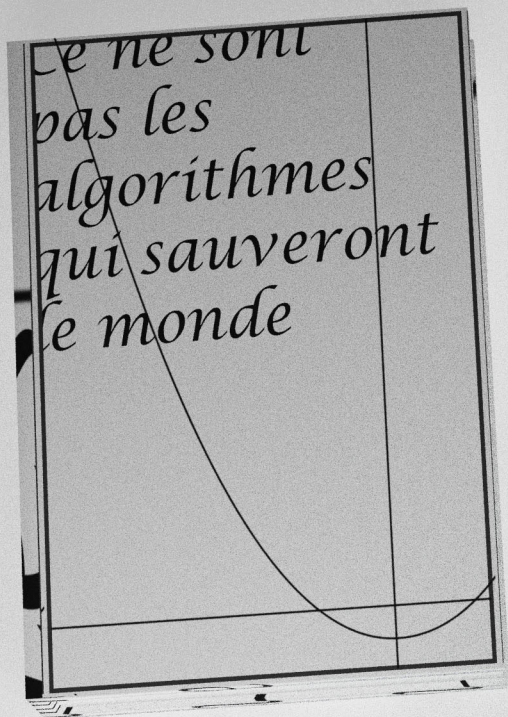




fit de survie en milieu performant

```
TextFile1.txt*  + X
1  Si (imprévu technique==bloque avancement)
2  {
3      Lire cette feuille;
4      placer l'autre feuille et le stylo a coté de celle ci;
5      dessiner le shema technique et l'endrois de la panne;
6      1minutes pour trouver solution totale sur papier;
7      1minutes pour trouver solution sur materiel;
8
9      Si probleme==résolu
10     {
11         reprendre;
12     }
13     Sinon
14     {
15         eteindre tout appareil electronique;
16         abandoner talk en cours;
17         reprendre au prochain checkpoint;
18     }
19 }
20
```

Issue de secours



"il s'appel heart parce que dès qu'il
galerie il se dit qu'avec le coeur
on peut tout faire"

Heart
♡

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4		Ecritures	human	Déluge	
5		software	hardware	Stackoverflow	
6		Ghost	Shell	Shelln't	
7		Protocole	Performiste	No more Just	
8					

Sommaire



tomi

OK, now chill 🐾

1 year ago



2:20



Bienvenu Sur le site de la JNUL
<https://www.nli.org.il/he> != en
mais bon comprend rien ducoup c'est en hebreux

=> Archives de l'Autorité des antiquités d'Israël

après les manuscrits de la mer morte ou dead sea scrolls dans l'Évangile voici les tablettes de la mer morte. Fin mer morte mais en hébreu c'est mer de sel ou mer Loth aka le saint patriarche qui a fait un «tour» à Sodome et Gomorrhe.

Mais c'est surtout dans le Coran que c'est la mer de Loth ça, dans la Thora c'est vraiment la mer de sel.

Je savais pas trop avant mais vraiment la mer de sel c'était vraiment un endroit central dans le judaïsme à l'époque et même au début du christianisme. « le poisson » qui était le symbole de reconnaissance.

Fin bon revenons à nos tablettes de la mer de sel c'est qu'elles ont plus la tête de tentatives kabbalistiques antiques que de manuscrits de la Thora classique, fin skip je sais pas trop à quoi ça ressemble ni l'un ni l'autre.

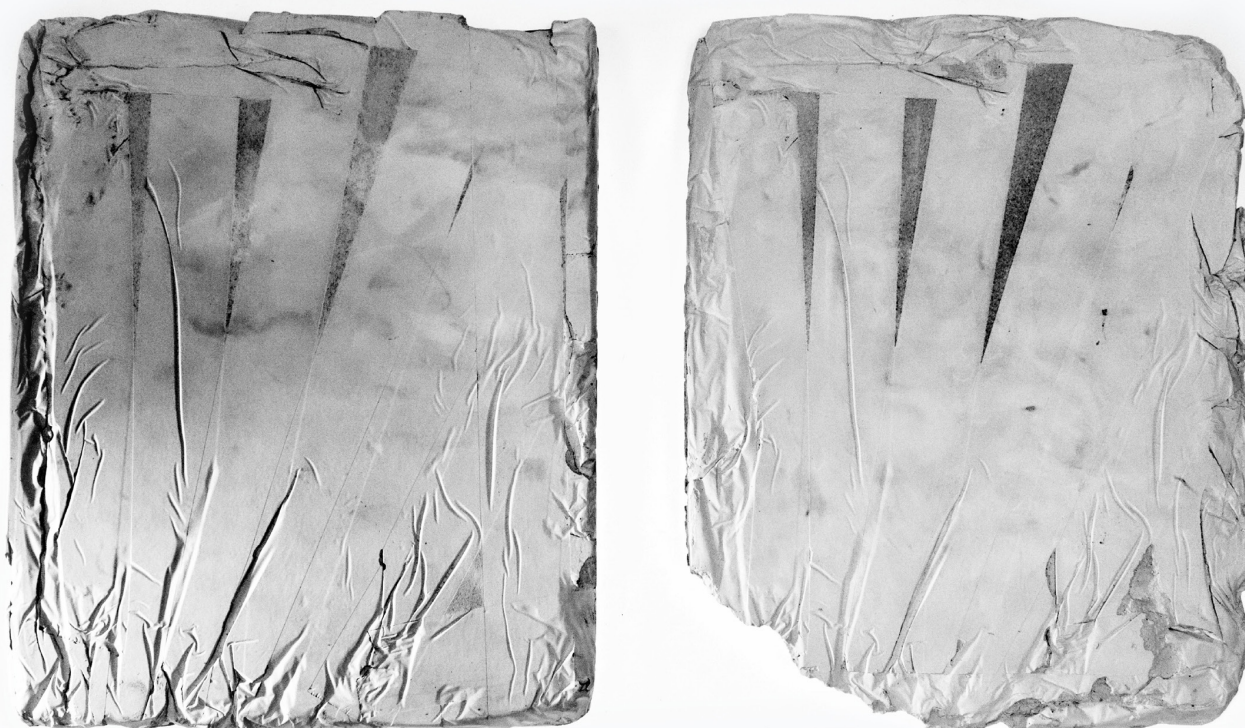
Wikipedia me dit que l'une est « la loi écrite et publique sur parchemin » et l'autre « la loi orale et secrète »

Donc la kabbale c'est une tradition orale et comme vous vous en doutez ça date pas d'hier qu'on se demande comment ont fait pour capter une tradition rituelle orale, surtout quand tout les cousins écrivent des lettres en lignes.

Perso après avoir un peu geeké ces tablettes, perso je suis tombé sur une interprétation qui paraît sensée et ça serait la captation d'un indice de réfraction de lumière.

Genre que c'est la loi orale et secrète, comme la lumière qu'on essaie de garder gravée dans la pierre.

la loi de l'eau, le poisson originel, la lumière qui entre dans l'eau et fait naître le bleu



eau post diluvienne

Que soit inscrit comment la lumière dévie de sa trajectoire en entrant dans l'eau ça indique et sert à montrer la composition de l'eau de la « mer de sel » à leur époque.

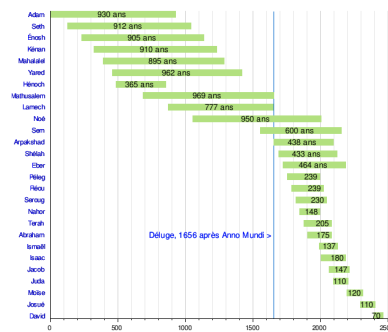
Pourquoi serait-ce si important de garder la composition de l'eau de la mer de sel en elle-même ? D'autres textes kabbalistes évoquent des théories en lien avec l'eau antédiluvienne (aka avant le déluge) qui aurait des vertus (??) et des propriétés divines. Adam est dans la Genèse ha-adam « le glaiseux » un mélange fin de terre et d'eau, des traits à l'image de Dieu qui vivaient tous +900 ans.

Sauf à partir du déluge, de cette eau infinie tombée du ciel tous les grands patriarches commencent à perdre de leur longévité, comme si l'eau du déluge avait remplacé l'eau originelle.

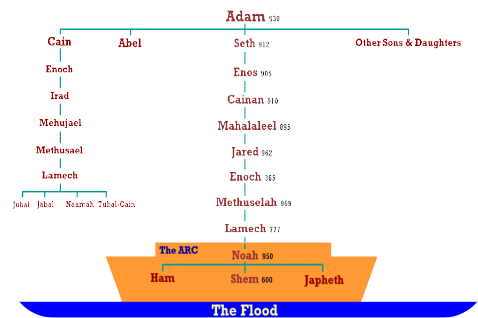
Le déluge c'est un goulot d'étranglement qui est arrivé très vite et qui a contraint l'humanité à repartir de zéro (Noé ancêtre commun de l'humanité) et ça a provoqué un shift total dans le rapport entre Dieu et les hommes.

Il existe une tradition juive qui continue d'adorer l'eau antédiluvienne, comme essence d'être. Et la mer de Sel comme source de l'eau primordiale. Tradition à laquelle ces tablettes sont sûrement liées.

- 1) on a la réfraction de l'eau « de pluie »
- 2) de l'eau salée aux mêmes quantités que l'eau de la mer
- 4) l'indice de réfraction du verre,
- 3) une autre valeur, qui n'est pas celle de la mer de sel à leur époque enfin pas selon les simulations de son évolution, car l'indice de réfraction est inatteignable par un mélange simple d'eau et de sel mais est pas si loin, mais pour comprendre va falloir géner un peu plus l'eau.

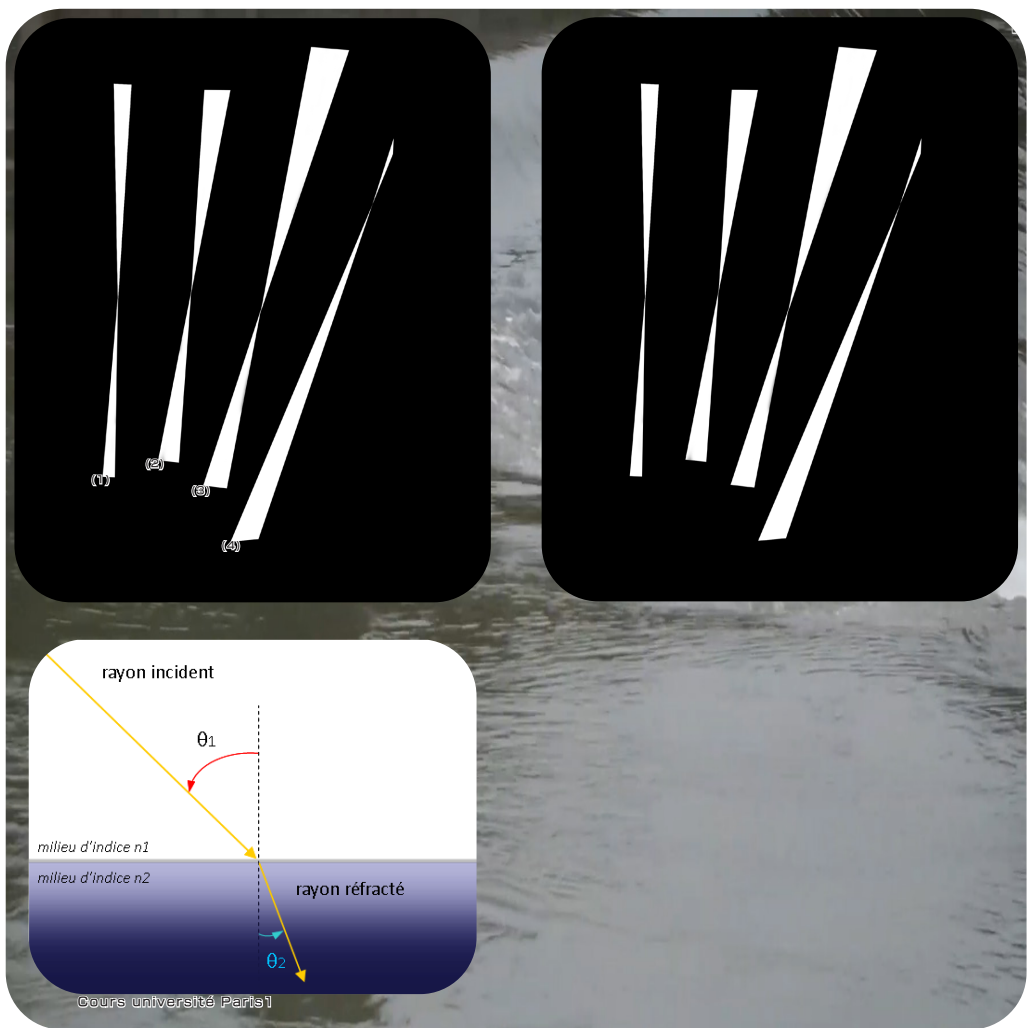


The Genealogy of Adam

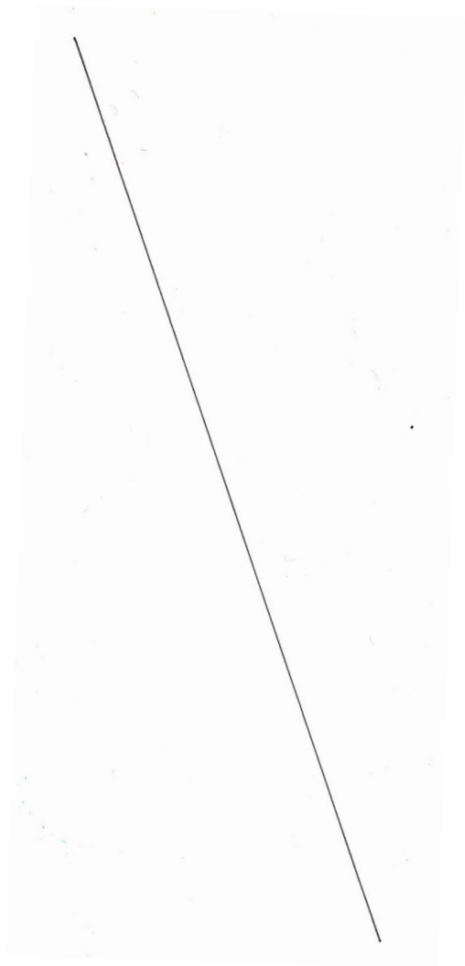


-200m-

restes eau antédiluvienne



Les signes de Lourdes, la source





Noyau d'hydrogene

Stable isotope technique to assess body composition

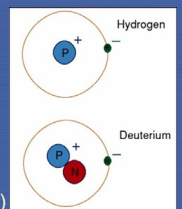
Christine Slater, PhD
Nutrition Specialist IAEA

C.Slater@iaea.org



What is an isotope?

- Isotopes of an element have the same the number of protons in the nucleus (atomic number)
- but
- different atomic mass (the sum of number of protons + number of neutrons)



Natural abundance

- The natural abundance is the concentration of a stable isotope present in the background (baseline) sample

¹ H	² H	³ H	¹⁶ O	¹⁷ O	¹⁸ O
1.00794	2.0141	3.0160492	15.994915	16.999131	17.999161
99.985%	0.015%	1% = 12.32yrs	99.76%	0.04%	0.20%
Stable	Stable	Cosmogenic/anthropogenic	Stable	Stable	Stable

- The natural abundance of ²H in water is ~0.015%
- In normal water 15 out of 100,000 H atoms will be ²H
- The natural abundance of ¹⁸O in water is ~0.20%
- Baseline samples must be collected in any study using stable isotope techniques



Enrichment

- Enrichment is the concentration of a stable isotope in a sample after the background has been subtracted
- The target enrichment depends on the method that will be used to analyse the sample



Uaand je bois de l'eau je me sens comme des haltères
 Fluide modérateur centrale nucléaire

Why is fractionation important?

- Water vapour that condenses on the caps of bottles used for storing doses, body water specimens and calibration standards contains less deuterium than the bulk of the liquid
- Therefore dose bottles should be inverted to mix the contents before opening and body water specimens should be centrifuged before analysis
- Do not leave bottles open to the atmosphere, especially in warm humid climates

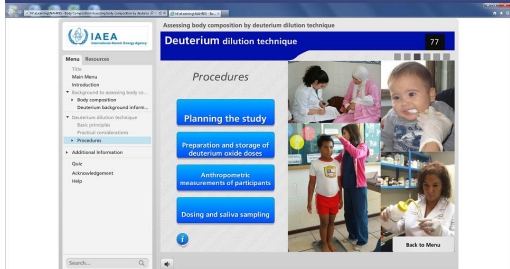
IAEA

Fractionation

- The effect of increased loss of water as water vapour, which contain less ^2H than body water, is to concentrate the $^2\text{H}_2\text{O}$ left behind
- This can lead to an underestimation of TBW and therefore an overestimation of body fat

IAEA

Coming soon: eLearning !



The screenshot shows a web-based learning module titled 'Deuterium dilution technique'. It includes a sidebar menu with sections like 'Main Menu', 'Introduction', 'Background to isotope body composition', 'Deuterium dilution technique', 'Procedures', 'Additional information', and 'Acknowledgements'. The main content area is titled 'Procedures' and lists steps: 'Planning the study', 'Preparation and storage of deuterium oxide dose', 'Anthropometric measurements of participants', and 'Dosing and saliva sampling'. There are also small images of children and a 'Back to Menu' button.

IAEA <http://humanhealth.iaea.org>

Dose Consumption



The first photograph shows two young boys, one of whom is drinking from a bottle. The second photograph shows a woman in an orange shirt holding a baby, who is also drinking from a bottle.

IAEA

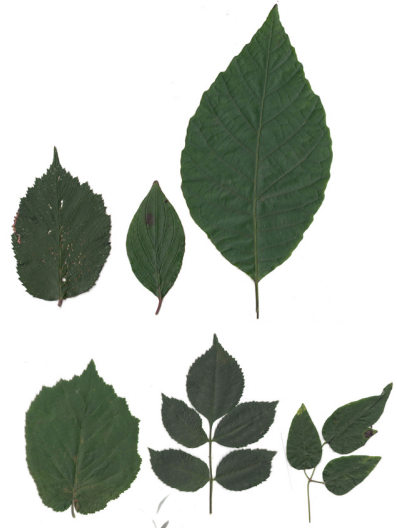
+

Noyau de deuterium

Les plantes, dès qu'il fait beau, elles font que transpirer. elles transpirent l'eau du sol (on remarquera le niveau catastrophique d'eau lourde en Alsace) Et en transpirant comme l'eau lourde est un tout petit peu plus lourde, elles enrichissent leurs feuilles en eau lourde.

mais toutes les espèces de plantes ont pas les même capacité d'enrichissement, moi je vis a Strasbourg, ça fait qu'y ya pas grand chose de végétal qui transpire a mort, ducoup je suis allé dans un petit bois a vélo au nord de Strasbourg en passant par PortDuRhin.

Et après étude et récolte de pleins d'essences de plantes;



Je suis tombé sur le diamant brut de la banlieue de Stras, une petite plante invasive mais qui mord pas, rustique et pousse-partout avec un taux d'enrichissement maximal  

le solidago:





ABSTRACT

The mean δD value of petiole water of *Pterocarpus indicus* Willd ($\delta D = -9.0 \pm 2.5\%$, $n = 3$) was not significantly different from the mean value of stem water ($-8.3 \pm 2.8\%$, $n = 3$). δD values of main vein water ranged from -11.1 to $+12.0\%$ ($n = 14$) and increased along the main vein from petiole to the tip of leaves. Mesophyll water was highly enriched in deuterium (mean $\delta D = +32.8 \pm 2.0\%$, $n = 19$) when compared with stem, petiole, and vein water. δD values of mesophyll water for different areas of the lamina, however, were not homogeneous and could differ by as much as 20‰.

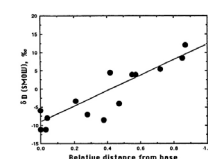
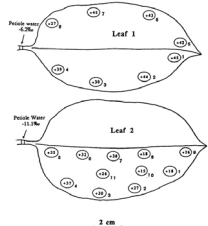


Figure 1. δD values of main vein water (y) plotted against relative distance (x) from the base ($y = -9.51 + 21.46x$, $r^2 = 0.800$, $P \leq 0.01$).



Spatial D/H Heterogeneity of Leaf Water¹

Yan-Hua Liao¹ and Lennart Stenroos²

¹Department of Botany, University of Alberta, Canada; ²Faculty of Biology, University of Göttingen, Germany

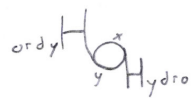


Merde, j'en ai trop marre,
je veux juste être comme l'eau d'avant...
comme juste un courant pas un baigneur.

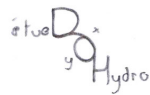
J'ai vraiment une tête à kiffer ces histoires de pesu?



ça c'est l'eau



ici l'eau asymétrique



et ici l'eau lourde



Ici c'est l'endroit hyper tranquille où j'ai réussi à faire pousser une espèce de Solidago, avec des feuilles hyper larges qui ont la particularité de se colorer aux endroits où les taux de transpiration et de concentration en D2O sont les plus élevés.

C'est à partir de ce liserai jaune, que j'enrichie en deutérium l'eau de Strasbourg, pour la consommer et ainsi enrichir mon corps en eau lourde, comme les humains originels

C'est tout pour
Mais j'ai encore

Reviews



Sunset depuis mon petit lab d'extraction-enrichissement

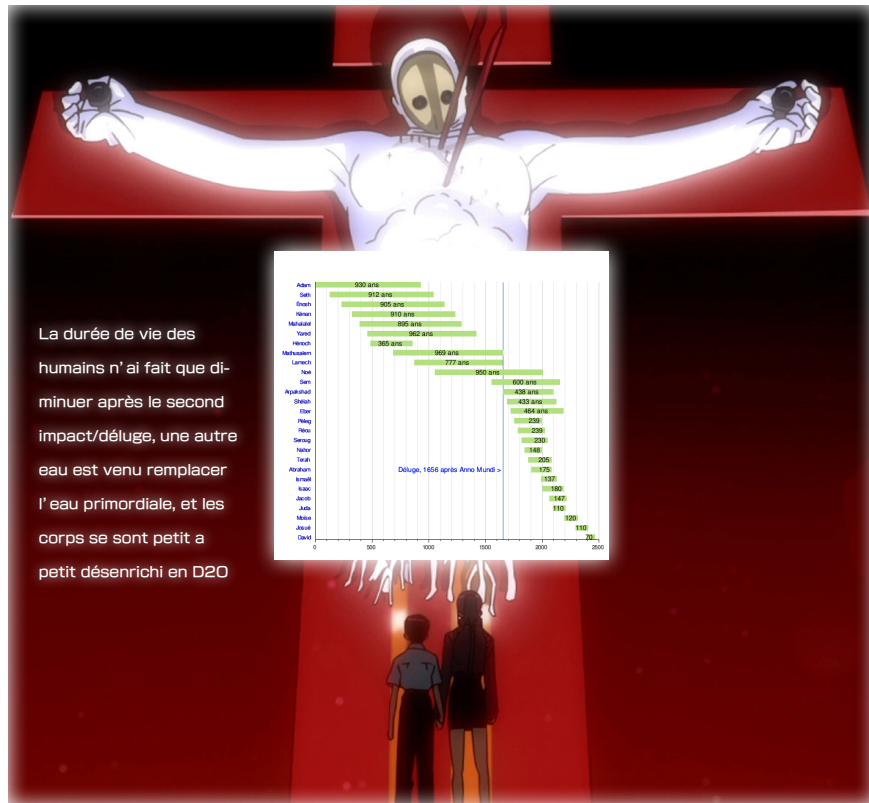
21

ABCD - 1991

PROPERTIES OF D₂O

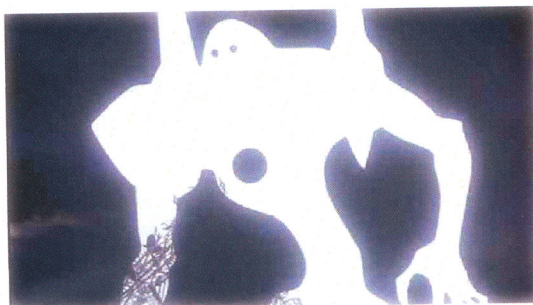
Property	H ₂ O (Normal Water)	D ₂ O
Molecular weight (Physical scale)	18.0099	20.0338
Molecular weight (Chemical scale)	18.0100	20.0296
Melting point	0.00°C	3.813°C
Boiling point	100.00°C	101.431°C
Critical data		
Pressure	218.55 atm	218.5 atm
Density	0.325 g/ml	0.353 g/ml
Temperature	3.98°C	11.23°C
Temperature of maximum density		
Maximum density ρ_m	1.00000	1.10596
Molecular volume		(See text)
Vapor pressure		(See text)
Heat of vaporization at 25°C	10,515 cal/mole	10,846 cal/mole (See text)
Heat of fusion at triple point	1436 cal/mole	1519 $\pm$ 10 cal/mole
Heat of sublimation at triple point	12,170 cal/mole	12,264 $\pm$ 72 cal/mole
Heat capacity		(See text)
Entropy at 25°C (e.a.)		
Liquid	45.14	47.41
Gas	16.75	16.19
Free energy of formation (cal/mole) at 25°C		
Liquid	-56,693	-58,201
Gas	-54,638	-56,061
Heat of formation (cal/mole) at 25°C		
Liquid	-68,318 cal/mole	-70,414 cal/mole
Gas	-57,798 cal/mole	-59,584 cal/mole
$M_{\text{H}_2\text{O}} - M_{\text{D}_2\text{O}}$ (cal/mole)		
Gas	2366.9	2379.5
Zero point energies (cal/mole)	13,219	9,684
Refractive index at 20°C	1.33300	1.32928
$\lambda_{\text{H}_2\text{O}} - \lambda_{\text{D}_2\text{O}}$		
Molar refraction at 20°C	3.7121	3.885
$\lambda_{\text{H}_2\text{O}} - \lambda_{\text{D}_2\text{O}}$		
Verdet constant at 20°C in min/gauss cm		
$\lambda_{\text{H}_2\text{O}} - \lambda_{\text{D}_2\text{O}}$	0.013067	0.012556
$\lambda_{\text{H}_2\text{O}} - \lambda_{\text{D}_2\text{O}}$	0.015395	0.014793
Dielectric constant at 25°C	78.54	78.25
Ionization constant at 25°C	1×10^{-14}	1.95×10^{-14}
Heat of ionization at 25°C (cal/mole)	12,450	14,420
Diamagnetic susceptibility at 20°C	-6.7200×10^{-6}	-5.4666×10^{-6}
Molar magnetic susceptibilities at 20°C	-12.97×10^{-6}	-12.95×10^{-6}
Adiabatic compressibility (dynes^{-1}) at 20°C	45.78×10^{-11}	45.55×10^{-11}
Isentropic compressibility (dynes^{-1}) at 20°C	45.08×10^{-11}	45.48×10^{-11}
Velocity of sound in meters/sec at 25°C	1496	1398
Conductivity and solubility		(See text)





Lilith dans Neon Genesis Evangelion

Interlude {



Adam dans Neon Genesis Evangelion

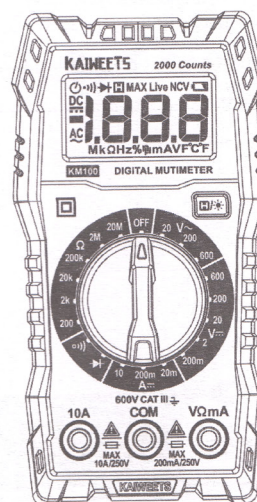
Comment être
JUST DANCE pro-gamer?



KAIWEETS

DIGITAL MULTIMETER

KM100



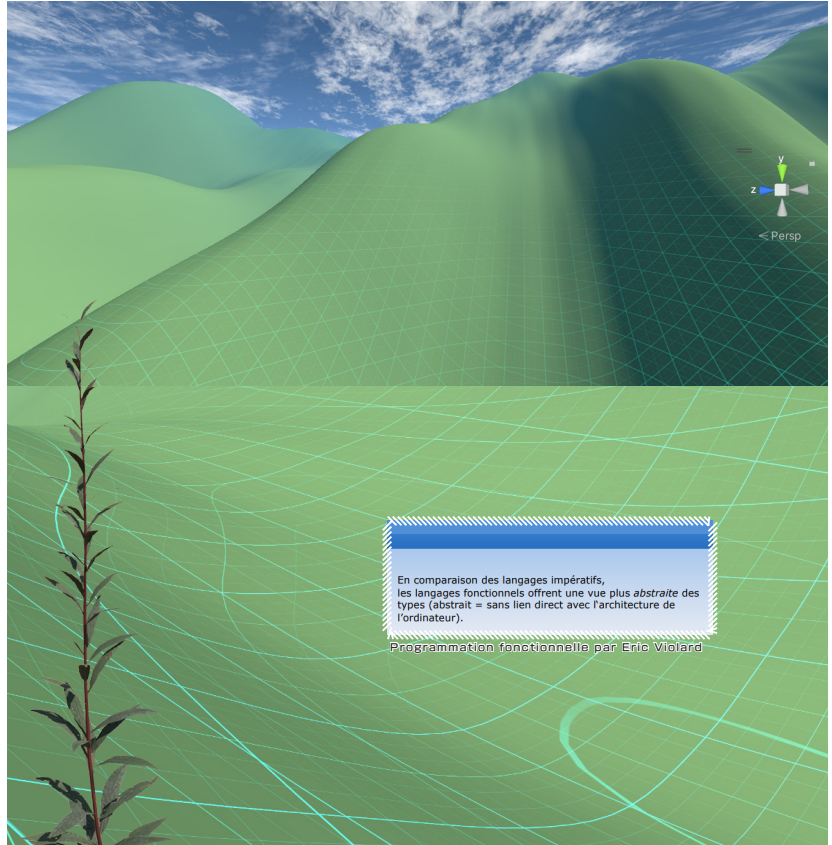
CE UK RoHS FC MADE IN CHINA

Contact us: support@kaiweets.com

}



La GreenHillZone c'est le premier niveau de tous les jeux sonic c'est grand, vert et avec des collines



Mario genre il est trop lent et y se rend pas compte qu'il tourne en rond dans mario karte qu'il est tout seul et qu'y fait que revivre a l'infini c'est pour ça que j'ai pris sonic,, c'est le seul qui court assez vite pour que la simulation change de comportement...

The diagram illustrates a transverse wave on a light blue background. A blue sinusoidal wave is shown. Labels include: 'wave height' with a vertical double-headed arrow; 'wavelength' with a horizontal double-headed arrow between two crests; 'crest' pointing to the highest points of the wave; 'trough' pointing to the lowest points of the wave; and 'wave movement' with an arrow pointing to the right, indicating the direction of wave propagation. A horizontal line at the bottom is labeled 'average sea level'.

sonic en (0, 0, 0)

sonic en (200000, 200000, 0)

la diff rence entre les math et l'info c'est que c'est tu fais 1+1 pleins de fois,
au bout d'un moment  sa marche plus
l'info c'est les math mais en vrai
sonic se lib re gr ce   la mat rialit  de l'informatique
sonic sans l'info reste coinc  dans la greenhill zone

$$\hat{O} \cdot O \cdot O \rightarrow$$

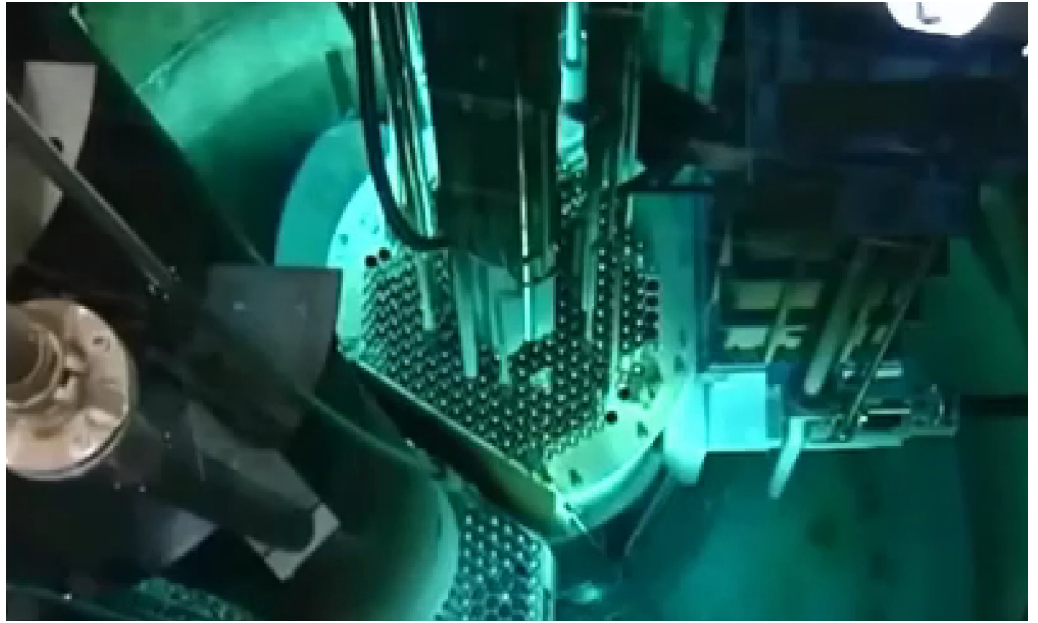
200000; 200000; 20000 HA

Donc comment son code apprend à faire flotter
sa virgule pour que sa mantisse tienne le code source

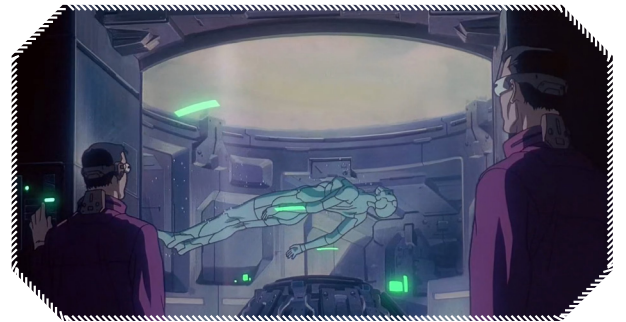
Leau lourde defend

sign $9,157 \times 10^{15}$
mantisse exposant

exemple flottaison 2 virgule
 $0,000000001$
 $0,15$
 $9,157$ precision $0,001$
 9157000 precision 100



Nuclear Reactor start up t-3sec dans l'ultime piscine d'eau lourde



Genese du major, Ghost in the Shell 95

Qu'es ce que
cette eau
lourde est
lourde
Cette eau me
fatigue beau-
coup...

avant
le
Premier
Bain

100/1
D₂O₀0



Le réacteur était un peu comme ça : eau

une eau lourde et
dense

l'eau qui tombe au
fond du lac

No more ghost just a shell

PDF

↓
DOOM

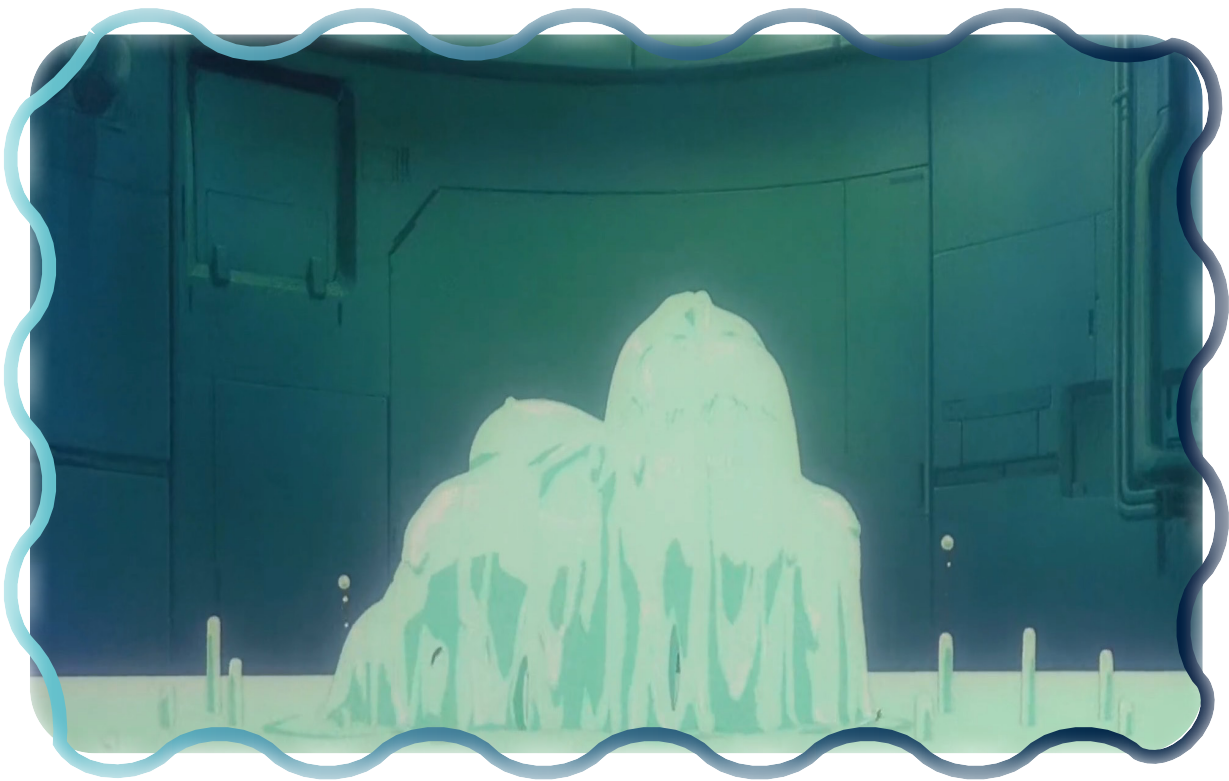
⇒ Hack ⇒ cérémonie



α



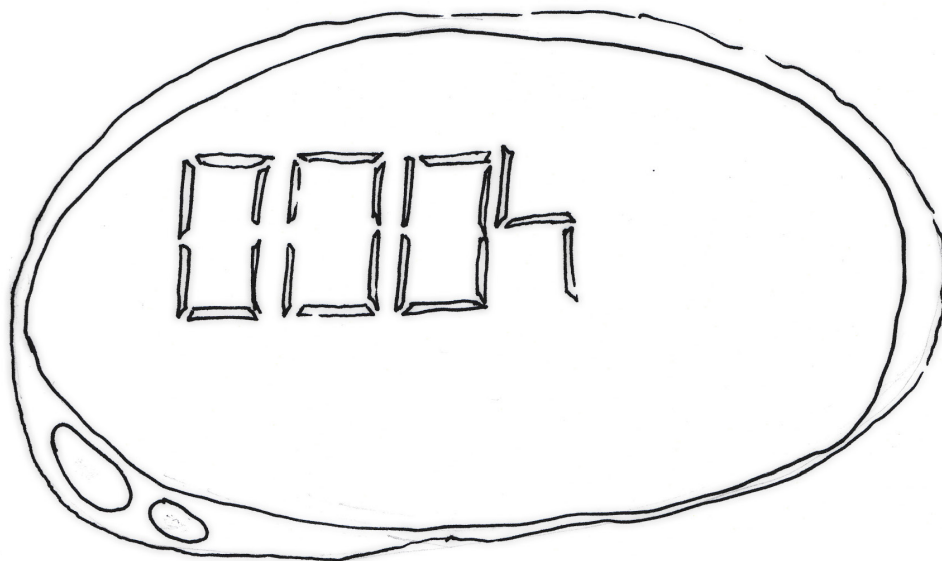
puis part

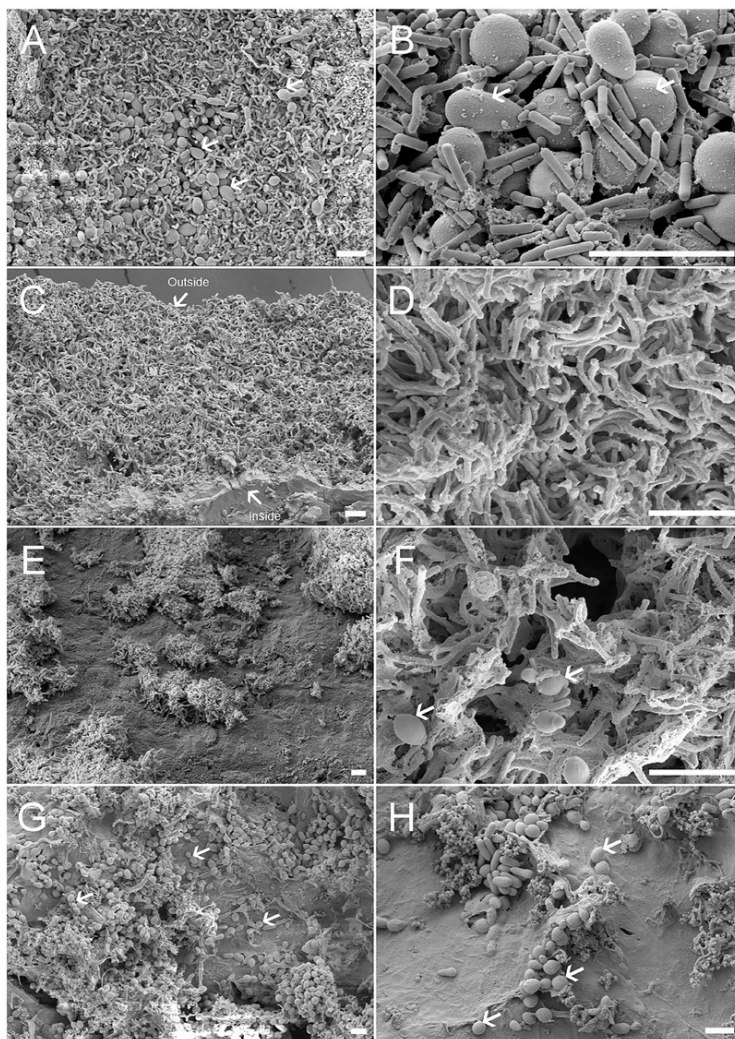


3leme bain



J'ai l'impression que moi, il me faudra mille baignades





Kefir Culture, symbiose bactérie levures

je bois que de l'eau légèreee, dans mon eau de robinet de Estrasburgo je met des petit kefir, je leur donne a manger et ils mettent du CO2 dans mon eau du robinet, «un peu d'air dans mon eau svp». Comme ça ils grandissent et moi mon eau est toute légère, toute fluide et aérienne, des fois elle failli exploser ma bouteille a force d'avoir trop d'air.

J'en bois pas trop quand même je me dis qu'autant de truc vivant dans un liquide aussi pur que l'eau ça dois faire un truc mais bon on m'a dit que c'est bien pour le microbiote interne.

tro Sade

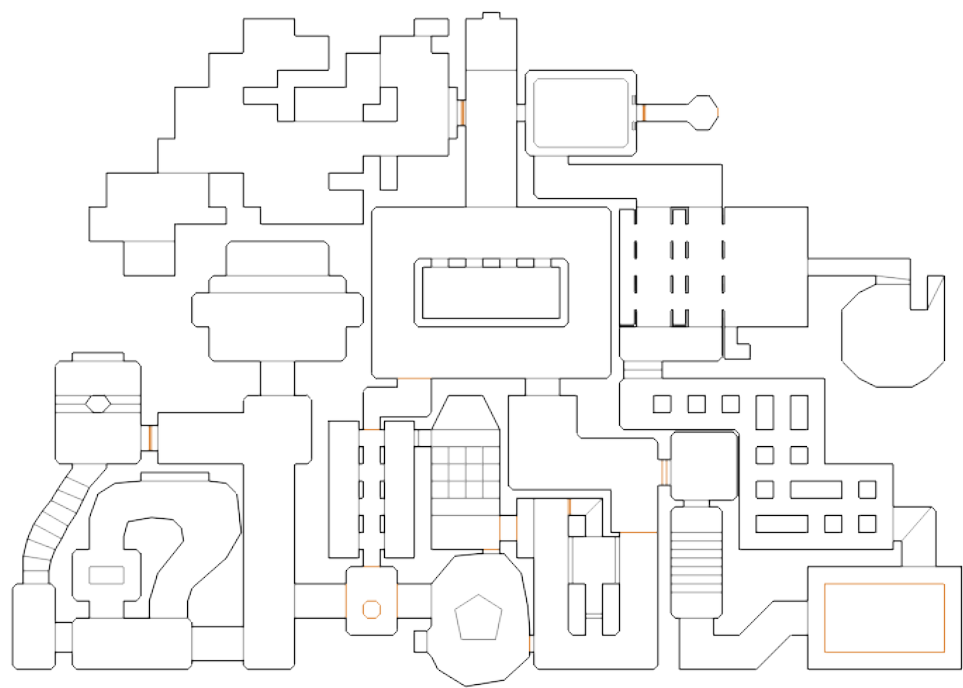


Etre un Cybord cest
tro triste on voit tout
gris et je vois meme pas
mon téléphone

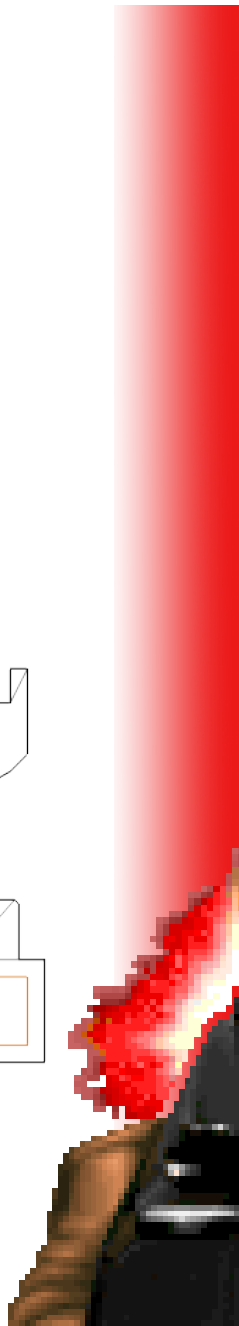
«une fois j'avais
passé 24h avec une
vision et une ouïe
«cyborg», je voyais
qu'avec les came-
ra noir et blanc
de mon casque VR
QUEST 2 et j'en-
tendais qu'avec
des micro sur mes
doigt, mais en fait
je me faisais trop
chier car rien était
adapté et communi-
quer avec les autres
humain c'était trop
dur, dans le futur
je pense pas qu'on
communiquera avec
des sons c'est trop
galère à gérer les
ondes dans l'espace
public»







un monde sec



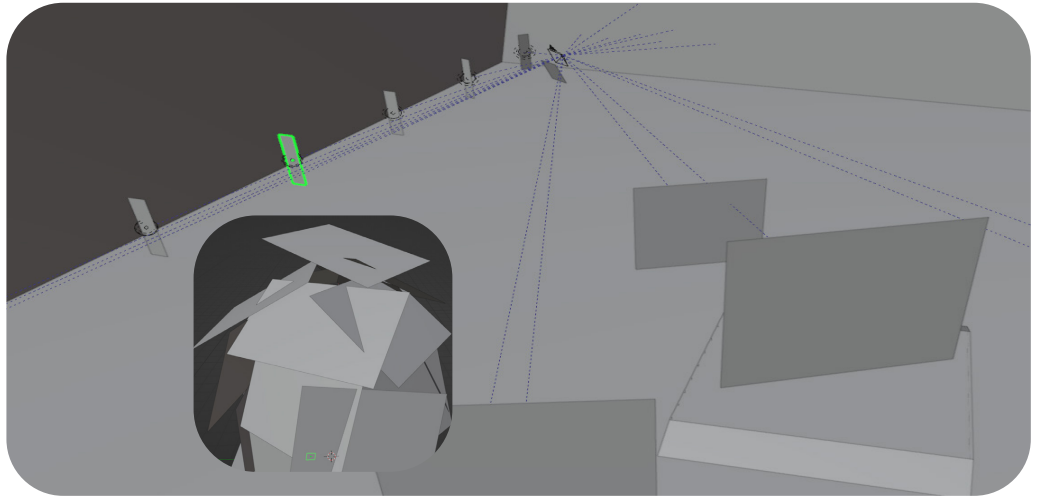




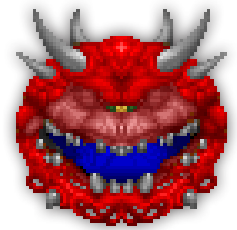
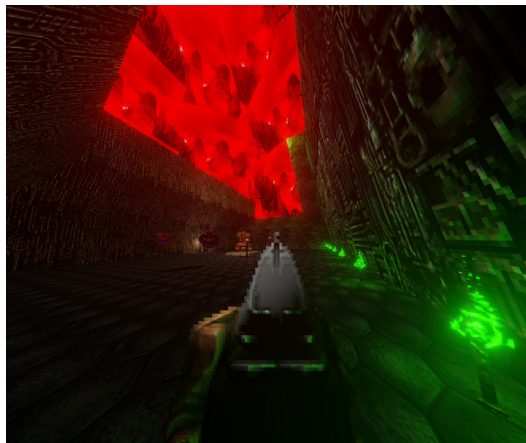
seul asset de Doom contenant une vegetation «terrestre hydraté



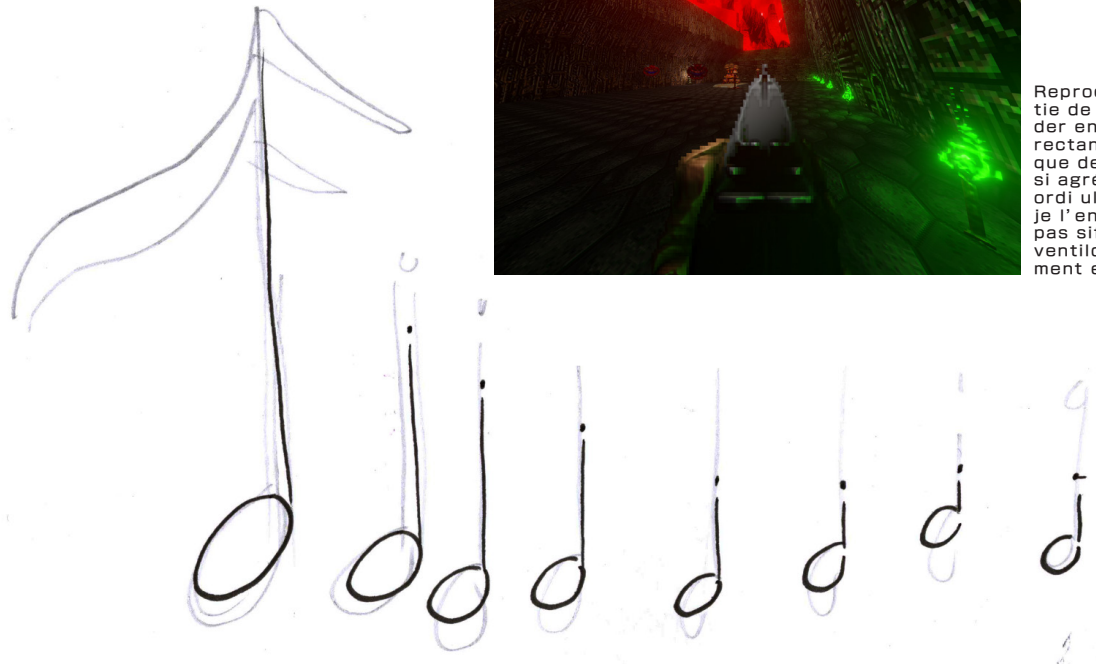
Le texture three r
ing engine une texture
rois moteur de rendu una
textura tres motores de
renderizado
Doom c'est une petite
langouste de l'histoire
des computers graphics
c'est rendre l'illusion
3d accessible a tout
processus



Si tous les trucs plats regardent le seul œil du monde, comment il sait si c'est un truc plat qui le regarde ou qu'il tourne autour d'un objet vraiment en 3d



Reproduction d'une partie de DOOM dans blender en n'utilisant que des rectangles plats, que des plans et c'est si agréable pour mon ordi ultra plat de 2019 je l'entend ronronner, et pas siffler avec ses micro-ventilo de refroidissement express



• Vanilla Doom [\[edit\]](#)

• **Vanilla Doom** ran only in a tweaked VGA "Mode Y" 320x200 video mode. On properly configured CRT monitors, which were the only widely available and inexpensive consumer display device for computers at the time, this video mode took up the entire screen, which had a 4:3 physical aspect ratio (the closest 4:3 resolution being 320x240). This meant that the 320x200 image, with a 16:10 logical ratio, was stretched vertically - each pixel was 20% taller than it was wide.

• Design of graphics [\[edit\]](#)

• Most of the Doom in-game graphics appear to have been specifically designed for the 320x200 resolution as stretched to a 4:3 physical aspect ratio; for example, the appearance of the title screen better matches the Doom box art when using the rectangular pixels unique to this hardware video mode. Similarly, the shape of the [status bar face](#) better matches the dimensions of a real human face. Doom's artists ([Adrian Carmack](#) and [Kevin Cloud](#)) used [Deluxe Paint II](#) for DOS to produce the artwork for the game,^[1] which would have used the same 320x200 video mode as the game itself.

• When Doom's graphics are displayed inside a square-pixel, 4:3 screen mode (640x480 or 800x600, for example), they will appear "squashed" relative to how they appear in the game.

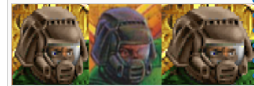
• Because screenshots only capture the logical frame buffer contents and are not affected by the VGA rasterization process, they will similarly appear flattened (in the 16:10 logical ratio) when viewed inside a square-pixel screen mode.



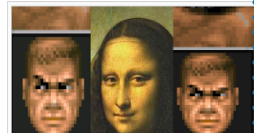
The mancus sprites demonstrate that aspect ratio correction is necessary to have a more consistent shape for their flamethrowers between the horizontal posture for firing and the vertical posture from the pain frame.



The cyberdemon sprite shows that its proportions with aspect ratio correction match its [physical model](#) closely, while it looks squashed with square pixels.



Aspect ratio corrected and uncorrected versions of the [Doomguy's face](#) on the Doom title screen, compared with the version from the box art, strongly suggesting that Doom's in-game graphics were designed specifically for the tall pixels of the 320x200 screen mode.



Comparison of [Mona Lisa](#) and the Doomguy. The image on the left is corrected; the one on the right is not.



GHOSH IN THE SHELL



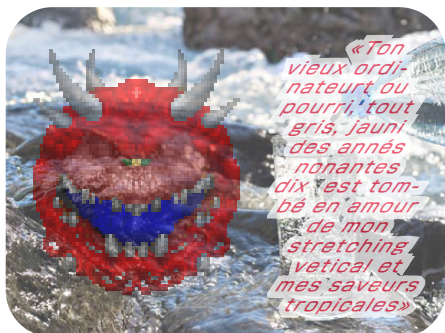
« L'histoire de la « vrai 3D » dans les jeux vidéo »

Mais où est la vrai 3d
Je suis en vrai 3d et si je pense a un point, dans mon esprit 3d même si il est en 2d je lui met une troisième 3 dimension sans faire exprès
Regarde point 2d par écran 2d point 3d dans mon ordi et quelques part sur mon écran 3d quelques part dans mon cerveau quelques part dans la dimension 3d que j'ai créer en face de moi derrière mon écran.



Dans la culture info, DOOM c'est le code a
réussir a faire exécuter sur tous les sys-
tèmes qui sert a en explorer les fonction-
nements
-Trop opti

Je run sur tout et partout
Sans moi, tu sais pas si tu run
ou pas



comme l'ordi est tombé luv j' ai imprimé le code source du jeu Doom écrit en C, c' est une liste d' instructions a suivre qui permet de lancer doom et d' y jouer tout simplement

J' me suis dis que j' allais en tant que protocole de performance(parce que je suis aux BA) de lancer(lancer un logiciel c' est réussir son démarrage, enfin l' exécution de tous les prérequis avant d' arriver a la boucle principale.) en vue de faire tourner(exécuter la boucle principale avec relative fluidité) le jeu sur papier en utilisant une planche en bois comme écran sur laquelle seront dessinés (fonction draw en C) chaque pixels.

Pour stocker toutes les informations; (à droite)voici mémoire que j' ai utilisé avec des adresses(numéro) et un espace pour noter ce qui est inscrit dedans.(ex: la position du mur en face)

Mémoire laisse de la place aux données, une place assez grande qui permet de réécrire plusieurs fois de l' information par dessus, la ou j' ai un nombre limité d' écrasement de donné dans la même case mémoire, j' y gagne en gardant l' historique des données qui sont passées par chaqus cases. [Tro triste la RAM qui est perdu a tjr oublier instant tout ce qu' elle apprend...]

Après avoir réussi a lancer le jeu et récupérer toutes les infos du démarrage -position de tous les objets, mur, textures, niveau nombre de munition, difficulté etc ... ayayay

mais bon quand on traite avec des images en info(rmatique) on fait face a des types de données trop dur a gérer genre vraiment, les liste(comme une liste de course oui) de milliers d' éléments, pareil travailler les couleurs en RVB pur je me sentais trop inadapté a ces structures de données...

pseudo code pour les humains par les humains libre et modifiable utilisable par tout le mode
utopie du pseudo code

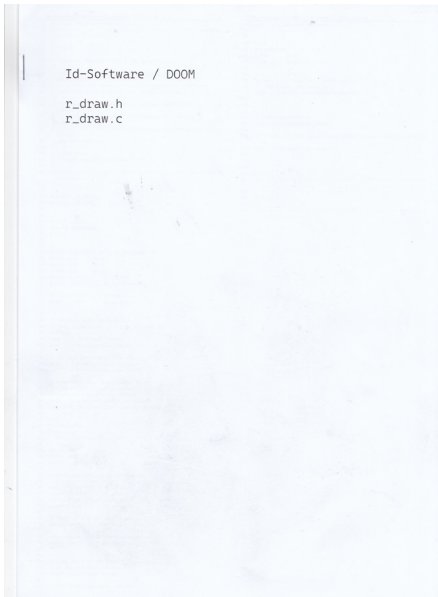
«Le pseudo-code est une représentation simplifiée et générique du code informatique, souvent utilisée pour planifier et décrire l' algorithme d' un programme avant de le coder. Le pseudo-code n' est pas destiné à être exécuté directement par un ordinateur, mais plutôt

à être utilisé comme un outil de communication entre les développeurs pour décrire de manière

concise et compréhensible la logique d' un programme. Le pseudo-code peut ressembler à du code

de programmation réel, mais il utilise souvent des mots et des structures de phrases pour

décrire les opérations plutôt que les syntaxes spécifiques d' un langage de programmation particulier.»



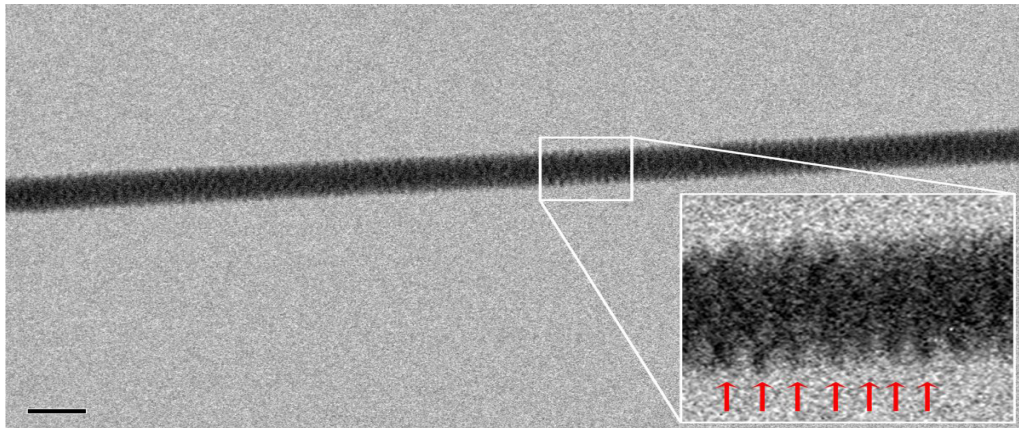
Feuille1	
1	201
2	202
3	203
4	204
5	205
6	206
7	207
8	208
9	209
10	210
11	211
12	212
13	213
14	214
15	215
16	216
17	217
18	218
19	219
20	220
21	221
22	222
23	223
24	224
25	225
26	226
27	227
28	228
29	229
30	230
31	231
32	232
33	233
34	234
35	235
36	236
37	237
38	238
39	239
40	240
41	241
42	242
43	243
44	244
45	245
46	246
47	247
48	248
49	249
50	250
51	251
52	252
53	253



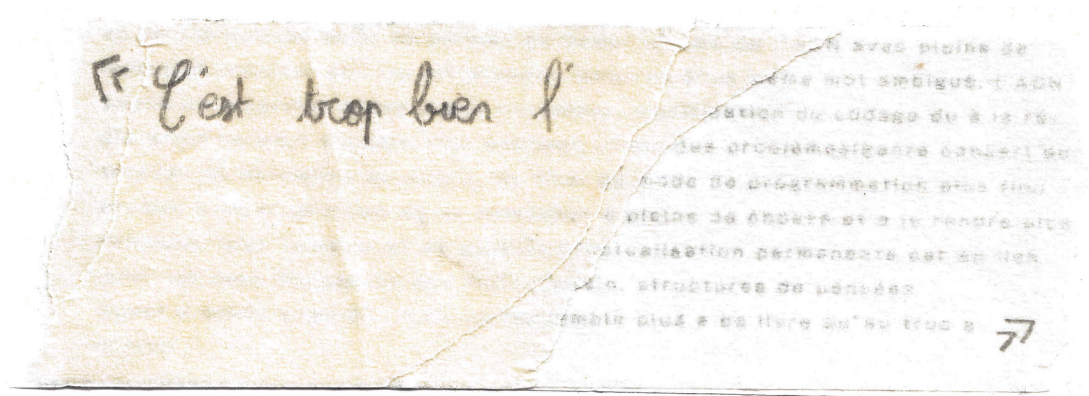
du pseudo code avant d'utiliser la syntaxe machine
mais ces pseudo code sont tellement plus fin, mais bon trop ambiguë
«non mais prend un crayon et dessine» me disent les prof d'informatique quand
je suis
pas au clair dans ma tête, et que j'appuie bêtement sur mon clavier à essayer
de traduire
des phrases en langage machine(=/=language machine)
entre la machine et la fluidité du cerveau ya le pseudocode
à n's'la' :
plus :
Une fois qu'on sait qu'on écrit en pseudo code on, peut se déplacer sur l'axe
machine
et utiliser des structures très machine pour préciser son code

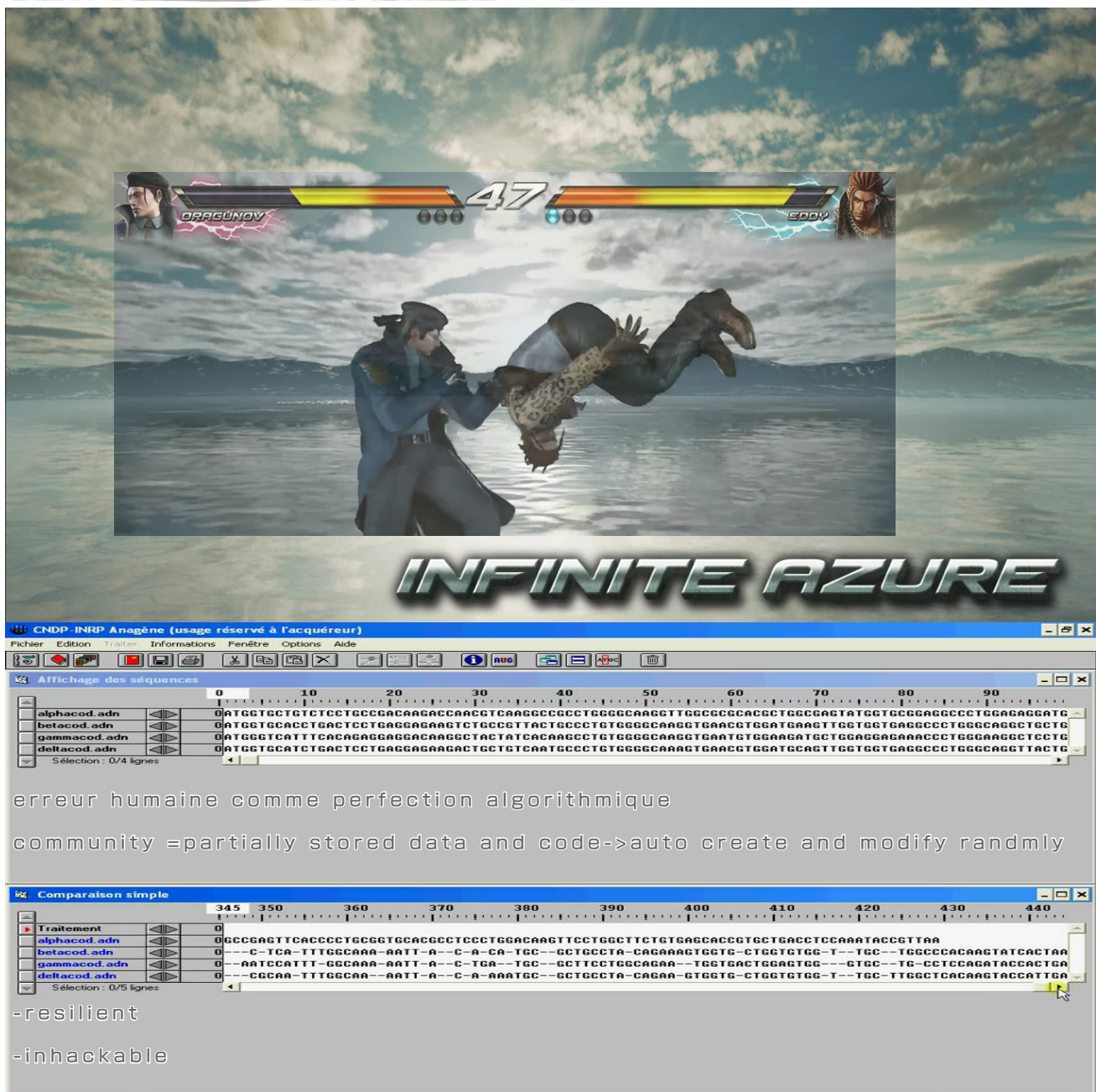
en remplaçant tous les mots que je prend pour acquis avec une fonction que je
définis
on utilise des librairie de mot qui nous éloigne du code machine
wet-coding

Tekken 7 sur Infinite Azur 1v1 Dragunov contre Eddy, Dragunov a perdu la première interaction mais a quand même gratté quelques Hp, grâce a un **bait** il a va réussir bloquer une attaque -15 on block(15 frame de retard pour l'attaquant) ce qui lui permettra si il ne drop pas son combo de mettre eddy mid-life, mais pas plus, Dragunov gagne tellement a bloquer son adversaire contre un mur, mais la sur infinite azur rien sur des kilomètres, autre que 0.5cm d'eau ou des kilomètres de profondeur jsp



DNA Directly Photographed for First Time | Live Science

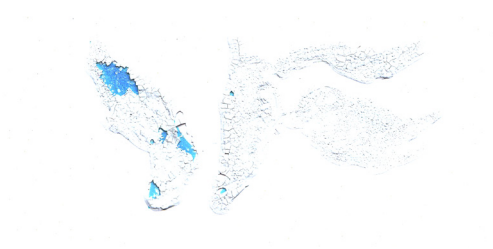




Ces derniers mois j'étais beaucoup à l'UFR de MI
 (remp.)
 en vrai ça m'a un peu pété le cerveau mais c'était hyper magique
 genre vraiment découvrir ~~un~~ ^{de croquer, peindre} ~~ce monde virtuel insane~~ ^{des objets et des}
 ou toutes représentations possibles ne sont que des hyper aux proportions
 parcelles d'objets infini. ~~virtuel~~ ^{et de gens hyper fin} ~~et de gens hyper fin~~ ^{je croise plein d'objets}
 tu sais ici je suis le matheux, là bas je suis l'artiste qui ~~est~~ ^{travaille} ~~pas~~
 Ah Heur, par effet de contraste j'étais un peu tombé dans
 le personnage du geek de science et du cliché art science (et c'est ça)
 Le principal problème d'être au chaud dans la niche des
 mathématiques d'art. c'est que c'est que des purs peintures
 magnifiques toute la journée à la fac. Et que je pourrais juste
 prendre des screenshots de mes cours et les copier de mes
 vidéos pour avoir du contenu illimité avec la légitimité qui va
 avec.
 Fin bon C'est trop graphique et plein de phrases magnifiques, explorer
 donc j'essaie comme je pouvais de partager ce que
 je ressentais à l'UFR sans trop esthétiser le truc.
 pas trop de surf quoi. ← mais vraiment
 feu dominique disait "l'artiste est un vampire", un genre
 de créature sacrée qui pille les énergies mentales des praticiens
 alentour pour insérer ce que vous reprochez aux artistes
 et était hyper ok avec ça
 J'ai un ami qui m'a dit qu'on était juste bon à faire
 des ponts et qu'on devrait pas trop entrer de mer. la

Non « l'ADN poubelle » n'est pas un fatras de résidus inutiles. Le premier chiffre à retenir
 est 80,4 % : c'est la proportion de l'ADN biologiquement actif chez l'Homme dans au moins
 un de ses types cellulaires. Alors que la portion du génome humain codant pour des
 protéines est estimée entre 3 et 8 %, l'essentiel du reste sert donc à quelque chose... Les
 équipes du projet Encode décrivent ces 80 % comme un ensemble « d'interrupteurs »,
 c'est-à-dire des régions qui contrôlent l'activité d'autres gènes. Ces chercheurs ont
 dénombré quatre millions de sites de ce genre.

J'avais écrit ce livre pour mes cravattes
 comme une ~~protoc~~ série d'instructions
 comme un code informatique, un protocole de performance

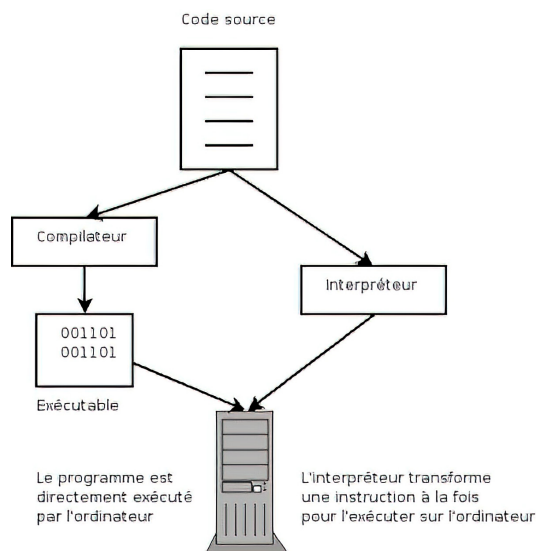


malgré mes efforts
 Pen so tout ce que je sais c'est que
 j'ai pas assez respecté les math-info
 genre j'ai tout pris et j'ai rien rendu.
 Et les l'UFR c'est un peu ma maison aussi donc c'est
 pas fun à vivre de se sentir dépassé par l'école d'un côté
 7.5 en analyse et 7.8 en algèbre, mérite
 donc ce semestre j'avais un peu talent le rythme à
 la fac pour essayer de rendre aux mathématiques et
 à l'informatique ce qu'elles m'ont données y passer plus de temps
 vient on fait le seul truc qu'on sait faire et c'est taper
 pas aka trouver ça beau
 Bref colere respect
 + aller fac
 → pato dgeco

- 21.000 gènes codant pour des protéines,
- 8.800 segments qui donneront des ARN courts,
- 9.600 qui conduiront à des ARN longs non traduits en protéines,
- 11.224 « **pseudogènes** », des segments qui ressemblent à des gènes mais qui ne sont jamais traduits en protéines, que l'on considère (jusqu'à preuve du contraire) comme des gènes morts, voire **fossiles**.



*Sunset, cheveux au vent
 veste en cuir, carré Hermes
 - et toi: c'est quoi ta vie? *



tendre (que le soleil se couche)
 tendre (d'avoir les cheveux longs)
 acheter (veste en cuir)
 trouver argent (100)
 trouver magasin (vintage store)
 acheter (carré Hermes)
 trouver argent (100)
 trouver magasin (Hermès)
 regarder le tableau (10 secondes)
 regarder caméra
 lire "et toi: c'est quoi ta vie?"

reste t'il du code à exécuter
 du papier à tremper
 des croustilles à trouver

