



# CHIP

avril 2009

Vol. 25, No 8

Club informatique Mont-Bruno



Mount Bruno Computer Club

Joyeuses Pâques

Happy Easter

## « Vision et pragmatisme »

Dans les articles de première page du *CHIP* cette année, j'ai traité de quelques aspects intrinsèques à toute organisation. En voici deux autres auxquels le CIMBCC n'échappe pas. Il s'agit de la vision et du pragmatisme.

La vision et le pragmatisme sont souvent, à première vue, en conflit. La vision dont on parle ici, c'est celle de l'avenir, de la conception de choses à réaliser ou à corriger, d'objectifs à atteindre. Le pragmatisme, pour faire court, c'est l'esprit pratique.

La vision est essentielle au leadership. Le pragmatisme est une qualité de bon administrateur.

On peut placer les dirigeants sur une échelle qui va, d'une extrémité, du visionnaire pur sans esprit pratique, à l'autre où on trouve l'administrateur pratico-pratique sans vision. Les deux extrêmes sont des caricatures qui n'existent pas dans la vraie vie. Les dirigeants, peu importe l'organisation, se situent quelque part entre les deux extrêmes. Certains dirigeants sont plutôt vision-

naires, d'autres plutôt administrateurs à l'esprit pratique. Leurs titres ne disent pas grand-chose de ce qu'ils sont vraiment.

Entre les deux extrêmes, on trouve le leader. Le leader est une personne qui a une vision de choses à réaliser et qui atteint ses objectifs en enrôlant d'autres personnes à les réaliser avec lui. Il réussit parce qu'il conserve une bonne dose d'esprit pratique.

Un exemple que je prends dans la politique municipale récente permet d'illustrer ces concepts. L'ex-maire de Montréal, Jean Drapeau, personne ne le niera, était un grand visionnaire. Montréal lui doit son métro et l'Expo 67... et aussi les Jeux olympiques de 1976. Monsieur Drapeau a eu beaucoup de chance dans la réalisation de ses deux premiers grands projets. Les présidents du comité exécutif de l'époque, tour à tour, Pierre Desmarais et Lucien Saulnier étaient d'excellents administrateurs. Ils ont réussi à canaliser les ardeurs du maire et à maîtriser les deux projets qui ont été des réussites. On ne peut en dire autant des Jeux olympiques. Le successeur de Lucien Saulnier n'était pas de la même trempe. Les ardeurs du maire n'ont pas été canalisées et aussi bien gérées. On connaît le résultat : la gestion du projet des Jeux olympiques a dû être récupérée par le gouvernement provincial alors que le projet allait tout droit vers la catastrophe.

Si tous les dirigeants étaient de véritables leaders, le monde serait meilleur. Mais cet équilibre parfait entre les deux extrêmes se trouve rarement chez une seule personne. Comme on l'a vu plus haut, des dirigeants de tendances opposées peuvent s'allier et ensemble réaliser de grandes choses. Ce ne sera pas sans discussion, parfois musclée.

À la direction du CIMBCC, comme dans toute autre organisation, on a besoin des personnes qui ensem-



### Dans ce numéro:

- 1 • **Vision et pragmatisme**  
*André Charest*
- 2 • **Carnet d'adresses Internet**  
*Albert Richard*
- 3 • **Message du président**
- 4 • **Composantes informatiques, leçon 8 de 9**  
*Robert Paradis*
- 6 • **Le Coin du Curieux**  
*Carmen Gamache*
- 8 • **Échos de l'Équipe de direction**  
*Walter Pearce*

← ble feront une bonne moyenne entre le visionnaire pur et l'administrateur pur. On a besoin de bons administrateurs pour s'assurer que les choses se produisent comme prévu et de visionnaires pour les faire évoluer. N'avoir que des bénévoles qui possèdent ces traits en quantité égale relève de l'utopie. Certains seront davantage des administrateurs, d'autres des visionnaires.

L'organisation de nos activités courantes (exemple : les séances de présentation) relève de la bonne administration. La perception des cotisations aussi. Mais changer le système de perception des cotisations pour en faciliter l'exécution relève de la vision. L'ajout de nouvelles activités (les groupes d'intérêt) et de nouvelles orientations (les logiciels libres), la solution à certains problèmes (salle de présentations exiguë), etc. relèvent de la vision.

Sans vision, un organisme n'évolue pas. Les mêmes activités sont reconduites année après année en copies conformes sans qu'on se pose beaucoup de questions sur leur bien-fondé. Une vision exacerbée par contre est dangereuse. On veut faire trop de choses à la fois. Souvent, les ressources ne suivent pas et comme on dit en bon québécois : on se casse la gueule.

La politique est un terrain où s'affrontent souvent les visionnaires et les administrateurs. L'affrontement est malsain. Les visionnaires et les administrateurs, au lieu de s'affronter, font mieux de travailler ensemble et de collaborer. Pour le faire, ils doivent savoir s'écouter mutuellement et conduire leurs actions ouvertement, en y engageant tous les intéressés.

Dans l'ensemble au club, on a jusqu'à présent assez bien réussi à conjuguer vision et pragmatisme. Le club est toujours là et plus prospère que jamais.

*André Charest*

## Carnet d'adresses Internet

*Par Albert Richard*

*Email/Courriel: albertri@videotron.ca*

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

Formation Excel VBA JB

<http://boisgontierjacques.free.fr/index2.htm>

Recherche en ligne de données climatologiques canadiennes

[http://www.climate.weatheroffice.ec.gc.ca/climateData/canada\\_f.html](http://www.climate.weatheroffice.ec.gc.ca/climateData/canada_f.html)

View all installed-connected USB devices on your system

[http://www.nirsoft.net/utills/usb\\_devices\\_view.html](http://www.nirsoft.net/utills/usb_devices_view.html)

<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>cimbcc@cimbcc.ca</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 Coté**



On me demande souvent comment apprendre l'informatique et comment apprendre à se débarrasser lorsqu'on a un problème avec son ordinateur. Je vais tenter de résumer dans cet article ce que j'ai appris en tant qu'utilisateur d'un ordinateur et en tant que bénévole au club informatique Mont-Bruno.

## Venir aux cours faciles et faire les exercices

La première chose à faire est d'acquérir un certain bagage de connaissances. La meilleure façon d'y arriver est de participer aux séances de niveau facile et de faire les exercices qui vous sont proposés. Attention, toutes les séances de niveau facile sont importantes et vous devez faire tous les exercices. Une personne qui veut apprendre à lire ne doit pas choisir les lettres qu'il apprend, les 26 lettres sont importantes. De la même façon, vous ne devez pas vous demander si une séance de niveau facile ou un exercice est important, ils le sont tous. Il n'y a que 10 séances de niveau facile par année et toutes les séances sont présentées deux fois. Il est donc facile d'assister à toutes les séances.

Vous ne devez surtout pas penser que vous avez compris un exercice parce que vous avez compris ce que l'instructeur a fait lors d'une présentation... Guy Lafleur n'a pas appris à jouer au hockey en regardant *La soirée du hockey!* Pour apprendre, vous devez faire les exercices, je vous suggère même de les faire plusieurs fois pour bien les assimiler. Avez-vous déjà appris quelque chose en le faisant une seule fois? Moi, non!

## Se bâtir un réseau

Personne ne peut apprendre l'informatique seul. Vous devez donc vous bâtir un réseau de gens qui peuvent vous expliquer des choses et répondre à vos questions lorsque vous avez des problèmes. Les membres de votre réseau peuvent être vos enfants, votre parenté, vos amis, vos voisins ou des membres du club informatique que vous côtoyez lors des séances.

Regardez comment agissent les enfants quand ils ont des questions avec leur ordinateur : ils discutent avec leurs amis. Faites de même avec vos enfants, vos amis ou les membres du club informatique. Un club est un groupe de gens qui partagent un intérêt commun. Faites-vous des amis au club et aidez-vous mutuellement.

## Obtenir de l'aide par courriel

Lorsque votre réseau ne peut pas vous aider, envoyez un SOS au programme d'aide par courriel. Ce programme, mis sur pied par Jacques Laliberté, regroupe une équipe de bénévoles qui seront heureux de répondre à vos questions. Pour obtenir leur aide, il vous suffit d'envoyer un courriel à [aidecimbcc@gmail.com](mailto:aidecimbcc@gmail.com) et d'expliquer votre problème en mentionnant le nom de votre système d'exploitation (XP ou Vista) et le nom du programme qui vous cause des ennuis (Outlook Express, Internet Exploreur, Word, etc.). En général, vous recevrez une réponse par courriel en moins de 24 heures.

## Dépannage à la maison

Pour les problèmes coriaces, vous pouvez recourir au dépannage à domicile. Le Club peut vous mettre en contact avec des membres qui vous dépanneront à domicile moyennant des légers frais. Pour obtenir ce service, appelez-moi au 450-441-2339.

Les bénévoles du dépannage à domicile peuvent enlever des virus de votre ordinateur, installer un nouvel équipement sur l'ordinateur, réparer un ordinateur lent ou vous assister dans toutes autres tâches. Ils peuvent même vous conseiller lors de l'achat d'un ordinateur, vous accompagner au magasin d'ordinateurs au besoin, assembler votre nouvel ordinateur chez vous et y installer les logiciels de base dont vous aurez besoin incluant un antivirus et un anti espions gratuits.

Comme vous pouvez le constater, vous n'êtes jamais seul pour apprendre l'informatique ou vous dépanner. Le club vous offre plusieurs services. Profitez-en et apprenez.

Réjean Côté, président

# Petit cours sur les composantes d'un système informatique (Leçon 8 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.*

## LA CARTE GRAPHIQUE

Une **carte graphique** ou **carte vidéo** (**adaptateur graphique**), est une carte d'extension d'ordinateur dont le rôle est de produire une image affichable sur un moniteur d'ordinateur. La carte graphique convertit les données numériques internes à l'ordinateur en un signal électrique numérique ou analogique compatible avec le moniteur.



**Carte vidéo 2D-3D** Les premières cartes vidéo ne pouvaient effectuer des calculs qu'en 2D et se connectaient sur un port ISA. Par la suite, on utilisa le port PCI pour augmenter la vitesse de transfert entre le CPU et la carte graphique. Lorsqu'elles sont apparues (1998), les cartes vidéo 2D-3D avaient l'avantage de n'occuper qu'un seul connecteur AGP ou PCI au lieu de deux. En effet, jusqu'alors, les cartes 2D étaient proposées séparément des cartes dites **accélératrice 3D**, chacune ayant un processeur graphique spécifique. Aujourd'hui, toutes les cartes graphiques sont 2D-3D.

**Les composantes** principales d'une carte vidéo sont: le processeur graphique, la mémoire vidéo, le RAMDAC pour les connections analogues et le BIOS vidéo.

Le **processeur graphique** sert à libérer le micro-processeur de la carte mère en prenant en charge les calculs spécifiques à l'affichage et la coordination de graphismes 3D. Cette division des tâches entre les deux processeurs libère le processeur central de l'ordinateur et en augmente d'autant la puissance. Le processeur graphique est très souvent muni de son propre radiateur ou ventilateur pour évacuer la chaleur qu'il produit.

Autrefois, la fonction essentielle d'une carte graphique était de transmettre les images produites par l'ordinateur à l'écran. C'est encore sa fonction principale sur beaucoup de machines à vocation bureautique où l'affichage d'images en 3D n'offre que peu d'intérêt.

Toutefois, aujourd'hui même, les cartes graphiques les plus simples, gèrent aussi le rendu d'images en 3D temps réel avec plus ou moins de succès. C'est une activité très complexe en terme de calculs et en terme de bande passante mémoire. Le GPU (*Graphical Processing Unit*) est donc devenu une composante très spécialisée et presque imbattable dans sa catégorie (rendu d'images en 3 dimensions). Hormis pour les jeux vidéos ou quelques usages en infographie, les possibilités des cartes graphiques ne sont que très peu exploitées en pratique. Ainsi ce sont essentiellement les joueurs (Gamers) qui achètent et utilisent des GPU de plus en plus puissants.

**La mémoire vidéo** conserve les données numériques qui doivent être converties en images par le processeur graphique et les images traitées par le processeur graphique avant leur affichage. Toutes les cartes graphiques supportent deux méthodes d'accès à leur mémoire. L'une est utilisée pour recevoir des informations en provenance du reste du système, l'autre est sollicitée pour l'affichage à l'écran. La première méthode est un accès direct conventionnel (RAM) comme pour les mémoires centrales, la deuxième méthode est généralement un accès séquentiel à la zone de mémoire contenant l'information à afficher à l'écran.

Le **RAMDAC** (*Random Access Memory Digital-to-Analog Converter*) convertit les images stockées dans la mémoire vidéo en signaux analogiques à envoyer à l'écran de l'ordinateur. Il est devenu inutile avec les sorties DVI (numériques).

**Le BIOS vidéo** est à la carte graphique ce que le BIOS est à la carte mère. C'est un petit programme enregistré dans une mémoire morte (ROM) qui contient certaines informations sur la carte graphique et qui sert au démarrage de la carte graphique.

**La connexion entre la carte graphique et la carte mère** se fait à l'aide d'un port relié à un bus.

Au cours des années, plusieurs technologies se sont succédées pour satisfaire les besoins de vitesse de transfert sans cesse croissants des cartes graphiques.

La première technologie (1984) fut la technologie ISA, utilisée pour adjoindre des cartes disposant de plus de mémoire vidéo que les cartes standards fournies par les fabricants d'ordinateurs, ou des cartes utilisant des jeux d'instructions destinés à accélérer l'affichage des fenêtres. De plus, certaines machines ont utilisé le bus VLB (*Vesa Local Bus*), mais ce type de bus fut rapidement abandonné en raison de sa trop grande spécificité.

Avec l'arrivée des premiers processeurs Pentium en 1994, on utilise l'interface PCI. En 1997, le bus AGP (*Accelerated Graphics Port*) fait son apparition. Et en 2004, le bus AGP est supplanté par le bus PCI-Express 1.1 qui a été supplanté à son tour par le PCI-Express 2.0.

On peut retrouver les connexions suivantes selon les cartes graphiques :

#### **Les interfaces analogiques :**

- L'interface VGA standard : les cartes graphiques sont la plupart du temps équipées d'un connecteur VGA 15 broches (Mini Sub-D, composé de 3 séries de 5 broches), généralement de couleur bleue, permettant notamment la connexion d'un écran CRT. Ce type d'interface permet d'envoyer à l'écran 3 signaux analogiques correspondant aux composantes rouges, bleues et vertes de l'image.
- L'interface Vidéo composite : Pour la sortie sur un simple téléviseur ou un magnétoscope.
- L'interface S-Vidéo : De plus en plus de cartes sont équipées d'une prise S-Video permettant d'afficher ce signal sur une télévision ou un vidéo projecteur qui le permet. Elle est souvent appelée prise télé (TV-out).

#### **Les interfaces numériques :**

- L'interface DVI (Digital Video Interface), présente sur certaines cartes graphiques, permet d'envoyer, aux écrans le supportant, des données numériques. Ceci permet d'éviter des conversions « numérique-analogique », puis « analogique-numérique ».
- Une interface HDMI permet de relier la carte à un écran haute définition en transmettant également la partie audio. Le signal est un signal purement numérique.
- Une interface Display Port est une interconnexion digitale audio/vidéo de nouvelle génération.

Les modèles actuels de cartes vidéo associent généralement deux types d'interface: une interface pour la télévision (S-Vidéo ou HDMI) avec une interface pour écran d'ordinateur (VGA ou DVI).

Les systèmes d'exploitation comme Windows XP Vista, Mac OS ou GNU/Linux requièrent tous une grande quantité de mémoire vidéo pour optimiser leur affichage. Quant aux jeux vidéos les plus récents, ils fonctionnent d'autant mieux si la quantité de mémoire vidéo est importante, ex : 512 Mo de mémoire.

**Les marques de cartes vidéo les plus populaires aujourd'hui sont NVIDIA et ATI.** Cependant, l'histoire des cartes graphiques ne se limite pas au seul duel ATI vs NVIDIA. D'autres acteurs ont connu leurs jours de gloire. Parmi eux on peut citer **S3Graphics, Tridend, Cirrus Logic, Matrox** et **3dfx** pour leur série Voodoo 3000 et 4000. Sans oublier **Intel** qui livre encore aujourd'hui la majorité des solutions graphiques pour PC dans le monde sous la forme de chipset avec contrôleur graphique intégré à la carte-mère.

**PROCHAIN CHIP: LE MONITEUR**

## LE COIN DU CURIEUX (par Carmen Gamache)

### Windows XP et Outlook Express Version 6

En février dernier, je vous ai proposé quelques exercices un peu plus avancés dans **Outlook Express**. Maintenant, j'ajoute quelques trucs utiles pour ceux et celles qui veulent continuer à améliorer leurs connaissances et dès lors, se sentir plus à l'aise dans leur correspondance.

- **L'envoi d'un message à partir du carnet d'adresses;**
- **L'envoi d'une pièce jointe à partir de l'Explorateur Windows ;**
- **L'ajout d'un expéditeur au carnet d'adresses ;**
- **La recherche de messages.**

**Comment utiliser un raccourci pour composer et envoyer un message à un seul destinataire qui se trouve dans le carnet d'adresses.** (Pour faire cet exercice, vous devez avoir préalablement utilisé l'option **Disposition** du menu **Affichage** pour mettre un crochet à l'option **Contacts**.)

1. Démarrez **Outlook Express**.
2. À gauche de l'écran, dans la section **Contacts**, cliquez de la droite sur le nom du destinataire.
3. Dans le menu qui est apparu, cliquez sur **Envoyer un message**.
4. Dans le formulaire qui est apparu, notez que la case à droite de **À** est déjà remplie.
5. Composez le reste du message, puis envoyez-le.
6. Fermez **Outlook Express**.

**Comment utiliser un raccourci pour envoyer un message avec une pièce jointe (par exemple, un diaporama ou un autre fichier) à partir de l'Explorateur Windows.** (Vous allez vous envoyer un message avec la **Symphonie no 9 de Beethoven** qui se trouve dans le dossier **Échantillons de musique** du dossier **Ma musique** du dossier **Mes documents**.)

1. Démarrez l'**Explorateur Windows** avec les actions suivantes :
  - a) cliquez sur **démarrer** ;
  - b) pointez **Tous les programmes** ;
  - c) pointez **Accessoires** ;
  - d) cliquez sur **Explorateur Windows**.
2. Si le volet **Dossiers** n'est pas visible à gauche de l'écran, faites-le apparaître en cliquant sur le bouton **Dossiers** de la barre d'outils.
3. Ouvrez le dossier contenant la pièce à joindre avec les actions suivantes :
  - a) dans le volet **Dossiers**, cliquez sur **Mes documents** ;
  - b) dans le volet **Dossiers**, cliquez sur **Ma musique** ;
  - c) dans le volet de droite, double-cliquez sur **Échantillons de musique**.
4. Envoyez un message avec une pièce jointe avec les actions suivantes :
  - a) dans le volet de droite, cliquez de la droite sur **Symphonie no 9 de Beethoven** ;
  - b) pointez **Envoyer vers** ;
  - c) cliquez sur **Destinataire** ;
  - d) à droite de **À**, écrivez votre adresse de messagerie ;
  - e) supprimez les deux paragraphes d'information dans la partie inférieure de la fenêtre ;
  - f) écrivez votre message dans la partie inférieure de la fenêtre ;
  - g) cliquez sur le bouton **Envoyer**.
  - h) Fermez l'**Explorateur Windows**.

### **Comment enregistrer dans le carnet d'adresses le nom et l'adresse de messagerie de l'expéditeur d'un courriel que vous avez reçu.**

1. Démarrez **Outlook Express**.
2. Enregistrez dans le carnet d'adresses le nom et l'adresse de messagerie de l'expéditeur d'un courriel avec les actions suivantes :
  - a) cliquez de la droite sur le nom de l'expéditeur ;
  - b) dans le menu contextuel, cliquez sur **Ajouter l'expéditeur au Carnet d'adresses**.
3. Vérifiez les informations enregistrées avec les actions suivantes :
  - a) à gauche en bas de l'écran, dans le volet **Contacts**, cliquez de la droite sur le nom du nouveau contact ;
  - b) cliquez sur **Propriétés** ;
  - c) cliquez sur l'onglet **Nom** ;
  - d) vérifiez que le prénom et le nom sont dans les bonnes cases ; au besoin, corrigez le prénom et le nom ;
  - e) si vous voulez enregistrer le numéro de téléphone de l'expéditeur dans le carnet d'adresses, faites comme suit
    - (i) cliquez sur l'onglet **Domicile**,
    - (ii) écrivez le numéro de téléphone dans la case appropriée ;
  - f) cliquez sur le bouton **OK**.
  - g) Fermez **Outlook Express**.

### **Comment retrouver un message perdu. (Vous allez retrouver dans tous les dossiers locaux un message contenant le mot *Japon* sur la ligne *Objet*.)**

Démarrez **Outlook Express**.

Indiquez que vous voulez rechercher un message avec les actions suivantes :

- sur la barre des menus, cliquez sur **Edition** ;
- pointez **Rechercher** ;
- cliquez sur **Message...** .

Spécifiez les critères de la recherche avec les actions suivantes :

- indiquez que la recherche doit être faite dans tous les dossiers locaux comme suit
  - cliquez sur le bouton **Parcourir...** ,
  - cliquez sur **Dossiers locaux**,
  - cliquez sur le bouton **OK** ;
- spécifiez les caractéristiques du message recherché comme suit
  - à droite d'**Objet**, écrivez **Japon**.

Cliquez sur le bouton **Rechercher**.

Après avoir lu les résultats de la recherche, fermez la fenêtre **Rechercher un message**.

Fermez **Outlook Express**.

### **Comment retrouver un message perdu. (Vous allez retrouver dans le dossier *Éléments supprimés* un message contenant le mot *Japon* dans le corps de l'un des messages.)**

Démarrez **Outlook Express**.

Indiquez que vous voulez rechercher un message avec les actions suivantes :

- cliquez sur **Edition** ;
- pointez **Rechercher** ;
- cliquez sur **Message...** .

Spécifiez les critères de la recherche avec les actions suivantes :

- indiquez que la recherche doit être faite dans le dossier **Éléments supprimés** comme suit
  - cliquez sur le bouton **Parcourir...** ,
  - cliquez sur **Éléments supprimés**,
  - cliquez sur le bouton **OK** ;
- Spécifiez les caractéristiques du message recherché comme suit
  - à droite de **Message**, écrivez **Japon**.

Cliquez sur le bouton **Rechercher**.

Après avoir lu les résultats de la recherche, fermez la fenêtre **Rechercher un message**.

Fermez Outlook Express.

## **ECHOS DE L'ÉQUIPE DE DIRECTION**

**Par Walter Pearce, trésorier**

Membre du CIMBCC depuis 2002 et participant à l'exécutif depuis 2003, eh oui, lors de la saison 2003-2004, je fus propulsé à la présidence du Club, l'année du 20<sup>ième</sup> anniversaire.

Mon mandat à la présidence m'a permis d'apporter des innovations tel que : changer la formule du souper de Noël, récompenser nos bénévoles, fournir des outils de travail adéquats à nos présentateurs, faire appel à des collaborateurs extérieurs au Club etc. A cet effet, la dernière contribution à vous signaler consiste en une subvention de la Caisse Populaire du Mont-Saint-Bruno en janvier 2009, qui a servie à l'achat d'un portable nécessaire aux opérations du club informatique.

En 2006, j'ai accepté la responsabilité de la trésorerie lorsque le poste est devenu vacant. A ce titre, qu'il me soit permis de vous informer que la situation financière de votre Club se maintient à flot. Dernièrement, nous avons apporté plusieurs autres changements, tel que de nouveaux locaux pour les présentations, un nouveau portable avec Vista, un nouveau projecteur et l'approbation de frais supplémentaires suite à l'introduction des groupes d'intérêt.

Étant également responsable des activités spéciales (activités sociales) je suis toujours à l'écoute d'idées nouvelles et prêt à recevoir vos suggestions.

En dernier lieu, permettez-moi de remercier tous les bénévoles qui ont contribué à la croissance du club et tout particulièrement de souligner le travail de notre bon ami Gérard Couture qui a décidé après trois(3) ans de quitter son poste de secrétaire à l'exécutif du CIMBCC. Nous allons tous te manquer mon ami Gérard.

Nous avons besoin de relève, de sang nouveau. Si vos activités vous permettent quelques heures de disponibilité durant le mois, nous avons besoin de vous. Je vous assure que vous allez en soutirer plus que votre contribution et votre réseau d'amis et d'entraide va s'accroître énormément.

Quant à moi, étant toujours concerné par le coté monétaire, je suis persuadé que ma cotisation annuelle au Club a été le meilleur investissement personnel que j'ai fait depuis 2002.

Walter Pearce, Trésorier



**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.