

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

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 !!!

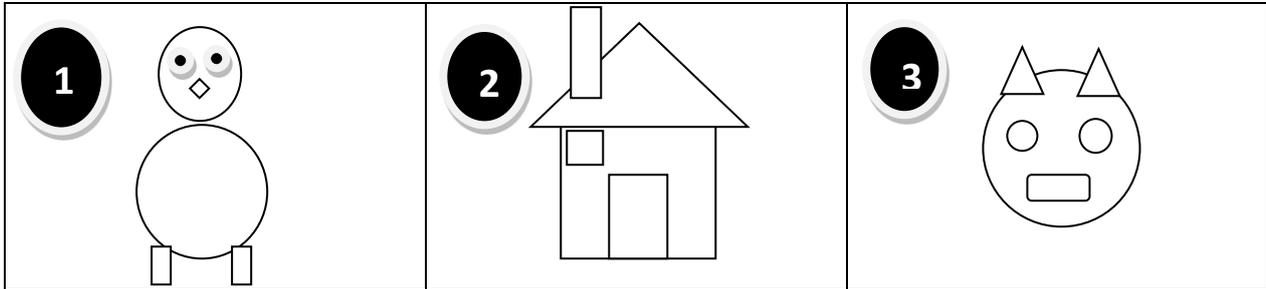
Code
<pre>import turtle * forward(50) left(120) forward(50) left(120) forward 120</pre>

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()***....