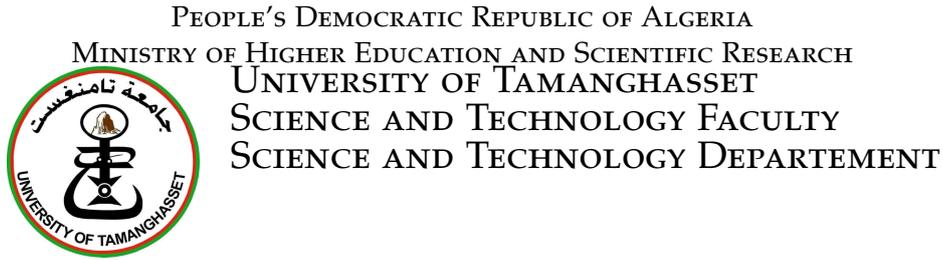


N° d'ordre:



MASTER THESIS

Domain : Science and Technology
Field : Electronics
Specialty : Embedded System

By

M^R STUDENT NAME

THESIS TITLE

Defense on ...-2023 in front of the jury :

Pr.	NOM JURY	University jury	Jury chairman
Pr.	JURY NAME	University jury	Jury member
Pr.	JURY NAME	University jury	Jury member
Pr.	JURY NAME	University jury	Jury member
Dr.	Thesis supervisor
Pr.	Thesis co-supervisor

Academic Year : 2022 - 2023

*I dedicate this modest work to: My dearest parents for all their sacrifices
and thanks to you I've lacked nothing. " THANK YOU "*

CONTENTS

CONTENTS	iii
LIST OF FIGURES	iv
LIST OF TABLES	iv
INTRODUCTION	1
1 INTRODUCTION À LATEX	2
1.1 QU'EST-CE QUE L ^A T _E X?	3
1.2 MODE MATH, MODE TEXTE.	3
1.2.1 Expressions mathématiques en ligne.	3
1.2.2 Expressions mathématiques centrées	4
1.2.3 Displaystyle	4
1.3 IMAGES	4
1.4 DÉCORATIONS DU TEXTE	5
1.5 ESPACES, SAUTS DE LIGNE ET COMMENTAIRES.	5
1.6 STRUCTURE ET LISTES	5
1.7 DÉLIMITEURS	6
1.8 SYMBOLES (MODE <i>math</i>)	7
1.8.1 Basiques	7
1.8.2 Logique	8
1.8.3 Alphabet grec, hébreu	8
1.8.4 Théorie des ensembles	9
1.8.5 Analyse	9
1.8.6 Vecteurs	9
1.8.7 Algèbre linéaire	10
1.8.8 Arithmétique	10
1.8.9 Géométrie and trigonometrie	10
1.9 SYMBOLES (MODE <i>texte</i>)	11
1.10 TABLEAUX	11
2 INTRODUCTION ET PROBLÉMATIQUE	12
2.1 INTRODUCTION	13
2.2 PROBLÉMATIQUE	13
2.3 OBJECTIFS	13
CONCLUSION	14
SCIENTIFIC CONTRIBUTIONS	15
A APPENDIX	16

BIBLIOGRAPHY	18
NOTATIONS	19

LIST OF FIGURES

1.1	Grphe montrant l'évolution de l'utilisation des Smartphones face aux ordinateurs de 2013 à 2015.	3
2.1	Grphe montrant l'évolution de l'utilisation des Smartphones face aux ordinateurs de 2013 à 2015.	13

LIST OF TABLES

INTRODUCTION. . .

DANS les milieux industriels comme . . .

L'objectif de cette thèse a été de . . .

Nos contributions portent sur : . . .

Le *premier chapitre* expose la problématique de la thèse.
Le *deuxième chapitre* présente en détail le modèle utilisé.

etc.

Cette thèse a fait l'objet de divers travaux écrits : . . .

INTRODUCTION À LATEX



CONTENTS

1.1	QU'EST-CE QUE L ^A T _E X?	3
1.2	MODE MATH, MODE TEXTE.	3
1.2.1	Expressions mathématiques en ligne.	3
1.2.2	Expressions mathématiques centrées	4
1.2.3	Displaystyle	4
1.3	IMAGES	4
1.4	DÉCORATIONS DU TEXTE	5
1.5	ESPACES, SAUTS DE LIGNE ET COMMENTAIRES.	5
1.6	STRUCTURE ET LISTES	5
1.7	DÉLIMITEURS	6
1.8	SYMBOLES (MODE <i>math</i>)	7
1.8.1	Basiques	7
1.8.2	Logique	8
1.8.3	Alphabet grec, hébreu	8
1.8.4	Théorie des ensembles	9
1.8.5	Analyse	9
1.8.6	Vecteurs	9
1.8.7	Algèbre linéaire	10
1.8.8	Arithmétique	10
1.8.9	Geométrie and trigonometrie	10
1.9	SYMBOLES (MODE <i>texte</i>)	11
1.10	TABLEAUX	11

CE chapitre introductif de Latex
Pas obligatoire !

1.1 QU'EST-CE QUE L^AT_EX?

L^AT_EX (à prononcer “ La Tek” la dernière lettre est un chi, T_EX comme tech) est un logiciel de composition de textes, axé vers la production de documents scientifiques et mathématiques de grande qualité typographique.



Figure 1.1 – Graphe montrant l'évolution de l'utilisation des Smartphones face aux ordinateurs de 2013 à 2015.

T_EX a été créé par Donald Knuth de Stanford University (première version en 1978). Leslie Lamport a créé la version plus simple et complète L^AT_EX. La version actuelle est appelée L^AT_EX 2_ε.

1.2 MODE MATH, MODE TEXTE.

En mathématiques les lettres apparaissent en italique, sauf les fonctions usuelles. Les parenthèses, chiffres, opérateurs... eux restent droit.

Par exemple, comparer $f(x) = 2x - 3$ et $f(x)=2x-3$, ou x et x , ou -1 et -1 , ou $\sin(x)$ et $\sin(x)$.

L^AT_EX utilise un mode mathématique pour gérer tout cela ainsi que les espaces nécessaires. Il y a un mode math en ligne et un mode math centré.

1.2.1 Expressions mathématiques en ligne.

Dans une ligne de texte on peut insérer une expression mathématique en l'encadrant par des dollars (\$). Les fonctions L^AT_EX sont précédées d'un backslash (\ : Altgr+8) Par exemple: $\$90^{\circ}\$$ correspond à $\frac{\pi}{2}$ radians donne:

90° correspond à $\frac{\pi}{2}$ radians. Remarquez comme la fraction est petite de sorte à ne pas modifier l'interligne, on peut aussi utiliser `\dfrac`.

1.2.2 Expressions mathématiques centrées

Pour des expressions plus importantes qui méritent d'être écrites plus lisibles, on encadre l'expression par `\[` et `\]` qui sera alors centrée. Par exemple `\[x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}\]` donne:

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}.$$

S'il s'agit d'une équation à laquelle on veut faire référence plus tard, on la met dans un *environnement* `equation` i.e. entre `\begin{equation}` `\end{equation}`. Par exemple:

```
\begin{equation}\label{bidule}
b\times\frac{c}{d}=\frac{bc}{d} \end{equation} Donne:
```

$$b \times \frac{c}{d} = \frac{bc}{d} \tag{1.1}$$

Et ensuite `\ref{bidule}` ou `\eqref{bidule}` donne (1.1) pour faire référence à cette équation.

1.2.3 Displaystyle

On peut forcer des mathématiques en ligne à être écrites aussi grosses que lorsqu'elles sont centrées en utilisant `\displaystyle`. À utiliser avec parcimonie car l'interligne n'est plus respecté ce qui n'est pas très esthétique. e.g. Je veux: `\displaystyle \sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{n}`, et non pas: `\sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{n}`. donne:

Je veux: $\sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{n}$, et non pas: $\sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{n}$.

1.3 IMAGES

On peut insérer des images au format (pdf, png, jpg, ou gif) dans un document par l'instruction: `\includegraphics[width=4cm]{imageruc.jpg}` Elles doivent être dans le même dossier que le fichier .tex et on peut spécifier sa largeur (width)!! en diverses unités: cm, pt, ex, em (largeur de la lettre x, ou M) ou par rapport à la longueur de la ligne ou du texte avec `0.75\textwidth` ou `0.5\textwidth`. On peut aussi mettre l'image dans un environnement `figure` mais alors \LaTeX choisira le meilleur endroit où mettre l'image en fonction du reste du texte.

```
\begin{figure}[ht]
\includegraphics[width=.5in]{imageruc.jpg}
\caption{Légende (optionnelle) à mettre ici.}
\end{figure}
```

1.4 DÉCORATIONS DU TEXTE

En mode texte, divers styles peuvent être appliqués:

<i>italique</i>	<code>\textit{italique}</code>		<i>penché</i>	<code>\textsl{}</code>
gras	<code>\textbf{gras}</code>		sans serif	<code>\textsf{}</code>
machine	<code>\texttt{machine}</code>		PETITES MAJ.	<code>\textsc{}</code>

it pour *italique*, sl pour *slanted*, bf pour *boldface*, sf pour *sans-serif*, tt pour *typewriter*, sc pour *small caps*. On peut aussi (beurk) souligner du texte avec `\underline{souligner du texte}`.

Les maths peuvent être en gras comme, **R** (`\mathbf{R}`), ou comme le gras au tableau (blackboard bold) pour les symboles d'ensembles de nombres: \mathbb{R} (`\mathbb{R}`) de même \mathbb{N} , \mathbb{Z} , \mathbb{Q} , \mathbb{C} . Un raccourci classique `\R` donnera la même chose si on a mis dans le préambule: `\newcommand{\R}{\mathbb{R}}`

Utiliser `\text{}` pour écrire du texte dans des maths. `\$]0,1]=\{x\in\mathbb{R}:x>0\text{ et }x\le 1\}\$` donne: $]0,1] = \{x \in \mathbb{R} : x > 0 \text{ et } x \leq 1\}$. (sans la commande `\text`, le "et" est traité comme deux variables: $]0,1] = \{x \in \mathbb{R} : x > 0 \text{et } x \leq 1\}$.)

1.5 ESPACES, SAUTS DE LIGNE ET COMMENTAIRES.

LaTeX ignore les espaces et sauts de lignes surnuméraires. Pour forcer à aller à la ligne, taper `\\`. Sauter deux lignes créera un nouveau paragraphe. `\noindent` évite l'indentation d'un nouveau paragraphe.

Le symbole `%` crée un commentaire dans le .tex non visible dans le fichier compilé. `\$f(x)=\exp(x)\$ %L'exponentielle donne: f(x) = exp(x)`

1.6 STRUCTURE ET LISTES

Un document comporte des structures numérotées auxquelles on peut faire référence en utilisant un `\label{}` et `\ref{}`. Dans l'ordre: `\section{machin}` `\subsection{truc}` `\subsubsection{bidule}` puis `\paragraph{Introduction}` (non numéroté).

L'environnement *enumerate* produit des listes numérotées:

<code>\begin{enumerate}</code>	
<code>\item Facile.</code>	1. Facile.
<code>\item \begin{enumerate}</code>	
<code>\item primo</code>	2. (a) primo
<code>\item deuxio</code>	(b) deuxio
<code>\end{enumerate}</code>	
<code>\item Conclure.</code>	3. Conclure.
<code>\end{enumerate}</code>	

1.7 DÉLIMITEURS

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
parenthèses	<code>(x)</code>	(x)
crochets	<code>[x]</code>	$[x]$
accolades	<code>\{x\}</code>	$\{x\}$

Pour des délimiteurs ajustés au contenu, utiliser `\left` et `\right`:

`\left\{\sin\left(\frac{1}{n}\right)\right\}_n^{\infty}`

$\left\{\sin\left(\frac{1}{n}\right)\right\}_n^{\infty}$ à comparer à: $\left\{\sin\left(\frac{1}{n}\right)\right\}_n^{\infty}$

Les accolades sont non imprimées et utilisées par T_EX pour regrouper des caractères ensemble. Comparer les expressions:

`x^2`, `x^{2}`, `x^2t`, `x^{2t}` qui donnent : x^2 , x^2 , x^2t , x^{2t} .

1.8 SYMBOLES (MODE *math*)

1.8.1 Basiques

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
addition	<code>+</code>	$+$
soustraction	<code>-</code>	$-$
plus ou moins	<code>\pm</code>	\pm
multiplication	<code>\times</code>	\times
divisé	<code>\div</code>	\div
égal	<code>=</code>	$=$
différent	<code>\neq</code>	\neq
strict. inférieur	<code><</code>	$<$
strict. supérieur	<code>></code>	$>$
inférieur à	<code>\leq</code> <code>\leqslant</code>	$\leq \leqslant$
supérieur à	<code>\geq</code> <code>\geqslant</code>	$\geq \geqslant$
environ	<code>\approx</code>	\approx
infini	<code>\infty</code>	∞
points	<code>1,2,3,\ldots</code>	$1,2,3,\dots$
points centrés	<code>1+2+3+\cdots</code>	$1+2+3+\dots$
produit scalaire	<code>\vec u \cdot \vec v</code>	$\vec{u} \cdot \vec{v}$
somme directe	<code>\oplus</code>	\oplus
produit tensoriel	<code>\otimes</code>	\otimes
fraction	<code>\frac{a}{b}</code> <code>\dfrac{a}{b}</code>	$\frac{a}{b}$
indice	<code>a_b</code>	a_b
exposant	<code>a^b</code>	a^b
racine carrée	<code>\sqrt{x}</code>	\sqrt{x}
racine <i>n</i> -ième	<code>\sqrt[n]{x}</code>	$\sqrt[n]{x}$
natural log	<code>\ln(x)</code>	$\ln(x)$
logarithms	<code>\log_ab</code>	$\log_a b$
exponentielle	<code>{\rm e}^x=\exp(x)</code>	$e^x = \exp(x)$
tend vers	<code>\to</code>	\rightarrow
associe	<code>\mapsto</code> <code>\longmapsto</code>	$\mapsto \longmapsto$
composition	<code>\circ</code>	\circ
CQFD	<code>\qed</code>	\square
fonction def. par morceaux	<code> x =</code> <code>\begin{cases}</code> <code>x & x \ge 0 \\</code> <code>-x & x < 0</code> <code>\end{cases}</code>	$ x = \begin{cases} x & x \geq 0 \\ -x & x < 0 \end{cases}$

1.8.2 Logique

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
Il existe	<code>\exists</code>	\exists
pour tout	<code>\forall</code>	\forall
implique	<code>\implies</code>	\implies
équivalent	<code>\iff</code>	\iff
et	<code>\land</code>	\wedge
ou	<code>\lor</code>	\vee

1.8.3 Alphabet grec, hébreu

<i>commande</i>	<i>affichage</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
<code>\alpha</code>	α	<code>\tau</code>	τ
<code>\beta</code>	β	<code>\theta</code>	θ
<code>\chi</code>	χ	<code>\upsilon</code>	υ
<code>\delta</code>	δ	<code>\xi</code>	ξ
<code>\epsilon</code>	ϵ	<code>\zeta</code>	ζ
<code>\varepsilon</code>	ε	<code>\Delta</code>	Δ
<code>\eta</code>	η	<code>\Gamma</code>	Γ
<code>\gamma</code>	γ	<code>\Lambda</code>	Λ
<code>\iota</code>	ι	<code>\Omega</code>	Ω
<code>\kappa</code>	κ	<code>\Phi</code>	Φ
<code>\lambda</code>	λ	<code>\Pi</code>	Π
<code>\mu</code>	μ	<code>\Psi</code>	Ψ
<code>\nu</code>	ν	<code>\Sigma</code>	Σ
<code>\omega</code>	ω	<code>\Theta</code>	Θ
<code>\phi</code>	ϕ	<code>\Upsilon</code>	Υ
<code>\varphi</code>	φ	<code>\Xi</code>	Ξ
<code>\pi</code>	π	<code>\aleph</code>	\aleph
<code>\psi</code>	ψ	<code>\beth</code>	\beth
<code>\rho</code>	ρ	<code>\daleth</code>	\daleth
<code>\sigma</code>	σ	<code>\gimel</code>	\gimel

1.8.4 Théorie des ensembles

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
ensemble	<code>\{1, 2, 3\}</code>	$\{1, 2, 3\}$
appartient à	<code>\in</code>	\in
n'appartient pas	<code>\not\in</code>	\notin
inclus	<code>\subset \subseteq</code>	$\subset \subseteq$
non inclus	<code>\not\subset</code>	$\not\subset$
contient	<code>\supset \supseteq</code>	$\supset \supseteq$
union	<code>\cup</code>	\cup
intersection	<code>\cap</code>	\cap
grande union	<code>\bigcup_{n=1}^{10} A_n</code>	$\bigcup_{n=1}^{10} A_n$
grand inter	<code>\bigcap_{n=1}^{10} A_n</code>	$\bigcap_{n=1}^{10} A_n$
ensemble vide	<code>\emptyset \varnothing</code>	$\emptyset \emptyset$
ens. des parties	<code>\mathcal{P}</code>	\mathcal{P}
minimum	<code>\min</code>	\min
maximum	<code>\max</code>	\max
sup, inf	<code>\sup, \inf</code>	\sup, \inf
limit sup	<code>\limsup</code>	\limsup
limit inf	<code>\liminf</code>	\liminf
closure	<code>\overline{A}</code>	\overline{A}

1.8.5 Analyse

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
dérivée	<code>f'</code>	f'
dérivée partielle	<code>\frac{\partial f}{\partial x}</code>	$\frac{\partial f}{\partial x}$
intégrale	<code>\int_0^1 x^2 \mathrm{d}x</code>	$\int_0^1 x^2 dx$
intégrale multiple	<code>\iint f, \iiint g</code>	$\iint f, \iiint g$
limite	<code>\lim_{x \to +\infty} f(x)</code>	$\lim_{x \rightarrow +\infty} f(x)$
somme	<code>\sum_{n=1}^{+\infty} a_n</code>	$\sum_{n=1}^{+\infty} a_n$
produit	<code>\prod_{n=1}^{\infty} a_n</code>	$\prod_{n=1}^{\infty} a_n$

1.8.6 Vecteurs

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
vecteur	<code>\vec{v}</code>	\vec{v}
repère	<code>(O, \vec{i}, \vec{j})</code>	(O, \vec{i}, \vec{j})
vecteur AB	<code>\overrightarrow{AB}</code>	\overrightarrow{AB}
norme	<code> \vec{u} </code>	$ \vec{u} $

1.8.7 Algèbre linéaire

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
matrice	<code>\left[</code>	
	<code>\begin{array}{ccc}</code>	
	<code>1 & 2 & 3 \\</code>	$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 0 \end{bmatrix}$
	<code>4 & 5 & 6 \\</code>	
	<code>7 & 8 & 0</code>	
<code>\end{array}</code>		
<code>\right]</code>		
déterminant	<code>\left </code>	
	<code>\begin{array}{ccc}</code>	
	<code>1 & 2 & 3 \\</code>	$\begin{vmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 0 \end{vmatrix}$
	<code>4 & 5 & 6 \\</code>	
	<code>7 & 8 & 0</code>	
<code>\end{array}</code>		
<code>\right </code>		
déterminant	<code>\det(A)</code>	$\det(A)$
trace	<code>\operatorname{tr}(A)</code>	$\operatorname{tr}(A)$
dimension	<code>\dim(V)</code>	$\dim(V)$

1.8.8 Arithmétique

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
divise	<code> (Altgr+6)</code>	$ $
ne divise pas	<code>\not </code>	\nmid
congru à	<code>\equiv</code>	\equiv
congruence	<code>13\equiv 3 [5]</code>	$13 \equiv 3 [5]$

1.8.9 Géométrie and trigonometrie

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
angle	<code>\widehat{ABC}</code>	\widehat{ABC}
degree	<code>90^{\circ}</code>	90°
segment	<code>[AB]</code>	$[AB]$
droite	<code>\mathcal{D}</code>	\mathcal{D}
perpendiculaire	<code>d\perp\Delta</code>	$d \perp \Delta$
parallèle	<code>(AB)//(CD)</code>	$(AB) \parallel (CD)$
sinus	<code>\sin</code>	\sin
cosinus	<code>\cos</code>	\cos
tangent	<code>\tan</code>	\tan
arcsinus	<code>\arcsin</code>	\arcsin
arccosinus	<code>\arccos</code>	\arccos
arctangente	<code>\arctan</code>	\arctan

1.9 SYMBOLES (MODE *texte*)

<i>description</i>	<i>commande</i>	<i>affichage</i>
dollar	<code>\\$</code>	\$
pourcent	<code>\%</code>	%
esperluette	<code>\&</code>	&
dièse	<code>\#</code>	#
backslash	<code>\textbackslash</code>	\
guillemets	<code>\og \fg</code>	""
tirets	<code>a-b -- c---</code>	a-b - c —
ordinaux 1	<code>1\ier{} , 1\iere{} , 1\ieres{} </code>	1 ^{er} , 1 ^{re} , 1 ^{res}
ordinaux 2	<code>2\ieme{} 4\iemes{} </code>	2 ^e 4 ^{es}
numéros	<code>\No 1, \no 2</code>	N ^o 1, n ^o 2
accents	<code>\'A, \'E, \oe, \ae</code>	À, É, œ, æ,

1.10 TABLEAUX

L'environnement *tabular* a de nombreuses possibilités. Le format des colonnes est spécifié par les lettres l, c ou r (aligné à gauche, centré, à droite). Le symbole & sépare les contenus de colonnes et \\ va à la ligne suivante, \hline pour un filet horizontal. Un exemple simple:

```
\begin{tabular}{|r|c|c|c|c|} \hline
$x_i$ & 1 & 2 & 3 & Total\\ \hline
$P(X=x_i)$ & 0,2&0,1&0,7&1\\ \hline
\end{tabular}
\caption{mon tableau de valeurs}
\label{tab:ProaVsReact}
```

INTRODUCTION ET PROBLÉMATIQUE

2

CONTENTS

2.1 INTRODUCTION	13
2.2 PROBLÉMATIQUE	13
2.3 OBJECTIFS	13
CONCLUSION	14

CE chapitre introductif de Latex
Pas obligatoire !

2.1 INTRODUCTION

Le marché de la téléphonie portable connaît actuellement une véritable révolution, menée par Apple et son iPhone. Apple a su mettre en avant son produit en ajoutant au téléphone de nouvelles fonctionnalités et en créant de nouveaux besoins [Guimond et al., 2000].

Le marché des Smartphones connaît donc un véritable essor dans lequel les acteurs habituels (Windows et Symbian) essaient de s'engouffrer [Aakes, 1999].

Google, ayant réalisé le potentiel de ce marché, a décidé de s'y introduire en rachetant une startup travaillant sur un système d'exploitation ouvert pour terminal mobile : Android.

Dans le cadre de notre projet de voie d'approfondissement Réseaux et Services Mobiles, nous étions menées à explorer ce nouveau système d'exploitation pour mobiles, Android, et de faire une application de géolocalisation simple [Commowick and Malandain, 2007].

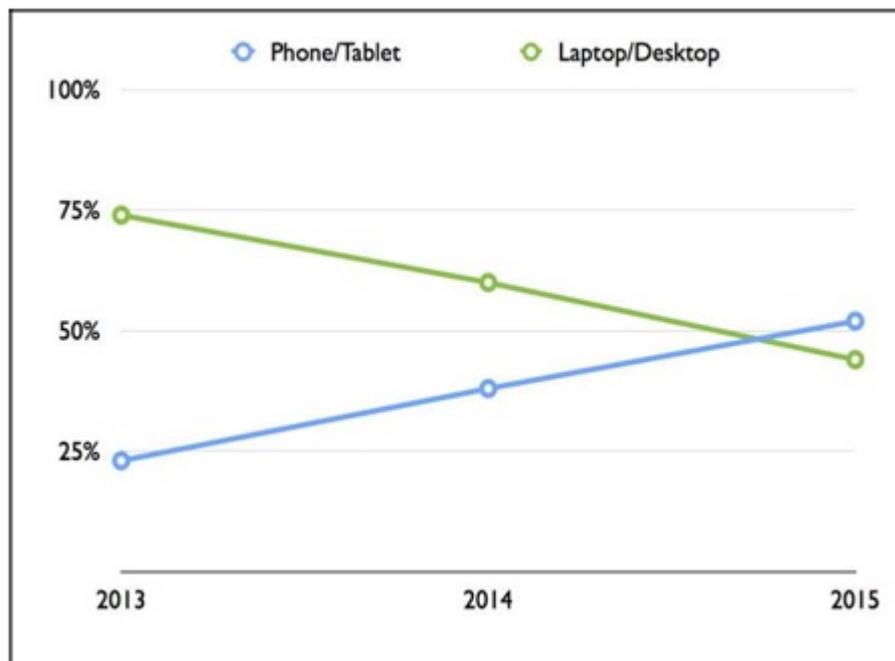


Figure 2.1 – Graphe montrant l'évolution de l'utilisation des Smartphones face aux ordinateurs de 2013 à 2015.

2.2 PROBLÉMATIQUE

.....

2.3 OBJECTIFS

- Etablir un système permettant d'obtenir l'hôtel le plus proche à partir de la position du client.
- Offrir à l'utilisateur une interface claire et concise.

CONCLUSION DU CHAPITRE

Ceci est la conclusion. Personnellement[[Commowick and Malandain, 2007](#)], je n'aime pas que la conclusion soit numéroté, mais je veux qu'elle apparaisse dans la table des matière, d'ou la commande addcontentsline.

SCIENTIFIC CONTRIBUTIONS

- Zientek, L. R., Werner, J. M., Campuzano, M. V. and Nimon, K. (2018), The Use of Google Scholar for Research and Research Dissemination. *New Horizons in Adult Education and Human Resource Development*, 30: 39-46. doi:10.1002/nha3.20209
- Wolery, M., Lane, K. L., and Common, E. A. (2018). Writing tasks: Literature reviews, research proposals, and final reports. In *Single Case Research Methodology* (pp. 43-76). Routledge.

APPENDIX

A

Ce théorème est un résultat classique donné, par exemple, par. . .

BIBLIOGRAPHY

- David Aakes. Direct calculation of the information matrix via the EM algorithm. *J. R. Statistical Society*, 61(2):479–482, 1999.
- Olivier Commowick and Grégoire Malandain. Efficient selection of the most similar image in a database for critical structures segmentation. In *Proceedings of the 10th Int. Conf. on Medical Image Computing and Computer-Assisted Intervention - MICCAI 2007, Part II*, volume 4792 of LNCS, pages 203–210. Springer Verlag, 2007.
- A. Guimond, J. Meunier, and J.-P. Thirion. Average brain models: A convergence study. *Computer Vision and Image Understanding*, 77(2):192–210, 2000.

NOTATIONS

PMDM	Processus de Markov déterministe par morceaux
<i>p.s.</i>	presque sûrement
\mathbb{N}, \mathbb{N}^*	ensemble des entiers naturels, des entiers strictement positifs
\mathbb{R}, \mathbb{R}_+	ensembles des réels et des réels positifs
\mathbb{R}^d	ensemble des vecteurs réels à d dimensions
\mathbb{P}, \mathbb{E}	probabilité et espérance
$(\Omega, \mathcal{F}, \mathbb{P})$	espace probabilisé
B_t	mouvement brownien
$ E $	cardinal de l'ensemble E

الملخص

الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص
الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص الملخص
الملخص الملخص

Résumé

Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé
Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Ré-
sumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé
Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé Résumé

Abstract

Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Ab-
stract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Ab-
stract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Ab-
stract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Ab-
stract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Abstract Ab-
stract Abstract Abstract