur le bouton **Imprimer**.
6. Cliquez sur le petit **X** en haut à droite de la fenêtre de **Paint** pour la fermer.
7. Dans la fenêtre qui est apparue, cliquez sur le bouton **Non**.
8. Fermez **Internet Explorer**

**Comment faire une capture d'écran et l'envoyer par courrier électronique. (Vous allez générer une image à capter, faire la capture de l'écran, déposer l'image captée dans le logiciel Paint, enregistrer l'image dans le**

dossier *Mes documents* sous le nom *Capture d'écran*, puis envoyer le fichier *Capture d'écran* par courrier électronique.)

1. Placez une capture de l'écran dans le logiciel Paint en exécutant les instructions 1 à 4 de l'exercice précédent.
2. Enregistrez le contenu de Paint dans le dossier **Mes documents** avec les actions suivantes :
  - a) dans la barre des menus, cliquez sur **Fichier** ;
  - b) cliquez sur **Enregistrer sous...** ;
  - c) si vous ne voyez pas **Mes documents** à droite de **Enregistrer dans**, faites apparaître ces mots comme suit
  - d) à droite de **Enregistrer dans**, cliquez sur  pour voir les dossiers disponibles,
  - e) cliquez sur **Mes documents** ;
  - f) à droite de **Nom du fichier**, remplacez le nom proposé par **Capture d'écran** ;
  - g) si vous ne voyez pas **JPEG** à droite de **Type**, faites apparaître ce mot comme suit
  - h) à droite de **Type**, cliquez sur  pour voir les choix disponibles,
  - i) cliquez sur **JPEG** ;
  - j) cliquez sur le bouton **Enregistrer** ;
  - k) si un message vous demande si vous voulez remplacer le fichier qui existe déjà, cliquez sur le bouton **Oui** ;
  - l) cliquez sur le petit **X** en haut à droite de la fenêtre de **Paint** pour la fermer.
3. Si votre logiciel de courrier électronique est Hotmail, faites les actions suivantes :
  - a) démarrez Hotmail ;
  - b) sur la ligne de commandes au-dessus de la liste de messages, cliquez sur **Nouveau** ;
  - c) complétez la ligne **À**, la ligne **Objet** et le corps du message comme vous le faites habituellement (note : l'adresse du service de dépannage du club est aidecimbcc@gmail.com) ;
  - d) ajoutez la pièce jointe comme suit
    - 01] sur la ligne de commandes au-dessus de votre message, cliquez sur **Joindre**,
    - 02] dans le menu qui est apparu, cliquez sur **Fichiers**,
    - 03] si vous ne voyez pas **Mes documents** à droite de **Enregistrer dans**, faites apparaître ces mots comme suit
      - i. à droite de **Regarder dans**, cliquez sur  pour faire apparaître les choix disponibles,
      - ii. dans le menu qui est apparu, cliquez sur **Mes documents**,
    - 04] sous **Mes documents**, cliquez sur **Capture d'écran**,
    - 05] en bas à droite de la fenêtre, cliquez sur le bouton **Ouvrir**,
    - 06] notez que le nom du fichier joint apparaît maintenant sous **Taille totale** dans l'en-tête de votre message ;
  - f) sur la ligne de commandes au-dessus de votre message, cliquez sur **Envoyer** ;
  - g) fermez **Internet Explorer**.
4. Si votre logiciel de courrier électronique est Outlook Express, faites les actions suivantes :
  - a) démarrez **Outlook Express** ;
  - b) dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton  ;
  - c) complétez la ligne **À**, la ligne **Objet** et le corps du message comme vous le faites habituellement (note : l'adresse du service de dépannage du club est aidecimbcc@gmail.com) ;
  - d) ajoutez la pièce jointe comme suit
    - 01] dans la barre des menus, cliquez sur **Insertion**,
    - 02] cliquez sur **Pièce jointe...** ,
    - 03] si vous ne voyez pas **Mes documents** à droite de **Regarder dans**, faites apparaître ces mots comme suit :
      - i. à droite de **Regarder dans**, cliquez sur  pour faire apparaître les choix disponibles,
      - ii. dans le menu qui est apparu, cliquez sur **Mes documents**,
    - 04] sous **Mes documents**, cliquez sur **Capture d'écran**,
    - 05] cliquez sur le bouton **Joindre** ;
  - f) cliquez sur le bouton **Envoyer** ;
  - g) fermez Outlook Express.

## **ECHOS DE L'ÉQUIPE DE DIRECTION**

Par Roch Lafrance, .

### La planification des présentations

Le but de cet exercice est de fournir aux membres le maximum de présentations pour satisfaire leurs besoins en information technique en informatique.

La démarche commence par une réunion avec Robert Paradis pour préparer la rencontre avec les principaux présentateurs et quelques membres de l'exécutif. À cette rencontre, nous passons en revue les présentations du niveau facile. Nous nous interrogeons sur les nouveautés dans le domaine informatique, le nouveau rôle des groupes d'intérêt pour fournir de la formation, la fréquence des répétitions sur les sujets plus populaires et le nombre total de présentations. Enfin, nous faisons le décompte des présentateurs disponibles pour réaliser le programme donné.

Avec ces données, nous élaborons une première proposition de programme. Après plusieurs discussions, le programme est présenté à l'exécutif pour approbation.

Cette démarche se poursuit toute l'année. Ainsi pour le programme d'automne 2008, nous avons eu 15 versions et pour le programme d'hiver 2009, nous sommes rendus à 18 versions. Il faut dire que la plupart des changements apportés visent à compléter le programme ou à changer les dates.

J'aimerais revenir sur trois points discutés avec les présentateurs :

1. Les présentations répétées d'année en année sur les sujets populaires tels que comme l'achat d'équipement et la photo numérique sont appréciés car, chaque année, on accueille de nouveaux membres et seulement 20 % des membres assistent aux présentations. Pour certains membres, c'est de la répétition et pour d'autres membres, c'est nouveau.
2. Dans le passé, nous avons l'habitude de faire des séries de présentations sur Word, Excel et PowerPoint. Aujourd'hui, les groupes d'intérêt s'occupent de cette formation. Avec la popularité de ces groupes, il faut avoir des locaux adéquats. L'expérience de cette année a démontré que, parfois, un livre de références commun serait souhaitable. La popularité grandissante des portables nous conduira, un jour, à faire des exercices sur place. Le succès des groupes d'intérêt repose sur la disponibilité des présentateurs et l'engagement des participants.
3. Le "Talon d'Achille" du club dans son programme de présentations est le petit nombre d'animateurs disponibles. Avec trois présentations par semaine, certains animateurs donnent leur 110 %. Pour que ce club continue à donner le niveau présent de services, il faut développer et attirer d'autres présentateurs et que tout le monde soit prêt à faire un peu plus pour le club.



**CHIP** est le bulletin officiel du Club informatique Mont-Bruno. Les articles présentés dans ce bulletin sont le reflet des opinions des personnes les ayant rédigés. Les articles qui nous sont expédiés pour publication doivent être signés.

**CHIP** is the official newsletter of the Mount Bruno Computer Club. The opinions presented in this newsletter are those of the authors and not necessarily the views of the Club. Articles submitted for publication must be signed.

**CHIP** est un acronyme qui signifie « Computer Hackers Information Pamphlet ».

**CHIP** est édité avec le logiciel Microsoft Office 2007 et Microsoft Publisher 2007. Également une imprimante Brother MFC-8500. Veuillez adresser vos commentaires ou suggestions, s'il y a, à l'adresse courriel du Club informatique indiqué en page 2.

Fondé en 1983, le Club informatique Mont-Bruno est une société incorporée sans but lucratif. Ses administrateurs et ses animateurs déclinent donc toute responsabilité envers les participants aux soirées d'information verbale ou écrite. De plus, nous déclinons toute responsabilité sur les conséquences possibles de vos expériences que vous seriez tentés de faire, suite à ce que vous auriez entendu ou discuté entre membres du Club, aux soirées ou ailleurs.

Founded in 1983 by M. Gordon Craig, minister of the United Church in St-Bruno, Mount Bruno Computer Club is incorporated as a non-profit organization. All responsibilities are declined as described in the French text above.