

Nom:	Prénom :	Groupe:	3 2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET ORD	INATEURS	S INTER	RDITS
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	rée comme fausse si réponse est noircie) ou	ne répor	nse (il	n'y
	${ m QCM:Intro}$	oduction			
1 II 1: 1	a cat				
	e est				
. ,	e ordonnée d'instructions				
` '	nble de programmes ce d'instructions élémentaires à	evécuter			
` ,	able de dispositifs physiques	CACCUICI			
2. Un compilate	ur				
(a) exécute l	le bytecode				
(b) exécute l	le code objet				
(c) traduit u	ın code source en code objet				
(d) exécute l	le code source				
3. Le logiciel est					
(a) le traiter	ment automatique de l'informa	tion			
(b) l'ensemb	le des données manipulées par	les instructions			
(c) la mémo	ire de l'ordinateur				
(d) un ensen	nble structuré d'instructions				
4. La validité d'	un algorithme est son aptitude				
(a) à utiliser	de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'exéc	cute		
(b) à se prot	éger de conditions anormales d	d'utilisation			
(c) à calcule	er le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à son	exécutio	on	
(d) à réalise	r exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu			

5. 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 nom	abre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme	
	(d) le nom	abre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme	
	,		
6.	Un bit est $\_$		
	(a) un mot	t d'un langage informatique	
	(b) un chif	ffre héxadécimal	
	(c) un ense	semble de 8 chiffres binaires	
	(d) un chif	ffre binaire	
7.	L'information	que est la science	
	(a) des dis	spositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons	
	(b) du trai	itement automatique de l'information	
	(c) de la c	commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine	
	(d) des sig	gnaux électriques porteurs d'information ou d'énergie	
8.	L'algorithm	nique est la science	
	(a) du trai	itement automatique de l'information	
	(b) des alg	gorithmes	
	(c) des lan	ngages de programmation	
	(d) des ins	structions	



(c) exécute le code objet

5. Le logiciel est \_\_\_\_\_

(d) traduit un code source en code objet

(b) le traitement automatique de l'information

(a) l'ensemble des données manipulées par les instructions

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télép	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTE	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'es – plusieurs cases se	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	${f duction}$				
1. Un algorithm	e est					
(a) un enser	mble de dispositifs physiques					
(b) un enser	nble de programmes					
(c) le nomb	re d'instructions élémentaires à	exécuter				
(d) une suit	e ordonnée d'instructions					
2. Un bit est						
(a) un mot	d'un langage informatique					
(b) un chiffr	re binaire					
(c) un chiffr	e héxadécimal					
(d) un enser	mble de 8 chiffres binaires					
3. La complexit	é d'un algorithme est					
(a) le nomb	re d'instructions élémentaires pe	our exécuter l'algorithme				
(b) le nomb	re de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	hme			
(c) le nomb	re de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(d) le nomb	re d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
4. Un compilate	eur					
(a) exécute	le bytecode					
(b) exécute	le code source					



	(c)	la mémoire de l'ordinateur	
	(d)	un ensemble structuré d'instructions	,
	` ′		
6.	L'in	formatique 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	T 2-1.	wanith misus set la seignes	
١.		gorithmique est la science	_
	(a)	des algorithmes	
	(b)	des langages de programmation	
	(c)	du traitement automatique de l'information	
	(d)	des instructions	
Q	Lor	raliditá d'un algorithme est con antitudo	
0.		ralidité 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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	rée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction				
1. La complexite	é d'un algorithme est					
(a) le nombi	re de données manipulées par l	es instructions de l'algori	thme			
(b) le nombi	re d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme	)			
(c) le nombi	re de fois où l'algorithme est u	tilisé dans un programme				
(d) le nombi	re d'octets occupés en mémoire	e par l'algorithme				
2. Un compilate	ur					
(a) exécute	le code objet					
(b) exécute	le code source					
(c) exécute	le bytecode					
(d) traduit u	ın code source en code objet					
3. Un algorithm	e est					
(a) un enser	mble de dispositifs physiques					
(b) une suite	e ordonnée d'instructions					
(c) le nombi	re d'instructions élémentaires à	a exécuter				
(d) un enser	mble de programmes					
4. Un bit est						
(a) un chiffr	e héxadécimal					
(b) un chiffr	e binaire					
(c) un enser	nble de 8 chiffres binaires					

(a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine(b) des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons

(d) un mot d'un langage informatique

5. L'informatique est la science \_



	(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:	Prenom:	Groupe:		1	U
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET O	RDINATEURS II	NTER	DITS.
	on, noircir la case ( $\longrightarrow$ $\rightarrow$ réponse par question).	) correspondant à la bo	onne réponse	e (il	n'y a
_	lonnée, la réponse est considér	ée comme fausse si			
<ul><li>aucune case n'est</li><li>plusieurs cases son</li></ul>	noircie ou nt noircies (même si la bonne	rénonse est noircie) ou			
•	noircie mais ne correspond pa	- /			
	${ m QCM:Intro}$	oduction			
1. L'algorithmiqu	ne est la science				
(a) des instru	actions				
(b) du traiter	ment automatique de l'informa	ation			
(c) des algori	ithmes				
(d) des langa	ges de programmation				
2. Un algorithme	est				
(a) une suite	ordonnée d'instructions				
(b) un ensem	ble de dispositifs physiques				
(c) le nombre	e d'instructions élémentaires à	exécuter			
(d) un ensem	ble de programmes				
3. L'informatique	e est la science				
(a) des signa	ux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie			
(b) de la com	nmande des appareils fonctions	nant sans intervention h	umaine		
(c) des dispo	sitifs dont le fonctionnement o	dépend de la circulation	d'électrons		
(d) du traiter	ment automatique de l'informa	ation			
4. Un compilateu	ır				
(a) traduit u	n code source en code objet				
(b) exécute le	e code source				
(c) exécute le	e code objet				
(d) exécute le	e bytecode				
5. La validité d'u	n 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) a realiser exactement la tache pour laquelle il a ete 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 héxadécimal	
	(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	
0		
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, télé	PHONES, CALCULETTES ET ORI	DINAT	EURS	INTER	RDITS
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	ine ré	épons	se (il	n'y
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Un algorithm	e est					
	able de programmes					
(b) le nombr	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
(c) un ensen	able de dispositifs physiques					
(d) une suite	e ordonnée d'instructions					
2. Un bit est						
(a) un chiffre	e héxadécimal					
(b) un chiffr	e binaire					
(c) un ensen	able de 8 chiffres binaires					
(d) un mot o	d'un langage informatique					
3. La complexité	é d'un algorithme est					
(a) le nombr	re de données manipulées par l	es instructions de l'algorit	hme			
(b) le nombr	re d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(c) le nombr	re de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(d) le nombr	re d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
4. L'informatiqu	e est la science					
_	ositifs dont le fonctionnement d		'élect	rons		
	nmande des appareils fonction					
(c) du traite	ement automatique de l'informa	ation				

(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 le	ogiciel 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 v	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'alg	gorithmique 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, O	CALCULETTES ET ORI	DINAT	EURS	INTER	DITS.

Pour chaque question, noircir la case (  $\longrightarrow$   $\longrightarrow$  ) 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.

## ${\operatorname{QCM}}:$ 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 héxadécimal	
	(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'al	gorithmique est la science	
	(a)	du traitement automatique de l'information	
	(b)	des algorithmes	
	(c)	des instructions	
	(d)	des langages de programmation	
5.	Le le	ogiciel est	
		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 v	ralidité 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 c	omplexité 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'in	formatique 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	



5. Le logiciel est \_\_\_\_\_

(a) l'ensemble des données manipulées par les instructions

(b) le traitement automatique de l'information

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases so	réponse par question). lonnée, la réponse est considér noircie ou nt noircies (même si la bonne	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
Durée: 5'  Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interdits  Pour chaque question, noircir la case (						
1. La validité d'u	ın algorithme est son aptitude					
Duráe: 5' Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interdir 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 héxadécimal  4. Un compilateur — (a) exécute le bytecode (b) exécute le code objet (c) traduit un code source en code objet						
(b) à utiliser	de manière optimale les ressou	urces du matériel qui l'ex	écute	)		
Durée: 5'  Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interes pour chaque question, noircir la case ( → → → ) correspondant à la bonne réponse (il 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 héxadécimal  4. Un compilateur (a) exécute le bytecode (b) exécute le code objet (c) traduit un code source en code objet						
(d) à se prote	éger de conditions anormales d	l'utilisation				
2. L'informatique	e est la science					
(a) des dispo	sitifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation o	l'élec	trons	3	
Duráe: 5' Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs intered  Pour chaque question, noircir la case ( → → → ) correspondant à la bonne réponse (il n 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 (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 binaire (d) un chiffre héxadécimal  4. Un compilateur —  (a) exécute le bytecode (b) exécute le code objet (c) traduit un code source en code objet						
(d) de la com	Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interested que question, noircir la case (					
3. Un bit est						
(a) un ensem	able de 8 chiffres binaires					
(b) un mot d	'un langage informatique					
(c) un chiffre	e binaire					
(d) un chiffre	e héxadécimal					
4. Un compilate	ır					
(a) exécute le	e bytecode					
` '						
` '	-					
(d) exécute le	e code source					



	(c)	un ensemble structuré d'instructions	
	(d)	la mémoire de l'ordinateur	
	, ,		
6.	La c	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'alg	gorithmique est la science	
	(a)	des langages de programmation	
	(b)	du traitement automatique de l'information	
	(c)	des algorithmes	
	(d)	des instructions	
8.	Un a	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, télér	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINATE	EURS	INTEF	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne ré	pons	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	$\operatorname{duction}$				
1. L'algorithmiqu	ıe est la science					
	ges de programmation					
(b) des algor						
(c) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(d) des instru	actions					
2. Un algorithme	e est					
(a) un ensem	ble de dispositifs physiques					
(b) un ensem	ble de programmes					
(c) une suite	ordonnée d'instructions					
(d) le nombre	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
3. La complexité	d'un algorithme est					
(a) le nombre	e de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(b) le nombre	e d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(c) le nombre	e de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	hme			
(d) le nombre	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
4. L'informatique	e est la science					
(a) des signa	ux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(b) de la com	nmande des appareils fonctions	nant sans intervention hur	naine	)		
(c) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(d) des dispo	sitifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation d	'élect	rons		

(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 héxadécimal	
	(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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	réponse par question). donnée, la réponse est considér noircie ou ent noircies (même si la bonne	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	$\mathbf{duction}$				
	•					
Durée: 5' Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interdits.  Pour chaque question, noircir la case (						
` /					n	
, ,	Turune seule bonne réponse par question).  Turune 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 me seule case est noircie mais ne correspond pas à la bonne réponse.  QCM: Introduction  1. La validité d'un algorithme est son aptitude					
(d) à se prot	<ul> <li>(a) à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu</li> <li>(b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution</li> <li>(c) à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute</li> <li>(d) à se protéger de conditions anormales d'utilisation</li> <li>2. Le logiciel est</li></ul>					
2. Le logiciel est						
(a) la mémor	ire de l'ordinateur					
• •		les instructions				
(c) un ensem	able structuré d'instructions					
(d) le traiter	nent automatique de l'informa	tion				
3. L'informatiqu	e est la science					
_						
(b) des signa	ux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(c) de la con	nmande des appareils fonction	nant sans intervention hu	main	е		
Durée: 5'  Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interested d'a 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  2. Le logiciel est  (a) la mémoire de l'ordinateur (b) l'ensemble des données manipulées par les instructions  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) des algorithmes (b) des daspositifs 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						
4. L'algorithmiq	ue est la science					
( )		ation				
` /	_					
( )						

(b) une suite ordonnée d'instructions



	(c) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter	
	(d) un ensemble de programmes	
C		
ο.	Un bit est	
	(a) un chiffre héxadécimal	
	(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	



5. Un bit est \_\_\_\_\_

(a) un chiffre héxadécimal

(b) un chiffre binaire

Nom:	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télép	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	dits.
qu'une seule bonne r Pour une question de – aucune case n'est r – plusieurs cases son	n, noircir la case (	ée comme fausse si éponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	${ m duction}$				
1. La complexité	d'un algorithme est					
(a) le nombre	de données manipulées par le	s instructions de l'algorit	thme			
(b) le nombre	d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(c) le nombre	de fois où l'algorithme est uti	llisé dans un programme				
(d) le nombre	d'instructions élémentaires po	our exécuter l'algorithme	;			
2. La validité d'un	n algorithme est son aptitude					
(a) à réaliser	exactement la tâche pour laqu	elle il a été conçu				
(b) à calculer	le nombre d'instructions élém	entaires nécessaires à sor	ı exé	cutio	n	
(c) à utiliser o	de manière optimale les ressou	rces du matériel qui l'ex	écute	)		
(d) à se proté	ger de conditions anormales d	'utilisation				
3. Le logiciel est						
9	ble structuré d'instructions					
(b) l'ensemble	e des données manipulées par l	les instructions				
(c) le traitem	ent automatique de l'informat	ion				
(d) la mémoir	re de l'ordinateur					
4. Un compilateur	r					
(a) exécute le						
` '	r code source en code objet					
(c) exécute le						
(d) exécute le	bytecode					



	(c)	un ensemble de 8 chiffres binaires	
	(d)	un mot d'un langage informatique	
	` ,		
6.	L'in	formatique 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'alg	gorithmique est la science	
	(a)	des algorithmes	
	(b)	des langages de programmation	
	(c)	du traitement automatique de l'information	
	(d)	des instructions	
8.	Un a	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	



(d) exécute le code source

5. L'informatique est la science \_\_

(b) du traitement automatique de l'information

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, téléi	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question — aucune case n'est — plusieurs cases so	réponse par question). donnée, la réponse est considér t noircie ou ont noircies (même si la bonne :	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne re	épon	se (il	n'y ε
1 Le logiciel est						
<u>o</u>		les instructions				
` /	• •	100 111001 4001011				
,						
` '		tion				
2. La validité d'	un algorithme est son aptitude					
(a) à réalise	r exactement la tâche pour laqu	ıelle il a été conçu				
(b) à se prot	téger de conditions anormales d	l'utilisation				
(c) à utiliser	de manière optimale les ressou	ırces du matériel qui l'ex	écute	;		
(d) à calcule	er le nombre d'instructions élém	nentaires nécessaires à son	ı exé	cutio	n	
3. Un algorithm	e est					
(a) un ensen	mble de dispositifs physiques					
(b) une suite	e ordonnée d'instructions					
(c) un ensen	nble de programmes					
(d) le nombr	re d'instructions élémentaires à	exécuter				
4. Un compilate	ur					
(a) exécute l	le code objet					
(b) exécute l	le bytecode					
(c) traduit u	ın code source en code objet					

(a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine



	(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 héxadécimal	
7	To complement 12 almost home and	
1.	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	
Q	L'algorithmique est la science	
0.		
	(a) des algorithmes	
	(b) des instructions	
	(c) des langages de programmation	
	(d) du traitement automatique de l'information	



5. L'informatique est la science \_

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	EPHONES, CALCULETTES ET	ORDINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'es – plusieurs cases so	réponse par question). donnée, la réponse est considér t noircie ou ont noircies (même si la bonne	rée comme fausse si réponse est noircie) ou	oonne r	épon	se (il	n'y
1. L'algorithmic	ue est la science					
(a) des instr	ructions					
(b) des lang	ages de programmation					
(c) du traite	ement automatique de l'inform	ation				
(d) des algor	rithmes					
2. La validité d'	un algorithme est son aptitude	)				
` ,		_				
(c) à utiliser	r de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'	exécute	9		
(d) à calcule	er le nombre d'instructions élér	nentaires nécessaires à	son exé	cutio	n	
3. Un compilate	eur					
(a) exécute	le code source					
(b) exécute	le code objet					
(c) exécute	le bytecode					
(d) traduit t	ın code source en code objet					
4. Le logiciel est	;					
<u> </u>						
` /	• •					
` ,		tion				
(d) un enser	_					

(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 héxadécimal	



Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télép	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTEF	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'es – plusieurs cases se	on, noircir la case (	ée comme fausse si éponse est noircie) ou	nne re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	${ m duction}$				
	un algorithme est son aptitude					
(a) à réalise	r exactement la tâche pour laqu	elle il a été conçu				
` '	r de manière optimale les ressou	_	écute	!		
` ,	téger de conditions anormales d					
(d) à calcule	er le nombre d'instructions élém	entaires nécessaires à sor	exé	cutio	n	
2. Un bit est						
(a) un chiffr						
` '	e héxadécimal					
(c) un mot	d'un langage informatique					
` '	mble de 8 chiffres binaires					
3. La complexit	é d'un algorithme est					
(a) le nomb	re d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(b) le nomb	re de données manipulées par le	s instructions de l'algorit	hme			
(c) le nomb	re de fois où l'algorithme est ut	disé dans un programme				
(d) le nomb	re d'instructions élémentaires po	our exécuter l'algorithme				
4. Le logiciel est						
(a) la mémo	oire de l'ordinateur					
(b) l'ensemb	ole des données manipulées par	les instructions				
(c) le traite	ment automatique de l'informat	ion				
(d) un enser	mble structuré d'instructions					

5. L'algorithmique est la science \_\_\_\_\_

(b) des langages de programmation

(a) des algorithmes



	(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, téléi	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTEF	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question — aucune case n'est — plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	${f duction}$				
1. Un compilate	ur					
(a) exécute l	le code source					
(b) exécute l	le bytecode					
(c) exécute l	le code objet					
(d) traduit u	ın code source en code objet					
2. Le logiciel est	;					
(a) le traiter	ment automatique de l'informat	tion				
` '	le des données manipulées par					
(c) un ensen	mble structuré d'instructions					
(d) la mémo	ire de l'ordinateur					
3. L'informatiqu	ie est la science					
_	nmande des appareils fonctionr		main	e		
` ,	aux électriques porteurs d'infor					
` ,	ement automatique de l'informa	_				
(d) des dispo	ositifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation d	'élec	trons	;	
4. Un algorithm	e est					
(a) le nombi	re d'instructions élémentaires à	exécuter				
· /	e ordonnée d'instructions					
` '	nble de programmes					
(d) un ensen	mble de dispositifs physiques					

(a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution

5. La validité d'un algorithme est son aptitude \_\_\_\_\_

(b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation



	(c)	å realiser exactement la täche pour laquelle il a été conçu	
	(d)	à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exécute	
	,		
6.	L'al	gorithmique 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 héxadécimal	
	(d)	un chiffre binaire	
8.	La c	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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question e – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne ro	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Le logiciel est						
(a) le traiter	nent automatique de l'informa	tion				
(b) la mémo	ire de l'ordinateur					
(c) l'ensemb	le des données manipulées par	les instructions				
(d) un ensen	nble structuré d'instructions					
2. L'informatiqu	e est la science					
(a) des signa	aux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(b) de la con	nmande des appareils fonctions	nant sans intervention hu	main	е		
(c) du traite	ement automatique de l'informa	ation				
(d) des dispo	ositifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation d	'élect	rons		
3. La complexité	é d'un algorithme est					
(a) le nombr	re de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	hme			
(b) le nombr	re d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(c) le nombr	re de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(d) le nombr	re d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
4. L'algorithmiq	ue est la science					
(a) des langa	ages de programmation					
(b) des algor						
(c) des instr						
(d) du traite	ement automatique de l'informa	ation				

5. La validité d'un algorithme est son aptitude \_\_\_\_\_

(b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation

(a) 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	
6.	Un bit est	
	(a) un mot d'un langage informatique	
	(b) un chiffre binaire	
	(c) un chiffre héxadécimal	
	(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	



5. Un algorithme est \_\_\_\_\_

(b) une suite ordonnée d'instructions

(a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0	ı
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINATI	EURS I	INTER	DITS.	
qu'une seule bonne rép Pour une question donn – aucune case n'est noi – plusieurs cases sont n	née, la réponse est considér	rée comme fausse si réponse est noircie) ou	ıne ré	pons	se (il	n'y a	ı
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction					
1. L'informatique es	t la science						_
(a) des signaux	électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie					
(b) des dispositi	fs dont le fonctionnement o	lépend de la circulation d	'élect	rons			
(c) de la comma	ande des appareils fonctions	nant sans intervention hu	$   \text{main}\epsilon $	)			
(d) du traitemer	nt automatique de l'informa	ation					
2. La complexité d'u	ın algorithme est						
(a) le nombre d'	octets occupés en mémoire	e par l'algorithme					
(b) le nombre de	e données manipulées par le	es instructions de l'algorit	hme				
(c) le nombre de	e fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme					
(d) le nombre d'	instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme					
3. Le logiciel est							
(a) un ensemble	structuré d'instructions						
(b) l'ensemble d	es données manipulées par	les instructions					
(c) la mémoire d	de l'ordinateur						
(d) le traitement	t automatique de l'informa	tion					
4. Un compilateur _							
(a) exécute le co	ode source						
(b) traduit un ce	ode source en code objet						
(c) exécute le co	ode objet						
(d) exécute le by	rtecode						



	(c) un ensemble de dispositifs physiques	
	(d) un ensemble de programmes	
6.	Un bit est	
	(a) un chiffre héxadécimal	
	(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	



5. L'informatique est la science \_\_\_

(b) du traitement automatique de l'information

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OF	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	rée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction				
1. L'algorithmiq	ue est la science					
(a) des algor	rithmes					
(b) des langa	ages de programmation					
(c) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(d) des instr	uctions					
2. Un algorithme	e est					
(a) un ensem	able de programmes					
(b) un ensen	able de dispositifs physiques					
(c) le nombr	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
(d) une suite	e ordonnée d'instructions					
3. Un compilate	ur					
(a) exécute l	e code objet					
(b) exécute l	e bytecode					
(c) traduit u	ın code source en code objet					
(d) exécute l	e code source					
4. La complexité	e d'un algorithme est					
(a) le nombr	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme	9			
(b) le nombr	e de fois où l'algorithme est ut	tilisé dans un programme				
(c) le nombr	e d'octets occupés en mémoire	e par l'algorithme				
(d) le nombr	e de données manipulées par l	es instructions de l'algori	$_{ m thme}$			

(a) de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine



	(c)	des dispositifs dont le fonctionnement depend de la circulation d'electrons	
	(d)	des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie	
	( )		
6.	Le le	ogiciel 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 l	bit est	
	(a)	un ensemble de 8 chiffres binaires	
	(b)	un chiffre héxadécimal	
	(c)	un mot d'un langage informatique	
	(d)	un chiffre binaire	
	_		
8.	La v	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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1 7 1						
1. Le logiciel est		1:				
· /	le des données manipulées par					
` '	nent automatique de l'informa ire de l'ordinateur	UIOII				
` /	able structuré d'instructions					
2. Un compilateu	ır					
(a) exécute le	e code objet					
(b) exécute le	e bytecode					
(c) traduit u	n code source en code objet					
(d) exécute le	e code source					
3. La validité d'u	ın algorithme est son aptitude					
(a) à utiliser	de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'ex	écute	:		
(b) à réaliser	exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu				
(c) à se prote	éger de conditions anormales o	l'utilisation				
(d) à calculer	r le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à son	ı exé	cutio	n	
4. Un bit est						
(a) un mot d	l'un langage informatique					
(b) un chiffre	e binaire					
(c) un chiffre	e héxadécimal					
(d) un ensem	able de 8 chiffres binaires					

(a) le nombre de données manipulées par les instructions de l'algorithme

(b) le nombre d'instructions élémentaires pour exécuter l'algorithme

5. La complexité d'un algorithme est \_\_



	(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 a	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
_	T	
7.	L'ın	formatique 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
0	T 1 1	
8.	L'al	gorithmique est la science
	(a)	des algorithmes
	(b)	des langages de programmation
	(c)	des instructions
	(d)	du traitement automatique de l'information



5. Un algorithme est \_\_\_\_\_

(b) une suite ordonnée d'instructions

(a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0	
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.	
qu'une seule bonne r Pour une question de – aucune case n'est r – plusieurs cases son	n, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne ré	épons	se (il	n'y a	
${ m QCM:Introduction}$							
1. Le logiciel est $_{-}$							
(a) la mémoir	e de l'ordinateur						
(b) l'ensemble	des données manipulées par	les instructions					
(c) un ensemb	ole structuré d'instructions						
(d) le traiteme	ent automatique de l'informa	tion					
2. La validité d'un	n algorithme est son aptitude						
(a) à calculer	le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à sor	ı exéc	cution	n		
(b) à utiliser o	de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'ex	écute				
(c) à réaliser e	exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu					
(d) à se protég	ger de conditions anormales d	l'utilisation					
3. La complexité o	d'un algorithme est						
	de données manipulées par le						
, ,	d'instructions élémentaires p						
(c) le nombre	d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme					
, ,	de fois où l'algorithme est ut						
4. Un compilateur	r						
(a) exécute le							
` '	code source						
(c) exécute le							
, ,	code source en code objet						



	(c)	un ensemble de dispositifs physiques	
	(d)	un ensemble de programmes	
6.	Un l	bit est	
	(a)	un chiffre héxadécimal	
	(b)	un chiffre binaire	
	(c)	un mot d'un langage informatique	
	(d)	un ensemble de 8 chiffres binaires	
7.	L'alg	gorithmique est la science	
	(a)	des langages de programmation	
	(b)	des algorithmes	
	(c)	des instructions	
	(d)	du traitement automatique de l'information	
8.	L'in	formatique 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, télé	PHONES, CALCULETTES ET ORI	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	ne re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Un bit est						
	e héxadécimal					
` '	able de 8 chiffres binaires					
` '	l'un langage informatique					
(d) un chiffre						
2. Un algorithme	e est					
(a) un ensem	able de dispositifs physiques					
(b) un ensem	able de programmes					
(c) une suite	e ordonnée d'instructions					
(d) le nombr	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
3. La complexité	e d'un algorithme est					
(a) le nombr	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
(b) le nombr	e de fois où l'algorithme est ut	cilisé dans un programme				
(c) le nombr	e de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	hme			
(d) le nombr	e d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
4. Un compilate	ur					
(a) traduit u	n code source en code objet					
(b) exécute l	e bytecode					
(c) exécute l	e code objet					
(d) exécute l	e code source					

(a) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution

5. La validité d'un algorithme est son aptitude \_\_\_\_\_

(b) à se protéger de conditions anormales d'utilisation



	(c)	à utiliser de manière optimale les ressources du matériel qui l'exècute	
	(d)	à réaliser exactement la tâche pour laquelle il a été conçu	
	` /		
6.	L'in	formatique 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	T a l	aricial act	
١.	ье и	ogiciel 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'alg	gorithmique est la science	
	(a)	des instructions	
	(b)	du traitement automatique de l'information	
	(c)	des langages de programmation	
	(d)	des algorithmes	



5. L'informatique est la science \_\_\_

(a) du traitement automatique de l'information

(b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie

Nom:	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
	n, noircir la case ( $\longrightarrow$ $\longrightarrow$	) correspondant à la bo	nne re	épon	se (il	n'y a
•	réponse par question).	, ,				
- aucune case n'est	onnée, la réponse est considér	ee comme fausse si				
	nt noircies (même si la bonne	réponse est noircie) ou				
– une seule case est	noircie mais ne correspond pa	as à la bonne réponse.				
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. L'algorithmiqu	ie est la science					
(a) du traiter	nent automatique de l'informa	ation				
(b) des algori	thmes					
(c) des langa	ges de programmation					
(d) des instru	actions					
2. La validité d'u	n algorithme est son aptitude					
(a) à utiliser	de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'ex	écute	!		
(b) à réaliser	exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu				
(c) à calculer	le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à son	ı exé	cutio	n	
(d) à se proté	eger de conditions anormales o	l'utilisation				
3. Un compilateu	r					
(a) traduit un	n code source en code objet					
(b) exécute le	e bytecode					
(c) exécute le	e code objet					
(d) exécute le	e code source					
4. Le logiciel est						
(a) un ensem	ble structuré d'instructions					
(b) le traitem	nent automatique de l'informa	tion				
(c) l'ensemble	e des données manipulées par	les instructions				
(d) la mémoi	re de l'ordinateur					



	(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 héxadécimal	
	(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	



5. Un compilateur \_\_\_\_

(a) exécute le code objet

(b) exécute le code source

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTE	RDITS.
qu'une seule bonne p Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases son	on, noircir la case ( → → réponse par question).  connée, la réponse est considér noircie ou noircies (même si la bonne noircie mais ne correspond par la c	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	$_{ m oduction}$				
1. L'informatique	e est la science					
(a) de la com	amande des appareils fonctions	nant sans intervention hu	main	е		
(b) du traiter	ment automatique de l'informa	ation				
(c) des signar	ux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(d) des dispo	sitifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation d	'élect	rons		
2. Un algorithme	est					
(a) un ensem	ble de programmes					
(b) un ensem	ble de dispositifs physiques					
(c) le nombre	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
(d) une suite	ordonnée d'instructions					
3. Un bit est						
(a) un chiffre	binaire					
(b) un ensem	ble de 8 chiffres binaires					
(c) un chiffre	héxadécimal					
(d) un mot d	'un langage informatique					
4. La complexité	d'un algorithme est					
(a) le nombre	e d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(b) le nombre	e de données manipulées par le	es instructions de l'algori	hme			
(c) le nombre	e de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(d) le nombre	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				



	(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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTEF	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	ine re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Un compilate	ur					
(a) exécute l	le code source					
(b) exécute l	le bytecode					
(c) traduit u	ın code source en code objet					
(d) exécute l	le code objet					
2. La complexité	é d'un algorithme est					
(a) le nombr	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
(b) le nombr	e de fois où l'algorithme est ut	tilisé dans un programme				
(c) le nombr	re d'octets occupés en mémoire	e par l'algorithme				
(d) le nombr	re de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	hme			
3. Un algorithme	e est					
	re d'instructions élémentaires à					
` '	able de programmes					
,	e ordonnée d'instructions					
(d) un ensen	able de dispositifs physiques					
4. La validité d'i	un algorithme est son aptitude					
	éger de conditions anormales o					
` / -	r le nombre d'instructions élén		exé	cutio	n	
` /	r exactement la tâche pour laq					
, ,	de manière optimale les resso	_				

5. L'algorithmique est la science \_\_\_\_\_

(b) des langages de programmation

(a) des algorithmes



	(c) dı	u traitement automatique de l'information	
	(d) de	es instructions	
	. ,		
6.	Le logi	iciel est	
	(a) la	a mémoire de l'ordinateur	
	(b) l'e	ensemble des données manipulées par les instructions	
	(c) ur	n ensemble structuré d'instructions	
	(d) le	e traitement automatique de l'information	
_	- A. A		
7.	L'infor	rmatique est la science	
	(a) de	es dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons	
	(b) de	es signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie	
	(c) de	e la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine	
	(d) dı	u traitement automatique de l'information	
	TT 1		
8.	Un bit	est	
	(a) ur	n ensemble de 8 chiffres binaires	
	(b) ur	n chiffre binaire	
	(c) ur	n chiffre héxadécimal	
	(d) ur	n mot d'un langage informatique	



Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0	
Durée: 5'	Documents, télépi	Documents, téléphones, calculettes et ordinateurs interdits.					
	on, noircir la case ( $\longrightarrow$ $\rightarrow$ réponse par question).	) correspondant à la bor	nne r	épon	se (il	n'y a	
Pour une question of	donnée, la réponse est considérée	e 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.

## ${\operatorname{QCM}}$ : 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'in	formatique 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 l	bit est	
	(a)	un mot d'un langage informatique	
	(b)	un chiffre binaire	
	(c)	un chiffre héxadécimal	
	(d)	un ensemble de 8 chiffres binaires	
4.	L'alg	gorithmique est la science	
	(a)	des algorithmes	
	(b)	du traitement automatique de l'information	
	(c)	des instructions	
	(d)	des langages de programmation	
5.	Le le	ogiciel 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, téléi	PHONES, CALCULETTES ET O	RDINAT	TEURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	onne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	${f duction}$				
1. Un bit est						
(a) un chiffre						
(b) un mot o	d'un langage informatique					
(c) un ensen	able de 8 chiffres binaires					
(d) un chiffre	e héxadécimal					
2. La complexité	é d'un algorithme est					
(a) le nombr	e de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programm	e			
(b) le nombr	re d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(c) le nombr	re de données manipulées par le	es instructions de l'algor	$_{ m ithme}$			
(d) le nombr	re d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithm	ıe			
3. La validité d'u	un algorithme est son aptitude					
(a) à calcule	r le nombre d'instructions élém	entaires nécessaires à so	on exé	cutio	n	
(b) à utiliser	de manière optimale les ressou	ırces du matériel qui l'e	xécute	е		
(c) à réaliser	exactement la tâche pour laqu	ıelle il a été conçu				
(d) à se prot	éger de conditions anormales d	'utilisation				
4. Un compilate	ur					
(a) exécute l	le code objet					
(b) traduit u	ın code source en code objet					
(c) exécute l	le code source					
(d) exécute l	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 le	ogiciel 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'alg	gorithmique est la science	
	(a)	du traitement automatique de l'information	
	(b)	des instructions	
	(c)	des langages de programmation	
	(d)	des algorithmes	
8.	Un a	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	



5. Un bit est \_\_\_

(a) un chiffre binaire

(b) un chiffre héxadécimal

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT:	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'es – plusieurs cases se	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne ré	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction				
1. Un algorithm	e est					
(a) un enser	mble de dispositifs physiques					
(b) un enser	mble de programmes					
(c) le nomb	re d'instructions élémentaires à	exécuter				
(d) une suit	e ordonnée d'instructions					
2. La complexit	é d'un algorithme est					
(a) le nomb	re d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(b) le nomb	re de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(c) le nomb	re de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	thme			
(d) le nomb	re d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme	;			
3. L'algorithmic	ue est la science					
(a) des algo	rithmes					
(b) des lang	ages de programmation					
(c) des insti	ructions					
(d) du traite	ement automatique de l'informa	ation				
4. L'informatiqu	ie est la science					
(a) de la con	mmande des appareils fonctions	nant sans intervention hu	maine	е		
	ositifs dont le fonctionnement d				,	
` , ,	ement automatique de l'informa	_				
` /	aux électriques porteurs d'infor					



	(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	



5. Un bit est \_\_\_\_\_

(a) un ensemble de 8 chiffres binaires

(b) un mot d'un langage informatique

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	DITS.
qu'une seule bonne Pour une question e – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne ré	épons	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Un algorithm	e est					
(a) le nombr	re d'instructions élémentaires à	exécuter				
(b) une suite	e ordonnée d'instructions					
(c) un ensen	able de programmes					
(d) un ensen	able de dispositifs physiques					
2. Le logiciel est						
(a) un ensen	able structuré d'instructions					
(b) le traiter	nent automatique de l'informa	tion				
(c) l'ensemb	le des données manipulées par	les instructions				
(d) la mémo	ire de l'ordinateur					
3. L'algorithmiq	ue est la science					
(a) des instr	uctions					
(b) des algor	rithmes					
(c) du traite	ement automatique de l'informa	ation				
(d) des langa	ages de programmation					
4. La validité d'	un algorithme est son aptitude					
(a) à utiliser	de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'exe	écute			
(b) à réaliser	r exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu				
(c) à calcule	r le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à son	exéc	cutio	n	
(d) à se prot	éger de conditions anormales o	l'utilisation				



	(c) un chiffre héxadécimal	
	(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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question e – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	ane re	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Un compilate	ur					
(a) exécute l						
. ,	le code source					
(c) exécute l	le code objet					
(d) traduit u	ın code source en code objet					
2. L'algorithmiq	ue est la science					
(a) des instr	ructions					
(b) du traite	ement automatique de l'informa	ation				
(c) des algor	rithmes					
(d) des langa	ages de programmation					
3. Un bit est						
(a) un chiffre	e héxadécimal					
(b) un chiffre	e binaire					
(c) un mot o	d'un langage informatique					
(d) un ensen	nble de 8 chiffres binaires					
4. La complexité	é d'un algorithme est					
_	re de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(b) le nombr	re de données manipulées par le	es instructions de l'algorit	thme			
(c) le nombr	re d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				

(d) le nombre d'octets occupés en mémoire par l'algorithme

5. Un algorithme est \_\_\_\_\_

(b) un ensemble de programmes

(a) un ensemble de dispositifs physiques



	(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, téléi	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	duction				
1. Un compilate	ur					
(a) exécute	le code source					
(b) exécute	le bytecode					
(c) exécute	le code objet					
(d) traduit ı	ın code source en code objet					
2. L'algorithmiq	ue est la science					
(a) des lang	ages de programmation					
(b) du traite	ement automatique de l'informa	tion				
(c) des instr	ructions					
(d) des algor	rithmes					
3. La validité d'	un algorithme est son aptitude					
(a) à se prot	téger de conditions anormales d	'utilisation				
(b) à utiliser	de manière optimale les ressou	ırces du matériel qui l'ex	écute	!		
(c) à calcule	er le nombre d'instructions élém	entaires nécessaires à sor	ı exé	cutio	n	
(d) à réalise	r exactement la tâche pour laqu	uelle il a été conçu				
4. L'informatiqu	ie est la science					
(a) du traite	ement automatique de l'informa	tion				
(b) des signa	aux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(c) des disp	ositifs dont le fonctionnement d	épend de la circulation d	'élec	rons		
(d) de la cor	nmande des appareils fonctionr	ant sans intervention hu	main	е		

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 ou l'algorithme est utilise 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 héxadécimal	
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	



5. Le logiciel est \_\_\_\_\_

(a) l'ensemble des données manipulées par les instructions

(b) le traitement automatique de l'information

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0	
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET O	RDINAT	EURS	INTER	RDITS	
	on, noircir la case (	) correspondant à la bo	nne r	épons	se (il	n'y	a
_	réponse par question). donnée, la réponse est considér	rée comme fausse si					
– plusieurs cases so	ont noircies (même si la bonne t noircie mais ne correspond pa	-					
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction					
1. La validité d'u	un algorithme est son aptitude	)					
(a) à utiliser	de manière optimale les resso	ources du matériel qui l'ex	κécute	)			
(b) à calcule	r le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à so	n exé	cutio	n		
(c) à se prot	éger de conditions anormales o	d'utilisation					
(d) à réaliser	exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu					
2. L'informatiqu	e est la science						
_	ment automatique de l'inform						
` '	nmande des appareils fonction		ımain	e			
(c) des signa	aux électriques porteurs d'infor	rmation ou d'énergie					
(d) des dispo	ositifs dont le fonctionnement o	dépend de la circulation	d'élec	trons			
3. Un compilate	ur						
(a) exécute l							
` '	in code source en code objet						
` '	le code source						
(d) exécute l							
4. La complexité	é d'un algorithme est						
_	re de données manipulées par l		ithme				
` '	re de fois où l'algorithme est ut	_					
,	re d'octets occupés en mémoire	• 9					
` /		_ ~					



	(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 héxadécimal	
	(d)	un ensemble de 8 chiffres binaires	
7.	L'al	gorithmique est la science	
	(a)	des algorithmes	
	(b)	des langages de programmation	
	(c)	des instructions	
	(d)	du traitement automatique de l'information	
8.	Un a	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	



5. L'informatique est la science \_\_

(a) du traitement automatique de l'information

(b) des signaux électriques porteurs d'information ou d'énergie

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
		_				
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTER	DITS.
qu'une seule bonne r Pour une question de – aucune case n'est : – plusieurs cases son	n, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne re	épons	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. L'algorithmiqu	e est la science					
(a) des langag	ges de programmation					
(b) des algori						
(c) des instru						
(d) du traiten	nent automatique de l'informa	ation				
2. La validité d'u	n algorithme est son aptitude					
(a) à se proté	ger de conditions anormales o	l'utilisation				
(b) à utiliser of	de manière optimale les resso	urces du matériel qui l'exe	écute	;		
(c) à réaliser	exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu				
(d) à calculer	le nombre d'instructions élén	nentaires nécessaires à sor	ı exé	cutio	n	
3. Un compilateur	r					
(a) exécute le						
(b) exécute le	bytecode					
(c) traduit ur	n code source en code objet					
(d) exécute le	code objet					
4. Un algorithme	est					
(a) un ensemb	ble de programmes					
(b) le nombre	d'instructions élémentaires à	exécuter				
(c) une suite	ordonnée d'instructions					
(d) un ensemb	ble de dispositifs physiques					



	(c)	de la commande des appareils fonctionnant sans intervention humaine	
	(d)	des dispositifs dont le fonctionnement dépend de la circulation d'électrons	
6.	Le le	ogiciel 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 l	pit est	_
	(a)	un mot d'un langage informatique	
	(b)	un chiffre héxadécimal	
	(c)	un ensemble de 8 chiffres binaires	
	(d)	un chiffre binaire	
8.	La c	omplexité 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	



5. L'informatique est la science \_

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
		_				
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR.	DINAT	EURS	INTER	DITS
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases son	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne ro	épons	se (il	n'y
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
4 17 9						
1. Un compilateu						
(a) traduit u (b) exécute le	n code source en code objet					
(c) exécute le						
(d) exécute le						
2. Un algorithme	e est					
9	ordonnée d'instructions					
· /	able de programmes					
(c) le nombre	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
(d) un ensem	able de dispositifs physiques					
3. L'algorithmiqu	ıe est la science					
(a) des instru	actions					
(b) des langa	ges de programmation					
(c) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(d) des algori	ithmes					
4. Le logiciel est						
(a) l'ensembl	e des données manipulées par	les instructions				
(b) un ensem	able structuré d'instructions					
(c) le traiten	nent automatique de l'informa	tion				
(d) la mémoi	re de l'ordinateur					

(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 campularité d'un alganithme est	
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	
7. On the est	
(a) un mot d'un langage informatique	
(b) un chiffre héxadécimal	
(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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTE	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases son	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne re	épons	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. L'informatique	e est la science					
(a) des dispo	sitifs dont le fonctionnement o	lépend de la circulation d	'élect	trons		
(b) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(c) des signa	ux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(d) de la com	nmande des appareils fonctions	nant sans intervention hu	main	е		
2. Un algorithme	e est					
(a) le nombre	e d'instructions élémentaires à	exécuter				
(b) un ensem	ble de programmes					
(c) un ensem	ble de dispositifs physiques					
(d) une suite	ordonnée d'instructions					
3. L'algorithmiqu	ie est la science					
(a) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(b) des algori	ithmes					
(c) des instru	actions					
(d) des langa	ges de programmation					
4. La complexité	d'un algorithme est					
(a) le nombre	e de données manipulées par le	es instructions de l'algori	hme			
(b) le nombre	e de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
(c) le nombre	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
(d) le nombre	e d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				

5. Un compilateur \_\_\_\_\_

(b) traduit un code source en code objet

(a) exécute le bytecode



	(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 héxadécimal	
	(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	
	(a) la memore de l'ordinateur	



5. Le logiciel est \_\_\_\_\_

(b) la mémoire de l'ordinateur

(a) l'ensemble des données manipulées par les instructions

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET ORI	DINAT:	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	rée comme fausse si réponse est noircie) ou	ine ré	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. Un bit est						
	'un langage informatique					
(b) un chiffre						
(c) un chiffre	e héxadécimal					
(d) un ensem	able de 8 chiffres binaires					
2. L'algorithmiqu	ue est la science					
(a) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(b) des algor	ithmes					
(c) des langa	ges de programmation					
(d) des instru	actions					
3. La complexité	d'un algorithme est					
(a) le nombre	e de données manipulées par l	es instructions de l'algorit	hme			
(b) le nombre	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme				
(c) le nombre	e d'octets occupés en mémoire	e par l'algorithme				
(d) le nombre	e de fois où l'algorithme est ut	tilisé dans un programme				
4. L'informatique	e est la science					
(a) des signa	ux électriques porteurs d'infor	rmation ou d'énergie				
(b) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(c) des dispo	sitifs dont le fonctionnement d	dépend de la circulation d	'élect	rons	}	
(d) de la con	nmande des appareils fonctions	nant sans intervention hur	naine	е		



	(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, télé	ÉPHONES, CALCULETTES E	Γ ORDINAT	EURS	INTER	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	rée comme fausse si réponse est noircie) o	u	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction				
1. Le logiciel est	;					
(a) le traiter	ment automatique de l'informa	ation				
(b) un enser	nble structuré d'instructions					
(c) l'ensemb	le des données manipulées par	· les instructions				

### 2. L'algorithmique est la science \_\_\_\_

- (b) du traitement automatique de l'information(c) des langages de programmation
- (d) des algorithmes

(a) des instructions

# 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 héxadécimal	
	(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	
0		
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	



5. Un compilateur \_\_

(a) exécute le code objet

(b) exécute le bytecode

Nom:	Prénom :	Groupe :	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, téléi	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTE	RDITS.
	on, noircir la case ( $\longrightarrow$ $\longrightarrow$	) correspondant à la bo	${ m nne} \ { m r}$	épon	se (il	n'y
•	réponse par question).	∕ <b>f</b> :				
- aucune case n'est	lonnée, la réponse est considér noircie ou	ee comme iausse si				
	nt noircies (même si la bonne :	réponse est noircie) ou				
– une seule case est	noircie mais ne correspond pa	s à la bonne réponse.				
	${ m QCM:Intro}$	$\operatorname{duction}$				
1. La validité d'u	ın algorithme est son aptitude					
(a) à se prote	éger de conditions anormales d	'utilisation				
(b) à réaliser	exactement la tâche pour laqu	ıelle il a été conçu				
(c) à utiliser	de manière optimale les ressou	ırces du matériel qui l'ex	écute	;		
(d) à calculer	e le nombre d'instructions élém	nentaires nécessaires à son	n exé	cutio	n	
2. L'algorithmiqu	ie est la science					
(a) des instru	actions					
(b) des algori	ithmes					
(c) du traiter	ment automatique de l'informa	ation				
(d) des langa	ges de programmation					
(a) un mot d	'un langage informatique					
(b) un chiffre	héxadécimal					
(c) un chiffre	binaire					
(d) un ensem	ble de 8 chiffres binaires					
4. L'informatique	e est la science					
(a) du traiter	ment automatique de l'informa	ation				
(b) de la com	nmande des appareils fonctions	nant sans intervention hu	main	е		
(c) des signa	ux électriques porteurs d'infor	mation ou d'énergie				
(d) des dispo	sitifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation d	l'éleci	trons		



	(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	



5. Un algorithme est \_\_

(a) une suite ordonnée d'instructions (b) un ensemble de dispositifs physiques

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télép	PHONES, CALCULETTES ET OF	DINAT	EURS	INTE	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question d – aucune case n'est – plusieurs cases son	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM:Intro}$	$\operatorname{duction}$				
1. L'informatique						
(a) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
` '	nmande des appareils fonctionr		main	е		
. ,	ux électriques porteurs d'infor	_				
(d) des dispo	sitifs dont le fonctionnement d	lépend de la circulation o	l'élec	trons	3	
2. La validité d'u	ın algorithme est son aptitude					
	de manière optimale les ressou		écute	)		
(b) à se prote	éger de conditions anormales d	utilisation				
(c) à réaliser	exactement la tâche pour laqu	ıelle il a été conçu				
(d) à calculer	r le nombre d'instructions élém	nentaires nécessaires à so	n exé	cutio	n	
3. Le logiciel est						
(a) l'ensembl	e des données manipulées par	les instructions				
(b) un ensem	able structuré d'instructions					
(c) la mémoi	re de l'ordinateur					
(d) le traiten	nent automatique de l'informat	cion				
4. L'algorithmiqu	ue est la science					
(a) des langa	ges de programmation					
(b) des algori	ithmes					
(c) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(d) des instru	actions					



	(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 héxadécimal	
	(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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT	EURS	INTEF	RDITS.
qu'une seule bonne r Pour une question do – aucune case n'est r – plusieurs cases son	n, noircir la case ( → → eponse par question).  connée, la réponse est considér noircie ou t noircies (même si la bonne noircie mais ne correspond par	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y a
	${ m QCM}:{ m Intro}$	oduction				
1. Un algorithme	est					
	ordonnée d'instructions					
(b) un ensemb	ole de programmes					
` '	d'instructions élémentaires à	exécuter				
(d) un ensemb	ble 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	e est la science					
(a) des algorit	hmes					
(b) des instru	ctions					
(c) des langag	es de programmation					
(d) du traitem	nent automatique de l'informa	ation				
4. La complexité o	d'un algorithme est					
	de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme				
` /	d'octets occupés en mémoire	• •				
` '	d'instructions élémentaires p		9			

(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 héxadécimal
	(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



5. Un algorithme est \_\_

(a) le nombre d'instructions élémentaires à exécuter

(b) un ensemble de dispositifs physiques

Nom:	Prénom :	Groupe:	3	2	1	0
Durée: 5'	Documents, télé	PHONES, CALCULETTES ET OR	DINAT.	EURS	INTER	EDITS.
qu'une seule bonne	on, noircir la case (	, -	${ m nne}\ { m r}$	épon	se (il	n'y a
- aucune case n'est		ce comme rausse si				
_	nt noircies (même si la bonne a noircie mais ne correspond pa	- ,				
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1. La validité d'u	ın algorithme est son aptitude					
(a) à se prot	éger de conditions anormales o	l'utilisation				
(b) à calcule	(b) à calculer le nombre d'instructions élémentaires nécessaires à son exécution					
(c) à utiliser	de manière optimale les ressor	urces du matériel qui l'ex	écute	)		
(d) à réaliser	exactement la tâche pour laq	uelle il a été conçu				
2. L'algorithmiqu	ue est la science					
(a) des algor	ithmes					
(b) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
(c) des instru	uctions					
(d) des langa	ages de programmation					
3. Un bit est						
(a) un chiffre	e héxadécimal					
(b) un ensem	able de 8 chiffres binaires					
(c) un chiffre	e binaire					
(d) un mot d	l'un langage informatique					
4. Le logiciel est						
(a) la mémoi	ire de l'ordinateur					
(b) un ensem	able structuré d'instructions					
(c) le traiten	nent automatique de l'informa	tion				
(d) l'ensembl	le des données manipulées par	les instructions				



	(c)	une suite ordonnée d'instructions
	(d)	un ensemble de programmes
6.	Un o	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 c	omplexité 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'ini	formatique 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, télé	PHONES, CALCULETTES ET OF	RDINAT	EURS	INTEF	RDITS.
qu'une seule bonne Pour une question o – aucune case n'est – plusieurs cases so	on, noircir la case (	ée comme fausse si réponse est noircie) ou	nne r	épon	se (il	n'y
	${ m QCM:Intro}$	oduction				
1 IIn hit eet						
	l'un langage informatique					
` '	able de 8 chiffres binaires					
(c) un chiffre						
· /	e héxadécimal					
2. L'algorithmiqu	ue est la science					
(a) des instru	uctions					
(b) des algor	rithmes					
(c) des langa	ages de programmation					
(d) du traite	ment automatique de l'informa	ation				
3. Le logiciel est						
(a) la mémoi	ire de l'ordinateur					
(b) le traiten	nent automatique de l'informa	tion				
(c) un ensem	able structuré d'instructions					
(d) l'ensembl	le des données manipulées par	les instructions				
4. La complexité	e d'un algorithme est					
(a) le nombr	e d'octets occupés en mémoire	par l'algorithme				
(b) le nombr	e de fois où l'algorithme est ut	ilisé dans un programme	;			
(c) le nombr	e d'instructions élémentaires p	our exécuter l'algorithme	е			
(d) le nombr	e de données manipulées par le	es instructions de l'algori	thme			

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	