INFORMATIQUE

PREMIÈRE PARTIE (*sur 6 points*)

Le candidat choisira un des deux sujets proposés et le traitera en 200 à 300 mots, de façon claire et précise.

SUJET A :

Pendant le cours de l'option informatique, et en particulier en classe terminale, vous avez sans doute conçu et réalisé au moins un projet informatique. Rédigez un texte de présentation de ce projet permettant à une personne ne connaissant pas l'informatique de comprendre ce que vous avez voulu faire. Donnez en quelques mots les grandes lignes de sa réalisation.

SUJET B :

La loi du 6 janvier 1978 relative aux fichiers, à l'informatique et aux libertés, et la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) sont-elles une protection pour la liberté des citoyens ? Justifiez votre réponse.

DEUXIÈME PARTIE (*sur 5 points*)

Quels sont les éléments qui composent l'unité centrale d'un micro-ordinateur ? Quels sont ceux qui sont déterminants pour caractériser ses performances (en temps d'exécution et en quantité d'information stockée) ? Expliquez pourquoi; donnez quelques ordres de grandeur qui déterminent son efficacité.

TROISIÈME PARTIE (*sur 9 points*)

Dans un jeu, les joueurs doivent donner une réponse simple à une question qui leur est posée. Cette réponse comporte obligatoirement et dans cet ordre un sujet, un verbe et un adverbe, à l'exclusion de tout autre élément. Les mots y sont toujours écrits en lettres majuscules.

- Les seuls sujets possibles sont « PIERRE », « MARIE », « JACQUES », « ANNE », « HENRI ».
- Les seuls verbes possibles sont « MANGE », « COURT », « LIT », « MARCHE ».
- Les seuls adverbes possibles sont « VITE », « LENTEMENT ».

Certaines des phrases suivantes ne sont pas des réponses correctes. Dites lesquelles, et pourquoi :

— PIERRE COMPREND VITE
— HENRI MANGE LENTEMENT
— JACQUES COURT
— MARIE LIT VITE SON LIVRE

PROBLÈME POSÉ :

On veut écrire un programme qui lise un texte ne comportant que des lettres majuscules et des caractères « espace » (ceci est garanti, et n'a donc pas à être vérifié dans le programme) et qui vérifie si cette réponse est conforme à la règle du jeu.

QUESTIONS :

1. Quelle(s) structure(s) de donnée(s) (liste(s), tableau(x), chaîne(s) ou autre) utilisez-vous pour la réponse du joueur et le vocabulaire autorisé par les règles du jeu ?
2. Présentez votre analyse du problème.
3. Rédigez, en BASIC, LSE ou PASCAL la ou les procédures qui permettent de déterminer si la réponse est correcte.

NB. — On tiendra le plus grand compte de la qualité de la rédaction : clarté, concision, précision, documentation.

www.tunisie-etudes.info

Ce document a été téléchargé depuis
www.tunisie-etudes.info

Des documents gratuits, devoirs, examens, cours, exercices, corrigés... Ainsi que toute une rubrique pour vous aider à trouver un emploi sans oublier les avis de concours en direct

Notre page Twitter :
http://www.twitter.com/TunisieEtudes
Notre page FaceBook :
http://www.facebook.com/TunisieEtudes



Merci d'avoir choisi www.tunisie-etudes.info
Bonne lecture et bon travail