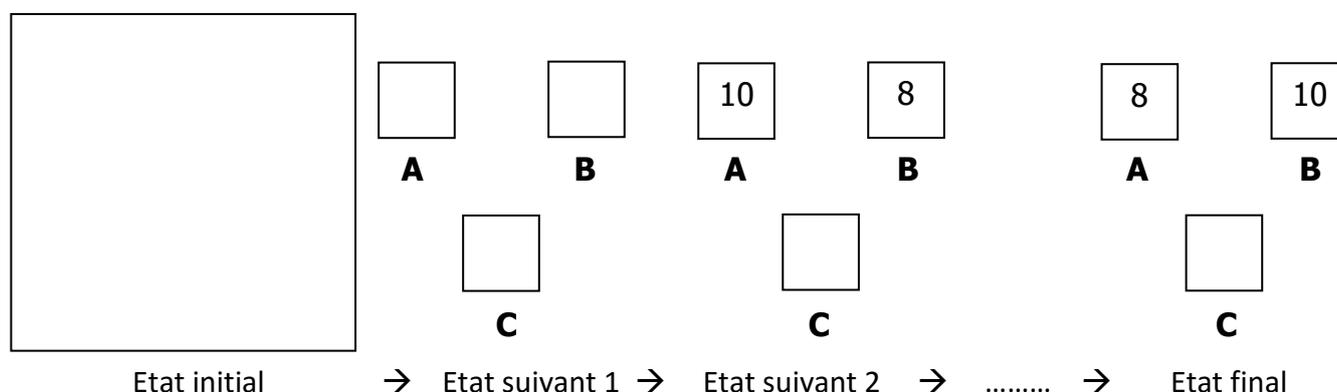


Lycée Attarine ARIANA		DEVOIR DE SYNTHÈSE N°2 En Technologie de l'Information et de la Communication			
Coefficient 1.5	Durée 55 mn				
Date : 25 Février 2014		Classe : 3 ^{ème} Sciences de l'informatique 1 – Groupe2 –	Nom :		N° :
M ^{me} KECHAOU Mihel			Prénom :		N° PC :

Cette feuille est à remettre

- Créer un dossier portant votre nom et prénom avec le numéro de registre séparé par un tiret (Exemple : foulen ben foulen-12) dans D:/. Enregistrer au fur et à mesure tous les fichiers demandés dans ce dossier. Il est conseillé de faire des enregistrements périodiques pour éviter une éventuelle perte de données.
- Lancer le logiciel de création d'animations disponible.
- Créer un nouveau document Flash, de titre « **nom-prénom** », de taille **400 x 400** et d'arrière plan de couleur grise, à enregistrer sous le nom « **devoir fla** ».
- Créer une animation (de 100 images) comportant une séquence nommée « **Permutation** », stimulant en premier lieu un **grand carré** (de même taille du document, de remplissage 2^{ème} couleur dégradée et de contour noir d'épaisseur 5) se transformant (dans 20 images) en 3 petites **cases** (de mêmes aspects) pour aboutir à une permutation des deux valeurs de **A** et **B** en employant une variable intermédiaire **C** comme le montre la figure suivante :



- Associer, tout au long l'animation, le son nommé « **wmpaud3.wav** » situé dans C:\WINDOWS\Help\ Tours\ WindowsMediaPlayer\Audio\Wav.
- Ajouter deux boutons nommés respectivement « **JOUER** » permettant de lire l'animation et « **STOP** » pour arrêter l'animation.
- Dans le même document Flash, insérer un titre « **permutation** », comportant une animation sous cette forme :
permutation → **P**ermutatio**N** → **PE**rmutati**ON** → **PER**mutat**ION** → **PERM**uta**TION**
→ **PERM**Ut**ATION** → **PERMUTATION**
- Exporter l'animation sous le nom « **mon devoir.swf** ».

Grille d'évaluation :

Question	1	2	3	4	5	6	7	8
Nombre de points	0.5	0.5	3	9	1	2	3	1
Note obtenue								