

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

- Un algorithme est _____
 - une suite ordonnée d'instructions ☐
 - un ensemble de programmes ☐
 - le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - un ensemble de dispositifs physiques ☐
- Un compilateur _____
 - exécute le bytecode ☐
 - exécute le code objet ☐
 - traduit un code source en code objet ☐
 - exécute le code source ☐
- Le logiciel est _____
 - le traitement automatique de l'information ☐
 - l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - la mémoire de l'ordinateur ☐
 - un ensemble structuré d'instructions ☐
- La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- La complexité d'un algorithme est _____
 - le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐

- (c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
6. Un bit est _____
- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un chiffre hexadécimal ☐
- (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (d) un chiffre binaire ☐
7. L'informatique est la science _____
- (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (b) du traitement automatique de l'information ☐
- (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
8. L'algorithmique est la science _____
- (a) du traitement automatique de l'information ☐
- (b) des algorithmes ☐
- (c) des langages de programmation ☐
- (d) des instructions ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
2. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un chiffre hexadécimal ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le bytecode ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
5. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐

- (c) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (d) un ensemble structuré d'instructions ☐
6. L'informatique est la science _____
- (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (b) du traitement automatique de l'information ☐
- (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
7. L'algorithmique est la science _____
- (a) des algorithmes ☐
- (b) des langages de programmation ☐
- (c) du traitement automatique de l'information ☐
- (d) des instructions ☐
8. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
- (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
- (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
2. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le bytecode ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
3. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) un ensemble de programmes ☐
4. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (d) un mot d'un langage informatique ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐

- (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐
6. L'algorithmique est la science _____
- (a) du traitement automatique de l'information ☐
- (b) des algorithmes ☐
- (c) des instructions ☐
- (d) des langages de programmation ☐
7. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
- (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
8. Le logiciel est _____
- (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (c) le traitement automatique de l'information ☐
- (d) la mémoire de l'ordinateur ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des algorithmes ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) un ensemble de programmes ☐
3. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐

- (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐

6. Un bit est _____ ☐

- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un chiffre binaire ☐
- (c) un chiffre hexadécimal ☐
- (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐

7. Le logiciel est _____ ☐

- (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (c) le traitement automatique de l'information ☐
- (d) un ensemble structuré d'instructions ☐

8. La complexité d'un algorithme est _____ ☐

- (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de programmes ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (c) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
2. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (d) un mot d'un langage informatique ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
4. L'informatique est la science _____
 - (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
5. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐

- (c) exécute le code objet ☐
(d) exécute le bytecode ☐
6. Le logiciel est _____
(a) le traitement automatique de l'information ☐
(b) la mémoire de l'ordinateur ☐
(c) un ensemble structuré d'instructions ☐
(d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
7. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
(a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
(b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
(c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
(d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
8. L'algorithmique est la science _____
(a) des instructions ☐
(b) du traitement automatique de l'information ☐
(c) des algorithmes ☐
(d) des langages de programmation ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐
2. Un bit est _____
 - (a) un chiffre binaire ☐
 - (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (c) un chiffre hexadécimal ☐
 - (d) un mot d'un langage informatique ☐
3. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (d) un ensemble de programmes ☐
4. L'algorithmique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
5. Le logiciel est _____
 - (a) le traitement automatique de l'information ☐
 - (b) la mémoire de l'ordinateur ☐

- (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
6. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
7. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
8. L'informatique est la science _____
- (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
2. L'informatique est la science _____
 - (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
3. Un bit est _____
 - (a) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (b) un mot d'un langage informatique ☐
 - (c) un chiffre binaire ☐
 - (d) un chiffre hexadécimal ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le bytecode ☐
 - (b) exécute le code objet ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le code source ☐
5. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐

- (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
6. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
7. L'algorithmique est la science _____
- (a) des langages de programmation ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des algorithmes ☐
 - (d) des instructions ☐
8. Un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) un ensemble de programmes ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des langages de programmation ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des instructions ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
4. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐

- (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
6. Un compilateur _____
- (a) exécute le bytecode ☐
- (b) exécute le code source ☐
- (c) traduit un code source en code objet ☐
- (d) exécute le code objet ☐
7. Un bit est _____
- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un chiffre hexadécimal ☐
- (c) un chiffre binaire ☐
- (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
8. Le logiciel est _____
- (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (d) le traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
2. Le logiciel est _____
 - (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) le traitement automatique de l'information ☐
3. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
4. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des langages de programmation ☐
 - (d) des instructions ☐
5. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐

- (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (d) un ensemble de programmes ☐
6. Un bit est _____
- (a) un chiffre hexadécimal ☐
- (b) un chiffre binaire ☐
- (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (d) un mot d'un langage informatique ☐
7. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
8. Un compilateur _____
- (a) exécute le code objet ☐
- (b) traduit un code source en code objet ☐
- (c) exécute le bytecode ☐
- (d) exécute le code source ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐

2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐

3. Le logiciel est _____
 - (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (c) le traitement automatique de l'information ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐

4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐

5. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐

- (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (d) un mot d'un langage informatique ☐
- 6. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
- 7. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) des langages de programmation ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des instructions ☐
- 8. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) un ensemble de programmes ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) le traitement automatique de l'information ☐
2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
3. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) un ensemble de programmes ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le code source ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐

- (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
6. Un bit est _____
- (a) un chiffre binaire ☐
- (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (c) un mot d'un langage informatique ☐
- (d) un chiffre hexadécimal ☐
7. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (d) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
8. L'algorithmique est la science _____
- (a) des algorithmes ☐
- (b) des instructions ☐
- (c) des langages de programmation ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) des langages de programmation ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des algorithmes ☐
2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
3. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) exécute le code objet ☐
 - (c) exécute le bytecode ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
4. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (c) le traitement automatique de l'information ☐
 - (d) un ensemble structuré d'instructions ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐

- (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐
6. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
7. Un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (c) un ensemble de programmes ☐
- (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
8. Un bit est _____
- (a) un chiffre binaire ☐
- (b) un mot d'un langage informatique ☐
- (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (d) un chiffre hexadécimal ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
2. Un bit est _____
 - (a) un chiffre binaire ☐
 - (b) un chiffre hexadécimal ☐
 - (c) un mot d'un langage informatique ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
4. Le logiciel est _____
 - (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (c) le traitement automatique de l'information ☐
 - (d) un ensemble structuré d'instructions ☐
5. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) des langages de programmation ☐

- (c) du traitement automatique de l'information ☐
- (d) des instructions ☐
- 6. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le bytecode ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
- 7. Un algorithme est _____
 - (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (c) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (d) un ensemble de programmes ☐
- 8. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
2. Le logiciel est _____
 - (a) le traitement automatique de l'information ☐
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
3. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
4. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) un ensemble de programmes ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐

- (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
6. L'algorithmique est la science _____
- (a) des algorithmes ☐
- (b) des instructions ☐
- (c) du traitement automatique de l'information ☐
- (d) des langages de programmation ☐
7. Un bit est _____
- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (c) un chiffre hexadécimal ☐
- (d) un chiffre binaire ☐
8. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Le logiciel est _____
 - (a) le traitement automatique de l'information ☐
 - (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (d) un ensemble structuré d'instructions ☐
2. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
4. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des langages de programmation ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐

- (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
- (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
6. Un bit est _____
- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un chiffre binaire ☐
- (c) un chiffre hexadécimal ☐
- (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
7. Un algorithme est _____
- (a) un ensemble de programmes ☐
- (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
- (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
8. Un compilateur _____
- (a) exécute le code source ☐
- (b) exécute le code objet ☐
- (c) traduit un code source en code objet ☐
- (d) exécute le bytecode ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
2. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
3. Le logiciel est _____
 - (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (c) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (d) le traitement automatique de l'information ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐
5. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐

- (c) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (d) un ensemble de programmes ☐
6. Un bit est _____
- (a) un chiffre hexadécimal ☐
- (b) un chiffre binaire ☐
- (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (d) un mot d'un langage informatique ☐
7. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
- (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
- (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
8. L'algorithmique est la science _____
- (a) des instructions ☐
- (b) des langages de programmation ☐
- (c) des algorithmes ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) des langages de programmation ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des instructions ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de programmes ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
3. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le code source ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐

- (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
6. Le logiciel est _____
- (a) le traitement automatique de l'information ☐
- (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
7. Un bit est _____
- (a) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (b) un chiffre hexadécimal ☐
- (c) un mot d'un langage informatique ☐
- (d) un chiffre binaire ☐
8. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
- (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐
 - (c) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (d) un ensemble structuré d'instructions ☐
2. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le code source ☐
3. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (c) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
4. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un chiffre hexadécimal ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
5. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐

- (c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
6. Un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) un ensemble de programmes ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
7. L'informatique est la science _____
- (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
8. L'algorithmique est la science _____
- (a) des algorithmes ☐
 - (b) des langages de programmation ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Le logiciel est _____
 - (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) le traitement automatique de l'information ☐
2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le bytecode ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
5. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐

- (c) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (d) un ensemble de programmes ☐
- 6. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un mot d'un langage informatique ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- 7. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des langages de programmation ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
- 8. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (c) un mot d'un langage informatique ☐
 - (d) un chiffre binaire ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
3. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) exécute le code source ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐

- (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
6. L'informatique est la science _____
- (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (b) du traitement automatique de l'information ☐
- (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
7. Le logiciel est _____
- (a) le traitement automatique de l'information ☐
- (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
8. L'algorithmique est la science _____
- (a) des instructions ☐
- (b) du traitement automatique de l'information ☐
- (c) des langages de programmation ☐
- (d) des algorithmes ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'algorithmique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des langages de programmation ☐
 - (d) des instructions ☐
2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
3. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) exécute le code source ☐
4. Le logiciel est _____
 - (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐
 - (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐

- (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
6. Un algorithme est _____
- (a) un ensemble de programmes ☐
- (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
- (d) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
7. Un bit est _____
- (a) un chiffre hexadécimal ☐
- (b) un mot d'un langage informatique ☐
- (c) un chiffre binaire ☐
- (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
8. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de programmes ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
3. Un bit est _____
 - (a) un chiffre binaire ☐
 - (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (c) un chiffre hexadécimal ☐
 - (d) un mot d'un langage informatique ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
5. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐

- (c) traduit un code source en code objet ☐
- (d) exécute le bytecode ☐
6. Le logiciel est _____
- (a) le traitement automatique de l'information ☐
- (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
7. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
- (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
- (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
8. L'algorithmique est la science _____
- (a) des langages de programmation ☐
- (b) des algorithmes ☐
- (c) des instructions ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le code objet ☐
2. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
3. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
4. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
5. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) des langages de programmation ☐

- (c) du traitement automatique de l'information ☐
- (d) des instructions ☐
6. Le logiciel est _____
- (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (d) le traitement automatique de l'information ☐
7. L'informatique est la science _____
- (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
- (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
- (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐
8. Un bit est _____
- (a) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (b) un chiffre binaire ☐
- (c) un chiffre hexadécimal ☐
- (d) un mot d'un langage informatique ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐
2. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
3. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un chiffre hexadécimal ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
4. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
5. Le logiciel est _____
 - (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐

- (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
6. Un algorithme est _____
- (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
- (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (c) un ensemble de programmes ☐
- (d) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
7. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
- (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
8. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un bit est _____
 - (a) un chiffre binaire ☐
 - (b) un mot d'un langage informatique ☐
 - (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (d) un chiffre hexadécimal ☐
2. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
3. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
4. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐

- (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
6. Le logiciel est _____
- (a) le traitement automatique de l'information ☐
- (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
7. L'algorithmique est la science _____
- (a) du traitement automatique de l'information ☐
- (b) des instructions ☐
- (c) des langages de programmation ☐
- (d) des algorithmes ☐
8. Un algorithme est _____
- (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
- (b) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (c) un ensemble de programmes ☐
- (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
2. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
3. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) des langages de programmation ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
4. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
5. Un bit est _____
 - (a) un chiffre binaire ☐
 - (b) un chiffre hexadécimal ☐

- (c) un mot d'un langage informatique ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
6. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
7. Un compilateur _____
- (a) exécute le code objet ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐
8. Le logiciel est _____
- (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (c) le traitement automatique de l'information ☐
 - (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (c) un ensemble de programmes ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
2. Le logiciel est _____
 - (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐
 - (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
3. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
4. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
5. Un bit est _____
 - (a) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (b) un mot d'un langage informatique ☐

- (c) un chiffre hexadécimal ☐
- (d) un chiffre binaire ☐
- 6. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- 7. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) exécute le code objet ☐
- 8. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) exécute le bytecode ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
2. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des algorithmes ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
3. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un mot d'un langage informatique ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
5. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐

- (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ■
- (d) une suite ordonnée d'instructions ■

- 6. L'informatique est la science _____
 - (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ■
 - (b) du traitement automatique de l'information ■
 - (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ■
 - (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ■

- 7. Le logiciel est _____
 - (a) le traitement automatique de l'information ■
 - (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ■
 - (c) un ensemble structuré d'instructions ■
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ■

- 8. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ■
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ■
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ■
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ■

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code objet ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
2. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des langages de programmation ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) des algorithmes ☐
3. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
4. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
5. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐

- (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
6. Un algorithme est _____
- (a) un ensemble de programmes ☐
- (b) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (c) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
7. Un bit est _____
- (a) un chiffre binaire ☐
- (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (c) un mot d'un langage informatique ☐
- (d) un chiffre hexadécimal ☐
8. Le logiciel est _____
- (a) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (b) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (d) le traitement automatique de l'information ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (c) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
2. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
3. Un compilateur _____
 - (a) exécute le bytecode ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) exécute le code objet ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
5. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐

- (c) la mémoire de l'ordinateur ■
- (d) un ensemble structuré d'instructions ■
6. Un bit est _____
- (a) un chiffre binaire ■
- (b) un mot d'un langage informatique ■
- (c) un chiffre hexadécimal ■
- (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ■
7. L'algorithmique est la science _____
- (a) des algorithmes ■
- (b) des langages de programmation ■
- (c) des instructions ■
- (d) du traitement automatique de l'information ■
8. Un algorithme est _____
- (a) une suite ordonnée d'instructions ■
- (b) un ensemble de dispositifs physiques ■
- (c) un ensemble de programmes ■
- (d) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ■

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des langages de programmation ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
3. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code source ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le code objet ☐
4. Un algorithme est _____
 - (a) un ensemble de programmes ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐

- (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
6. Le logiciel est _____
- (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
- (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
- (c) la mémoire de l'ordinateur ☐
- (d) le traitement automatique de l'information ☐
7. Un bit est _____
- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un chiffre hexadécimal ☐
- (c) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (d) un chiffre binaire ☐
8. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (b) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) exécute le bytecode ☐
 - (d) exécute le code objet ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
3. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) des langages de programmation ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des algorithmes ☐
4. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (c) le traitement automatique de l'information ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
5. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐

- (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
- (d) du traitement automatique de l'information ☐
6. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
- (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (d) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
7. Un bit est _____
- (a) un mot d'un langage informatique ☐
- (b) un chiffre hexadécimal ☐
- (c) un chiffre binaire ☐
- (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
8. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (c) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
- (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'informatique est la science _____
 - (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
2. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
3. L'algorithmique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
5. Un compilateur _____
 - (a) exécute le bytecode ☐
 - (b) traduit un code source en code objet ☐

- (c) exécute le code source ■
- (d) exécute le code objet ■
- 6. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ■
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ■
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ■
 - (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ■
- 7. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ■
 - (b) un chiffre binaire ■
 - (c) un chiffre hexadécimal ■
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ■
- 8. Le logiciel est _____
 - (a) un ensemble structuré d'instructions ■
 - (b) le traitement automatique de l'information ■
 - (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ■
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ■

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

- Un bit est _____
 - un mot d'un langage informatique ☐
 - un chiffre binaire ☐
 - un chiffre hexadécimal ☐
 - un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- L'algorithmique est la science _____
 - du traitement automatique de l'information ☐
 - des algorithmes ☐
 - des langages de programmation ☐
 - des instructions ☐
- La complexité d'un algorithme est _____
 - le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- L'informatique est la science _____
 - des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - du traitement automatique de l'information ☐
 - des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
- Le logiciel est _____
 - l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - la mémoire de l'ordinateur ☐

- (c) le traitement automatique de l'information ☐
- (d) un ensemble structuré d'instructions ☐
6. Un algorithme est _____
- (a) un ensemble de programmes ☐
- (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
- (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
7. Un compilateur _____
- (a) exécute le bytecode ☐
- (b) traduit un code source en code objet ☐
- (c) exécute le code source ☐
- (d) exécute le code objet ☐
8. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
- (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
- (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
- (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
- (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Le logiciel est _____
 - (a) le traitement automatique de l'information ☐
 - (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (c) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (d) la mémoire de l'ordinateur ☐
2. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des langages de programmation ☐
 - (d) des algorithmes ☐
3. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐

- (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
6. Un bit est _____
- (a) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (b) un chiffre binaire ☐
 - (c) un chiffre hexadécimal ☐
 - (d) un mot d'un langage informatique ☐
7. L'informatique est la science _____
- (a) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (c) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
8. Un algorithme est _____
- (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (d) un ensemble de programmes ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
2. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
3. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ☐
 - (b) un chiffre hexadécimal ☐
 - (c) un chiffre binaire ☐
 - (d) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
4. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
5. Un compilateur _____
 - (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐

- (c) traduit un code source en code objet ■
(d) exécute le code source ■
6. Le logiciel est _____
(a) un ensemble structuré d'instructions ■
(b) l'ensemble des données manipulées par les instructions ■
(c) le traitement automatique de l'information ■
(d) la mémoire de l'ordinateur ■
7. La complexité d'un algorithme est _____
(a) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ■
(b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ■
(c) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ■
(d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ■
8. Un algorithme est _____
(a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ■
(b) une suite ordonnée d'instructions ■
(c) un ensemble de dispositifs physiques ■
(d) un ensemble de programmes ■

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. L'informatique est la science _____
 - (a) du traitement automatique de l'information ☐
 - (b) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (c) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
2. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (c) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (d) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
3. Le logiciel est _____
 - (a) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
 - (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (c) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (d) le traitement automatique de l'information ☐
4. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des langages de programmation ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) du traitement automatique de l'information ☐
 - (d) des instructions ☐
5. Un algorithme est _____
 - (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐

- (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
- (d) un ensemble de programmes ☐
6. Un bit est _____
- (a) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
- (b) un chiffre binaire ☐
- (c) un chiffre hexadécimal ☐
- (d) un mot d'un langage informatique ☐
7. Un compilateur _____
- (a) exécute le code source ☐
- (b) exécute le bytecode ☐
- (c) traduit un code source en code objet ☐
- (d) exécute le code objet ☐
8. La complexité d'un algorithme est _____
- (a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
- (b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- (c) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
- (d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un algorithme est _____
 - (a) une suite ordonnée d'instructions ☐
 - (b) un ensemble de programmes ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (d) un ensemble de dispositifs physiques ☐
2. Un compilateur _____
 - (a) exécute le bytecode ☐
 - (b) exécute le code objet ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) traduit un code source en code objet ☐
3. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) des instructions ☐
 - (c) des langages de programmation ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (b) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
5. Le logiciel est _____
 - (a) le traitement automatique de l'information ☐
 - (b) un ensemble structuré d'instructions ☐

- (c) la mémoire de l'ordinateur ■
- (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ■

- 6. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ■
 - (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ■
 - (c) un chiffre hexadécimal ■
 - (d) un chiffre binaire ■

- 7. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ■
 - (b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ■
 - (c) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ■
 - (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ■

- 8. L'informatique est la science _____
 - (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ■
 - (b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ■
 - (c) du traitement automatique de l'information ■
 - (d) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ■

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐
 - (c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
 - (d) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
2. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des algorithmes ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des instructions ☐
 - (d) des langages de programmation ☐
3. Un bit est _____
 - (a) un chiffre hexadécimal ☐
 - (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (c) un chiffre binaire ☐
 - (d) un mot d'un langage informatique ☐
4. Le logiciel est _____
 - (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (b) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (c) le traitement automatique de l'information ☐
 - (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
5. Un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (b) un ensemble de dispositifs physiques ☐

- (c) une suite ordonnée d'instructions ☐
- (d) un ensemble de programmes ☐
- 6. Un compilateur _____
 - (a) traduit un code source en code objet ☐
 - (b) exécute le bytecode ☐
 - (c) exécute le code source ☐
 - (d) exécute le code objet ☐
- 7. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
 - (d) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
- 8. L'informatique est la science _____
 - (a) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (d) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
-------	----------	----------	---	---	---	---

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

Pour chaque question, noircir la case (☐ → ☐) correspondant à la bonne réponse (il n'y a qu'une seule bonne réponse par question).

Pour une question donnée, la réponse est considérée comme fausse si

- aucune case n'est noircie ou
- plusieurs cases sont noircies (même si la bonne réponse est noircie) ou
- une seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.

QCM : Introduction

1. Un bit est _____
 - (a) un mot d'un langage informatique ☐
 - (b) un ensemble de 8 chiffres binaires ☐
 - (c) un chiffre binaire ☐
 - (d) un chiffre hexadécimal ☐
2. L'algorithmique est la science _____
 - (a) des instructions ☐
 - (b) des algorithmes ☐
 - (c) des langages de programmation ☐
 - (d) du traitement automatique de l'information ☐
3. Le logiciel est _____
 - (a) la mémoire de l'ordinateur ☐
 - (b) le traitement automatique de l'information ☐
 - (c) un ensemble structuré d'instructions ☐
 - (d) l'ensemble des données manipulées par les instructions ☐
4. La complexité d'un algorithme est _____
 - (a) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme ☐
 - (b) le nombre de fois où l'algorithme est utilisé dans un programme ☐
 - (c) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme ☐
 - (d) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme ☐
5. La validité d'un algorithme est son aptitude _____
 - (a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu ☐
 - (b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution ☐

- (c) à se protéger de conditions anormales d'utilisation ☐
 - (d) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute ☐
6. Un algorithme est _____
- (a) un ensemble de dispositifs physiques ☐
 - (b) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter ☐
 - (c) un ensemble de programmes ☐
 - (d) une suite ordonnée d'instructions ☐
7. L'informatique est la science _____
- (a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine ☐
 - (b) du traitement automatique de l'information ☐
 - (c) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons ☐
 - (d) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie ☐
8. Un compilateur _____
- (a) exécute le code objet ☐
 - (b) exécute le code source ☐
 - (c) traduit un code source en code objet ☐
 - (d) exécute le bytecode ☐