



**Devoir de contrôle N°1
En informatique**

Prof : **BOUZAIENE NAJOUA**

Classe : **8^{ème} année**

Date : **16/11/2023**

Durée : **30min**

Note : /20

Nom & Prénom : _____ N° : _____

- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Insérer l'arrière-plan « Blue Sky 2 »
- 3) Supprimer le sprite « Sprite1 » et ajouter le sprite « Beetle »
- 4) **Quand le drapeau vert est cliqué :**
 - a. Activer le stylo
 - b. Choisir la couleur Bleue
 - c. Choisir Taille 5
 - d. Fixer la position à $x=0$, $y=0$
 - e. Créer une variable nommé « Longueur ».
 - f. Le sprite demande : donner une longueur
 - g. **Si Longueur >15 alors**
 - ✓ Répéter 10 fois
 - Répéter 2 fois
 - Avancer de longueur pas
 - Tourner de droite à gauche de 90°
 - Répéter 2 fois
 - Avancer de (longueur+10) pas
 - Tourner de droite à gauche de 90°
 - Mettre longueur à longueur+20
 - h. **Si Longueur < 15 alors**
 - ✓ Avancer de longueur pas
 - ✓ Répéter 15 fois
 - Tourner de droite à gauche de 120°
 - Avancer de (longueur+10) pas
 - Tourner de droite à gauche de 120°
 - Avancer de (longueur+20) pas
 - Mettre longueur à longueur+20
- 5) Enregistrer votre travail sur le **disque local C** : dans un dossier portant votre nom&prénom sous le nom « DC1 »

Grille d'évaluation :

www.infoplus.jimdo.com

Question N°	1	2	3	4	5
Nombre de points	0.5	1	1	1.6	1.5

**BON
TRAVAIL**





- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Insérer l'arrière-plan « Blue Sky »
- 3) Supprimer le sprite « Sprite1 »
- 4) Insérer les sprites « Bat » et « Ball »
- 5) Créer les variables « Temps », « Touche », « Balles » et sur l'arrière-plan on doit mettre :
 - a. Le nombre de balles commence par 20.
 - b. Le temps du jeu est de 60 secondes.
 - c. Le nombre de touche commence à zéro 0.
 - d. Une fois le jeu est lancé, on ajoute -1 à « Temps »
 - e. Le jeu s'arrête si le temps s'écoule (Temps devient égal à 0 zéro)
- 6) Ajouter le code pour déplacer « Bat » avec les flèches ←, →, ↑ et ↓ du clavier.
- 7) Ajouter le code pour :
 - a. Afficher la taille de sprite « Ball » à 100%
 - b. Glisser « Ball » à des positions aléatoires.
 - c. Le nombre de balles diminue de 1 à chaque lancée.
 - d. Si la balle touche « Bat », on ajoute 1 à la variable « touche » et on diminue la taille du lutin de 10%
 - e. Si on touche 3 fois « Bat », on affiche « Gagné » et le jeu s'arrête.
- 8) Enregistrer votre travail sur le disque local C : dans un dossier portant votre nom&prénom sous le nom « DC1 »

Grille d'évaluation :

Question N°	1	2	3	4	5	6	7	8
-------------	---	---	---	---	---	---	---	---

1

Nombre de points	0.5	1	0.5	2	5.5	4	5	1.5
------------------	-----	---	-----	---	-----	---	---	-----

BON TRAVAIL





Créer un jeu, qui permet de déplacer un panier à droite et à gauche, en essayant d'attraper les pommes qui tombent du ciel. Le jeu se termine lorsqu'on obtient un score bien défini (score=20)

- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Choisir l'arrière-plan « **Blue Sky** »
- 3) Insertion des lutins « **Bowl** » et « **Apple** » dans la scène :
- 4) Ajouter une variable « **Score** » qui va recevoir le nombre de pommes attrapées.
- 5) Ecrire pour le sprite « **Bowl** » un code qui permet :
 - a. Fixer la position à $x = -8$, $y = -135$
 - b. Déplacer le panier à droite et à gauche avec 10 pas
- 6) Pour le sprite « **Apple** » :
 - a. Mettre la variable « **Score** » à 0
 - b. Aller à position aléatoire.
 - c. Mettre y à 180
 - d. Ajouter -5 à y
 - e. Si couleur de sol touché alors :
 - ✓ Aller à position aléatoire
 - ✓ Mettre y à 180
 - f. S'il touche le sprite « **Bowl** » alors :
 - ✓ Aller à position aléatoire
 - ✓ Mettre y à 180
 - ✓ Ajouter 1 à score
 - g. Si score=20 alors :
 - ✓ Arrêter tout
- 7) Enregistrer votre travail sur le disque local C : dans un dossier portant votre nom&prénom sous le nom « **DC1** »

Catégorie d'évaluation :

Question N°	1	2	3	4	5	6	7
Nombre de points	0.5	1	1	1	6	9	1.5

BON TRAVAIL





Durée : 1 Heure		Classe : 8ème Année	
DEVOIR DE CONTROLE N° 1			
Nom:.....	Prénom:.....	Classe:.....	N° :.....

Note

EXERCICE 1: Définir « les supports de stockage » (1 pts)

Les supports de stockage

.....

.....

EXERCICE 2: Compléter le tableau suivant (3 pts)

	E	S	E-S	Description
Graveur				Permet de
Lecteur CD				Permet de
.....				Permet la lecture et l'écriture sur les disquettes.

E : Périphérique d'entrée – S : Périphérique de sortie – E-S : Périphérique d'entrée sortie

EXERCICE 3: Ordonner ces supports de stockage selon leur importance de capacité de plus grand au plus faible (2.5 pts)

Les supports de stockage	Rang
Flash disque (128 Mo)	
Disquette (.....)	
DVD (.....)	
Disque dur (.....)	
CD (.....)	

✦ **EXERCICE 4:** Comparer les valeurs suivantes : (1.5pts)

2048 Mo 2 Go 1.5 ko 1200 Octet

EXERCICE 5 : (3.5 pts)

On se propose de déplacer les fichiers suivants d'un ordinateur à un autre, en utilisant des disques souples:

- ☞ 3 Fichiers textes de taille 500 Ko chacun
- ☞ 3 Fichiers images de taille 150 Ko chacune

Combien de disquette on aura besoin pour faire ce déplacement.





Capacité d'une disquette : =
=

Taille des 3 Fichiers textes :

Taille des 3 Fichiers images :

Total des fichiers :

Nombre des disquettes nécessaires :
.....

EXERCICE 6: Répondre par Vrai ou Faux et justifier si Faux (3.5pts)

	Vrai / Faux	Justification
Le disque dur est un support Optique.		
La capacité d'une disquette est 4.7 Go.		
Le CD-Rw, les données qui y sont gravées peuvent être effacées.		
On peut lire un CD-Rom par un graveur DVD.		
On branche le flash disque sur un port USB.		



Pratique :

1)- Exploitation d'une disquette :

(2pts)

Insérer une disquette dans le lecteur de disquette puis essayer de la formater.

Copier le dossier « Devoir 8^{ème} » qui se trouve dans le disque local C : vers la disquette.

2)- Gravure d'un disque optique :

Créer un Data DVD dans le quel vous allez graver les dossiers suivants :

(3pts)

- « Mes images » qui se trouve dans Mes documents
- « Devoir 8^{ème} » qui se trouve dans le disque local C :

Donner le nom « DC-ton nom » au DVD que vous allez créer.

Bon Travail



مرحبا بكم علي منصة مراجعة



COLLEGE.MOURAJAA.COM



NEWS.MOURAJAA.COM

