

REPUBLIQUE DU CAMEROUN Paix – Travail – Patrie	 Site web : www.groupelesimo.org	ANNEE SCOLAIRE : 2026-2027
MINISTERE DES ENSEIGNEMENTS SECONDAIRES		Classe : 1ère C&D
DELEGATION REGIONALE DULITTORAL		Durée : 2h
DELEGATION DEPARTEMENTALE DU WOURI		Coef : 02
IMMATRICULATION CBCG : 7IJ2GWFD31111402102 Site web : www.groupelesimo.org	EPREUVE D'INFORMATIQUE	EVALUATION N°1

EPREUVE D'INFORMATIQUE

Partie A : LANGAGE HTML

/10PTS

Exercice 1 :

4PTS

- Définir :
 - Formulaire HTML. 0,75pt
 - Cellule d'en-tête. 0,75pt
- Éléments de tableau et de multimédia :
 - Indiquer l'attribut indispensable de la balise <video> permettant d'afficher les boutons de lecture, de pause et de contrôle du volume. 0,75pt
 - Donner la fonction de l'attribut colspan dans une cellule de tableau HTML. 0,75pt
- Donner le nom standard de la page principale d'un site web lue en premier par le navigateur. 1pt

Exercice 2 : Analyse et complétion d'un code HTML d'inscription

/6PTS

Un élève de Première a commencé l'écriture du code HTML d'une page du site de son établissement. Cette page contient un tableau de présentation des activités et un formulaire d'inscription. Son code comporte des parties manquantes représentées par les numéros (1), (2), (3), (4), (5) et (6).

Un extrait du code produit par l'élève est donné en annexe.

Travail à faire :

- Identification des balises et attributs manquants :
Identifier l'élément HTML (balise ou attribut) correspondant à chaque numéro : 3pts
 - Numéro (1) : Balise d'ouverture du formulaire.
 - Numéro (2) : Attribut rendant la saisie du champ obligatoire.
 - Numéro (3) : Balise permettant d'insérer une liste déroulante.
 - Numéro (4) : Balise d'ouverture d'une option dans la liste déroulante.
 - Numéro (5) : Attribut définissant le type de champ du bouton.
 - Numéro (6) : Attribut définissant le texte affiché sur le bouton de soumission.
- Modification du code :
 - Écrire le code HTML de la ligne à ajouter dans le tableau pour insérer l'activité Basketball se déroulant le Vendredi. 1,5pt
 - Indiquer la balise et l'attribut à employer pour remplacer le texte Football par une vidéo illustrative nommée foot.mp4. 1,5pt

Annexe : Extrait du code produit par l'élève

```
<body>
  <h2>Planning des activités</h2>
  <table border="1">
    <tr>
      <th>Discipline</th>
      <th>Jour</th>
    </tr>
    <tr>
      <td>Football</td>
      <td>Mercredi</td>
    </tr>
  </table>

  <h2>Formulaire d'inscription</h2>
  <(1) action="traitement.php" method="POST">
    <p>
      <label for="nom">Nom de l'élève :</label>
      <input type="text" id="nom" name="nom_eleve" (2)>
    </p>

    <p>
      <label for="classe">Classe :</label>
      <(3) name="classe_eleve" id="classe">
        <option value="1C">Première C</option>
        <(4) value="1D">Première D</option>
      </(3)>
    </p>

    <p>
      <input (5)="submit" (6)="Envoyer">
    </p>
  </form>
</body>
```

PARTIE B : PROGRAMMER EN LANGAGE C

(10 points)

Exercice 1 :

(4 points)

1,5pt

1. Définir :

- le code source ;
- une bibliothèque.
- Compilateur

2. Complète la colonne Réponse du tableau suivant par Vrai ou Faux. 1,5pt

N°	Affirmation	Réponse
1	Le compilateur traduit le code source en code machine.	
2	L'instruction return 0; à la fin de main signale que le programme s'est terminé avec une erreur.	
3	La bibliothèque math.h contient des fonctions mathématiques comme sqrt et pow.	

3. Écrire les instructions en langage C permettant de réaliser les déclarations suivantes :

a) Une variable entière nommée compteur.

0,5pt

b) Une constante réelle nommée PI initialisée à la valeur 3.1415.

0,5pt

Exercice 2 :

(6 points)

Le cybercafé « Net Plus » de Ngaoundéré facture la connexion 300 FCFA par heure. Pour éviter les erreurs de calcul, le gérant demande un programme en langage C qui lit le nombre d'heures et la somme remise par le client, puis affiche la monnaie à rendre. Un camarade a écrit le programme ci-dessous, mais a laissé des espaces vides. Tu es chargé(e) de le terminer et de l'exploiter.

Document : Programme incomplete

```
#include <stdio.h>
#define TARIF 300          /* prix d'une heure en FCFA */
int main() {
    int heures, montant, somme, monnaie;
    printf("Nombre d'heures : ");
    scanf("%d", .....(1).....);    /* lecture du nombre d'heures */
    printf("Somme remise : ");
    scanf("%d", &somme);
    montant = heures .....(2)..... TARIF; /* montant = heures multipliées par le tarif */
    monnaie = somme .....(3)..... montant; /* monnaie = somme moins montant */
    printf("Monnaie : .....(4)..... FCFA\n", monnaie);
    .....(5)..... 0;    /* fin normale du programme */
}
```

1. Voici cinq étapes dans le désordre. Numérotez-les de 1 à 5 dans l'ordre où on les réalise.

2pts

Étape	Numéro
a) Exécuter le programme	
b) Écrire le code source dans un fichier .c	
c) Réaliser l'édition de liens	
d) Corriger les erreurs signalées et recommencer	
e) Compiler le code source	

2. Compléter le programme. Recopier sur votre copie le numéro de chaque espace et la réponse qui convient.

2pts

3. Donner l'affichage obtenu lorsque le client utilise la connexion pendant 3 heures et remet 1 000 FCFA, en détaillant le calcul.

1pt

4. L'extrait ci-dessous contient deux erreurs. Identifiez-les et corrigez-les.

1pt

```
int age;
scanf("%d", age);
printf("Age = %f", age);
```