

Classe : 1^{ère} Année 1

Durée : 1 heure

Date :24/02/2020

Devoir de synthèse N°2

Informatique

Enseignant : Jadla Walid

NOM et Prénom : Poste N° :

/20

Partie Théorique : (10 points=2+4+4)

1) Choisir la réponse juste :


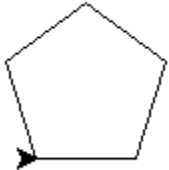
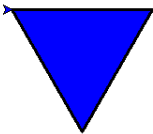



a- Un langage de programmation :

- Est un jeu.
- Permet de produire des programmes informatiques.
- Est un logiciel.

b- La bibliothèque **Turtle** du langage **Python** permet de :

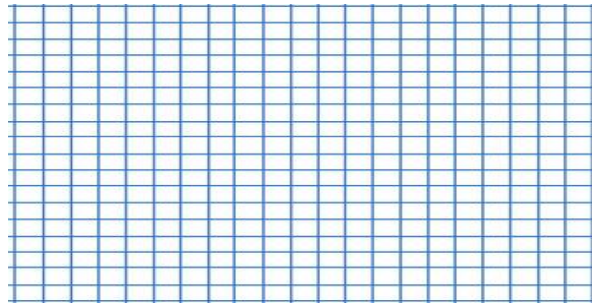
- Créer des graphiques.
- Faire des recherches.
- Faire des calculs.

2) Indiquer pour chaque programme le schéma correspond à son exécution.

<pre>from turtle import * for i in range(5): forward(50) left(72)</pre>			
<pre>from turtle import * pensize(3) begin_fill() color("blue") for i in range (3) : forward(150) right(120) end_fill()</pre>			

3) Suivre le code écrit en langage de programmation python et dessiner la forme obtenue

```
from turtle import *  
for i in range (4) :  
    circle(20)  
    forward(100)  
    left(90)
```



Partie Pratique : (10 points)

Tu veux dessiner une figure pour la partager sur Internet avec tes amis

- 1) Lancer le logiciel de programmation python « mu » (0,5 pt)
- 2) Enregistrer le dessin sous le nom « **NomPrénom** » dans votre dossier de travail (**C:\1^{ère} Année**) (1 pt)
- 3) Changer la forme, la taille de stylo à 5 et la couleur à votre choix (2pts)
- 4) Changer la couleur de l'arrière-plan (1 pt)
- 5) Choisir une seule figure pour la dessiner (6,5 pts)

