

COLLEGE PRIVE MONGO BETI – YAOUNDE					
ANNEE SCOLAIRE	SEQUENCE	EPREUVE	CLASSE	DUREE	COEFFICIENT
2024/2025	N° 06	INFORMATIQUE	1 ^{ere} LITT	01h30	02
NOM DU PROFESSEUR : Armand NTSA			Jour :	Qté :	

NOMS.& PRENOMS (en majuscule)classe

EPREUVE D'INFORMATIQUE THEORIQUE

1^{ere} PARTIE : ENVIRONNEMENT NUMERIQUE ET SECURITE INFORMATIQUE (6pts)

1. Définir les termes suivants

Defragmentation 0.5pt

Compression 0.5pt

2. Présenter la différence entre intégrité et la disponibilité.

..... 1pt

3. Le club informatique de votre collège a utilisé un logiciel de PréAO pour présenter au public ses différentes activités qui se sont déroulées pendant la journée des portes ouvertes (JPO).

3.1. Donner la signification du terme PréAO.

..... 0.5pt

3.2. Enumérer deux exemples des logiciels de PréAO que ce club pourrait utiliser.

..... 1pt

4. Un élève de la classe de 1ère A a conçu le tableau ci-dessous à l'aide d'un tableur.

1	Matières	Notes (N)	Coeff (C)	N x C
2	Anglais	12	3	
3	Informatique	10	2	
4	Mathématiques	8	2	
5	EPS	18	2	
6	TM	20	1	
7	TOTAL			
8	MOYENNE			

4.1. Donner la formule à insérer dans la cellule D2 pour calculer la note coefficiée en Anglais.

..... 0,5pt

4.2. Décrire la technique à utiliser pour avoir les autres notes de la colonne D.

..... 0,5pt

4.3. Donner la formule à saisir dans la cellule C7 pour calculer le total de coefficients

..... 0,5pt

4.4. Donner la formule à insérer dans la cellule D8 pour calculer la moyenne de cet élève.

..... 1pt

Exercice 1 soit l'algorithme suivant :

1. Algorithme Calcul_Nombre
2. Var a, d : entier
3. Const b=2
4. Ecrire ("Entrer un nombre");
5. Lire(a);
6. $d \leftarrow b * a$;
7. Ecrire ("Le résultat est :", d);
8. Fin

1.1 Définir constante

----- 0.5pt

Variable

----- 0.5pt

1.2. Identifier 02 erreurs dans cet algorithme puis corriger la

1pt

1.3. Dire ce qu'affiche cet algorithme si on l'exécute avec les valeurs a= 3 et a= 5.

1.5pt

1.4. Déduire ce que fait cet algorithme

0,5pt

Exercice 2

2. Le langage HTML est un langage de balisage utilisé pour créer un site.

2.1. Définir Formulaire

1pt

Un attribut

1pt

2.2. Donner une limite du langage HTML.

0,5pt

2.3. Recopier le tableau et relier les éléments de la colonne A à ceux de la colonne B.

1.5pt

Colonne A		Colonne
1.		a. Insérer un élément d'une liste
2.		b. Faire une liste à choix
3. <select>...</select>		c. Liste ordonnée

3^{ème} PARTIE : MULTIMEDIA ET USAGE SOCIOCULTUREL DU NUMERIQUE

(6pts)

1. Définir

a- Smartphone

0.5pt

b- un media social

0.5pt

2 - Donner 02 exemples de medias sociaux

1pt

3. Lister 02 applications des réseaux sociaux

1pt