

CORRECTION DE PROBATOIRE BLANC COLLEGE VOGT

Corrigé par : Georges TCHUENTE NJIMFO

TEL : 679637622

INFORMATIQUE

Partie I : ENVIRONNEMENT NUMERIQUE, SECURITE INFORMATIQUE ET MULTIMEDIA

1. ce CDROM contient le **pilote** de cette imprimante.
2. Il ne reconnaît pas l'imprimante parce que son pilote contenu dans le CDROM n'est pas installé dans l'ordinateur.
3. **Solution** : il faut installer le pilote de cette imprimante contenu dans le CDROM
4.
 - a. Définir : **gestionnaire des périphériques** : c'est une petite fenêtre permettant de vérifier l'état des différents composants d'un ordinateur.
 - b. Il faut mettre le pilote de cette imprimante à jour.
5.
 - a. les photos prises le même jour pendant une cérémonie n'ont pas la même qualité parce qu'elles ont été prises par plusieurs appareils photo numériques qui n'ont pas la même résolution.
 - b. Donner la différence entre **résolution** et la **définition** de l'image : la définition d'une image, c'est le nombre de pixels d'une image alors que la résolution d'une image c'est le nombre de pixel par pouces d'une image.

Partie II : SYSTEME D'INFORMATION ET BASES DE DONNEES

Exercice 1 :

1. Définir les concepts suivants : **système d'information** : ensemble de ressources matérielles, logicielles et humaines mise en œuvre pour la gestion de l'information dans une entreprise.
base de données : entité dans laquelle il est possible de stocker les données de façon structurée avec le moins de redondance possibles. **SGBD** : ensemble des services permettant la gestion d'une base de données.
2. Identifier les composants du système d'information mis en jeu

- Composant humain : exemple : **le directeur général**
 - Composant matériel : **exemple les machines de transformation**
3. Identifier les deux acteurs du système opérant de cette entreprise
 - L'agent chargé de la livraison
 - La secrétaire
 4. Citer deux méthodes d'analyse et de conception des systèmes d'information que vous pouvez utiliser.
 - OMT,
 - MERISE
 5. Citer trois opérations qu'on peut effectuer sur les données dans une Base de Données.
 - Supprimer les données,
 - Insérer les données,
 - Modifier les données,
 - Consulter les données

Partie III : ALGORITHME ET PROGRAMMATION

Exercice 1 :

1. Yvan voudrait écrire un algorithme qui calcule la surface d'un cercle. On demandera à l'utilisateur de saisir le rayon en s'assurant que cette valeur est positive et il sera alors affiché à la surface calculée.

Algorithme surface_cercle

Const pi ← 3,14;

var s, r : réels ;

debut

 écrire ("entrer la valeur du rayon") ;

 lire (r) ;

 si (r ≤ 0) alors

 écrire ("veuillez entre un rayon strictement positif") ;

 sinon

 s ← r * r * pi ;

 écrire ("la surface est", s) ;

 fini

2. Traduire les instructions algorithmiques suivantes en langage C

```
# include <stdio.h>
```

```
Void main () {
```

```

int prod, i, nbre ;
do {
printf (" entrer un nombre");
scanf ("%d", &nbre);
while (nbre<=0);
prod= 1;
for (i=2 ; i<=nbre ; i++){
prod ← prod * i ;
}
Printf ('le résultat est %d', prod) ;
}

```

3. Cette algorithme permet de calculer le factoriel d'un nombre entier positif. On peut lui donner le nom de **factoriel_nbre**

Exercice 2

1. Identifier les différents types d'éléments du formulaire ci-dessus
 - Le premier élément lié aux civilités est appelé : **case radio** (car on ne peut choisir qu'une seule civilité à la fois. Soit tu es madame, soit tu es monsieur soit mademoiselle).
 - Le deuxième élément où l'on doit remplir son nom est **une ligne de texte**
 - Le troisième élément où l'on doit choisir le pays est **une liste déroulante**
 - Le quatrième élément où l'on doit choisir les plateformes est **une case à cocher (car on peut choisir plusieurs plateformes à la fois)**
 - Le cinquième élément où l'on a écrit soumettre formulaire est un **bouton de soumission**
 - Le sixième élément où l'on a écrit effacer est **un bouton d'annulation**
2. Donner le code permettant d'insérer les éléments nommés plateformes (s) du formulaire ci-dessus.

Nous savons que ce sont des cases à cocher

```
<form>
```

```
Plateforme(s)
```

```
<input type=""checkbox"" name=""plateforme"" value=""Windows""/>
```

```
Windows
```

```
<input type=""checkbox"" name=""plateforme"" value=""macintosh""/>
```

```
Macintosh
```

```
<input type="checkbox" name="plateforme" value="Unix"/> Unix  
</form>
```

3.

```
<script language="JavaScript">  
var nom=prompt(" entrez votre nom");  
var c=prompt ("entrez votre civilité");  
if (c=="M"){  
document.Write("Bonjour Monsieur "+ nom) ;  
} else  
    if (c=="F"){  
document.Write ("Bonjour Madame"+nom) ;  
}  
}  
</script>
```