

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) de répéter une instruction sous condition ☐
- (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = -1 ☒
- (b) y = 0 ☐
- (c) y = -2 ☐
- (d) y = 7 ☐

3. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de x ☐
- (b) la valeur de y ☐
- (c) le maximum de x et de y ☐
- (d) le minimum de x et de y ☒

4. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2 ☐
- (b) x = -2 ☐

- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☒
5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) entière ☐
- (b) réelle ☐
- (c) booléenne ☒
- (d) qui dépend du type des arguments ☐
6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
7. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable  $x$  est telle que \_\_\_\_\_
- (a)  $x = -4$  ☐
- (b)  $x = 4$  ☐
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = 2$  ☒
8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) entières ☐
- (b) booléennes ☒
- (c) alphanumériques ☐
- (d) réelles ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 4
- (b) x = 2
- (c) x = -2
- (d) x = -4

☐  
☒  
☐  
☐

2. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = -4
- (b) x = 2
- (c) x = 4
- (d) x = -2

☒  
☐  
☐  
☐

3. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition
- (b) d'exécuter une instruction sous condition
- (c) de passer d'instruction en instruction
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction

☐  
☒  
☐  
☐

4. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments
- (b) booléenne
- (c) réelle
- (d) entière

☐  
☒  
☐  
☐

5. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) or b` ☐
- (b) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) and b` ☒
- (c) `not (a or (not b)) ⇔ not (a and b)` ☐
- (d) `not (a or (not b)) ⇔ not (a or b)` ☐

6. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes ☒
- (b) entières ☐
- (c) alphanumériques ☐
- (d) réelles ☐

7. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) le minimum de x et de y ☒
- (c) la valeur de x ☐
- (d) la valeur de y ☐

8. Après la séquence 

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) `y = -1` ☒
- (b) `y = 0` ☐
- (c) `y = 7` ☐
- (d) `y = -2` ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

- Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_
  - (a) le maximum de x et de y ☐
  - (b) la valeur de x ☐
  - (c) la valeur de y ☐
  - (d) le minimum de x et de y ☒
- Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_
  - (a) x = -4 ☒
  - (b) x = -2 ☐
  - (c) x = 4 ☐
  - (d) x = 2 ☐
- Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_
  - (a) x = -4 ☐
  - (b) x = -2 ☐
  - (c) x = 2 ☒
  - (d) x = 4 ☐
- La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
  - (a) de passer d'instruction en instruction ☐
  - (b) de répéter une instruction sous condition ☐
  - (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒

- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) qui dépend du type des arguments ☐
  - (b) réelle ☐
  - (c) booléenne ☒
  - (d) entière ☐
6. Après la séquence
- ```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```
- , la variable y est telle que \_\_\_\_\_
- (a)  $y = 7$  ☐
  - (b)  $y = -1$  ☒
  - (c)  $y = -2$  ☐
  - (d)  $y = 0$  ☐
7. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) entières ☐
  - (b) alphanumériques ☐
  - (c) réelles ☐
  - (d) booléennes ☒
8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
  - (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
  - (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
  - (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) alphanumériques ☐
- (b) réelles ☐
- (c) entières ☐
- (d) booléennes ☒

2. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐

3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐

4. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = 0$  ☐
- (c)  $y = -2$  ☐
- (d)  $y = 7$  ☐

5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) entière ☐
- (b) réelle ☐
- (c) qui dépend du type des arguments ☐
- (d) booléenne ☒

6. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) le minimum de x et de y ☒
- (c) la valeur de y ☐
- (d) la valeur de x ☐

7. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☒
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☐

8. Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = -4$  ☒
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = 4$  ☐



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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) réelle ☐
- (b) entière ☐
- (c) qui dépend du type des arguments ☐
- (d) booléenne ☒

2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) alphanumériques ☐
- (b) entières ☐
- (c) booléennes ☒
- (d) réelles ☐

3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐

4. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = 0$  ☐
- (c)  $y = 7$  ☐
- (d)  $y = -2$  ☐

5. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = 4$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☒

7. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 2$  ☒
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☐

8. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de x ☐
- (b) le maximum de x et de y ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) la valeur de y ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☐
- (c)  $x = -4$  ☒
- (d)  $x = -2$  ☐

2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes ☒
- (b) réelles ☐
- (c) alphanumériques ☐
- (d) entières ☐

3. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 7$  ☐
- (b)  $y = -2$  ☐
- (c)  $y = -1$  ☒
- (d)  $y = 0$  ☐

4. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐

- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒

5. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) le minimum de x et de y ☒
- (c) la valeur de y ☐
- (d) la valeur de x ☐

6. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) booléenne ☒
- (b) réelle ☐
- (c) entière ☐
- (d) qui dépend du type des arguments ☐

7. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒

8. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$  ☐
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = 2$  ☒

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de passer d'instruction en instruction ☐
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) de répéter une instruction sous condition ☐
- (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒

2. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de x ☐
- (b) le maximum de x et de y ☐
- (c) la valeur de y ☐
- (d) le minimum de x et de y ☒

3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) réelle ☐
- (b) qui dépend du type des arguments ☐
- (c) entière ☐
- (d) booléenne ☒

4. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2 ☒
- (b) x = -4 ☐
- (c) x = -2 ☐
- (d) x = 4 ☐

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = -2
- (b) y = 0
- (c) y = -1
- (d) y = 7

☐  
☐  
☒  
☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2
- (b) x = -2
- (c) x = -4
- (d) x = 4

☐  
☐  
☒  
☐

7. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) alphanumériques
- (b) booléennes
- (c) réelles
- (d) entières

☐  
☒  
☐  
☐

8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) or b`
- (b) `not (a or (not b)) ⇔ not (a or b)`
- (c) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) and b`
- (d) `not (a or (not b)) ⇔ not (a and b)`

☐  
☐  
☒  
☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -2$
- (b)  $y = -1$
- (c)  $y = 7$
- (d)  $y = 0$

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes
- (b) alphanumériques
- (c) entières
- (d) réelles

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

3. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$
- (b)  $x = 4$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = 2$

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |

4. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 2$

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|

- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☒
5. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
6. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) entière ☐
- (b) qui dépend du type des arguments ☐
- (c) réelle ☐
- (d) booléenne ☒
7. Après la séquence 

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| <pre>if not (x &gt; y) : z = x else : z = y</pre> |
|---------------------------------------------------|

, la variable  $z$  représente \_\_\_\_\_
- (a) la valeur de  $x$  ☐
- (b) la valeur de  $y$  ☐
- (c) le maximum de  $x$  et de  $y$  ☐
- (d) le minimum de  $x$  et de  $y$  ☒
8. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (b) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐



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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
  - (a) réelles ☐
  - (b) alphanumériques ☐
  - (c) booléennes ☒
  - (d) entières ☐
2. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
  - (a) réelle ☐
  - (b) entière ☐
  - (c) qui dépend du type des arguments ☐
  - (d) booléenne ☒
3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
  - (a) `not (a or (not b)) ⇔ not (a and b)` ☐
  - (b) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) or b` ☐
  - (c) `not (a or (not b)) ⇔ not (a or b)` ☐
  - (d) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) and b` ☒
4. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
  - (a) de passer d'instruction en instruction ☐
  - (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
  - (c) de répéter une instruction sous condition ☐
  - (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒

5. Après la séquence
 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

 , la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 2$
- (b)  $x = -4$
- (c)  $x = 4$
- (d)  $x = -2$

☐  
☒  
☐  
☐

6. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 7$
- (b)  $y = -1$
- (c)  $y = 0$
- (d)  $y = -2$

☐  
☒  
☐  
☐

7. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$
- (b)  $x = 4$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = 2$

☐  
☐  
☐  
☒

8. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de x
- (b) la valeur de y
- (c) le maximum de x et de y
- (d) le minimum de x et de y

☐  
☐  
☐  
☒

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2
- (b) x = 4
- (c) x = -2
- (d) x = -4

☒  
☐  
☐  
☐

2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes
- (b) réelles
- (c) entières
- (d) alphanumériques

☒  
☐  
☐  
☐

3. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = -2
- (b) y = -1
- (c) y = 7
- (d) y = 0

☐  
☒  
☐  
☐

4. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 4

☐

- (b)  $x = -4$  ☒
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = -2$  ☐
5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) entière ☐
- (b) qui dépend du type des arguments ☐
- (c) booléenne ☒
- (d) réelle ☐
6. Après la séquence 

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| <pre>if not (x &gt; y) : z = x else : z = y</pre> |
|---------------------------------------------------|

, la variable  $z$  représente \_\_\_\_\_
- (a) le maximum de  $x$  et de  $y$  ☐
- (b) la valeur de  $x$  ☐
- (c) le minimum de  $x$  et de  $y$  ☒
- (d) la valeur de  $y$  ☐
7. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
8. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = -4 ☐
- (b) x = -2 ☐
- (c) x = 2 ☒
- (d) x = 4 ☐

2. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) la valeur de x ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) la valeur de y ☐

3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) réelle ☐
- (b) booléenne ☒
- (c) entière ☐
- (d) qui dépend du type des arguments ☐

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a) `not (a or (not b)) ⇔ not (a and b)` ☐
- (b) `not (a or (not b)) ⇔ not (a or b)` ☐
- (c) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) or b` ☐
- (d) `not (a or (not b)) ⇔ (not a) and b` ☒

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -2$
- (b)  $y = 7$
- (c)  $y = 0$
- (d)  $y = -1$

☐  
☐  
☐  
☒

6. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes
- (b) alphanumériques
- (c) réelles
- (d) entières

☒  
☐  
☐  
☐

7. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition
- (b) de répéter une instruction sous condition
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction
- (d) de passer d'instruction en instruction

☒  
☐  
☐  
☐

8. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 4$
- (b)  $x = 2$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = -4$

☐  
☐  
☐  
☒

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = -2
- (b) y = 7
- (c) y = -1
- (d) y = 0

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |

2. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2
- (b) x = -4
- (c) x = 4
- (d) x = -2

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) booléenne
- (b) qui dépend du type des arguments
- (c) entière
- (d) réelle

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

4. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|

- (b)  $x = -4$  ☒
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -2$  ☐
5. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable  $z$  représente \_\_\_\_\_
- (a) la valeur de  $x$  ☐
- (b) le maximum de  $x$  et de  $y$  ☐
- (c) la valeur de  $y$  ☐
- (d) le minimum de  $x$  et de  $y$  ☒
6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (b) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (c) de répéter une instruction sous condition ☐
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐
7. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) entières ☐
- (b) réelles ☐
- (c) alphanumériques ☐
- (d) booléennes ☒
8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐



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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles ☐
- (b) booléennes ☒
- (c) alphanumériques ☐
- (d) entières ☐

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = -2$  ☐
- (c)  $y = 7$  ☐
- (d)  $y = 0$  ☐

3. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = -4$  ☐
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = 2$  ☒

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐

(c) `not (a or (not b))`  $\Leftrightarrow$  `not (a or b)` ☐

(d) `not (a or (not b))`  $\Leftrightarrow$  `(not a) and b` ☒

5. Après la séquence 

|                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------|
| <code>if not (x &gt; y) : z = x</code><br><code>else : z = y</code> |
|---------------------------------------------------------------------|

, la variable z représente \_\_\_\_\_

(a) la valeur de y ☐

(b) la valeur de x ☐

(c) le maximum de x et de y ☐

(d) le minimum de x et de y ☒

6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

(a) de passer d'instruction en instruction ☐

(b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐

(c) d'exécuter une instruction sous condition ☒

(d) de répéter une instruction sous condition ☐

7. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

(a) réelle ☐

(b) qui dépend du type des arguments ☐

(c) entière ☐

(d) booléenne ☒

8. Après la séquence 

|                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>x = -2</code><br><code>if not ((x &gt; 0) and (x &lt; 5)) : x = -x</code><br><code>if (x &gt; 0) and (x &lt; 5) x = -2*x</code> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

(a) `x = 4` ☐

(b) `x = -2` ☐

(c) `x = -4` ☒

(d) `x = 2` ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
  - (a) entières ☐
  - (b) réelles ☐
  - (c) alphanumériques ☐
  - (d) booléennes ☒
2. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
  - (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
  - (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
  - (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
  - (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
  - (a) qui dépend du type des arguments ☐
  - (b) booléenne ☒
  - (c) réelle ☐
  - (d) entière ☐
4. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
  - (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
  - (b) de passer d'instruction en instruction ☐
  - (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
  - (d) de répéter une instruction sous condition ☐

5. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$
- (b)  $x = 4$
- (c)  $x = -4$
- (d)  $x = 2$

☐  
☐  
☐  
☒

6. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$
- (b)  $y = 0$
- (c)  $y = 7$
- (d)  $y = -2$

☒  
☐  
☐  
☐

7. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$
- (b)  $x = -2$
- (c)  $x = -4$
- (d)  $x = 2$

☐  
☐  
☒  
☐

8. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y
- (b) le minimum de x et de y
- (c) la valeur de y
- (d) la valeur de x

☐  
☒  
☐  
☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐

2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles ☐
- (b) entières ☐
- (c) booléennes ☒
- (d) alphanumériques ☐

3. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = -4$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☒
- (d)  $x = 4$  ☐

4. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐

5. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de  $x$  et de  $y$
- (b) le minimum de  $x$  et de  $y$
- (c) la valeur de  $x$
- (d) la valeur de  $y$

☐  
☒  
☐  
☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable  $y$  est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 4$
- (b)  $x = 2$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = -4$

☐  
☐  
☐  
☒

7. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) booléenne
- (b) entière
- (c) qui dépend du type des arguments
- (d) réelle

☒  
☐  
☐  
☐

8. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable  $y$  est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$
- (b)  $y = 0$
- (c)  $y = -2$
- (d)  $y = 7$

☒  
☐  
☐  
☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☐
- (c)  $x = -4$  ☒
- (d)  $x = -2$  ☐

2. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments ☐
- (b) entière ☐
- (c) booléenne ☒
- (d) réelle ☐

3. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = -2$  ☐
- (c)  $y = 7$  ☐
- (d)  $y = 0$  ☐

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐

- (c) `not (a or (not b))`  $\Leftrightarrow$  `not (a and b)` ☐
- (d) `not (a or (not b))`  $\Leftrightarrow$  `(not a) or b` ☐
5. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) réelles ☐
- (b) alphanumériques ☐
- (c) booléennes ☒
- (d) entières ☐
6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
7. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable `x` est telle que \_\_\_\_\_
- (a) `x = 2` ☒
- (b) `x = -2` ☐
- (c) `x = -4` ☐
- (d) `x = 4` ☐
8. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable `z` représente \_\_\_\_\_
- (a) le maximum de `x` et de `y` ☐
- (b) le minimum de `x` et de `y` ☒
- (c) la valeur de `y` ☐
- (d) la valeur de `x` ☐



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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) de répéter une instruction sous condition ☐
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐

2. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le minimum de x et de y ☒
- (b) la valeur de y ☐
- (c) le maximum de x et de y ☐
- (d) la valeur de x ☐

3. Après la séquence 

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = 7 ☐
- (b) y = -1 ☒
- (c) y = 0 ☐
- (d) y = -2 ☐

4. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2 ☒
- (b) x = -2 ☐

(c)  $x = 4$

☐

(d)  $x = -4$

☐

5. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

(a)  $x = -4$

☒

(b)  $x = 2$

☐

(c)  $x = 4$

☐

(d)  $x = -2$

☐

6. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_

(a) booléenne

☒

(b) qui dépend du type des arguments

☐

(c) réelle

☐

(d) entière

☐

7. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_

(a) réelles

☐

(b) entières

☐

(c) alphanumériques

☐

(d) booléennes

☒

8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_

(a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$

☐

(b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$

☒

(c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$

☐

(d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$

☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 4
- (b) x = -4
- (c) x = 2
- (d) x = -2

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = 7
- (b) y = 0
- (c) y = -2
- (d) y = -1

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |

3. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction
- (c) de passer d'instruction en instruction
- (d) d'exécuter une instruction sous condition

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |

4. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments
- (b) réelle

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |

- (c) entière ☐
- (d) booléenne ☒

5. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☐
- (c)  $x = -4$  ☒
- (d)  $x = 4$  ☐

7. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de y ☐
- (b) le minimum de x et de y ☒
- (c) le maximum de x et de y ☐
- (d) la valeur de x ☐

8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles ☐
- (b) alphanumériques ☐
- (c) booléennes ☒
- (d) entières ☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
 

|                                                 |                                     |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------|
| (a) d'exécuter une instruction sous condition   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| (b) de passer d'instruction en instruction      | <input type="checkbox"/>            |
| (c) de répéter une instruction sous condition   | <input type="checkbox"/>            |
| (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction | <input type="checkbox"/>            |
  
2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
 

|                     |                                     |
|---------------------|-------------------------------------|
| (a) booléennes      | <input checked="" type="checkbox"/> |
| (b) réelles         | <input type="checkbox"/>            |
| (c) alphanumériques | <input type="checkbox"/>            |
| (d) entières        | <input type="checkbox"/>            |
  
3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
 

|                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| (a) qui dépend du type des arguments | <input type="checkbox"/>            |
| (b) entière                          | <input type="checkbox"/>            |
| (c) booléenne                        | <input checked="" type="checkbox"/> |
| (d) réelle                           | <input type="checkbox"/>            |
  
4. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_
 

|                             |                                     |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| (a) la valeur de y          | <input type="checkbox"/>            |
| (b) le maximum de x et de y | <input type="checkbox"/>            |
| (c) la valeur de x          | <input type="checkbox"/>            |
| (d) le minimum de x et de y | <input checked="" type="checkbox"/> |

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$
- (b)  $y = 0$
- (c)  $y = -2$
- (d)  $y = 7$

☒  
☐  
☐  
☐

6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$

☐  
☒  
☐  
☐

7. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 2$
- (b)  $x = 4$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = -4$

☐  
☐  
☐  
☒

8. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 2$
- (b)  $x = -2$
- (c)  $x = 4$
- (d)  $x = -4$

☒  
☐  
☐  
☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a) x = -4
- (b) x = 2
- (c) x = -2
- (d) x = 4

☒  
☐  
☐  
☐

2. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_

- (a) x = -2
- (b) x = 4
- (c) x = 2
- (d) x = -4

☐  
☐  
☒  
☐

3. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_

- (a) la valeur de x
- (b) la valeur de y
- (c) le minimum de x et de y
- (d) le maximum de x et de y

☐  
☐  
☒  
☐

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_

- (a) not (a or (not b)) ⇔ not (a and b)
- (b) not (a or (not b)) ⇔ (not a) or b
- (c) not (a or (not b)) ⇔ (not a) and b

☐  
☐  
☒

(d) `not (a or (not b)) ⇔ not (a or b)`

5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

(a) réelle

(b) qui dépend du type des arguments

(c) entière

(d) booléenne

6. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

(a)  $y = -1$

(b)  $y = 7$

(c)  $y = -2$

(d)  $y = 0$

7. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

(a) de répéter une instruction sous condition

(b) d'interrompre l'exécution d'une instruction

(c) de passer d'instruction en instruction

(d) d'exécuter une instruction sous condition

8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

(a) booléennes

(b) entières

(c) alphanumériques

(d) réelles



|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = -2$
- (b)  $x = 4$
- (c)  $x = -4$
- (d)  $x = 2$

☐  
☐  
☒  
☐

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $y = 0$
- (b)  $y = 7$
- (c)  $y = -1$
- (d)  $y = -2$

☐  
☐  
☒  
☐

3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments
- (b) entière
- (c) booléenne
- (d) réelle

☐  
☐  
☒  
☐

4. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_

- (a) la valeur de y

☐

- (b) le maximum de  $x$  et de  $y$  ☐
- (c) le minimum de  $x$  et de  $y$  ☒
- (d) la valeur de  $x$  ☐
5. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
6. Après la séquence 

|                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| $x = -2$<br>$\text{if not } (x > 0 \text{ and } x < 5) : x = -x$<br>$\text{else} : x = 2*x$ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|

, la variable  $x$  est telle que \_\_\_\_\_
- (a)  $x = -4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☒
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = 4$  ☐
7. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) alphanumériques ☐
- (b) entières ☐
- (c) booléennes ☒
- (d) réelles ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

- Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_
  - la valeur de y ☐
  - la valeur de x ☐
  - le minimum de x et de y ☒
  - le maximum de x et de y ☐
- Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
  - booléennes ☒
  - entières ☐
  - alphanumériques ☐
  - réelles ☐
- Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_
  - x = 4 ☐
  - x = 2 ☐
  - x = -4 ☒
  - x = -2 ☐
- Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
  - booléenne ☒
  - réelle ☐
  - qui dépend du type des arguments ☐
  - entière ☐

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$
- (b)  $y = -2$
- (c)  $y = 7$
- (d)  $y = 0$

☒  
☐  
☐  
☐

6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$

☐  
☐  
☐  
☒

7. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition
- (b) de passer d'instruction en instruction
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction
- (d) d'exécuter une instruction sous condition

☐  
☐  
☐  
☒

8. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$
- (b)  $x = -2$
- (c)  $x = -4$
- (d)  $x = 2$

☐  
☐  
☐  
☒

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments ☐
- (b) booléenne ☒
- (c) réelle ☐
- (d) entière ☐

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = 7$  ☐
- (c)  $y = -2$  ☐
- (d)  $y = 0$  ☐

3. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☒

4. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐

- (b)  $x = 2$  ☒
- (c)  $x = -4$  ☐
- (d)  $x = 4$  ☐
5. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) booléennes ☒
- (b) alphanumériques ☐
- (c) réelles ☐
- (d) entières ☐
6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) de répéter une instruction sous condition ☐
- (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒
7. Après la séquence 

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| <pre>if not (x &gt; y) : z = x else : z = y</pre> |
|---------------------------------------------------|

, la variable  $z$  représente \_\_\_\_\_
- (a) le maximum de  $x$  et de  $y$  ☐
- (b) la valeur de  $x$  ☐
- (c) le minimum de  $x$  et de  $y$  ☒
- (d) la valeur de  $y$  ☐
8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐

2. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de passer d'instruction en instruction ☐
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒

3. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le minimum de x et de y ☒
- (b) le maximum de x et de y ☐
- (c) la valeur de y ☐
- (d) la valeur de x ☐

4. Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$  ☒
- (b)  $x = 4$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = -2$  ☐

5. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles ☐
- (b) booléennes ☒
- (c) entières ☐
- (d) alphanumériques ☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 2$  ☒
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☐

7. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) réelle ☐
- (b) booléenne ☒
- (c) entière ☐
- (d) qui dépend du type des arguments ☐

8. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 7$  ☐
- (b)  $y = -1$  ☒
- (c)  $y = -2$  ☐
- (d)  $y = 0$  ☐



|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐

2. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) entière ☐
- (b) qui dépend du type des arguments ☐
- (c) booléenne ☒
- (d) réelle ☐

3. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$  ☐
- (b)  $x = 4$  ☐
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = 2$  ☒

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$
- (b)  $y = 7$
- (c)  $y = -2$
- (d)  $y = 0$

☒  
☐  
☐  
☐

6. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de x
- (b) la valeur de y
- (c) le maximum de x et de y
- (d) le minimum de x et de y

☐  
☐  
☐  
☒

7. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$
- (b)  $x = -2$
- (c)  $x = 2$
- (d)  $x = -4$

☐  
☐  
☐  
☒

8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) entières
- (b) booléennes
- (c) alphanumériques
- (d) réelles

☐  
☒  
☐  
☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) entière ☐
- (b) réelle ☐
- (c) qui dépend du type des arguments ☐
- (d) booléenne ☒

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 0$  ☐
- (b)  $y = -1$  ☒
- (c)  $y = 7$  ☐
- (d)  $y = -2$  ☐

3. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) de répéter une instruction sous condition ☐
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐

4. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles ☐
- (b) booléennes ☒
- (c) alphanumériques ☐
- (d) entières ☐

5. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = -2
- (b) x = 2
- (c) x = -4
- (d) x = 4

☐  
☒  
☐  
☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = -2
- (b) x = 2
- (c) x = -4
- (d) x = 4

☐  
☐  
☒  
☐

7. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le minimum de x et de y
- (b) la valeur de x
- (c) la valeur de y
- (d) le maximum de x et de y

☒  
☐  
☐  
☐

8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a) not (a or (not b))  $\Leftrightarrow$  not (a and b)
- (b) not (a or (not b))  $\Leftrightarrow$  (not a) and b
- (c) not (a or (not b))  $\Leftrightarrow$  (not a) or b
- (d) not (a or (not b))  $\Leftrightarrow$  not (a or b)

☐  
☒  
☐  
☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de x ☐
- (b) le maximum de x et de y ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) la valeur de y ☐

2. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐

3. Après la séquence 

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -2$  ☐
- (b)  $y = 0$  ☐
- (c)  $y = 7$  ☐
- (d)  $y = -1$  ☒

4. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes ☒
- (b) entières ☐
- (c) réelles ☐

- (d) alphanumériques ☐
5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) qui dépend du type des arguments ☐
- (b) entière ☐
- (c) booléenne ☒
- (d) réelle ☐
6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐
7. Après la séquence 

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_
- (a) x = 4 ☐
- (b) x = -4 ☐
- (c) x = 2 ☒
- (d) x = -2 ☐
8. Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_
- (a) x = -4 ☒
- (b) x = 2 ☐
- (c) x = 4 ☐
- (d) x = -2 ☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a) x = -2
- (b) x = -4
- (c) x = 2
- (d) x = 4

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a) y = 0
- (b) y = 7
- (c) y = -2
- (d) y = -1

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |

3. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_

- (a) la valeur de x
- (b) le minimum de x et de y
- (c) le maximum de x et de y
- (d) la valeur de y

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

4. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☒
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☐
5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) booléenne ☒
- (b) entière ☐
- (c) qui dépend du type des arguments ☐
- (d) réelle ☐
6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) de passer d'instruction en instruction ☐
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐
7. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_
- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) entières ☐
- (b) réelles ☐
- (c) booléennes ☒
- (d) alphanumériques ☐



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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = 4$  ☐
- (c)  $x = -4$  ☒
- (d)  $x = 2$  ☐

2. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐

3. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_

- (a) booléennes ☒
- (b) alphanumériques ☐
- (c) réelles ☐
- (d) entières ☐

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒

5. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_

- (a) la valeur de  $y$
- (b) la valeur de  $x$
- (c) le maximum de  $x$  et de  $y$
- (d) le minimum de  $x$  et de  $y$

☐  
☐  
☐  
☒

6. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable  $x$  est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$
- (b)  $x = -4$
- (c)  $x = 2$
- (d)  $x = 4$

☐  
☐  
☒  
☐

7. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) entière
- (b) booléenne
- (c) réelle
- (d) qui dépend du type des arguments

☐  
☒  
☐  
☐

8. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable  $y$  est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -2$
- (b)  $y = 7$
- (c)  $y = 0$
- (d)  $y = -1$

☐  
☐  
☐  
☒

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) de passer d'instruction en instruction ☐
- (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒

2. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes ☒
- (b) réelles ☐
- (c) alphanumériques ☐
- (d) entières ☐

3. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) la valeur de y ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) la valeur de x ☐

4. Après la séquence 

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = -2 ☐
- (b) y = 7 ☐
- (c) y = 0 ☐

(d)  $y = -1$



5. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable  $x$  est telle que \_\_\_\_\_

(a)  $x = -2$



(b)  $x = 4$



(c)  $x = -4$



(d)  $x = 2$



6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

(a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$



(b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$



(c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$



(d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$



7. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

(a) réelle



(b) qui dépend du type des arguments



(c) entière



(d) booléenne



8. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable  $y$  est telle que \_\_\_\_\_

(a)  $x = -2$



(b)  $x = -4$



(c)  $x = 2$



(d)  $x = 4$



|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles ☐
- (b) entières ☐
- (c) alphanumériques ☐
- (d) booléennes ☒

2. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 2$  ☐
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = -4$  ☒
- (d)  $x = 4$  ☐

3. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐

4. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 2$  ☒
- (b)  $x = -4$  ☐
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -2$  ☐

5. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments
- (b) réelle
- (c) entière
- (d) booléenne

☐  
☐  
☐  
☒

6. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 7$
- (b)  $y = -1$
- (c)  $y = 0$
- (d)  $y = -2$

☐  
☒  
☐  
☐

7. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$

☐  
☒  
☐  
☐

8. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le minimum de x et de y
- (b) le maximum de x et de y
- (c) la valeur de x
- (d) la valeur de y

☒  
☐  
☐  
☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) entière ☐
- (b) booléenne ☒
- (c) qui dépend du type des arguments ☐
- (d) réelle ☐

2. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = -4$  ☒
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = 4$  ☐

3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐

4. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = -2$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☒
- (d)  $x = -4$  ☐

5. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐

6. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de y ☐
- (b) la valeur de x ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) le maximum de x et de y ☐

7. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) alphanumériques ☐
- (b) booléennes ☒
- (c) réelles ☐
- (d) entières ☐

8. Après la séquence 

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = -2$  ☐
- (c)  $y = 0$  ☐
- (d)  $y = 7$  ☐



|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_
  - (a) le minimum de x et de y ☒
  - (b) le maximum de x et de y ☐
  - (c) la valeur de y ☐
  - (d) la valeur de x ☐
2. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
  - (a) de répéter une instruction sous condition ☐
  - (b) de passer d'instruction en instruction ☐
  - (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
  - (d) d'exécuter une instruction sous condition ☒
3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
  - (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
  - (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
  - (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
  - (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
4. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
  - (a) entière ☐
  - (b) qui dépend du type des arguments ☐
  - (c) booléenne ☒
  - (d) réelle ☐

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 7$   
(b)  $y = -2$   
(c)  $y = 0$   
(d)  $y = -1$

☐  
☐  
☐  
☒

6. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$   
(b)  $x = 2$   
(c)  $x = -2$   
(d)  $x = 4$

☐  
☒  
☐  
☐

7. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) entières  
(b) alphanumériques  
(c) booléennes  
(d) réelles

☐  
☐  
☒  
☐

8. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 2$   
(b)  $x = 4$   
(c)  $x = -2$   
(d)  $x = -4$

☐  
☐  
☐  
☒

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = 2
- (b) x = -2
- (c) x = -4
- (d) x = 4

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = 0
- (b) y = -1
- (c) y = 7
- (d) y = -2

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

3. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) booléenne
- (b) entière
- (c) réelle
- (d) qui dépend du type des arguments

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |

- (c) `not (a or (not b))`  $\Leftrightarrow$  `not (a and b)` ☐
- (d) `not (a or (not b))`  $\Leftrightarrow$  `not (a or b)` ☐
5. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) réelles ☐
- (b) alphanumériques ☐
- (c) entières ☐
- (d) booléennes ☒
6. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) de passer d'instruction en instruction ☐
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
7. Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_
- (a) `x = 4` ☐
- (b) `x = -4` ☒
- (c) `x = -2` ☐
- (d) `x = 2` ☐
8. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_
- (a) la valeur de x ☐
- (b) la valeur de y ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) le maximum de x et de y ☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence

```

x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
  
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -2$
- (b)  $y = -1$
- (c)  $y = 0$
- (d)  $y = 7$

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |

2. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) entière
- (b) qui dépend du type des arguments
- (c) réelle
- (d) booléenne

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |

3. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'interrompre l'exécution d'une instruction
- (b) de passer d'instruction en instruction
- (c) d'exécuter une instruction sous condition
- (d) de répéter une instruction sous condition

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            |

4. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) entières
- (b) réelles
- (c) alphanumériques
- (d) booléennes

|                                     |
|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> |

5. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_

- (a)  $x = 2$
- (b)  $x = -4$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = 4$

☐  
☒  
☐  
☐

6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$

☐  
☐  
☐  
☒

7. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$
- (b)  $x = 2$
- (c)  $x = -4$
- (d)  $x = 4$

☐  
☒  
☐  
☐

8. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y
- (b) la valeur de y
- (c) le minimum de x et de y
- (d) la valeur de x

☐  
☐  
☒  
☐

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de passer d'instruction en instruction ☐
- (b) de répéter une instruction sous condition ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐

2. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 0$  ☐
- (b)  $y = -1$  ☒
- (c)  $y = 7$  ☐
- (d)  $y = -2$  ☐

3. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☐
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☒

4. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) entières ☐
- (b) réelles ☐

(c) alphanumériques



(d) booléennes



5. Après la séquence 

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| <pre>if not (x &gt; y) : z = x else : z = y</pre> |
|---------------------------------------------------|

, la variable z représente \_\_\_\_\_

(a) la valeur de y



(b) le minimum de x et de y



(c) la valeur de x



(d) le maximum de x et de y



6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

(a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$



(b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$



(c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$



(d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$



7. Après la séquence 

|                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------|
| <pre>x = -2 if not (x &gt; 0 and x &lt; 5) : x = -x else : x = 2*x</pre> |
|--------------------------------------------------------------------------|

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

(a)  $x = 2$



(b)  $x = -4$



(c)  $x = 4$



(d)  $x = -2$



8. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

(a) entière



(b) qui dépend du type des arguments



(c) booléenne



(d) réelle





|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Nom : | Prénom : | Groupe : | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>0</b> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) booléennes ☒
- (b) réelles ☐
- (c) alphanumériques ☐
- (d) entières ☐

2. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) la valeur de y ☐
- (c) la valeur de x ☐
- (d) le minimum de x et de y ☒

3. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de répéter une instruction sous condition ☐
- (b) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (d) de passer d'instruction en instruction ☐

4. Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = -4 ☒
- (b) x = 2 ☐
- (c) x = -2 ☐
- (d) x = 4 ☐

5. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a) x = -2
- (b) x = -4
- (c) x = 2
- (d) x = 4

☐  
☐  
☒  
☐

6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$

☒  
☐  
☐  
☐

7. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a) y = 7
- (b) y = -1
- (c) y = -2
- (d) y = 0

☐  
☒  
☐  
☐

8. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments
- (b) entière
- (c) booléenne
- (d) réelle

☐  
☐  
☒  
☐

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Après la séquence 

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le maximum de x et de y ☐
- (b) la valeur de y ☐
- (c) le minimum de x et de y ☒
- (d) la valeur de x ☐

2. Après la séquence 

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -1$  ☒
- (b)  $y = 7$  ☐
- (c)  $y = -2$  ☐
- (d)  $y = 0$  ☐

3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐

4. Après la séquence 

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 4$  ☐

- (b)  $x = -4$  ☒
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = -2$  ☐
5. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_
- (a) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (b) de passer d'instruction en instruction ☐
- (c) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐
6. Après la séquence
- ```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```
- , la variable  $x$  est telle que \_\_\_\_\_
- (a)  $x = 4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☒
- (c)  $x = -2$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☐
7. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_
- (a) entière ☐
- (b) qui dépend du type des arguments ☐
- (c) réelle ☐
- (d) booléenne ☒
8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_
- (a) booléennes ☒
- (b) alphanumériques ☐
- (c) entières ☐
- (d) réelles ☐

Nom :	Prénom :	Groupe :	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐

2. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$  ☐
- (b)  $x = 2$  ☒
- (c)  $x = 4$  ☐
- (d)  $x = -2$  ☐

3. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable z représente \_\_\_\_\_

- (a) le minimum de x et de y ☒
- (b) la valeur de y ☐
- (c) la valeur de x ☐
- (d) le maximum de x et de y ☐

4. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) qui dépend du type des arguments ☐
- (b) booléenne ☒
- (c) entière ☐
- (d) réelle ☐

5. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = 7$
- (b)  $y = -1$
- (c)  $y = -2$
- (d)  $y = 0$

☐  
☒  
☐  
☐

6. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable x est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = 2$
- (b)  $x = -4$
- (c)  $x = 4$
- (d)  $x = -2$

☐  
☒  
☐  
☐

7. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) d'exécuter une instruction sous condition
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction
- (c) de répéter une instruction sous condition
- (d) de passer d'instruction en instruction

☒  
☐  
☐  
☐

8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) réelles
- (b) alphanumériques
- (c) entières
- (d) booléennes

☐  
☐  
☐  
☒

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

DURÉE: 5'

DOCUMENTS, TÉLÉPHONES, CALCULETTES ET ORDINATEURS INTERDITS.

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

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

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

### QCM : Alternatives

1. Le résultat d'une comparaison est une valeur \_\_\_\_\_

- (a) réelle ☐
- (b) entière ☐
- (c) qui dépend du type des arguments ☐
- (d) booléenne ☒

2. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_

- (a)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ and } b)$  ☐
- (b)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ or } b$  ☐
- (c)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow (\text{not } a) \text{ and } b$  ☒
- (d)  $\text{not } (a \text{ or } (\text{not } b)) \Leftrightarrow \text{not } (a \text{ or } b)$  ☐

3. Après la séquence

```
x = -2
if not ((x > 0) and (x < 5)) : x = -x
if (x > 0) and (x < 5) x = -2*x
```

, la variable y est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -2$  ☐
- (b)  $x = 4$  ☐
- (c)  $x = 2$  ☐
- (d)  $x = -4$  ☒

4. La fonction principale d'une instruction de test est \_\_\_\_\_

- (a) de passer d'instruction en instruction ☐
- (b) d'interrompre l'exécution d'une instruction ☐
- (c) d'exécuter une instruction sous condition ☒
- (d) de répéter une instruction sous condition ☐

5. Après la séquence

```
x = -2
if not (x > 0 and x < 5) : x = -x
else : x = 2*x
```

, la variable  $x$  est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $x = -4$
- (b)  $x = 2$
- (c)  $x = -2$
- (d)  $x = 4$

☐  
☒  
☐  
☐

6. Après la séquence

```
x = -3
if x < -4 : y = 0
elif x < -3 : y = 4 - x
elif x < -1 : y = x*x + 6*x + 8
elif x < 3 : y = 2 - x
else : y = -2
```

, la variable  $y$  est telle que \_\_\_\_\_

- (a)  $y = -2$
- (b)  $y = -1$
- (c)  $y = 0$
- (d)  $y = 7$

☐  
☒  
☐  
☐

7. Après la séquence

```
if not (x > y) : z = x
else : z = y
```

, la variable  $z$  représente \_\_\_\_\_

- (a) la valeur de  $y$
- (b) le maximum de  $x$  et de  $y$
- (c) le minimum de  $x$  et de  $y$
- (d) la valeur de  $x$

☐  
☐  
☒  
☐

8. Un opérateur booléen s'applique à des valeurs \_\_\_\_\_

- (a) alphanumériques
- (b) entières
- (c) booléennes
- (d) réelles

☐  
☐  
☒  
☐