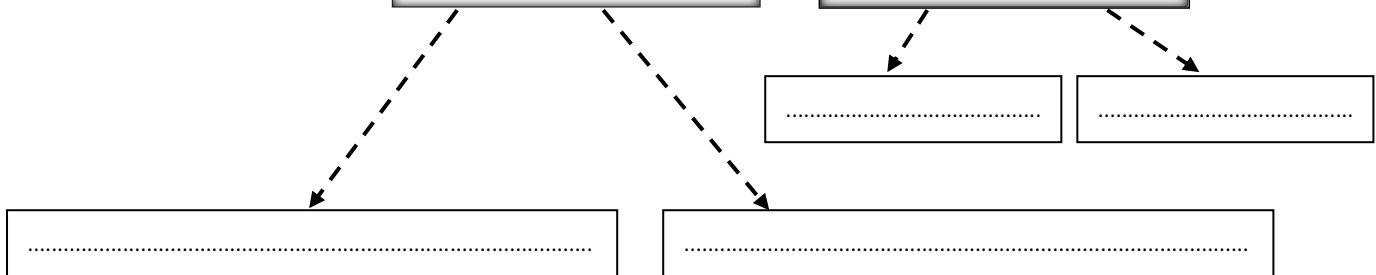


<p>LYCEE KALAA KHASBA</p> <p>****</p> <p>ENSEIGNANT : AMINE MRAIHI</p>	DEVOIR DE SYNTHÈSE N°1	
	Informatique	
	NIVEAU : 7B 4	
	DURÉE : 1H	DATE : 27 NOVEMBRE 2019

Nom : Prénom : N° :


EXERCICE N°1 (...../ 04 PTS)

Pour chaque matériel informatique citer deux composants principaux.



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 manuel de l'information.	
Scratch est un périphérique de sortie.	
Le scanner est un périphérique d'entrée.	
 se trouve dans le bloc Evénements .	
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 (...../ 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1 PT + 1 PT + 0.5 PT)

Soit le programme Scratch suivant :



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 le drapeau vert ?

.....

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

EXERCICE N°4 (..... / 2 PTS + 4 PTS)

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

Disque Dur / Haut parleur / modem / clavier / imprimante / Scanner / DVD / Microphone

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

2- Placer chaque script dans le tableau en dessous :

couleur touchée?
répéter indéfiniment
aller à x: 87 y: -40
cache
quand est cliqué

dire Hello!
attendre 1 secondes
avancer de 10

Apparence	Contrôle	Événements	Capteurs	Mouvement