

L'informatique au collège



Niveau : 8ème année de base

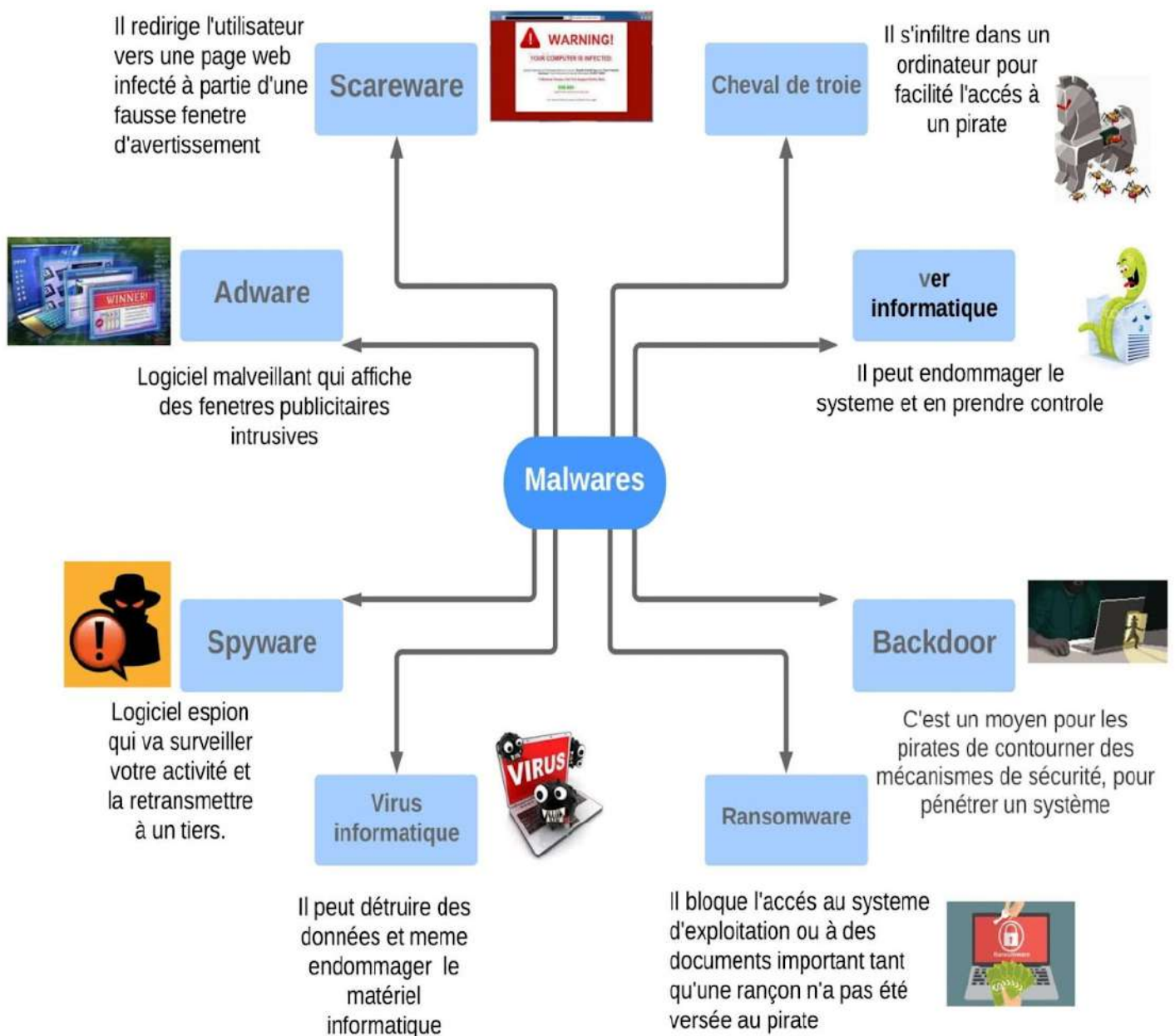


Enseignant : Tiouajni Anouar

Date :

Logiciels malveillants : malwares

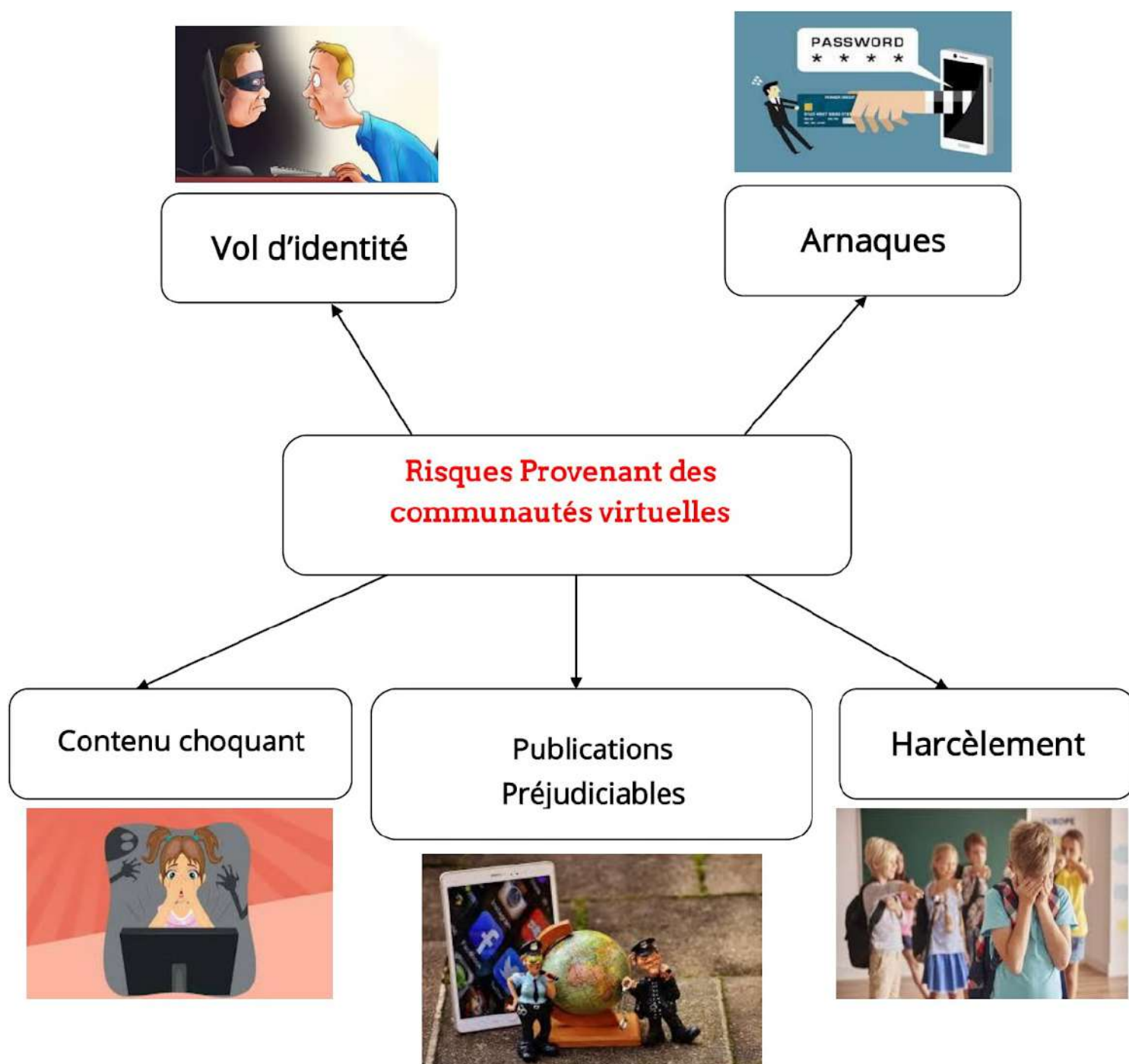
Un **malware** (souvent nommé « virus » par certains internautes) est un logiciel dont les **objectifs sont malveillants**. Le terme de **virus** est néanmoins **inapproprié** car ils **ne représentent qu'une infime partie** de la famille des **logiciels malveillants**.



Date :

Les Risques provenant des communautés virtuelles

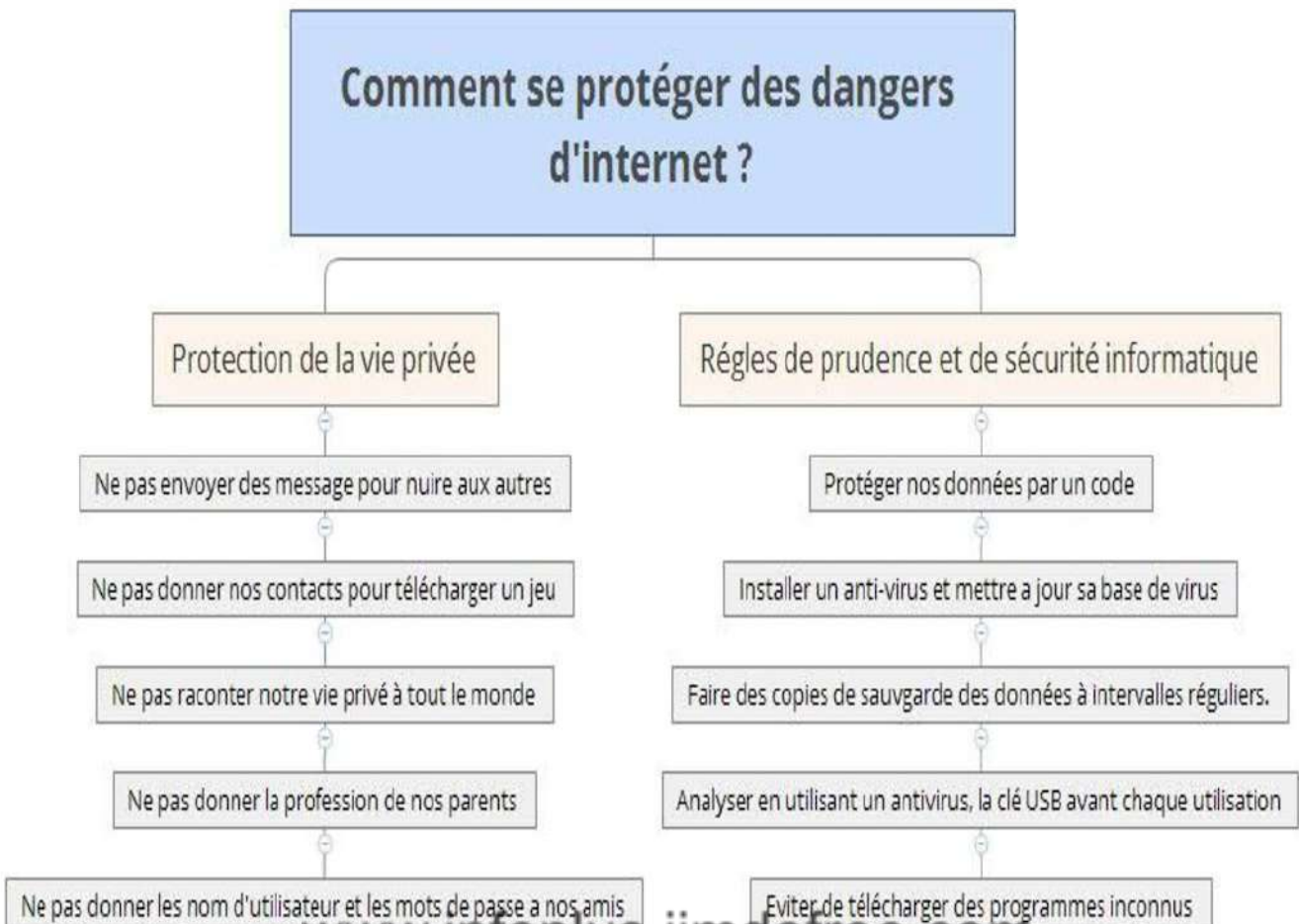
Les e-mails, la messagerie instantanée ou les réseaux sociaux sont des moyens de communications extrêmement pratiques, pour échanger avec ses amis ou sa famille. Mais c'est aussi une porte ouverte aux personnes aux intentions dangereuses.



Date :



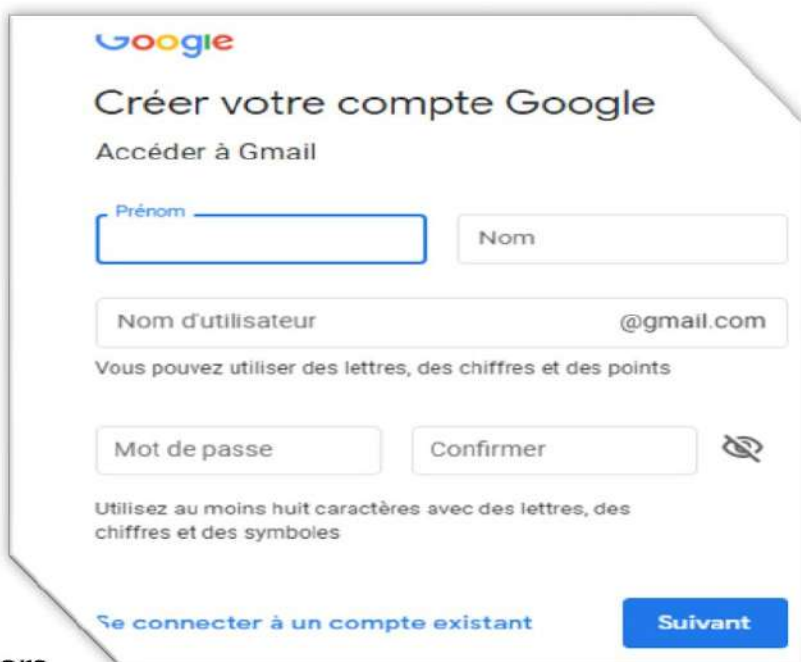
Date :



Date :.....

Pour **créer votre nouvelle adresse email** avec Gmail :

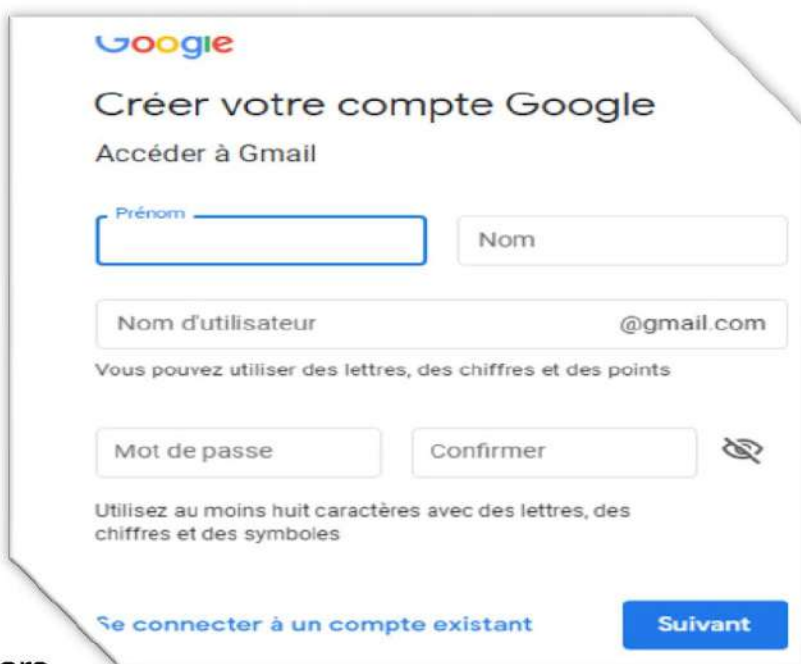
1. Accéder à **Gmail** à l'adresse mail.google.com
2. Cliquer sur le bouton **Créer un compte**
3. Remplissez le formulaire. Le nom d'utilisateur correspond à l'identifiant final de votre **adresse mail**.
4. Cliquer sur le bouton **Etape suivante**
5. Lire les conditions d'utilisation puis cliquer sur le bouton **J'accepte**
6. Cliquer sur le bouton **Poursuivre vers Gmail**
7. Visualiser la présentation du service
8. Cliquer sur Accéder à **Gmail**



Date :.....

Pour **créer votre nouvelle adresse email** avec Gmail :

9. Accéder à **Gmail** à l'adresse mail.google.com
10. Cliquer sur le bouton **Créer un compte**
11. Remplissez le formulaire. Le nom d'utilisateur correspond à l'identifiant final de votre **adresse mail**.
12. Cliquer sur le bouton **Etape suivante**
13. Lire les conditions d'utilisation puis cliquer sur le bouton **J'accepte**
14. Cliquer sur le bouton **Poursuivre vers Gmail**
15. Visualiser la présentation du service
16. Cliquer sur Accéder à **Gmail**



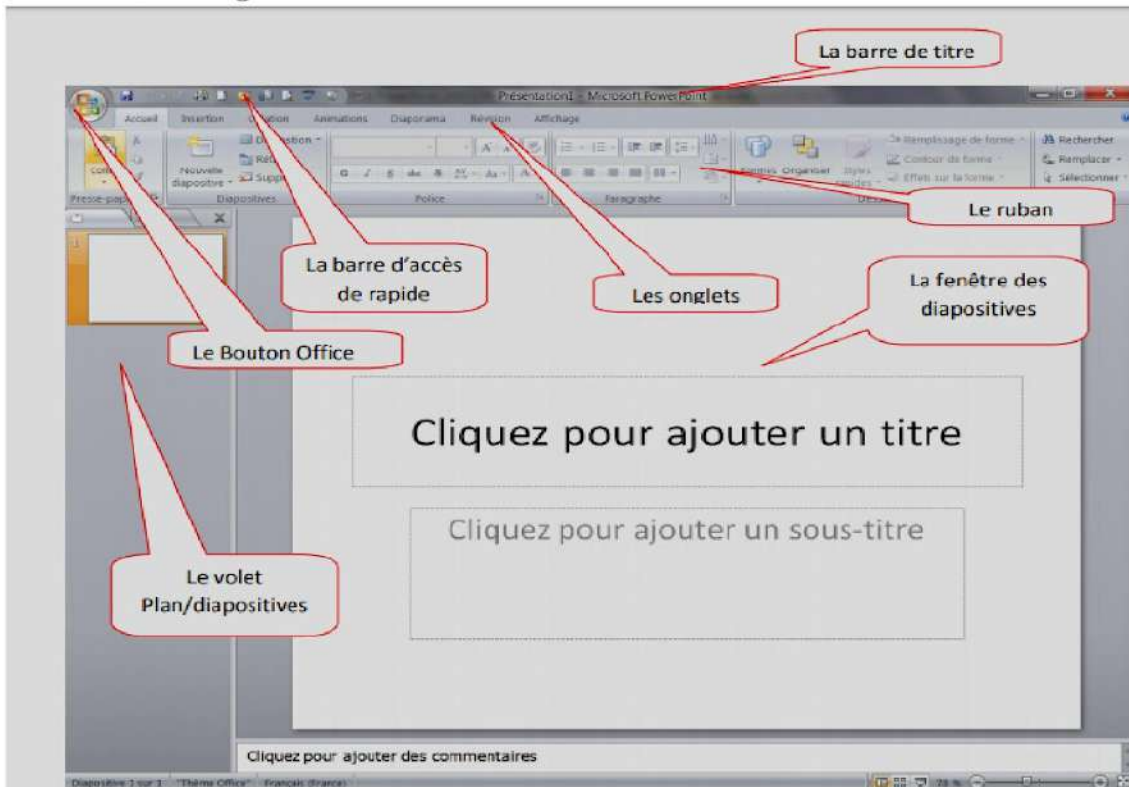
Date :.....

Comment faire une présentation avec PowerPoint ?

La présentation est une collection de diapositives qui contiennent des informations sur un sujet. Un logiciel de présentation est un logiciel qui permet de créer un document multimédia attrayant.

Exemple : « Microsoft PowerPoint »

1. Lancez le logiciel.



2- Ajouter des diapositives

- Sélectionnez la diapositive après laquelle vous souhaitez ajouter la nouvelle diapositive.
- Sélectionnez **Accueil > Nouvelle diapositive**.
- Sélectionnez une disposition.
- Sélectionnez la zone de texte et tapez.

3-Enregistrement d'une présentation

Pour enregistrer une présentation :

- * Cliquez sur le bouton Microsoft Office, puis cliquez sur **Enregistrer sous**
- * Cliquez ensuite sur **Présentation Powerpoint**.
- * Spécifiez l'**emplacement** auquel vous souhaitez enregistrer la présentation.
- * Dans la zone **Nom de fichier**. Tapez un nouveau **nom de fichier**.
- * Cliquez sur **Enregistrer**.

Date :.....

4- Insertion d'un modèle de conception

Pour appliquer un modèle de conception, il faut suivre les étapes suivantes:

- * Sélectionnez la diapositive dans le volet Plan / diapositives
- * Sous l'onglet Création, cliquez sur le menu déroulant Couleurs dans le groupe Thèmes

5-Insertion d'objets

a -Insertion d'une zone de texte :

Pour insérer des zones de texte, on peut suivre les étapes suivantes :

- * Sous l'onglet Insertion, cliquez sur le bouton "Zone de Texte".
- * cliquer dans la zone de travail et saisir le texte.

b -Insertion d'une image:

Pour insérer des images, on peut suivre les étapes suivantes :

- * Sous l'onglet Insertion, cliquez sur le bouton "Image".
- * Sélectionnez les images à ajouter.
- * Cliquez sur Insérez.

c -Insertion d'un son:

Pour insérer un son, on peut suivre les étapes suivantes :

- * Sous l'onglet Insertion, cliquez sur le bouton "Son".
- * Sélectionnez le Son à ajouter.
- * Cliquez sur OK.

6-Visualisation d'un diaporama

Pour visualiser un diaporama il faut suivre les étapes suivantes :

- * Sous l'onglet Diaporama, cliquez sur le bouton "A partir de début".
- * Pour retourner au mode travail appuyer sur la touche " Echap".

7-Animation du diaporama

a -Transition sur le diaporama

Pour appliquer un effet de transition sur la présentation il faut suivre les étapes suivantes :

- * Sous l'onglet Animation, Choisir la transition désirée.
- * Spécifier les paramètres de la transition (vitesse, Son)
- * Spécifier la manière de passage entre les diapositives (manuel ou automatique).

b -Animation des objets

Pour animer un objet de présentation il faut suivre les étapes suivantes :

- * Sélectionner l'objet (zone de texte, image,...)
- * Sous l'onglet "Animations", Choisir la commande "Animation Personnalisée".
- * Cliquer sur le bouton "Ajouter un effet"
- * Choisir le type d'animation désirée (ouverture, fermeture,...)
- * Choisir l'animation désirée.

Date.....

Blog ?

Un blog est un type de site web permettant à un internaute de publier facilement et simplement des informations en ligne sous forme de journal. Blogger est une plateforme logicielle en ligne gratuite permettant de publier simplement un blog.

Comment créer un blog blogger ?

Créer un blog

1. Connectez-vous à Blogger.
2. En haut à gauche, cliquez sur **Nouveau blog**.
3. Saisissez un nom pour votre blog.
4. Choisissez une adresse, ou URL. Celle-ci sera utilisée par les visiteurs pour accéder à votre blog.
5. Sélectionnez un modèle.
6. Cliquez sur **Créer un blog**.

Utiliser le tableau de bord de Blogger

1. Connectez-vous à Blogger.
2. Le tableau de bord de Blogger répertorie vos blogs

Et propose des liens rapides qui sont affichés sur la droite :

- Pour gérer un blog, cliquez sur son titre.
- Pour créer un article, cliquez sur **Nouvel article**.
- Pour consulter vos articles, cliquez sur **Afficher la liste des articles**.
- Pour voir votre blog tel que les autres utilisateurs le voient, cliquez sur **Afficher le blog**.
- Pour effectuer d'autres actions, cliquez sur la flèche vers le bas.

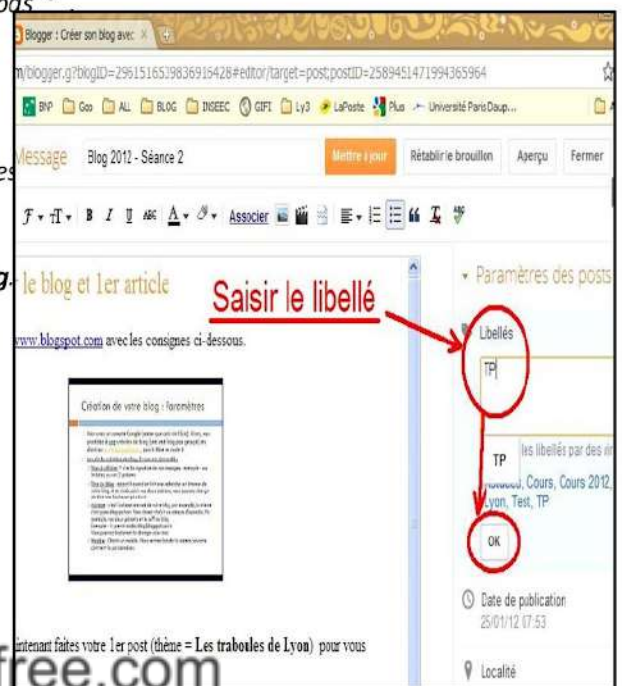
Afficher votre blog

Vous pouvez découvrir l'apparence de votre blog de deux manières différentes :

- Dans le tableau de bord de Blogger, cliquez sur **Afficher le blog**.
- En haut du tableau de bord de votre blog, cliquez sur **Afficher le blog**.

Modifier l'apparence de votre blog

Vous pouvez modifier la présentation de votre blog.



Date.....

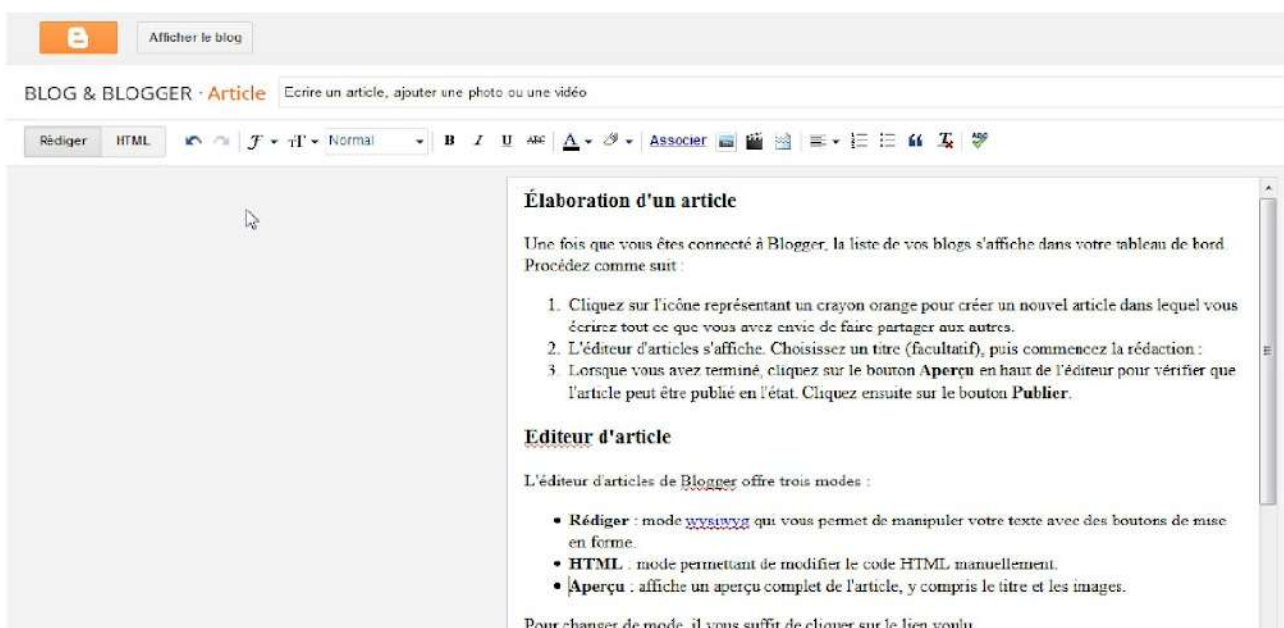
Créer son premier article

Vous avez créé votre blog avec blogger et vous souhaitez créer votre premier article: comment faire?

Vous êtes sur l'**interface de configuration de votre blog** et s'affiche votre "tableau de bord" via => www.blogger.com



Cliquer sur "**Nouvel Article**" S'AFFICHE L'INTERFACE de CRÉATION D'ARTICLE



1. Choisissez **un titre** (facultatif mais très conseillé !), puis commencez la rédaction ...
2. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Aperçu** en haut de l'éditeur pour vérifier que l'article peut être publié en l'état. Cliquez ensuite sur le bouton **Publier**.

COMMANDES



Publier : pour enregistrer, puis fermer la fenêtre de publication afin de **rendre visible l'article sur Internet**, par tous. Il sera automatiquement enregistré.

Enregistrer : Enregistre votre article (afin de ne pas "perdre" votre travail, donc à faire régulièrement).

Aperçu : affiche un aperçu complet de l'article, y compris le titre et les images lorsqu'il s'affichera dans le navigateur.

Mettre à jour : Pour un article qui a déjà été publié, et qui est en cours d'actualisation, cela permet d'**enregistrer les dernières modifications** et de publier immédiatement la mise à jour de l'article.

Date.....

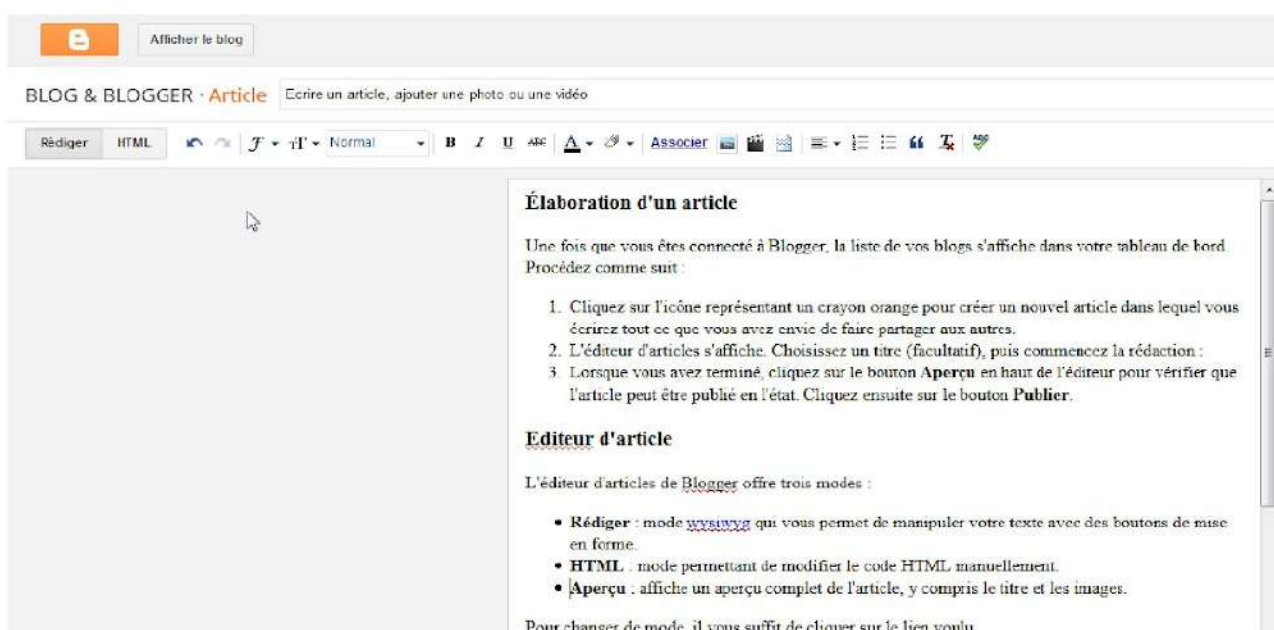
Créer son premier article

Vous avez créé votre blog avec blogger et vous souhaitez créer votre premier article: comment faire?

Vous êtes sur l'**interface de configuration de votre blog** et s'affiche votre "tableau de bord" via => www.blogger.com

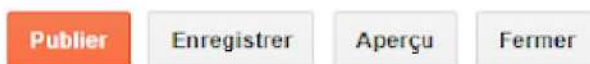


Cliquer sur "**Nouvel Article**" S'AFFICHE L'INTERFACE de CRÉATION D'ARTICLE



1. Choisissez **un titre** (facultatif mais très conseillé !), puis commencez la rédaction ...
2. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Aperçu** en haut de l'éditeur pour vérifier que l'article peut être publié en l'état. Cliquez ensuite sur le bouton **Publier**.

COMMANDES



Publier : pour enregistrer, puis fermer la fenêtre de publication afin de **rendre visible l'article sur Internet**, par tous. Il sera automatiquement enregistré.

Enregistrer : Enregistre votre article (afin de ne pas "perdre" votre travail, donc à faire régulièrement).

Aperçu : affiche un aperçu complet de l'article, y compris le titre et les images lorsqu'il s'affichera dans le navigateur.

Mettre à jour : Pour un article qui a déjà été publié, et qui est en cours d'actualisation, cela permet d'**enregistrer les dernières modifications** et de publier immédiatement la mise à jour de l'article.

J'ai appris à :

Date :.....

- ✓ Créer une variable
- ✓ Afficher une variable
- ✓ Initialiser une variable
- ✓ Changer la valeur d'une variable

Activité 1 : Créer un compte à rebour de 5 à 0 sans utiliser le bloc

```
quand est cliqué
mettre compteur à 5
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
dire compteur
```

Activité 2 : Créer un compte à rebour de 5 à 0 avec le bloc

Problème : Compteur s'arrête à 1

Solution1

Solution2

```
quand est cliqué
mettre compteur à 5
répéter compteur fois
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
```

```
quand est cliqué
mettre compteur à 5
dire compteur
répéter compteur fois
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
dire compteur
```

```
quand est cliqué
mettre compteur à 5
répéter compteur + 1 fois
dire compteur
attendre 1 secondes
ajouter à compteur -1
```



J'ai commencé à créer un jeux : Lutin, arrière plan,...

- ✓ Utiliser les blocs de type **Contrôle** ( ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Capteurs** ( ,...)

Contrôler un lutin avec le clavier (Les capteurs)
 Joueur 1 : Haut (z)/ Bas(s)/Gauche(q)/Droite(d)

```

    quand [drapeau] est cliqué
    aller au premier plan
    répéter indéfiniment
    si [touche z] pressée? alors
    ajouter 5 à y
    si [touche s] pressée? alors
    ajouter -5 à y
    si [touche q] pressée? alors
    ajouter -5 à x
    s'orienter à -90
    si [touche d] pressée? alors
    ajouter 5 à x
    s'orienter à 90
    
```

Les coordonnées



Joueur 2 : Haut (↑)/ Bas(↓)/Gauche(←)/Droite(→)

```

    quand [drapeau] est cliqué
    aller au premier plan
    répéter indéfiniment
    si [touche flèche haut] pressée? alors
    ajouter 5 à y
    si [touche flèche bas] pressée? alors
    ajouter -5 à y
    si [touche flèche gauche] pressée? alors
    ajouter -5 à x
    s'orienter à -90
    si [touche flèche droite] pressée? alors
    ajouter 5 à x
    s'orienter à 90
    
```

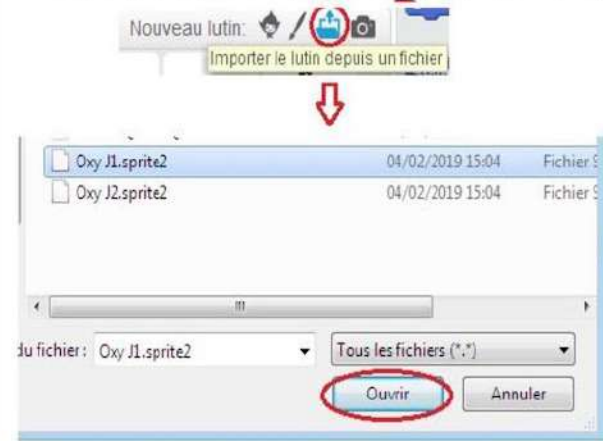


- Je poursuis la création de mon jeu: contrôler le déplacement des personnages avec le clavier

✓ Exporter un lutin (avec ses scripts) pour l'utiliser dans un autre projet



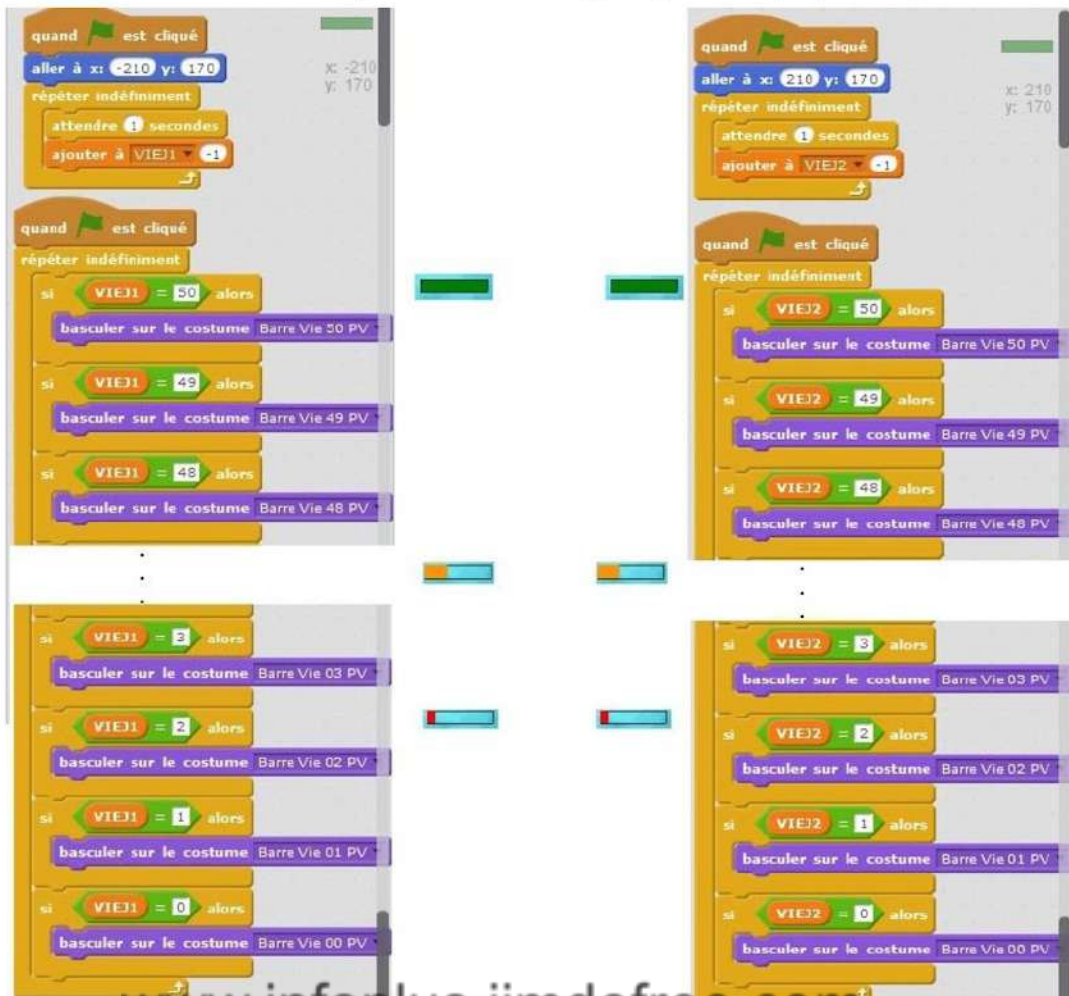
✓ Importer un lutin à partir d'un fichier *.sprite2
 Jeu aquatique : Importer oxy j1.sprite2 et oxy j2.sprite2



✓ Créer une variable
 Jeu aquatique : créer les variables VIEJ1 et VIEJ2
 Initialiser VIEJ1 et VIEJ2 à 50



- Je poursuis la création de mon jeu: Niveau d'oxygene pour chaque joueur qui diminue chaque seconde.



J'ai appris :

Date :

Intervalle de temps aléatoire entre 4 ET 7 SECONDES



Apparition aléatoire dans l'espace :

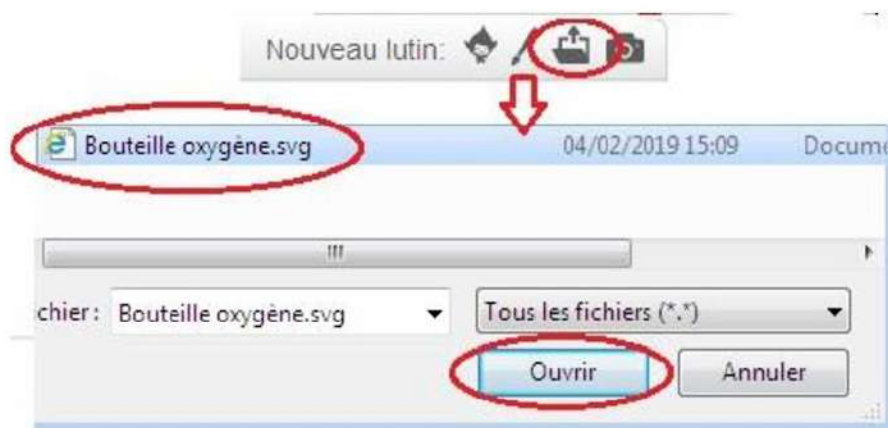


Jouer un son quand le lutin apparaît :



✓ Jeu aquatique : (suite)

Importer le lutin : Bouteille oxygène.svg



Apparition aléatoire dans le temps et dans l'espace de la bouteille d'oxygène



Musique : boucle musicale comme fond sonore du jeu



Affecter une valeur à une variable :

```
mettre VIEJ2 à 50
```

Incrémenter la valeur d'une variable :

```
ajouter à VIEJ2 10
```

✓ Jeu aquatique : (suite)

Lutin



```

quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    si Diver1 touché? alors
      cacher
      ajouter à VIEJ1 10
      jouer le son bubbles
    si VIEJ1 > 50 alors
      mettre VIEJ1 à 50
  
```

```

quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    si Diver2 touché? alors
      cacher
      ajouter à VIEJ2 10
      jouer le son bubbles
    si VIEJ2 > 50 alors
      mettre VIEJ2 à 50
  
```

Lutin



```

quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    si VIEJ1 < 1 alors
      envoyer à tous JOUEUR1MORT
  
```

Lutin



```

quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    si VIEJ2 < 1 alors
      envoyer à tous JOUEUR2MORT
  
```

Lutin



```

quand je reçois JOUEUR1MORT
  jouer le son triumph jusqu'au bout
  stop tout
  
```

```

quand je reçois JOUEUR2MORT
  jouer le son triumph jusqu'au bout
  stop tout
  
```

Activité :

Date :.....

Ajouter des améliorations a votre jeu :

Par exemple :

Ex 1- Ajouter un écran « game over » à la fin du jeu avec un texte : Le joueur 1 gagne ou le joueur 2 gagne

Ex 2-Créer 2 variables : NomJoueur1 et Nomjoueur2 pour afficher le nom du joueur gagnant la fin du jeu

Ex 3-

a- Insérer dans votre jeu un lutin parmi la liste suivante



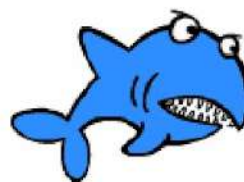
Fish2



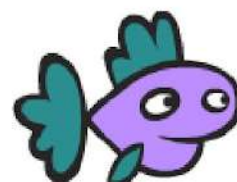
Fish3



Octopus



Shark



Fish1

b- Le lutin doit se déplacer de droite à gauche ou de gauche à droite sur la scène

c- Le lutin doit apparaitre d'une façon aléatoire dans le temps et dans l'espace

d- Si un plongeur touche un poisson, il perd 10 seconde d'oxygène

e- Vous pouvez proposez des améliorations à votre jeu

Activité :

Date :.....

Ajouter des améliorations a votre jeu :

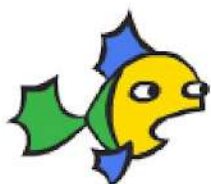
Par exemple :

Ex 1- Ajouter un écran « game over » à la fin du jeu avec un texte : Le joueur 1 gagne ou le joueur 2 gagne

Ex 2-Créer 2 variables : NomJoueur1 et Nomjoueur2 pour afficher le nom du joueur gagnant la fin du jeu

Ex 3-

a- Insérer dans votre jeu un lutin parmi la liste suivante



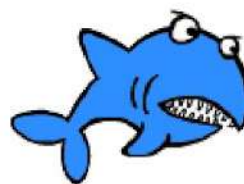
Fish2



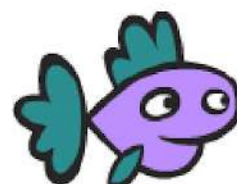
Fish3



Octopus



Shark



Fish1

b- Le lutin doit se déplacer de droite à gauche ou de gauche à droite sur la scène

c- Le lutin doit apparaitre d'une façon aléatoire dans le temps et dans l'espace

d- Si un plongeur touche un poisson, il perd 10 seconde d'oxygène

e- Vous pouvez proposez des améliorations à votre jeu