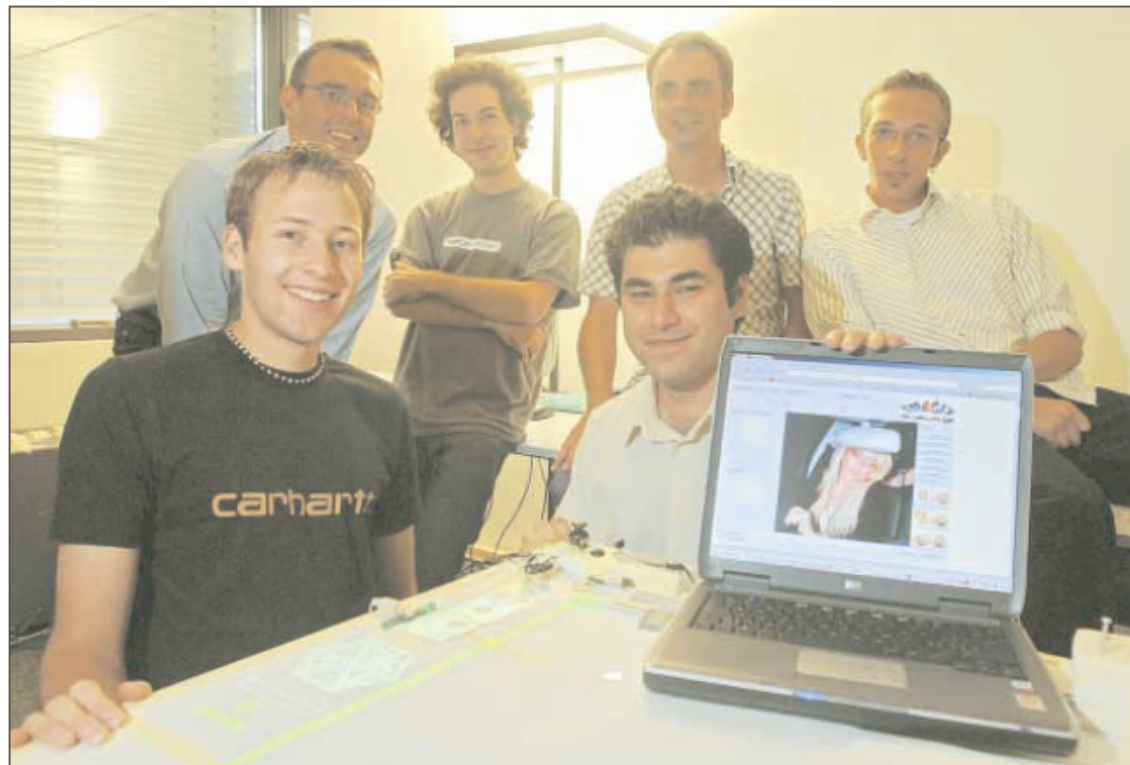


- 11 **ST-OURS** Près de 9000 personnes aux Highlands Games
- 12 **FRIBOURG** Nouvelle espèce de lichens découverte
- 15 **SÂLES** Deux frères travaillent sous un même toit
- 17 **VERNAY** La plage est à nouveau accessible

Joutes spectaculaires

# De l'informatique et des jeux

UNIVERSITÉ • Dans le cadre de leurs projets de bachelor, des étudiants du département d'informatique ont la possibilité de se muer en développeurs de jeux. Pour la science.



Mehdi Radgozar (devant à droite) est assis devant sa table de «phong», aux côtés de Mathias Müller, inventeur d'un jeu de jass «intelligent». Derrière, de gauche à droite, l'équipe de supervision: Jean Hennebert, Bruno Dumas, Denis Lalanne et Maurizio Rigamonti. VINCENT MURTH

**MARC-ROLAND ZOELLIG**

La petite balle – en réalité un point lumineux projeté sur la surface de jeu par un projecteur vidéo – rebondit contre des murs virtuels, renvoyée par les joueurs au moyen de blocs rectangulaires bien réels. Le «phong» (contraction de «physical» et de «pong», l'ancêtre de tous les jeux vidéo) va-t-il bientôt faire un malheur dans les salles de jeux?

Développé par Mehdi Radgozar, étudiant en bachelor au département d'informatique de l'Université de Fribourg, il fait partie des projets ludiques supervisés par Jean Hennebert et Denis Lalanne, maîtres-assistants.

«Notre objectif est d'abord de démystifier l'informatique», explique le premier. «Cette discipline est souvent perçue comme opaque, ce qui fait peur à certains étudiants.» Ses nombreuses applications pratiques amusantes ne demandent pourtant qu'à être explorées.

Mathias Müller, un autre étudiant, a ainsi imaginé un jeu de jass «Intelligent». Chaque carte est munie d'une puce RFID (Radio Frequency Identification). En bon français: une étiquette identifiable par un émetteur-récepteur. Au moment d'abattre une carte, il suffit de la passer au-dessus de l'appareil. L'ordinateur l'enregistre, puis calcule les points obtenus à la fin de chaque main. Le score des deux équipes est affiché en temps réel. Une option permet de demander conseil au programme: selon la carte qu'il détecte, il allumera un voyant vert (bien joué) ou rouge (grosse bourde).

Mais attention: pas question de transformer le département d'informatique en salle d'arcade ou en tripot. Les étudiants ont une certaine latitude pour choisir le thème de leur projet de bachelor. «Mais ils ont un cahier des charges, et des objectifs à atteindre», explique Denis Lalanne. Leurs projets, auxquels ils consacrent

un jour et demi de travail par semaine, sont bien sûr évalués et notés, complète Jean Hennebert.

Ces applications ludiques peuvent en outre trouver, à terme, des extensions plus académiques. «Nous essayons d'opérer un subtil mélange entre nos propres travaux de recherche et l'intérêt de nos étudiants.» La motivation est en tout cas bien présente. Les étudiants ont même tendance à fournir bien plus d'heures de travail que ce qui leur est formellement demandé.

**Présentés à Montreux**

Une assiduité qui paye: du 15 au 18 octobre, le «phong» et le Jass intelligent seront présentés à Montreux lors du 19<sup>e</sup> symposium UIST (User Interface Software and Technology). Cette rencontre de professionnels et de chercheurs présente, chaque année, les dernières innovations en matière d'interaction humain-ordinateur.

«Imagbo», le projet de bachelor sur lequel travaillent Patrick Anagnostaras et Didier Nguyen-The, pourrait également éveiller l'intérêt. Le but du jeu est simple: deux joueurs connectés sur Internet voient s'afficher une même image, prise au hasard sur le réseau. Ils doivent lui donner une étiquette sous forme de mot-clé. Dès qu'un même mot a été tapé par les deux joueurs, ils encasent des points et passent à l'image suivante. Le but étant évidemment d'étiqueter un maximum d'images en un minimum de temps.

**Banque d'images**

La pointe: les images, avec les liens permettant de les retrouver sur le net, sont stockées, de même que les mots-clés qui y ont été associés, dans une base de données. L'objectif étant de constituer une banque d'images consultable par tous les internautes. Qui a dit que les jeux vidéo étaient une perte de temps?!

UNIVERSITÉ DE FRIBOURG

## Abus de confiance de 80 000 fr.

L'Université de Fribourg a été victime en 2005 d'un abus de confiance portant sur près de 80 000 francs. Des monnayeurs, après desquels les étudiants rechargeaient des cartes leur permettant de payer divers services à l'université, ont été délestés de leur contenu.

L'Alma mater a déposé plainte pénale en février dernier contre inconnu. Une enquête est en cours. «Des soupçons concrets pèsent contre une personne extérieure à l'Institution», a indiqué hier le Juge d'Instruction Michel Favre. Ce dernier précise que pour le moment cette personne nie les faits.

Les étudiants n'ont à aucun moment été lésés, souligne la directrice administrative de l'université Monique Bersler. Cette dernière précise que les monnayeurs délestés sont ceux du bâtiment Miséricorde qui en compte une dizaine.

Le nouveau bâtiment Pérolles II n'est pas concerné par l'affaire. ATS

MOUDON

## Le poignardeur prend 16 mois ferme

**MARC-ROLAND ZOELLIG**

Seize mois de prison ferme pour un coup de couteau dans le dos. Le Portugais de 25 ans qui avait, au petit matin du 21 août 2004, poignardé un Albanais lors d'une rixe à la sortie d'un bar moudonnais a été reconnu coupable de lésions corporelles simples par le Tribunal de la Broye et du Nord vaudois à Yverdon, présidé par Françoise Dessaux. Les Juges n'ont pas retenu la qualification de lésions corporelles graves avancée la semaine dernière par le Ministère public, qui avait requis deux ans de prison («La Liberté» du 24 août). «S'il avait voulu tuer son adversaire, il aurait visé une autre partie du corps», a expliqué Françoise Dessaux.

L'Albanais victime du coup de couteau, remis de sa blessure, a quitté la Suisse et n'était donc pas présent au tribunal. Il a néanmoins été condamné, par défaut, à 10 mois de prison et 5 ans d'expulsion du territoire suisse pour sa participation à la rixe.

Un de ses compatriotes, lui aussi absent, a écopé d'un an de prison et 5 ans d'expulsion pour le même motif. Le seul représentant de la bande albanaise à s'être présenté devant les Juges a été acquitté. Cet homme de 26 ans était arrivé sur les lieux après la bagarre.

L'homme le plus lourdement condamné dans cette affaire est, au final, le cousin du poignardeur. Agé de 23 ans, il a certes avoué sa participation à la bagarre, mais uniquement à des fins d'autodéfense.