

I. Introduction :

L'informatique a été l'une des disciplines marquantes du XX^{ème} siècle et elle est actuellement au 1^{er} plan de tout développement scientifique et technologique.

En effet, elle est partout dans notre vie quotidienne : tous les secteurs de l'économie, de la science jusqu'à la vie de tous les jours au bureau, à la maison, ...

II. Définition :

1. Informatique :

L'informatique est lade traitementde l'information (autrement c'est l'ensemble des théories et techniques permettant de traiter automatiquement l'information à l'aide d'un.....).

Informatique = +

2. Information :

C'est une (information exacte pouvant être traitée par des moyens informatiques) susceptible d'être codée, traitée, sur un support de(disquette, disque) ou communiquée (transmise par des moyens de communication.).

a. Caractéristiques :

- **La précision** : l'information doit êtreet sans erreur.
- **L'opportunité** : l'information doit parvenir dans le bon.....
- **L'intégralité** : l'information doit être.....
- **La concision** : l'information doit être.....
- **La pertinence** : l'information doit conduire à une action ou fournir une nouvelle connaissance de valeur.

b. Formes :

-: symboles, texte, images, tableau, graphique...
- : séquence sonore, musique...
-: séquence vidéo, animation...

c. Unité de mesure :

- L'information est codée en un système numérique dont la *petite unité* est le
- Le bit peut avoir 2 états : ou
- C'est une analogie avec le fonctionnement des machines électriques :
 - ✓ 1 : il y a passage de courant.
 - ✓ 0 : rupture de courant.

1 octet =

1 caractère =

1 Ko (kilo octet) =octets = octets.

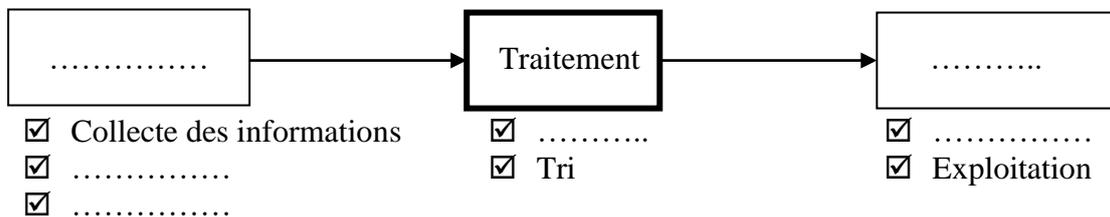
1 Mo (méga octet) =octets = KO =octets

1 Go (giga octet) =octets =Mo =octets

1 To (tera octet) = 2^{40} = 1024 Go

3. Traitement :

D'après le dictionnaire « Robert », c'est le déroulement systématique d'une suite d'opérations logiques et mathématiques effectuées par des moyens automatiques sur des données pour les exploiter selon un programme. »



III. Histoire de l'informatique :

- 1) 1^{ère} génération (.....) : Les tubes à vide et les cartes perforées (Langage machine).
- 2) 2^{ème} génération (.....) : L'apparition des transistors modifie totalement la situation (programmation assembleur, FORTRAN, Cobol, Algol).
- 3) 3^{ème} génération (.....) : L'invention du circuit intégré a permis de placer des dizaines de transistors sur une plaque de silicium, ce qui a conduit à des ordinateurs plus petits, rapides et moins chers (langage de programmation évolués : Basic, APL, Lisp, Pascal).
- 4) 4^{ème} génération (.....) : Caractérisée par les ordinateurs personnels (traitement de texte, tableur)
- 5) 5^{ème} génération (.....) : Caractérisée par l'apparition du Macintosh (MSDOS, MacOS, Souris).
- 6) 6^{ème} génération (.....) : Caractérisée par l'apparition du Pentium (messagerie électronique, Multimédia, Jeux 3D).
- 7) Génération actuelle : Caractérisée par des circuits à grande échelle d'intégration et par des processeurs à double cœur...

IV. Domaines d'application:

1) L'informatique au.....:

Domaine : Pour établir des factures, gérer, le stock, les achats, les ventes.

Les : assurer un bon service aux clients et avoir une communication entre les diverses agences.

Transport : réservations.

..... : gestion des malades, aides au diagnostics.

2) L'informatique à la.....:

Jeux éducatifs et culturels.

Jeux de distraction.

Navigations sur le réseau

3) L'informatique à.....:

Enseignement assisté par.....

Encyclopédie sur ordinateur.

Jeux éducatifs.