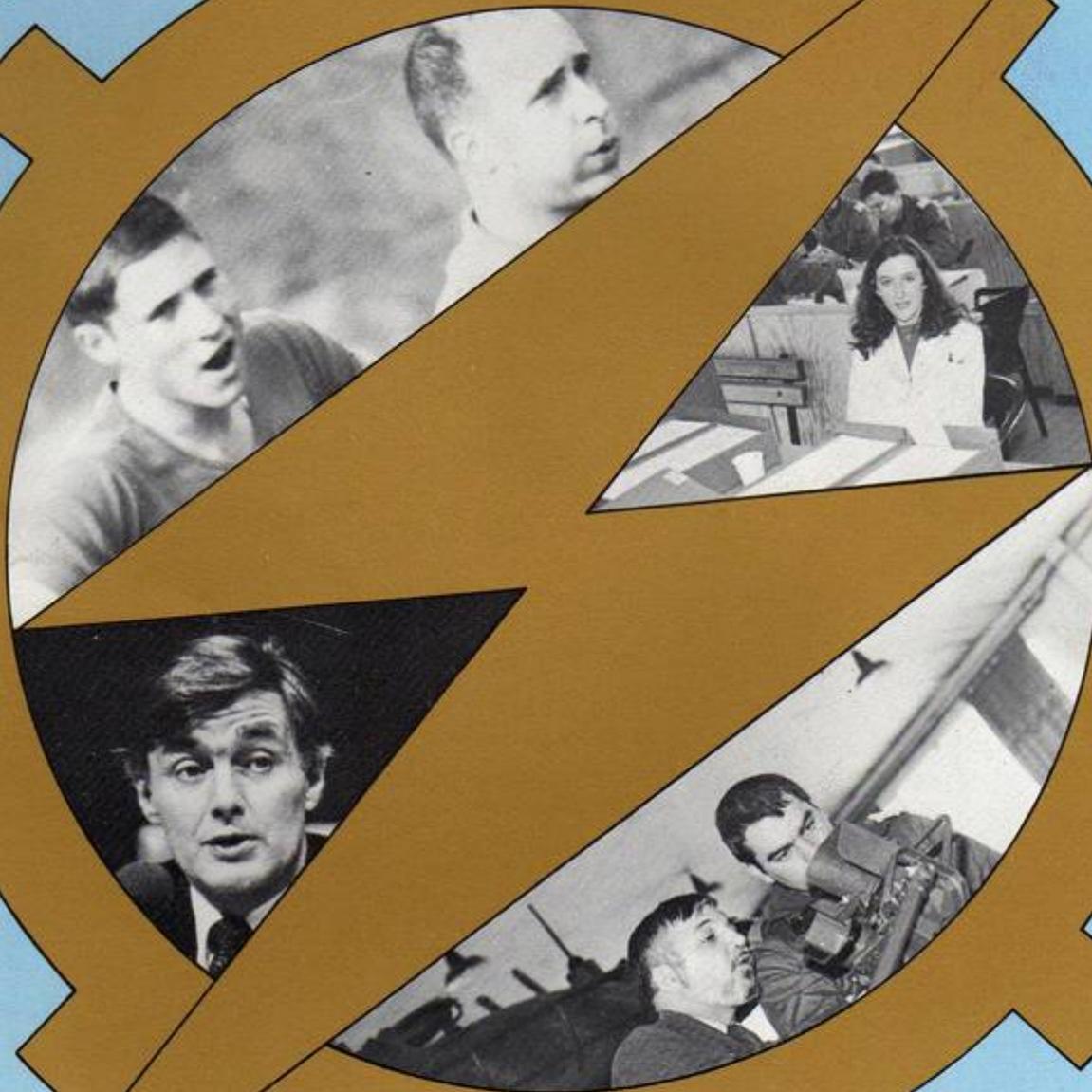
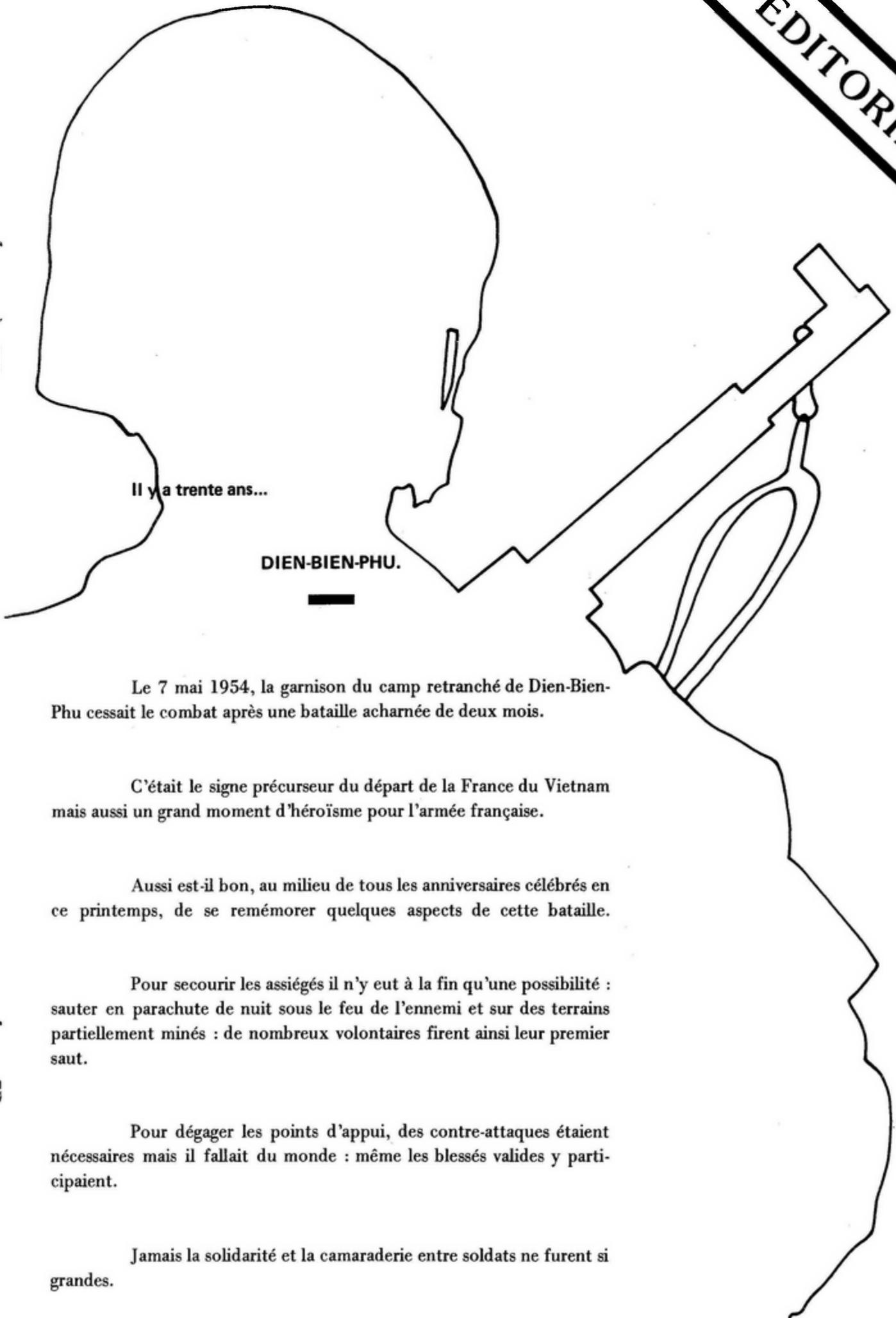


ACTUALITE



N° 35

JUIN 1984



Il y a trente ans...

DIEN-BIEN-PHU.

Le 7 mai 1954, la garnison du camp retranché de Dien-Bien-Phu cessait le combat après une bataille acharnée de deux mois.

C'était le signe précurseur du départ de la France du Vietnam mais aussi un grand moment d'héroïsme pour l'armée française.

Aussi est-il bon, au milieu de tous les anniversaires célébrés en ce printemps, de se remémorer quelques aspects de cette bataille.

Pour secourir les assiégés il n'y eut à la fin qu'une possibilité : sauter en parachute de nuit sous le feu de l'ennemi et sur des terrains partiellement minés : de nombreux volontaires firent ainsi leur premier saut.

Pour dégager les points d'appui, des contre-attaques étaient nécessaires mais il fallait du monde : même les blessés valides y participaient.

Jamais la solidarité et la camaraderie entre soldats ne furent si grandes.

LA COMMUNAUTE

européenne



Le 17 juin 1984, certains d'entre vous auront pour la première fois l'occasion d'exprimer par un vote leur propre conception de l'Europe. Les membres du Parlement européen arrivent en effet à la fin de leur mandat, et pour la deuxième fois dans l'histoire de la communauté, les électeurs des dix états qui la composent sont appelés à choisir leurs représentants.

Les intérêts en jeu dépassent très largement l'image que nous en donne la campagne électorale qui vient de s'ouvrir.

- Comment absorber l'Espagne et le Portugal qui frappent à la porte de la communauté ?
- Comment ancrer le Royaume-Uni au continent européen ?
- Saurons-nous relever les défis technologiques et industriels qui nous sont lancés ?
- Avons-nous de meilleures chances de sortir de la crise ensemble ou séparément ?
- Pourrons-nous continuer à aider le Tiers-Monde ?
- Faut-il remplacer les monnaies nationales par l'ECU européen ?
- Faut-il mettre sur pied une politique de défense commune ?

Autant de graves questions qui méritent que l'on s'arrête quelques instants sur le fonctionnement actuel des institutions de la communauté.

POUR CES ELECTIONS :

Chaque groupe politique présente une liste de candidats.

Les électeurs se prononcent en faveur de la liste de leur choix.

Les sièges sont attribués en fonction du classement de chaque liste et du nombre de voix remportées.

L'EUROPE au sens large c'est :

350 millions d'habitants, soit près de 8 % de la population mondiale, dont la production industrielle et le revenu moyen soutiennent la comparaison avec les USA.

La Communauté Economique Européenne c'est aussi :

270 millions d'individus qui ont fait de l'Europe des 10 la première place commerciale du monde : 22 % des échanges mondiaux sont assurés par la C.E.E. et ses partenaires commerciaux ; près du double si l'on ajoute les échanges à l'intérieur de la communauté.

La C.E.E. est à la fois le plus gros exportateur et le principal importateur du monde pour les produits manufacturés et les produits agricoles.

Mais cette communauté procède avant tout d'un état d'esprit qui s'est progressivement imposé à tous : tenter d'agir ensemble...

1 - 1946, une poignée d'hommes courageux proclament la nécessité d'une réconciliation en Europe.

2 - 1947, quelques adeptes tentent d'imposer l'idée d'une communauté de défense européenne : ils ne sont pas suivis par les parlementaires.

3 - 1948 - 1949, création de l'Organisation Européenne de Coopération et du Conseil d'Europe.

4 - 1951, création de la Communauté Européenne du Charbon et de l'Acier.

5 - 1957, création de l'Euratom et de la Communauté Economique Européenne (Europe des 6).

L'Europe des 6, puis des 7, puis des 9, puis des 10 : n'a pas cessé de s'élargir, contractant des accords commerciaux, culturels ou de coopération avec plus de cent états dont 46 en Afrique, aux Caraïbes et dans le Pacifique. La communauté représente à l'échelle mondiale une véritable « plaque tournante ».

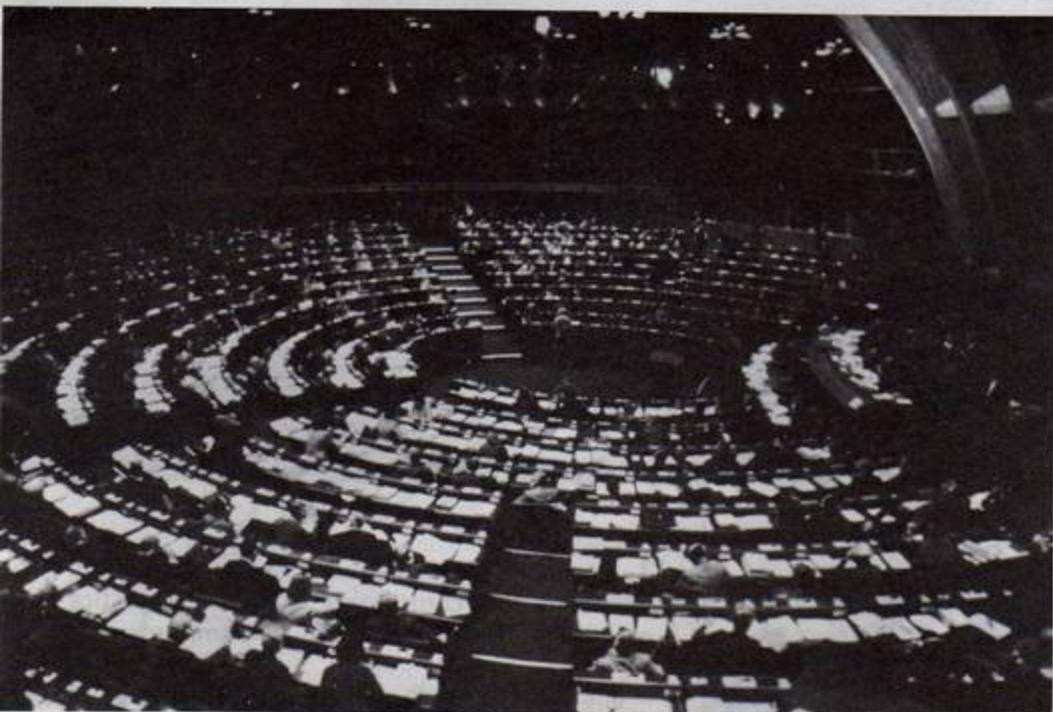


Il manquait encore à ses institutions une véritable assise populaire...

... C'est chose faite depuis 1979 : élection au suffrage universel du Parlement Européen.

Attention !
Vous avez 18 ans et vous voulez voter, vous ne pourrez le faire qu'en étant inscrits sur les listes d'électeurs de la mairie de votre domicile.

LES INSTITUTIONS DE LA COMMUNAUTE



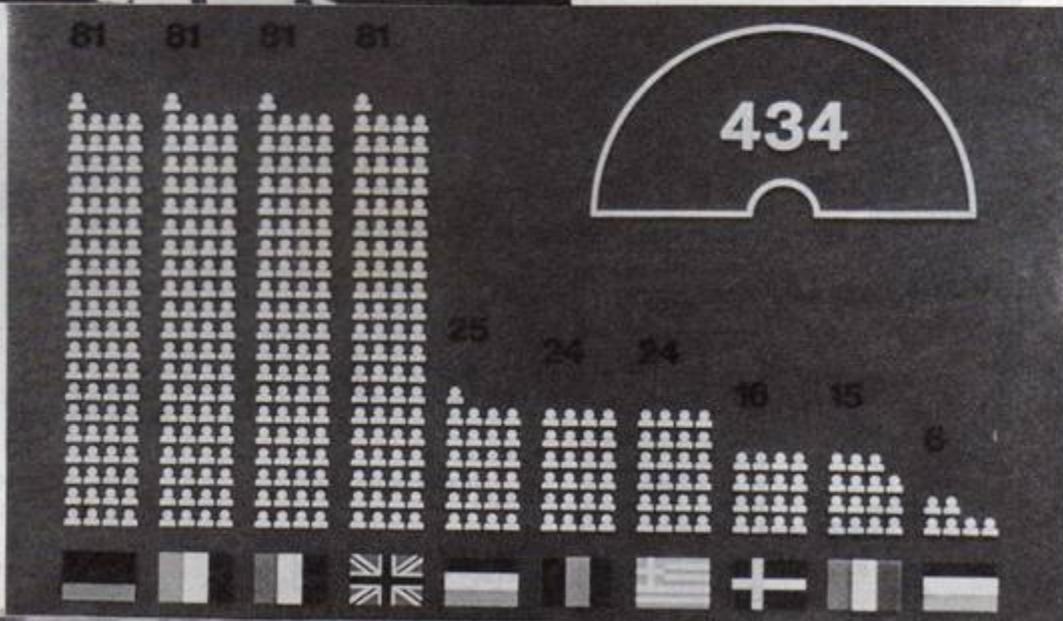
1 - Le Parlement

L'hémicycle où se réunissent, à Strasbourg, les 434 députés du Parlement européen. Le Parlement européen adopte ou rejette le budget communautaire, donne son avis dans le domaine législatif et contrôle, d'une manière générale, l'activité des autres institutions.

Chaque groupe présente une liste, un peu comme aux élections municipales.

Au Parlement européen, la République fédérale d'Allemagne, la France, l'Italie et le Royaume-Uni sont représentés chacun par 81 députés, les Pays-Bas par 25, la Belgique et la Grèce par 24, le Danemark par 16, l'Irlande par 15 et le Luxembourg par 6 députés.

Les sièges sont attribués en fonction du score (1^{er}, 2^e, 3^e, etc.) et du % des voix obtenues par chaque formation.

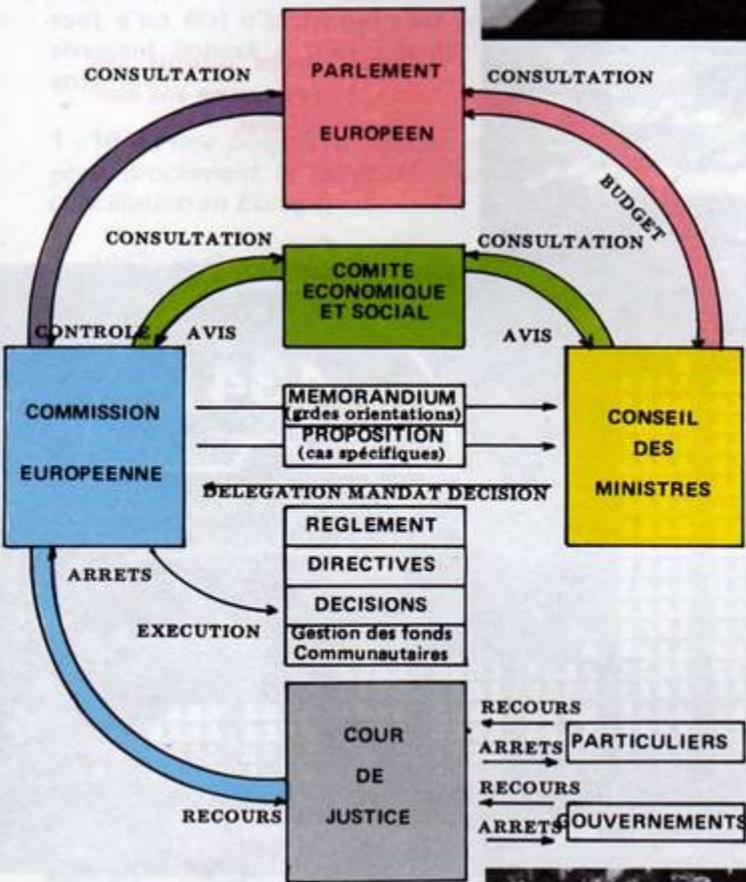
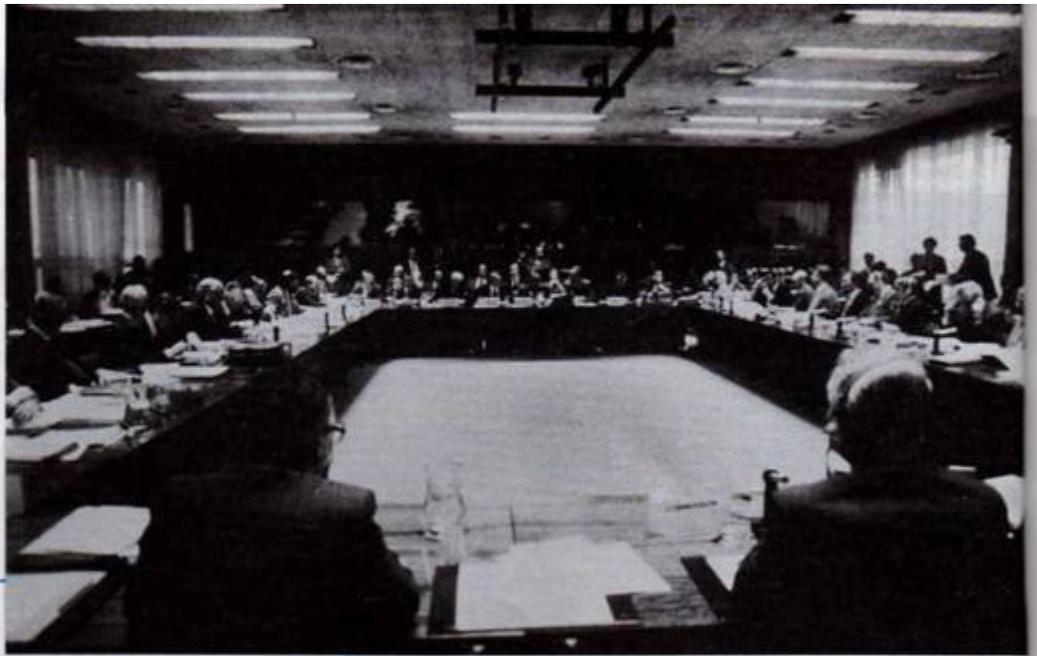


Le Parlement européen tient normalement ses sessions à Strasbourg, au Palais de l'Europe. Derrière l'hémicycle se dresse le bâtiment réservé aux bureaux des parlementaires.

Les élus adhèrent à des groupes politiques propres au Parlement Européen, au sein desquels plusieurs nationalités sont représentées.

Ils peuvent également refuser toute appartenance à l'un de ces groupes.

2 - Le Conseil des Communautés européennes - ici, le Conseil des ministres de l'Agriculture -, a le pouvoir de décision en matière législative.



3 - La cours de justice européenne joue à son niveau un rôle comparable aux cours de justice nationales des dix pays de la communauté :

— elle émet des avis sur les accords internationaux que la C.E.E. passe avec les autres pays ;

— elle règle les litiges entre :

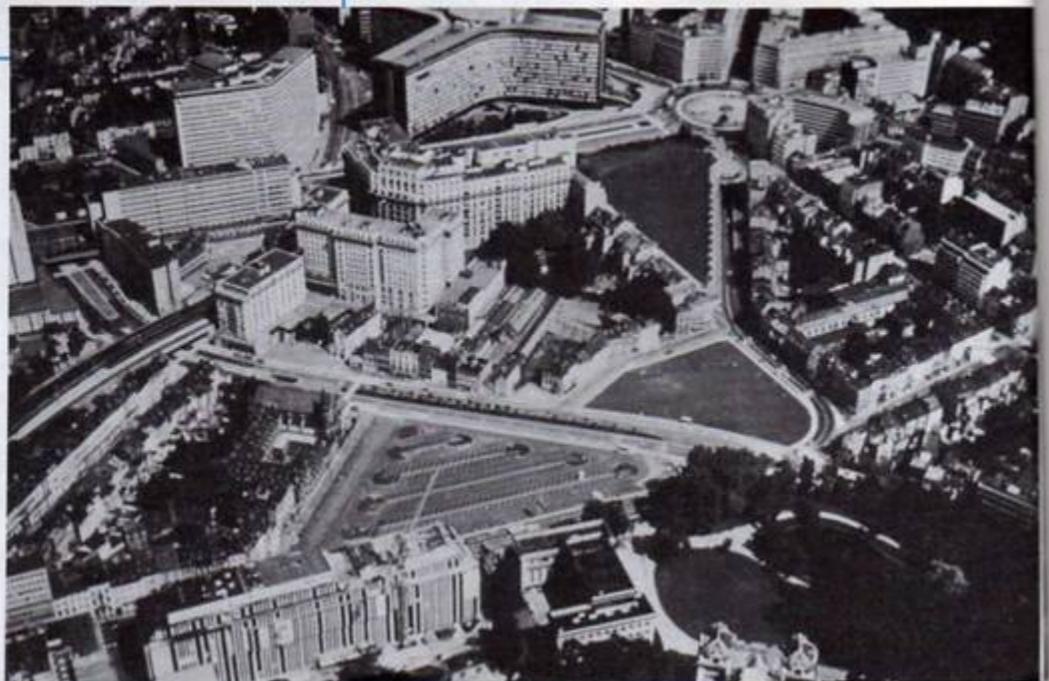
- la C.E.E. et chacun de ses membres,
- le Parlement, les commissions et le conseil de la C.E.E.,
- les états membres de la communauté,
- la C.E.E. et les particuliers ;

— elle prend à son compte les litiges que lui transmettent les cours de justice nationales ;

— elle fait évoluer le droit européen en rapprochant par ses décisions les réglementations en vigueur dans chaque pays de la communauté.

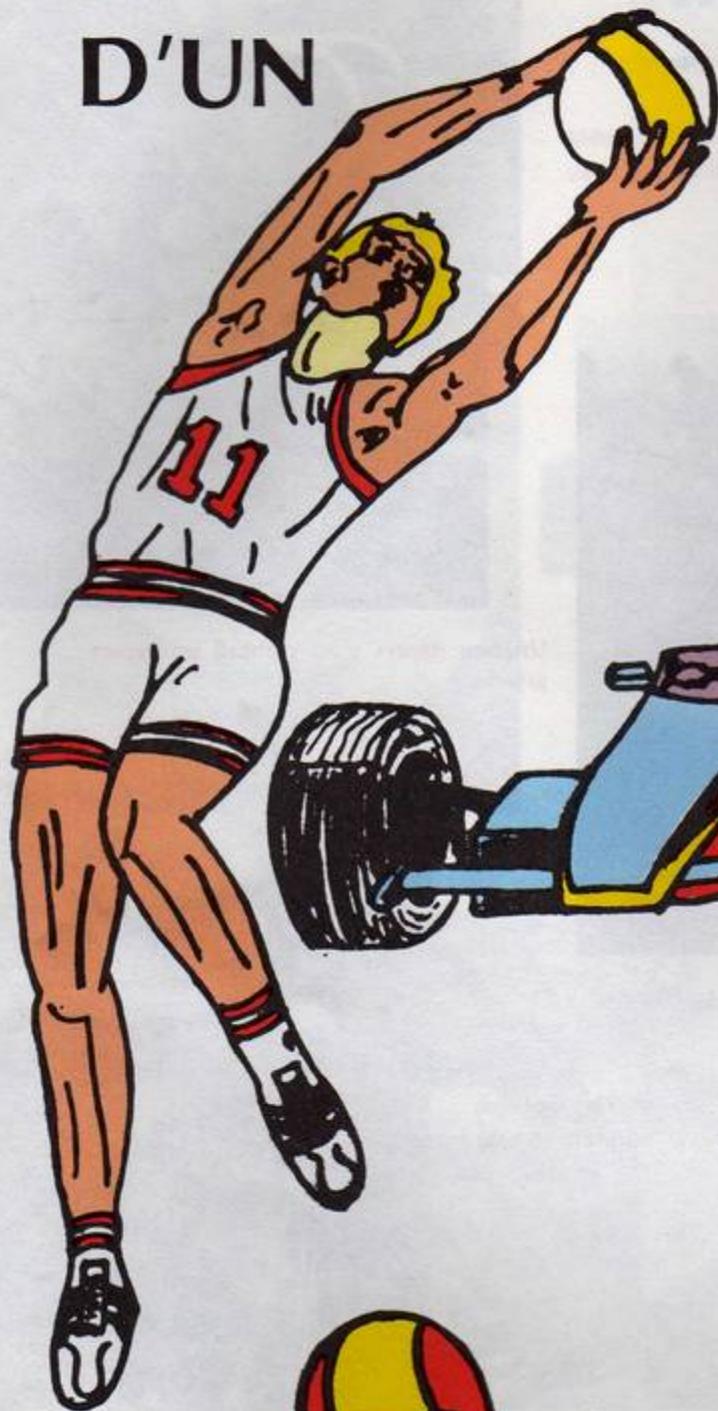
Les commissions du Parlement européen tiennent de nombreuses réunions à Bruxelles. Au premier plan, l'immeuble du Parlement. Au fond, le « Charlemagne », qui héberge le secrétariat du Conseil et le « Berlaymont » où travaillent les services de la Commission.

Professeurs, cadres ou élèves, un dossier complet sur la communauté européenne est à votre disposition au CDI de l'école. Consultez-le !

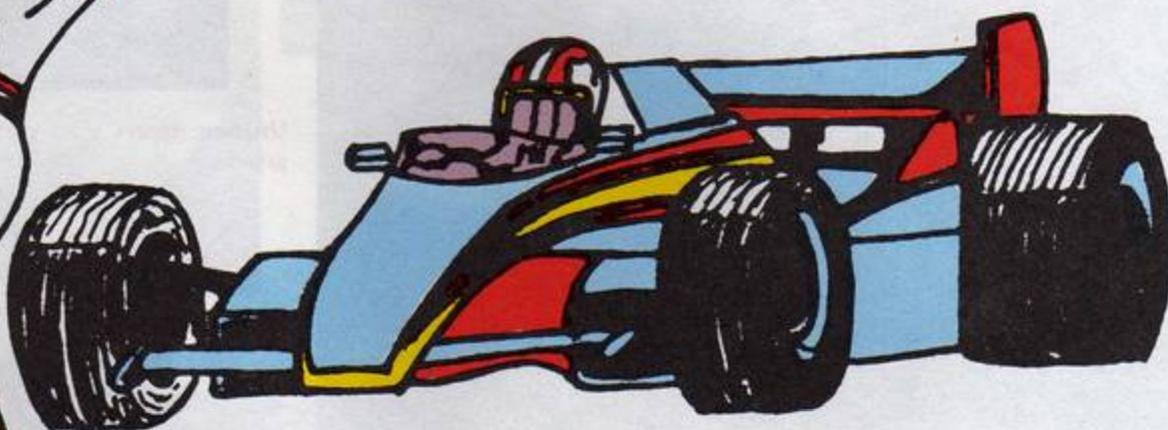


1984

D'UN



SPORT



A L'AUTRE

ENTSOA

toujours l'exemple

Moyennes épreuves sportives BEP

1981 : 16,29

1982 : 16,98

1983 : 17,66

1984 : 17,91



27 avril 84-deuxième course d'orientation de l'année



Jour « J »... Heure « H »... En partant maintenant, vous avez tout juste le temps d'arriver pour souper...



Poinçonneur des Lilas
ou position du Lotus ?

Jour J + 1. Encore vous ? C'est la 3^e fois que
vous pointez, non ?



Les rêveries...



d'un promeneur solitaire...

1984...
Les métiers n'ont plus de sexe...
... la C.O. non plus !



POUR EN FINIR UNE FOIS POUR TOUTES AVEC LA CRAINTE DES MICRO-ORDINATEURS

Vous l'avez sans doute remarqué, les enfants abordent le clavier d'un ordinateur plus facilement que les adultes. Il ne représente à leurs yeux rien d'autre qu'un appareil électrique à peine un peu plus compliqué que la chaîne Hi-Fi dont vous leur interdisez jalousement l'usage, et dont ils se servent sans vergogne dès que vous avez le dos tourné.

Cette fois pourtant, et même si votre fierté doit en souffrir un peu, ils ont raison !

Il existe une certaine similitude entre votre magnétophone et un micro-ordinateur.

Chacun d'eux enregistre, conserve en mémoire et restitue à volonté. De la même façon il vous sera tout aussi facile d'ajouter des « périphériques » à un ordinateur qu'un nouvel ampli, ou de nouvelles enceintes à votre chaîne Hi-Fi.

L'ordinateur a pour seule fonction d'exécuter des PROGRAMMES. Mais un programme, vous savez aussi ce que c'est... Mais si voyons... Votre machine à laver est capable d'exécuter plusieurs programmes de lavage ; c'est-à-dire une suite d'opérations enchaînées et le plus souvent répétitives.

Un ordinateur agit de même ; son PROGRAMME est simplement plus élaboré car il lui permet d'accepter une multitude de fonctions. Là s'arrête la similitude avec tous les autres appareils. Un ordinateur ne comporte pas seulement une enveloppe matérielle, mais également la capacité d'interpréter les ordres qu'il reçoit dans un langage qui lui est propre ; de combiner et de comparer les informations ; et de trouver une solution aux problèmes qu'il SAIT FAIRE ; puis de la restituer dans une forme directement exploitable par l'utilisateur.

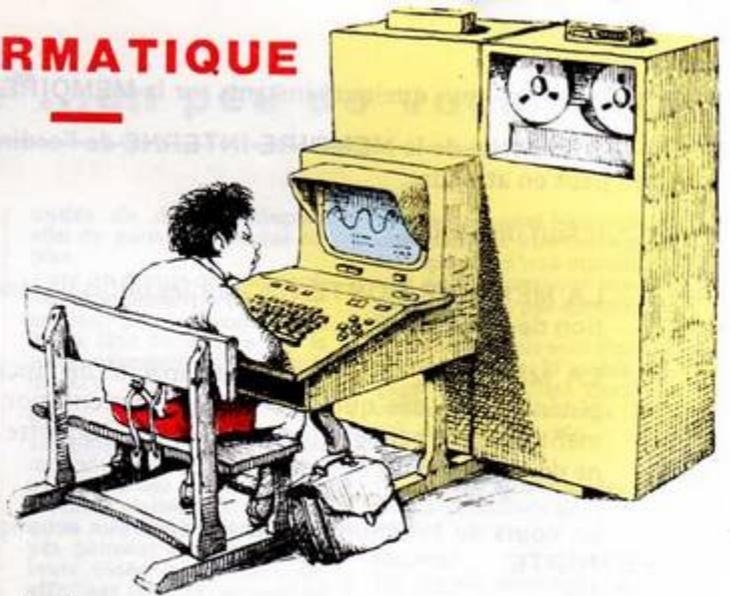
C'est un outil avec lequel il est possible de dialoguer et qui est doué de mémoire.

LE MATERIEL

On établit ce dialogue par l'intermédiaire d'un clavier avec l'unité centrale, qui restitue sur un écran ou une imprimante (1).

Au cœur de l'ordinateur, le microprocesseur traite les informations élémentaires ou « Bits » en fonction de ses capacités (8 ou 16 dans les micro-ordinateurs).

La MEMOIRE qui lui est associée stocke ces informations dans la limite de sa contenance. Cette mémoire se mesure en OCTET ou en KILO-OCTET (1 Kilo octet correspond grossièrement à une capacité de stockage de mille mots ou équivalents).



(1) et bien d'autres choses encore !

Arrêtons-nous quelques instants sur la **MEMOIRE**.

La capacité de la **MEMOIRE INTERNE** de l'ordinateur joue un rôle important dans la qualité des services que l'on peut en attendre.

Il faut distinguer :

LA MEMOIRE MORTE : ce sont les outils de stockage de l'information mis par construction à la disposition de l'utilisateur.

LA MEMOIRE VIVE : c'est la capacité de stockage instantané des informations. Celles-ci disparaissent généralement dès que l'on coupe l'alimentation. Elles peuvent être sauvegardées par simple enregistrement sur une bande, un disque ou une disquette. Autant de supports qui deviennent la **MEMOIRE** externe de l'ordinateur.

En cours de fonctionnement l'ordinateur échange des informations entre la **MEMOIRE VIVE** et la **MEMOIRE MORTE**.

LE LOGICIEL

Le logiciel est à l'ordinateur ce que le carburant est au moteur d'un véhicule. C'est l'ensemble des programmes que la machine est capable d'exécuter dans un langage donné. C'est encore ce qui lui permet de remplir les fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un ordinateur.

A propos du **LANGAGE...** La machine possède son propre langage ; les différents composants électroniques qu'elle contient communiquent entre eux par des impulsions électriques codées ou Bits. Ce langage est hermétique et difficile à exploiter directement : il doit être traduit. Un **INTERPRETEUR** (1) assure donc la transition entre le langage de la machine et celui de l'utilisateur.

*Ce langage est lui-même extrêmement simplifié et ne comporte guère plus que quelques dizaines de mots. Le **BASIC** est le plus connu du grand public mais il en existe d'autres comme le **FORTRAN** ou le **COBOL**.*

(1) En Français dans le texte.

Nota : la rédaction prie les distingués spécialistes de cette école de bien vouloir lui pardonner les inévitables inexactitudes que comporte ce texte de vulgarisation.



Avant de "vous y mettre"...un peu de vocabulaire

Alimentation

C'est l'ensemble électrique qui fournit du courant au système. C'est en général du 5 ou du 12 V continu. L'alimentation est donc le plus souvent un transformateur. Mais le courant fourni doit être stabilisé, c'est-à-dire qu'il doit avoir le moins possible de variations en tension et en intensité.

Basic

Le Basic est un langage de programmation très simple, utilisant une dizaine d'instructions. C'est l'un des langages évolués les plus répandus sur les OI.

Bit

On appelle bit un élément d'information qui peut prendre deux valeurs notées 0 ou 1. Le mot bit lui-même vient de l'anglais, à la fois par bit qui veut dire morceau et par l'abréviation de « binary digit » qui veut dire chiffre binaire.

Un octet est un ensemble de 8 bits. Il permet de stocker des valeurs entières comprises entre 0 et 255 (2^8-1) et permet aussi de stocker un caractère de l'alphabet, de ponctuation, etc. Le terme anglais pour octet est « byte ».

On mesure les capacités des mémoires des ordinateurs en octets, K-octets et M-octets. Un K-octet (ou encore Ko ou kilo-octet) équivaut à 1 000 octets (plus précisément $2^{10} = 1 024$), un M-octet (ou encore Mo ou méga-octet) à un million d'octets (plus précisément $2^{20} = 1 048 576$).

Actuellement, un ordinateur individuel typique a une capacité de mémoire centrale comprise entre 8 et 64 Ko ; il peut être équipé de deux disques souples d'une capacité de 256 Ko chacun, ou parfois d'un disque plus important de 5 ou 10 Mo.

Bus

Le bus est le réseau de transport des informations à travers l'ordinateur. On peut y

connecter, par des prises spéciales, de nombreux « accessoires » tels que mémoires, interfaces, etc.

Le bus S 100 est né avec l'Altair de la société Mits, et depuis est pratiquement devenu un standard : beaucoup d'ordinateurs individuels l'utilisent, et de nombreux accessoires peuvent y être branchés.

Cassettes

Les cassettes standards constituent un moyen de stockage économique pour les ordinateurs individuels. Les performances sont assez variables : on peut écrire (ou lire) des données à des vitesses variant entre 30 et 120 caractères/seconde. A 80 caractères/seconde, 8 000 caractères (ou 8 K-octets) sont transférés en 100 secondes, soit 1 min 40 s.

Les cassettes ont pour inconvénient d'être lentes et de n'autoriser que l'accès séquentiel ; elles sont en revanche très bon marché.

Clavier

Un clavier similaire à celui d'une machine à écrire, relié à un ordinateur, est utilisé pour taper des programmes ou des données dans cet ordinateur.

Disquette - Disque

C'est un support de mémoire externe. Le disque est en permanence dans une enveloppe carrée, ajourée pour permettre le contact entre la surface du disque magnétique et une tête de lecture-écriture. Les disques sont en effet utilisés comme une bande magnétique que l'on peut effacer, que l'on peut lire, sur laquelle on peut écrire.

Un disque souple standard contient environ 260 000 caractères, une minidisquette 90 000.

Les capacités peuvent être doublées moyennant certains perfectionnements techniques tels qu'une densité double de l'information. On utilise en général deux

unités de disques souples, afin de pouvoir faire des copies.

Avec un disque on peut accéder directement à une information, par positionnement de la tête de lecture sur la piste correspondante (accès direct).

Ecran

La plupart des ordinateurs individuels utilisent un écran pour afficher le résultat de calculs, réaliser des graphiques, etc. Les écrans employés peuvent être des moniteurs vidéo permettant un affichage très net, en général de 24 lignes de 80 caractères, mais pouvant aller jusqu'à 32 lignes de 132 caractères. L'écran peut aussi être un écran de télévision (il donne de moins bons résultats). Il est très rare de pouvoir dépasser 16 lignes de 64 caractères sur un tel écran.

Imprimante

C'est l'appareil qui, connecté à un ordinateur, permet d'écrire sur papier (et donc de façon permanente) des résultats, des tests, etc. Certaines imprimantes ne sont pas autre chose que des machines à écrire modifiées.

Instruction - Donnée

Un programme effectue des traitements à partir de données ; il les lit, fait des calculs ou des comparaisons, et donne des résultats qui peuvent servir de données pour des traitements ultérieurs.

Le traitement lui-même est effectué par une suite d'opérations, que l'on exprime par des instructions. Par exemple en Basic, l'instruction 100 INPUT X va avoir pour effet, quand elle sera effectuée, de lire une donnée au terminal.

Interface

On appelle ainsi l'ensemble du matériel ou du logiciel nécessaires pour assurer la communication entre un périphérique et un ordinateur.

Langages évolués

Un langage évolué est un lan-

gage avec lequel les programmes peuvent être facilement transportés d'une machine à une autre, parce que ces langages ne sont pas spécifiques d'une machine.

Les plus connus sont Fortran, Cobol et Basic. D'autres langages sont utilisés dans les ordinateurs individuels : Pascal, APL, Forth, etc.

Logiciel

On appelle ainsi tous les programmes utilisés dans l'ordinateur.

Matériel

On appelle ainsi tout ce qui est dur, concret : c'est l'ordinateur lui-même, ses fils électriques, son clavier, etc.

Processeur

C'est un circuit électronique particulièrement complexe et qui, très souvent, est un ordinateur à lui tout seul. C'est le processeur qui exécute toutes les instructions des programmes, qu'elles soient de calcul ou de transfert entre la mémoire et les périphériques.

Organigramme

Traduction graphique d'un algorithme, de l'expression d'une suite logique d'actions. Les organigrammes sont aussi utilisés pour montrer l'articulation des services, directions, etc., d'une organisation.

Périphérique

On appelle ainsi tous les matériels d'entrée-sortie qui permettent à l'ordinateur de communiquer avec le monde extérieur. Exemples : les magnétophones à cassettes, les claviers et les écrans utilisés sur les ordinateurs individuels.

Programme

C'est l'ensemble des instructions (rédigées dans un certain langage) qu'exécute l'ordinateur, par exemple, un programme Basic qui calcule la paie d'une entreprise. Par extension, on parle aussi souvent de « programme de paie ».

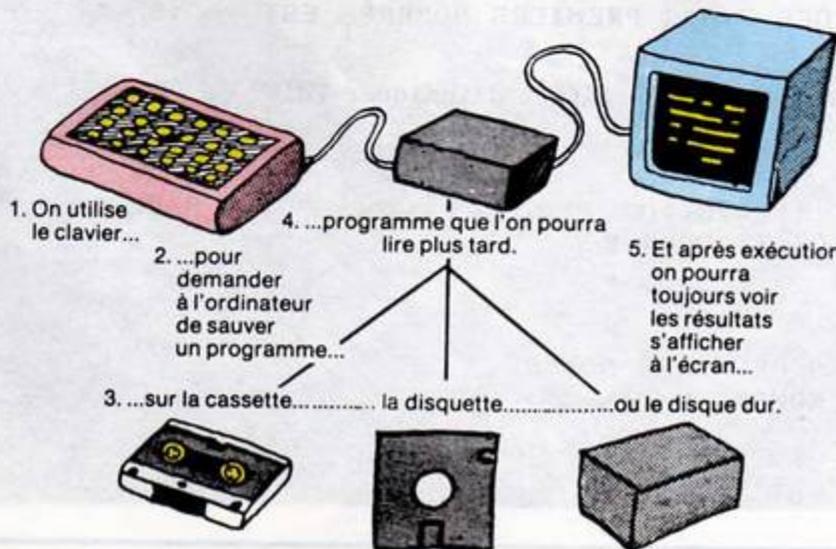
Programme moniteur

On désigne ainsi le programme, ou l'ensemble de programmes, qui effectue les commandes élémentaires nécessaires à l'utilisation du système. C'est le moniteur qui gère les périphériques. Ne pas confondre avec moniteur vidéo.

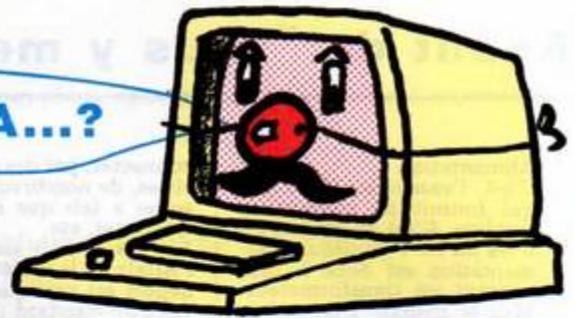
Unité centrale

C'est la partie de l'ordinateur chargée de l'exécution des instructions. Elle va chercher les instructions dans la mémoire, les fait exécuter par l'unité arithmétique et logique, etc.

L'unité centrale est reliée au bus, et à d'autres éléments tels que l'horloge.



Voulez-vous jouer avec MOAA...?



Ces quelques exemples ont été réalisés sur le Mini 6 de l'Ecole ;
son langage peut être différent de celui de votre micro-ordinateur.

```
BASIC- 2.0-01/09/1400 1984/04/02 1018:27
^DISQ02>PROGRAMMEUR>LACROIX>MOY.B
```

PAGE 1

```
10 PRINT $1B60$
20 PRINT "CALCUL DE LA MOYENNE DE X NOTES"
30 PRINT "COMBIEN DE NOTES ALLEZ VOUS ENTRER";
40 INPUT J
50 S = 0
60 FOR I = 1 TO J
70 PRINT "ENTREZ LA NOTE = ";
80 INPUT N
81 IF N > 20 GO TO 130
90 S = S + N
100 MOY = S/I
110 PRINT "MOYENNE APRES " I "NOTES" MOY
120 NEXT I
125 PRINT "PROGRAMME TERMINE"
126 GOTO 200
130 PRINT "ERREUR NOTE > 20 REENTREZ LA"
131 GOTO 70
200 END
```

```
BASIC- 2.0-01/09/1400 1984/04/02 1015:48
^DISQ02>PROGRAMMEUR>LACROIX>SOM2.B
```

PAGE 1

```
05 PRINT $1B60$
10 PRINT " SOMME DES NOMBRES DE 1 A N "
15 PRINT " ENTREZ LE NOMBRE N "
16 INPUT N
20 S = 0
30 FOR I = 1 TO N
40 S = S + I
50 NEXT I
60 PRINT " LA SOMME DES ";N;" PREMIERS NOMBRES EST = ";S
70 END
```

LANGAGE MINI 6

Effacer l'écran.

Faire apparaître le
texte entre "." et "."

J'attends vos ordres.

(Somme initiale 0 ligne 20.)

(30 40 boucle en faisant varier I de 1 jusqu'au Nb entré)

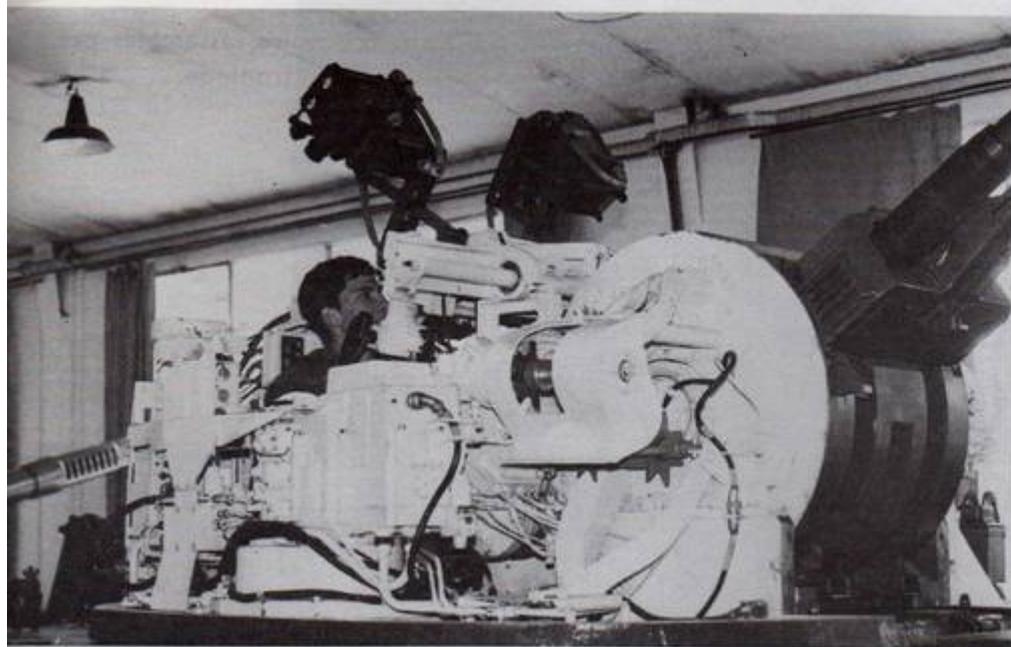
Pour afficher N et S il suffit d'indiquer PRINT N S

```
BASIC- 2.0-01/09/1400 1984/04/02 1015:26
^DISQ02>PROGRAMMEUR>LACROIX>SOM1.B
```

PAGE 1

```
05 PRINT $1B60$
10 PRINT "SOMME DES N PREMIERS NOMBRE."
20 PRINT "ENTREZ LE NOMBRE N ";
30 INPUT N
40 S = N*(N+1)/2
50 PRINT " LA SOMME EST = ";S
60 END
```

Vus au cours armement - canons anti-aériens



Le Bitube de 30 mm

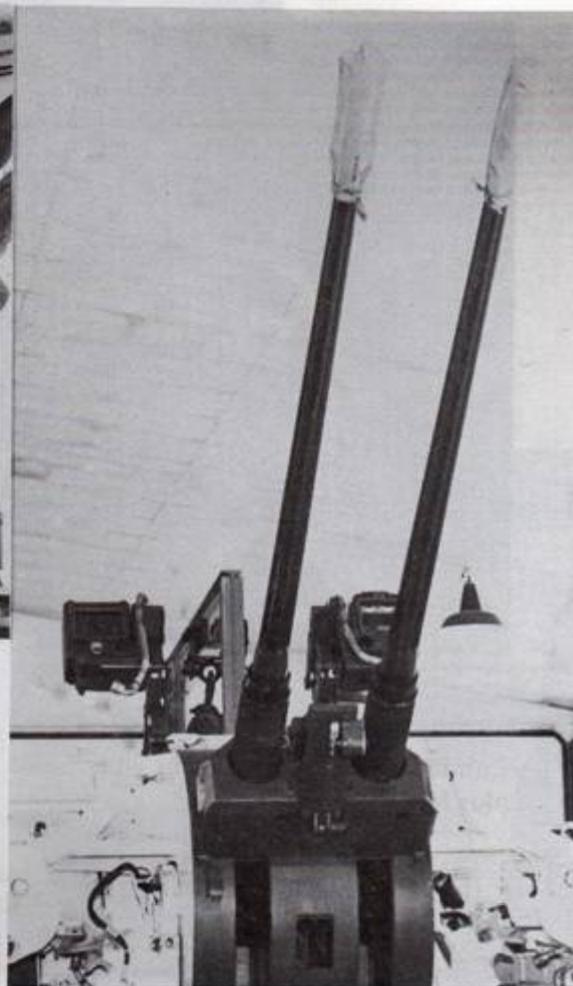
Tourelle comportant un affût double, montée sur châssis AMX 13 et accouplée à un radar d'une portée de 15 km (en veille).

Portée pratique de l'arme : 2 800 m.

Cadence de tir : 600 coups/mn.

Obus explosifs et perforants.

Vitesse : 1 000 m/s.



Canon mitrailleur de 20 mm sur affût tracté antiaérien 53 T1.

Peut intervenir à partir de 1 500 m contre tout aéronef ennemi volant à basse ou très basse altitude. Apte au tir à terre contre des blindés jusqu'à 1 000 m ou contre du personnel à découvert jusqu'à 200 m (neutralisation).



*150 munitions explosives
vitesse : 1 050 m/s.*

*35 munitions perforantes
vitesse : 1 300 m/s.*

Viseur APX M 348.

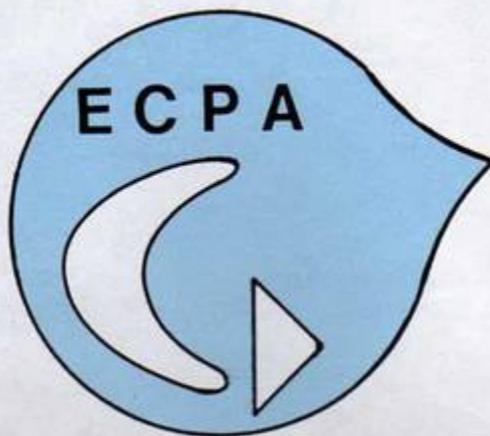
700 coups minute.

Energie hydraulique fournie par un groupe moteur ou par pompage manuel.

Tracté par GBC 8 KT ou camionnette MARMON.

Cadres du 92^e R.I. à l'instruction.

?



Au sud de Paris, à proximité de la capitale : le fort d'IVRY. Sa construction a été entreprise sur l'ordre du roi Louis Philippe en 1841.

En 1984, ses murs ont résisté à bien des assauts et protègent un îlot de verdure perdu au milieu d'un univers de béton.

Qu'on ne s'y trompe pas ! Il ne s'agit en aucun cas d'un parc pour amateurs de promenades dominicales. Non, ici bien à l'abri des poudrières, des casemates et d'autres bâtiments plus récents, les hommes et les femmes de l'**Etablissement Cinématographique et Photographique des Armées (E.C.P.A.)** travaillent pour, conserver le passé et assurer l'avenir. Vaste mission demandant mille compétences :

L'armée devant l'objectif :
1 863 premières photos.

En 1863, l'armée avait adopté officiellement la photographie ; c'est surtout avec le conflit de 1870 que son emploi se généralise. Durant le siège de Paris, on photographie et on réduit les dépêches envoyées par pigeons voyageurs. Dès 1914, les photographes (des professionnels civils) emboîtent le pas aux soldats. Au même moment, le haut commandement commence à limiter le nombre des photographies prises qui risquent, en cas d'interception, de fournir de précieux renseignements à l'ennemi.

En 1918, le service photographique comptait quelques 700 personnes qui prenaient des images sur un front statique mais immense.

Avec le deuxième conflit mondial, les reporters de guerre sont à nouveau mobilisés et regroupés au sein du « service cinématographique des armées ». C'est en 1946 que ce dernier s'installe dans les murs du fort d'IVRY et devient à la fois organisme intégré et interarmées.

Enfin, 1969 voit la création du service d'information et de relations publiques des armées :

S.I.R.P.A.



Le roi Georges VI d'Angleterre visite la ligne Maginot (1940)



Produire, archiver, exploiter les produits photographiques et cinématographiques des armées : voilà la mission fondamentale de l'E.C.P.A. Cet énorme travail comporte la production cinématographique en 35 ou 16 mm (commande de telle ou telle armée pour laquelle l'E.C.P.A. trouve un réalisateur).

Les productions vidéo du magazine « Horizon », les vidéogrammes, produits de 6 à 12 mn servant à l'information ou à l'instruction; les montages audio-visuels, le cinéma d'animation, les reportages les plus divers, sans oublier la con-

servation des produits obtenus et les publications d'ouvrages portant sur l'armée et ses missions complètent l'éventail des réalisations de l'E.C.P.A.

A l'intérieur du fort, on trouve des casemates qui contiennent, rangées dans un ordre tout militaire, les fameux « camemberts » des bobines de films de toutes les époques. Dans ces caves, la température et le degré d'hydrométrie sont surveillés ; des cinéastes du monde entier viennent visionner des images du passé.

Les plus anciennes sont conservées au prix d'un énorme travail : autrefois, les films étaient sur support nitrate, un produit extrêmement dangereux qui se dégrade rapidement.

Par l'intermédiaire de laboratoires civils spécialisés, ces bobines sont transposées sur acétate, un support mis au point vers les années 50. Ce plan de sauvetage durera encore 9 à 10 ans.



Sienna (Italie) - Maréchal ALEXANDER (GB), général CLARKE (USA), général JUIN (F) passent les troupes en revue (juillet 1944)

Opération « Jumelles »
progression et fouille du terrain
(Algérie)

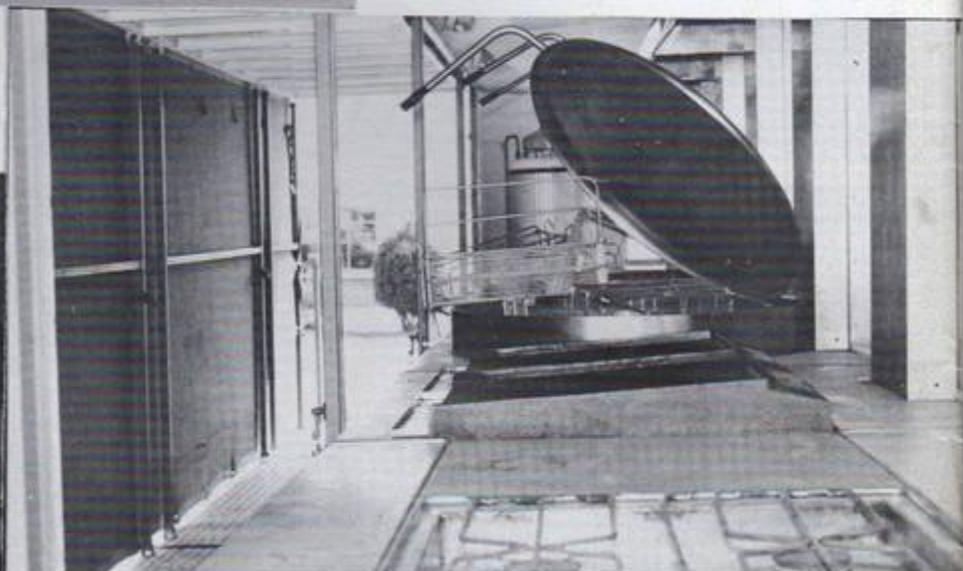
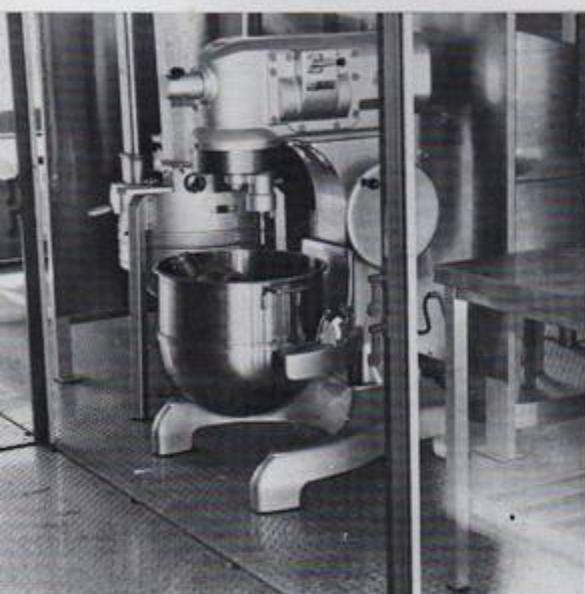


Les grandes manœuvres à l'ordinaire



24 - 25 avril : deux remorques particulièrement bien adaptées ont été installées devant l'ordinaire.

Elles ont permis, du 2 au 11 mai, de procéder au démontage des



cuisines sans interrompre le service.

Les travaux vont se poursuivre pendant tout l'été, ils font suite à la mise en place des nouvelles chaînes de distribution. A la rentrée, il sera sans doute possible d'inaugurer un ensemble

moderne et fonctionnel pour la plus grande satisfaction des élèves et du personnel de l'ordinaire. En attendant, soyez indulgents, chacun donne le meilleur de lui-même pour que le service ne soit pas perturbé !

BIENTOT DANS VOTRE JOURNAL

- Vers un nouveau permis ?
- La priorité à gauche ?
- Présentation de l'IMT armement.
- Vos impôts en 1985.
- Les séjours en camp. *A ce propos, la rédaction fait appel aux bonnes volontés... Ecrivez-nous... Envoyez vos photos !*
- Journée sport-armée-jeunesse.
- Visite de monsieur GATEL.