

<b>Lycée Marsa Erriadh</b> ***** *** <b>Devoir de contrôle</b> <b>01</b>	<i>Professeur : Gharsallah Meriem</i>
	<i>Classe : 4SI</i>
	<i>Epreuve : Informatique / TIC – Coef: 01.5</i>
	<i>Date : Dimanche 05 Novembre 2009 (G1)</i>
	<i>Durée : 1 h – Pratique</i>

Nom et Prénom : ..... Poste n° : ..... | Note : ..... /20

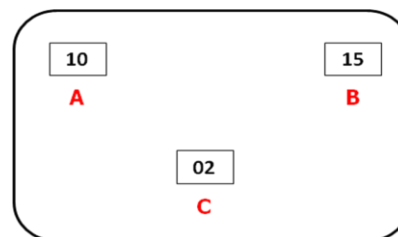
- Créer un dossier portant votre nom et prénom dans le disque local C:\
- Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash Professional 8** et créer un nouveau document flash nommé « **DC1** » dans votre dossier déjà créé et ayant (le document) comme propriétés :

Taille	Arrière plan
400×300 pixels	#CCFFFF

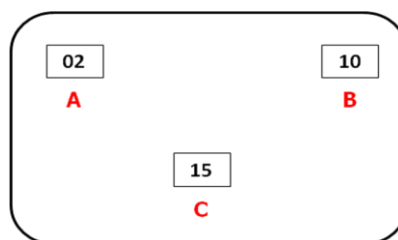
Dans votre document créer :

- Une séquence nommée « **permutation** » contient 5 calques :

- Calque 1 nommé « case » : contient 3 cases
- Calque 2 nommé « Valeur de CA » : Mettre la valeur 10 (comme la montre la figure ci-contre)
- Calque 3 nommé « Valeur de CB » : Mettre la valeur 15 (comme la montre la figure ci-contre)
- Calque 4 nommé « Valeur de CC » : Mettre la valeur 02 (comme la montre la figure ci-contre)



- Calque 5 nommé « boutons » qui contient un bouton qui permet de passer à la séquence 2.
- Effectuer les différentes animations pour aboutir à une permutation des valeurs de A, de B et de C (**NB** : les 4 calques contiennent 20 images)



- Une séquence 2 nommée « **transformation** » contient 2 calques:
  - le premier calque, contenant 40 images, présente la transformation d'un cercle bleu en triangle jaune (déformation)
  - Le deuxième calque, contenant 40 images, présente la transformation du texte «**4SI**» en texte « **TIC** » (**NB** : La mise en forme du texte est selon votre choix)



5. Une séquence 3 nommée « **ski** » contient une animation de ski sur une trajectoire comme la montre la figure suivante:



**NB** : Importer l'image de « **skieur.gif** », se trouvant sous le bureau, dans la bibliothèque.

6. Publier votre animation, dans votre dossier de travail, sous format **html** et **swf**.

*Bon Travail*

### Grille d'évaluation

Question N° :	(2)	Création et nomination des 3 séquences	(3)			(4)			(5)		(6)	Total			
			(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(a)	(b)	Importation « skieur.gif »	Création des calques et guides	Animations		
Nbre de points	01	01.5	01	01	01	01	01.5	01.5	01	02	01.5	03	02	01	= 20
Points obtenus															=

