

LYCEE KALAA KHASBA * * * * ENSEIGNANT :AMINE MRAlHI	DEVOIR DE SYNTHÈSE N°1	
	Informatique	
	NIVEAU : 7B 3	
	DURÉE : 1H	DATE : 27 NOVEMBRE 2019

Nom : Prénom : N° :

EXERCICE N°1 (...../ 02.5 PTS)


Compléter le dessin ci-dessous par les noms des composants de la liste suivante:

La souris – L'écran – Le clavier – L'ordinateur – L'unité centrale



EXERCICE N°2 (...../ 3 PTS)

Répondre par **VRAI** si la proposition est vraie, **FAUX** sinon

Proposition	Réponse
L'informatique c'est la science du traitement automatique de l'information.	
Scratch est un périphérique d'entrée.	
Le scanner est un support de stockage.	
 se trouve dans le bloc Capteurs .	
Les dossiers et les applications sont stockés dans la mémoire RAM.	
La mémoire RAM c'est elle qui exécute les tâches dans un smartphone.	

EXERCICE N°3 (..... / 02 PTS + 04 PTS)

1- Classer dans le tableau ci-dessous, ces matériels selon le type :

Disque Dur / Haut parleur / modem / souris/ écran / clavier / flash disque / Microphone

Périphérique d'entrée	Périphérique de sortie	Périphérique d'entrée/sortie	Supports de stockage
.....
.....
.....			

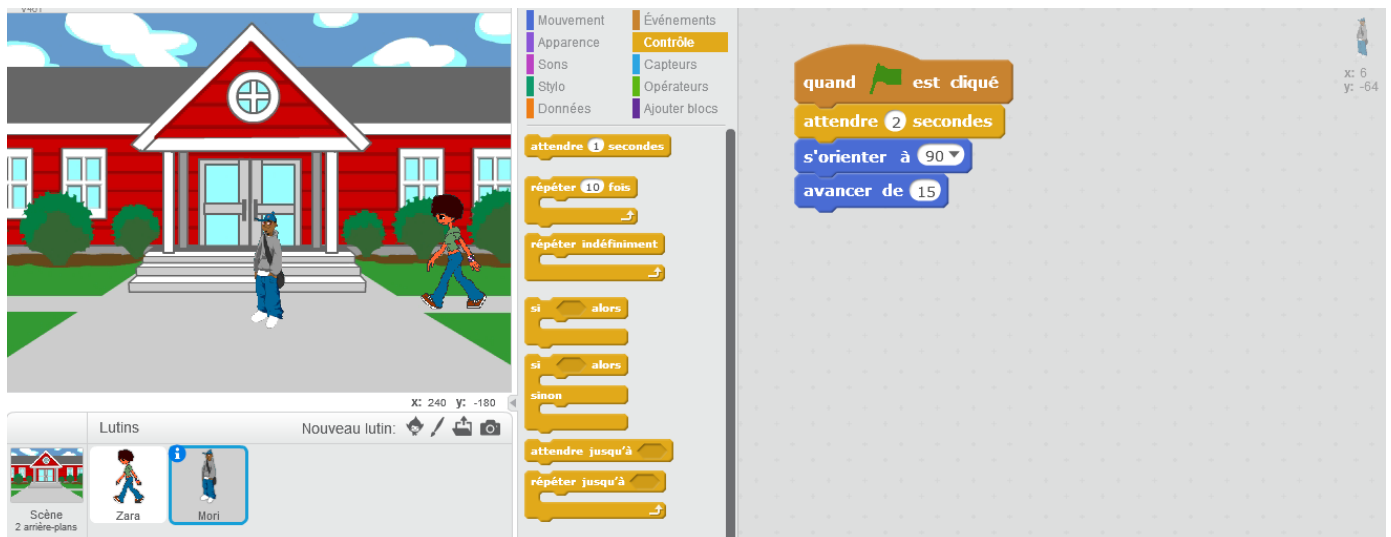
2- Placer chaque script dans le tableau en dessous :



Apparence	Contrôle	Événements	Capteurs	Mouvement

EXERCICE N°4 (..... / 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1.5 PT + 1 PT + 1 PT)

Soit la scène Scratch suivante :



1- Combien de lutins dans ce programme ?

.....

2- quel est le nom du lutin actif ?

.....

3- Quelles sont les coordonnées initiales du lutin actif ?

x = y =

4- le lutin actif va exécuter deux mouvements. Lesquels ?

.....
.....
.....

5- Quel est l'événement qui va déclencher les deux mouvements ?

.....
.....
.....

6- À la fin des mouvements, d'après vous, l'abscisse(x) et l'ordonnée(y) du lutin vont-elles changer ?
Quelles seront leurs valeurs ?

.....
.....
.....

7- Que va-t-il faire le lutin si on clique sur lui ?

.....

8- Encercler le bouton qui permet d'ajouter un nouveau lutin.