

Matière : Informatique	<u>Devoir de Synthèse</u> <u>Informatique</u>	Année Scolaire 2018/2019
Professeur : Hanen KASSAS		
Classe : 1 S.....		
Durée : 1H		
Nom Prénom :		Note :/20
<p><u>Les capacités visées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • J'identifie les notions de base de la programmation. • Je sais corriger un code en python • J'analyse le code source d'un programme • J'écris un code simple. 		

Un groupe de jeunes passionnés ont décidé de créer un club d'informatique pour la programmation, pour cela ils ont demandé votre aide en répondant aux questions suivantes :

Pour chacune des propositions ci-dessous, mettre dans la case correspondante la lettre V si la proposition est correcte ou la lettre F dans le cas contraire :

a- Un langage de programmation :

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

b- Après une recherche ils ont choisi le module **Turtle** du langage **Python** qui permet de :

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

1) Un des jeunes programmeurs a testé le code ci-dessous mais ça ne fonctionne pas !!!

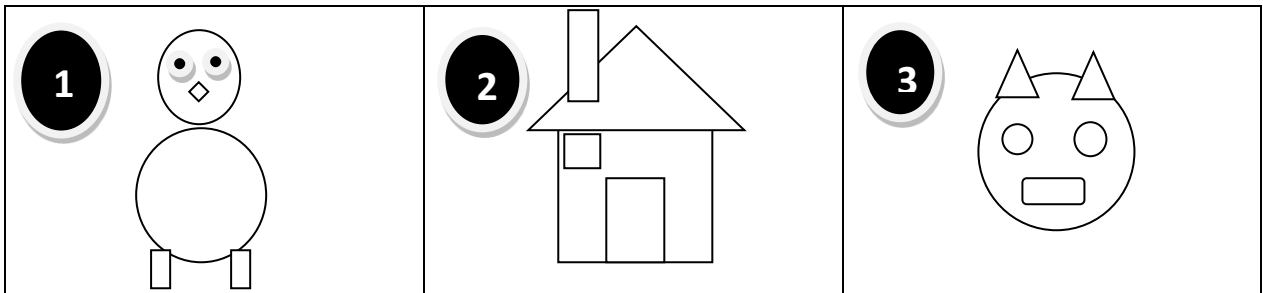
Code
<pre>import turtle * forward(50) left(120) forward(50) left(120) forward 120</pre>

Corriger, dans le tableau suivant les erreurs de ce code puis dessiner la forme souhaitée :

Correction	Forme

2) Utiliser le logiciel de programmation **Python**, disponible dans le laboratoire, pour reproduire l'un des graphiques suivants :

!!!!!!! Enregistrer le travail dans un dossier nommé « Devoir Ton Nom et Prénom » dans le disque local D:/



3) Améliorer le graphique obtenu en utilisant les fonctions : ***fillcolor()***, ***pensize()***, ***pencolor()***, ***bgcolor()***....