

## I. Introduction :

L'informatique a été l'une des disciplines marquantes du XX<sup>ème</sup> siècle et elle est actuellement au 1<sup>er</sup> 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 la .....de traitement .....de 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 être .....et 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

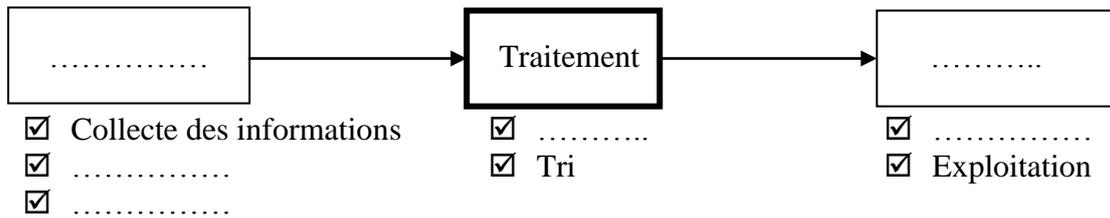
1 Go (giga octet) = .....octets = .....Mo = .....octets

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<sup>ère</sup> génération (.....) : Les tubes à vide et les cartes perforées (Langage machine).
- 2) 2<sup>ème</sup> génération (.....) : L'apparition des transistors modifie totalement la situation (programmation assembleur, FORTRAN, Cobol, Algol).
- 3) 3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> génération (.....) : Caractérisée par les ordinateurs personnels (traitement de texte, tableur)
- 5) 5<sup>ème</sup> génération (.....) : Caractérisée par l'apparition du Macintosh (MSDOS, MacOS, Souris).
- 6) 6<sup>ème</sup> 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.

Navigation sur le réseau .....

3) L'informatique à.....:

Enseignement assisté par.....

Encyclopédie sur ordinateur.

Jeux éducatifs.