

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____
 - (a) incrémenter une variable ☐
 - (b) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
 - (c) déplacer une variable en mémoire ☐
 - (d) associer une valeur à une variable ☒
2. Une variable informatique est un objet _____
 - (a) qui varie nécessairement ☐
 - (b) équivalent à une variable mathématique ☐
 - (c) qui associe un nom à une valeur ☒
 - (d) qui modifie la mémoire ☐
3. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____
 - (a) `3.14 = pi` ☐
 - (b) `pi = 0.0` ☒
 - (c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
 - (d) `sin(pi) = 0.0` ☐
4. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? _____
 - (a) `a = b ; b = c ⇔ a == c` ☐
 - (b) `a, b = b, a ⇔ a == b` ☐
 - (c) `a += b ⇔ a = a + b` ☒
 - (d) `a = b ⇔ b = a` ☐

5. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

(a) $a = 14, b = 15, c = 13$



(b) $a = 15, b = 13, c = 14$



(c) $a = 15, b = 14, c = 13$



(d) $a = 13, b = 14, c = 15$



6. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

(a) $a = 13, b = 13$



(b) $a = 4, b = 13$



(c) $a = 4, b = 4$



(d) $a = 13, b = 4$



7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) `break`



(b) `pass`



(c) `continue`



(d) `return`



8. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

(a) $q = 1, r = 13$



(b) $q = 2, r = 7$



(c) $q = 3, r = 1$



(d) $q = 0, r = 19$



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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 4, b = 4 ☐
- (b) a = 13, b = 4 ☐
- (c) a = 13, b = 13 ☒
- (d) a = 4, b = 13 ☐

2. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) continue ☐
- (b) pass ☒
- (c) return ☐
- (d) break ☐

3. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (b) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (c) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
- (d) a = 15, b = 14, c = 13 ☐

4. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) 3.14 = pi ☐
- (b) tan(pi) = sin(pi)/cos(pi) ☐

(c) $\sin(\pi) = 0.0$



(d) $\pi = 0.0$



5. Une variable informatique est un objet _____

(a) qui varie nécessairement



(b) qui associe un nom à une valeur



(c) qui modifie la mémoire



(d) équivalent à une variable mathématique



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

(a) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$



(b) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



(c) $a = b \Leftrightarrow b = a$



(d) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



7. Après la séquence

$a, b = 19, 6$
 $q, r = 0, a$
 $q, r = q + 1, r - b$
 $q, r = q + 1, r - b$
 $q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que _____

(a) $q = 1, r = 13$



(b) $q = 3, r = 1$



(c) $q = 0, r = 19$



(d) $q = 2, r = 7$



8. L'affectation consiste à _____

(a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur



(b) incrémenter une variable



(c) déplacer une variable en mémoire



(d) associer une valeur à une variable



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 : Affectation

1. Une variable informatique est un objet _____

- (a) équivalent à une variable mathématique ☐
- (b) qui modifie la mémoire ☐
- (c) qui associe un nom à une valeur ☒
- (d) qui varie nécessairement ☐

2. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 4 ☐
- (b) a = 4, b = 4 ☐
- (c) a = 13, b = 13 ☒
- (d) a = 4, b = 13 ☐

3. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) pass ☒
- (b) return ☐
- (c) break ☐
- (d) continue ☐

4. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) q = 2, r = 7 ☐
- (b) q = 1, r = 13 ☐

(c) $q = 3, r = 1$



(d) $q = 0, r = 19$



5. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

(a) $a = 15, b = 13, c = 14$



(b) $a = 14, b = 15, c = 13$



(c) $a = 13, b = 14, c = 15$



(d) $a = 15, b = 14, c = 13$



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

(a) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



(b) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



(c) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$



(d) $a = b \Leftrightarrow b = a$



7. L'affectation consiste à _____

(a) associer une valeur à une variable



(b) déplacer une variable en mémoire



(c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur



(d) incrémenter une variable



8. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

(a) $\tan(\pi) = \sin(\pi)/\cos(\pi)$



(b) $\sin(\pi) = 0.0$



(c) $\pi = 0.0$



(d) $3.14 = \pi$



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 : Affectation

1. Après la séquence

a = 13
b = 4
b = a
a = b

, les variables a et b sont telles que _____
- (a) a = 13, b = 4 ☐
- (b) a = 13, b = 13 ☒
- (c) a = 4, b = 4 ☐
- (d) a = 4, b = 13 ☐
2. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____
- (a) 3.14 = pi ☐
- (b) tan(pi) = sin(pi)/cos(pi) ☐
- (c) pi = 0.0 ☒
- (d) sin(pi) = 0.0 ☐
3. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) pass ☒
- (b) break ☐
- (c) continue ☐
- (d) return ☐
4. L'affectation consiste à _____
- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

5. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) $q = 0, r = 19$
- (b) $q = 2, r = 7$
- (c) $q = 3, r = 1$
- (d) $q = 1, r = 13$

☐
☐
☒
☐

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

- (a) $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$
- (b) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$
- (c) $a = b \Leftrightarrow b = a$
- (d) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$

☐
☐
☐
☒

7. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui associe un nom à une valeur
- (b) qui modifie la mémoire
- (c) équivalent à une variable mathématique
- (d) qui varie nécessairement

☒
☐
☐
☐

8. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

- (a) $a = 15, b = 14, c = 13$
- (b) $a = 13, b = 14, c = 15$
- (c) $a = 14, b = 15, c = 13$
- (d) $a = 15, b = 13, c = 14$

☐
☐
☒
☐

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

2. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 13 ☒
- (b) a = 4, b = 4 ☐
- (c) a = 13, b = 4 ☐
- (d) a = 4, b = 13 ☐

3. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) pass ☒
- (b) return ☐
- (c) break ☐
- (d) continue ☐

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (b) a = 15, b = 13, c = 14 ☐

(c) $a = 14, b = 15, c = 13$



(d) $a = 15, b = 14, c = 13$



5. Une variable informatique est un objet _____

(a) qui varie nécessairement



(b) qui associe un nom à une valeur



(c) qui modifie la mémoire



(d) équivalent à une variable mathématique



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

(a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



(b) $a = b \Leftrightarrow b = a$



(c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



(d) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$



7. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

(a) $\tan(\pi) = \sin(\pi)/\cos(\pi)$



(b) $\sin(\pi) = 0.0$



(c) $3.14 = \pi$



(d) $\pi = 0.0$



8. Après la séquence

$a, b = 19, 6$
$q, r = 0, a$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que _____

(a) $q = 3, r = 1$



(b) $q = 0, r = 19$



(c) $q = 1, r = 13$



(d) $q = 2, r = 7$



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 : Affectation

1. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `3.14 = pi` ☐
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒

2. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) `a = 13, b = 4` ☐
- (b) `a = 4, b = 4` ☐
- (c) `a = 4, b = 13` ☐
- (d) `a = 13, b = 13` ☒

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

- (a) `a += b ⇔ a = a + b` ☒
- (b) `a, b = b, a ⇔ a == b` ☐
- (c) `a = b; b = c ⇔ a == c` ☐
- (d) `a = b ⇔ b = a` ☐

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
- (b) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐

- (c) $a = 15, b = 13, c = 14$ ☐
- (d) $a = 14, b = 15, c = 13$ ☒
5. Une variable informatique est un objet _____
- (a) qui associe un nom à une valeur ☒
- (b) qui varie nécessairement ☐
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui modifie la mémoire ☐
6. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `return` ☐
- (b) `break` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `continue` ☐
7. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____
- (a) $q = 2, r = 7$ ☐
- (b) $q = 0, r = 19$ ☐
- (c) $q = 3, r = 1$ ☒
- (d) $q = 1, r = 13$ ☐
8. L'affectation consiste à _____
- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____

- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

2. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (b) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (c) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
- (d) a = 13, b = 14, c = 15 ☐

3. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui modifie la mémoire ☐
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui varie nécessairement ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒

4. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 4, b = 4 ☐
- (b) a = 4, b = 13 ☐

(c) `a = 13, b = 4`



(d) `a = 13, b = 13`



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

(a) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b`



(b) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b`



(c) `a = b` \Leftrightarrow `b = a`



(d) `a = b ; b = c` \Leftrightarrow `a == c`



6. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables `q` et `r` sont telles que _____

(a) `q = 1, r = 13`



(b) `q = 3, r = 1`



(c) `q = 0, r = 19`



(d) `q = 2, r = 7`



7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) `continue`



(b) `pass`



(c) `return`



(d) `break`



8. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

(a) `3.14 = pi`



(b) `pi = 0.0`



(c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)`



(d) `sin(pi) = 0.0`



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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

- (a) a = 15, b = 13, c = 14
- (b) a = 15, b = 14, c = 13
- (c) a = 13, b = 14, c = 15
- (d) a = 14, b = 15, c = 13

☐
☐
☐
☒

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

- (a) $a = b \Leftrightarrow b = a$
- (b) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$
- (c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$
- (d) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$

☐
☐
☒
☐

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) q = 1, r = 13
- (b) q = 3, r = 1
- (c) q = 0, r = 19
- (d) q = 2, r = 7

☐
☒
☐
☐

4. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement
- (b) qui modifie la mémoire

☐
☐

- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒
5. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____
- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `pi = 0.0` ☒
- (d) `3.14 = pi` ☐
6. Après la séquence

<code>a = 13</code>
<code>b = 4</code>
<code>b = a</code>
<code>a = b</code>

, les variables `a` et `b` sont telles que _____
- (a) `a = 4, b = 4` ☐
- (b) `a = 13, b = 13` ☒
- (c) `a = 13, b = 4` ☐
- (d) `a = 4, b = 13` ☐
7. L'affectation consiste à _____
- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
8. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `break` ☐
- (b) `continue` ☐
- (c) `return` ☐
- (d) `pass` ☒

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 : Affectation

1. Après la séquence

$a = 13$
$b = 4$
$b = a$
$a = b$

, les variables **a** et **b** sont telles que _____

- (a) $a = 13, b = 4$ ☐
- (b) $a = 13, b = 13$ ☒
- (c) $a = 4, b = 4$ ☐
- (d) $a = 4, b = 13$ ☐

2. Après la séquence

$a, b = 19, 6$
$q, r = 0, a$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$

, les variables **q** et **r** sont telles que _____

- (a) $q = 2, r = 7$ ☐
- (b) $q = 0, r = 19$ ☐
- (c) $q = 3, r = 1$ ☒
- (d) $q = 1, r = 13$ ☐

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

- (a) $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (c) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (d) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐

4. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) incrémenter une variable ☐

- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
5. Une variable informatique est un objet _____
- (a) qui modifie la mémoire ☐
- (b) qui varie nécessairement ☐
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒
6. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____
- (a) `3.14 = pi` ☐
- (b) `pi = 0.0` ☒
- (c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (d) `sin(pi) = 0.0` ☐
7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `return` ☐
- (b) `break` ☐
- (c) `continue` ☐
- (d) `pass` ☒
8. Après la séquence
- ```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```
- , les variables a, b et c sont telles que \_\_\_\_\_
- (a) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐
- (b) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐
- (c) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
- (d) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒

|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 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 : Affectation

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

- (a)  $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$  ☐
- (b)  $a = b \Leftrightarrow b = a$  ☐
- (c)  $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$  ☐
- (d)  $a += b \Leftrightarrow a = a + b$  ☒

2. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_

- (a) `return` ☐
- (b) `pass` ☒
- (c) `break` ☐
- (d) `continue` ☐

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables `q` et `r` sont telles que \_\_\_\_\_

- (a)  $q = 2, r = 7$  ☐
- (b)  $q = 3, r = 1$  ☒
- (c)  $q = 1, r = 13$  ☐
- (d)  $q = 0, r = 19$  ☐

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables `a`, `b` et `c` sont telles que \_\_\_\_\_

- (a)  $a = 15, b = 13, c = 14$  ☐
- (b)  $a = 13, b = 14, c = 15$  ☐

- (c) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (d) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
5. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_
- (a) qui modifie la mémoire ☐
- (b) qui varie nécessairement ☐
- (c) qui associe un nom à une valeur ☒
- (d) équivalent à une variable mathématique ☐
6. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_
- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
7. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a) `pi = 0.0` ☒
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `3.14 = pi` ☐
- (d) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
8. Après la séquence 

|                     |
|---------------------|
| <code>a = 13</code> |
| <code>b = 4</code>  |
| <code>b = a</code>  |
| <code>a = b</code>  |

, les variables `a` et `b` sont telles que \_\_\_\_\_
- (a) `a = 4, b = 4` ☐
- (b) `a = 4, b = 13` ☐
- (c) `a = 13, b = 13` ☒
- (d) `a = 13, b = 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 : Affectation

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

- (a)  $a = b \Leftrightarrow b = a$  ☐
- (b)  $a += b \Leftrightarrow a = a + b$  ☒
- (c)  $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$  ☐
- (d)  $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$  ☐

2. Après la séquence

|                       |
|-----------------------|
| $a, b = 19, 6$        |
| $q, r = 0, a$         |
| $q, r = q + 1, r - b$ |
| $q, r = q + 1, r - b$ |
| $q, r = q + 1, r - b$ |

, les variables q et r sont telles que \_\_\_\_\_

- (a)  $q = 0, r = 19$  ☐
- (b)  $q = 1, r = 13$  ☐
- (c)  $q = 3, r = 1$  ☒
- (d)  $q = 2, r = 7$  ☐

3. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) incrémenter une variable ☐

4. Après la séquence

|          |
|----------|
| $a = 13$ |
| $b = 4$  |
| $b = a$  |
| $a = b$  |

, les variables a et b sont telles que \_\_\_\_\_

- (a)  $a = 13, b = 13$  ☒
- (b)  $a = 4, b = 13$  ☐

- (c) `a = 4, b = 4` ☐
- (d) `a = 13, b = 4` ☐
5. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? \_\_\_\_\_
- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `3.14 = pi` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒
6. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_
- (a) qui associe un nom à une valeur ☒
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui varie nécessairement ☐
7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_
- (a) `return` ☐
- (b) `break` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `continue` ☐
8. Après la séquence
- ```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```
- , les variables `a`, `b` et `c` sont telles que _____
- (a) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐
- (b) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (c) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
- (d) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____
 - (a) déplacer une variable en mémoire ☐
 - (b) incrémenter une variable ☐
 - (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
 - (d) associer une valeur à une variable ☒
2. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____
 - (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
 - (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
 - (c) `3.14 = pi` ☐
 - (d) `pi = 0.0` ☒
3. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? _____
 - (a) `a = b ⇔ b = a` ☐
 - (b) `a = b ; b = c ⇔ a == c` ☐
 - (c) `a += b ⇔ a = a + b` ☒
 - (d) `a, b = b, a ⇔ a == b` ☐
4. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
 - (a) `break` ☐
 - (b) `continue` ☐
 - (c) `pass` ☒
 - (d) `return` ☐

5. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) $a = 13, b = 14, c = 15$
- (b) $a = 15, b = 14, c = 13$
- (c) $a = 14, b = 15, c = 13$
- (d) $a = 15, b = 13, c = 14$

☐
☐
☒
☐

6. Après la séquence

$a, b = 19, 6$
$q, r = 0, a$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) $q = 3, r = 1$
- (b) $q = 0, r = 19$
- (c) $q = 1, r = 13$
- (d) $q = 2, r = 7$

☒
☐
☐
☐

7. Une variable informatique est un objet _____

- (a) équivalent à une variable mathématique
- (b) qui varie nécessairement
- (c) qui associe un nom à une valeur
- (d) qui modifie la mémoire

☐
☐
☒
☐

8. Après la séquence

$a = 13$
$b = 4$
$b = a$
$a = b$

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 4, b = 13$
- (b) $a = 13, b = 4$
- (c) $a = 13, b = 13$
- (d) $a = 4, b = 4$

☐
☐
☒
☐

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____

- (a) déplacer une variable en mémoire ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) incrémenter une variable ☐

2. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui modifie la mémoire ☐
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui varie nécessairement ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒

3. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____

- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `3.14 = pi` ☐
- (c) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
- (b) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (c) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐
- (d) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐

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

(a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



(b) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$



(c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



(d) $a = b \Leftrightarrow b = a$



6. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables **q** et **r** sont telles que _____

(a) $q = 2, r = 7$



(b) $q = 0, r = 19$



(c) $q = 1, r = 13$



(d) $q = 3, r = 1$



7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) `return`



(b) `continue`



(c) `break`



(d) `pass`



8. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables **a** et **b** sont telles que _____

(a) $a = 4, b = 4$



(b) $a = 13, b = 4$



(c) $a = 13, b = 13$



(d) $a = 4, b = 13$



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 : Affectation

1. Après la séquence

a = 13
b = 4
b = a
a = b

, les variables a et b sont telles que _____
- (a) a = 13, b = 13 ☒
- (b) a = 4, b = 4 ☐
- (c) a = 13, b = 4 ☐
- (d) a = 4, b = 13 ☐
2. L'affectation consiste à _____
- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) déplacer une variable en mémoire ☐
3. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____
- (a) 3.14 = pi ☐
- (b) tan(pi) = sin(pi)/cos(pi) ☐
- (c) sin(pi) = 0.0 ☐
- (d) pi = 0.0 ☒
4. Une variable informatique est un objet _____
- (a) qui modifie la mémoire ☐
- (b) qui varie nécessairement ☐
- (c) qui associe un nom à une valeur ☒
- (d) équivalent à une variable mathématique ☐

5. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que_____

(a) q = 3, r = 1



(b) q = 1, r = 13



(c) q = 0, r = 19



(d) q = 2, r = 7



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

(a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



(b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



(c) $a = b \Leftrightarrow b = a$



(d) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$



7. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

(a) a = 15, b = 13, c = 14



(b) a = 14, b = 15, c = 13



(c) a = 15, b = 14, c = 13



(d) a = 13, b = 14, c = 15



8. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) pass



(b) break



(c) return



(d) continue



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 : Affectation

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

- (a) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (c) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (d) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐

2. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 4, b = 13$ ☐
- (b) $a = 4, b = 4$ ☐
- (c) $a = 13, b = 4$ ☐
- (d) $a = 13, b = 13$ ☒

3. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `3.14 = pi` ☐
- (c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒

4. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `continue` ☐
- (b) `break` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `return` ☐

5. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui associe un nom à une valeur ☒
- (b) qui varie nécessairement ☐
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui modifie la mémoire ☐

6. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables **q** et **r** sont telles que_____

- (a) $q = 1, r = 13$ ☐
- (b) $q = 3, r = 1$ ☒
- (c) $q = 2, r = 7$ ☐
- (d) $q = 0, r = 19$ ☐

7. L'affectation consiste à _____

- (a) déplacer une variable en mémoire ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

8. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables **a**, **b** et **c** sont telles que_____

- (a) $a = 15, b = 14, c = 13$ ☐
- (b) $a = 13, b = 14, c = 15$ ☐
- (c) $a = 15, b = 13, c = 14$ ☐
- (d) $a = 14, b = 15, c = 13$ ☒

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____

- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒

2. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui modifie la mémoire ☐

3. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 4, b = 13 ☐
- (b) a = 13, b = 13 ☒
- (c) a = 13, b = 4 ☐
- (d) a = 4, b = 4 ☐

4. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) q = 3, r = 1 ☒
- (b) q = 2, r = 7 ☐

- (c) `q = 1, r = 13` ☐
- (d) `q = 0, r = 19` ☐
5. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____
- (a) `pi = 0.0` ☒
- (b) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (c) `3.14 = pi` ☐
- (d) `sin(pi) = 0.0` ☐
6. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `break` ☐
- (b) `continue` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `return` ☐
7. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? _____
- (a) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b` ☒
- (b) `a = b ; b = c` \Leftrightarrow `a == c` ☐
- (c) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b` ☐
- (d) `a = b` \Leftrightarrow `b = a` ☐
8. Après la séquence
- ```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```
- , les variables `a`, `b` et `c` sont telles que \_\_\_\_\_
- (a) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐
- (b) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐
- (c) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (d) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐



|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 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 : Affectation

1. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_

- (a) `pass` ☒
- (b) `break` ☐
- (c) `return` ☐
- (d) `continue` ☐

2. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_

- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) incrémenter une variable ☐

3. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables **a** et **b** sont telles que \_\_\_\_\_

- (a) `a = 4, b = 4` ☐
- (b) `a = 13, b = 4` ☐
- (c) `a = 13, b = 13` ☒
- (d) `a = 4, b = 13` ☐

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

- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `pi = 0.0` ☒
- (c) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (d) `3.14 = pi` ☐

5. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que\_\_\_\_\_

- (a) a = 15, b = 14, c = 13
- (b) a = 14, b = 15, c = 13
- (c) a = 15, b = 13, c = 14
- (d) a = 13, b = 14, c = 15

☐  
☒  
☐  
☐

6. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_

- (a) équivalent à une variable mathématique
- (b) qui modifie la mémoire
- (c) qui varie nécessairement
- (d) qui associe un nom à une valeur

☐  
☐  
☐  
☒

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

- (a) a, b = b, a  $\Leftrightarrow$  a == b
- (b) a = b  $\Leftrightarrow$  b = a
- (c) a = b ; b = c  $\Leftrightarrow$  a == c
- (d) a += b  $\Leftrightarrow$  a = a + b

☐  
☐  
☐  
☒

8. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que\_\_\_\_\_

- (a) q = 1, r = 13
- (b) q = 3, r = 1
- (c) q = 2, r = 7
- (d) q = 0, r = 19

☐  
☒  
☐  
☐

|       |          |          |   |   |   |   |
|-------|----------|----------|---|---|---|---|
| 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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que\_\_\_\_\_

- (a) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (b) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (c) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
- (d) a = 14, b = 15, c = 13 ☒

2. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que\_\_\_\_\_

- (a) q = 3, r = 1 ☒
- (b) q = 0, r = 19 ☐
- (c) q = 1, r = 13 ☐
- (d) q = 2, r = 7 ☐

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

- (a) 3.14 = pi ☐
- (b) sin(pi) = 0.0 ☐
- (c) tan(pi) = sin(pi)/cos(pi) ☐
- (d) pi = 0.0 ☒

4. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_

- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒

- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

5. Après la séquence

|                     |
|---------------------|
| <code>a = 13</code> |
| <code>b = 4</code>  |
| <code>b = a</code>  |
| <code>a = b</code>  |

, les variables a et b sont telles que \_\_\_\_\_

- (a) `a = 13, b = 4` ☐
- (b) `a = 13, b = 13` ☒
- (c) `a = 4, b = 13` ☐
- (d) `a = 4, b = 4` ☐

6. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_

- (a) `return` ☐
- (b) `break` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `continue` ☐

7. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) équivalent à une variable mathématique ☐

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

- (a) `a += b`  $\Leftrightarrow$  `a = a + b` ☒
- (b) `a = b`  $\Leftrightarrow$  `b = a` ☐
- (c) `a, b = b, a`  $\Leftrightarrow$  `a == b` ☐
- (d) `a = b ; b = c`  $\Leftrightarrow$  `a == c` ☐

|       |          |          |   |   |   |   |
|-------|----------|----------|---|---|---|---|
| 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 : Affectation

1. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_

- |                           |                                     |
|---------------------------|-------------------------------------|
| (a) <code>break</code>    | <input type="checkbox"/>            |
| (b) <code>return</code>   | <input type="checkbox"/>            |
| (c) <code>pass</code>     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| (d) <code>continue</code> | <input type="checkbox"/>            |

2. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables `a` et `b` sont telles que \_\_\_\_\_

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| (a) <code>a = 13, b = 13</code> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| (b) <code>a = 13, b = 4</code>  | <input type="checkbox"/>            |
| (c) <code>a = 4, b = 4</code>   | <input type="checkbox"/>            |
| (d) <code>a = 4, b = 13</code>  | <input type="checkbox"/>            |

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables `q` et `r` sont telles que \_\_\_\_\_

- |                                |                                     |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| (a) <code>q = 0, r = 19</code> | <input type="checkbox"/>            |
| (b) <code>q = 1, r = 13</code> | <input type="checkbox"/>            |
| (c) <code>q = 3, r = 1</code>  | <input checked="" type="checkbox"/> |
| (d) <code>q = 2, r = 7</code>  | <input type="checkbox"/>            |

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables `a`, `b` et `c` sont telles que \_\_\_\_\_

- (a)  $a = 15, b = 13, c = 14$  ☐
- (b)  $a = 13, b = 14, c = 15$  ☐
- (c)  $a = 15, b = 14, c = 13$  ☐
- (d)  $a = 14, b = 15, c = 13$  ☒
5. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_
- (a) déplacer une variable en mémoire ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) incrémenter une variable ☐
6. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $\tan(\pi) = \sin(\pi)/\cos(\pi)$  ☐
- (b)  $\pi = 0.0$  ☒
- (c)  $3.14 = \pi$  ☐
- (d)  $\sin(\pi) = 0.0$  ☐
7. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_
- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui associe un nom à une valeur ☒
- (d) qui modifie la mémoire ☐
8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$  ☐
- (b)  $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$  ☐
- (c)  $a += b \Leftrightarrow a = a + b$  ☒
- (d)  $a = b \Leftrightarrow b = a$  ☐

|       |          |          |   |   |   |   |
|-------|----------|----------|---|---|---|---|
| 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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que\_\_\_\_\_

- (a) q = 2, r = 7
- (b) q = 1, r = 13
- (c) q = 3, r = 1
- (d) q = 0, r = 19

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

2. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_

- (a) pass
- (b) return
- (c) continue
- (d) break

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

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

- (a) a += b ⇔ a = a + b
- (b) a = b; b = c ⇔ a == c
- (c) a, b = b, a ⇔ a == b
- (d) a = b ⇔ b = a

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

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que\_\_\_\_\_

- (a) a = 14, b = 15, c = 13
- (b) a = 15, b = 13, c = 14

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

- (c)  $a = 13, b = 14, c = 15$  ☐
- (d)  $a = 15, b = 14, c = 13$  ☐
5. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_
- (a) équivalent à une variable mathématique ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui varie nécessairement ☐
6. Après la séquence 

|          |
|----------|
| $a = 13$ |
| $b = 4$  |
| $b = a$  |
| $a = b$  |

, les variables  $a$  et  $b$  sont telles que \_\_\_\_\_
- (a)  $a = 13, b = 4$  ☐
- (b)  $a = 13, b = 13$  ☒
- (c)  $a = 4, b = 4$  ☐
- (d)  $a = 4, b = 13$  ☐
7. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $\pi = 0.0$  ☒
- (b)  $\sin(\pi) = 0.0$  ☐
- (c)  $\tan(\pi) = \sin(\pi)/\cos(\pi)$  ☐
- (d)  $3.14 = \pi$  ☐
8. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_
- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) incrémenter une variable ☐



|       |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que \_\_\_\_\_

- (a) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (b) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (c) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (d) a = 15, b = 13, c = 14 ☐

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

- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `pi = 0.0` ☒
- (c) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (d) `3.14 = pi` ☐

3. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que \_\_\_\_\_

- (a) a = 4, b = 13 ☐
- (b) a = 13, b = 4 ☐
- (c) a = 4, b = 4 ☐
- (d) a = 13, b = 13 ☒

4. Une variable informatique est un objet \_\_\_\_\_

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐

- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒
5. L'affectation consiste à \_\_\_\_\_
- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒
6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? \_\_\_\_\_
- (a)  $a += b \Leftrightarrow a = a + b$  ☒
- (b)  $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$  ☐
- (c)  $a = b \Leftrightarrow b = a$  ☐
- (d)  $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$  ☐
7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit \_\_\_\_\_
- (a) `continue` ☐
- (b) `return` ☐
- (c) `break` ☐
- (d) `pass` ☒
8. Après la séquence
- ```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```
- , les variables `q` et `r` sont telles que _____
- (a) $q = 3, r = 1$ ☒
- (b) $q = 1, r = 13$ ☐
- (c) $q = 2, r = 7$ ☐
- (d) $q = 0, r = 19$ ☐

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 : Affectation

1. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `continue` ☐
- (b) `return` ☐
- (c) `break` ☐
- (d) `pass` ☒

2. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) déplacer une variable en mémoire ☐

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

- (a) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (c) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (d) $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables **a**, **b** et **c** sont telles que _____

- (a) $a = 15, b = 13, c = 14$ ☐
- (b) $a = 14, b = 15, c = 13$ ☒
- (c) $a = 13, b = 14, c = 15$ ☐
- (d) $a = 15, b = 14, c = 13$ ☐

5. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒

6. Après la séquence

<code>a = 13</code>
<code>b = 4</code>
<code>b = a</code>
<code>a = b</code>

, les variables **a** et **b** sont telles que _____

- (a) `a = 13, b = 13` ☒
- (b) `a = 4, b = 13` ☐
- (c) `a = 4, b = 4` ☐
- (d) `a = 13, b = 4` ☐

7. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `pi = 0.0` ☒
- (d) `3.14 = pi` ☐

8. Après la séquence

<code>a, b = 19, 6</code>
<code>q, r = 0, a</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>

, les variables **q** et **r** sont telles que_____

- (a) `q = 3, r = 1` ☒
- (b) `q = 2, r = 7` ☐
- (c) `q = 0, r = 19` ☐
- (d) `q = 1, r = 13` ☐

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 : Affectation

1. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒

2. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
- (b) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (c) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (d) a = 14, b = 15, c = 13 ☒

3. L'affectation consiste à _____

- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒

4. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____

- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `pi = 0.0` ☒
- (c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (d) `3.14 = pi` ☐

5. Après la séquence

<code>a = 13</code>
<code>b = 4</code>
<code>b = a</code>
<code>a = b</code>

, les variables `a` et `b` sont telles que _____

(a) `a = 4, b = 13`



(b) `a = 13, b = 4`



(c) `a = 13, b = 13`



(d) `a = 4, b = 4`



6. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) `break`



(b) `pass`



(c) `return`



(d) `continue`



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

(a) `a = b` \Leftrightarrow `b = a`



(b) `a = b ; b = c` \Leftrightarrow `a == c`



(c) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b`



(d) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b`



8. Après la séquence

<code>a, b = 19, 6</code>
<code>q, r = 0, a</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>

, les variables `q` et `r` sont telles que _____

(a) `q = 1, r = 13`



(b) `q = 0, r = 19`



(c) `q = 2, r = 7`



(d) `q = 3, r = 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 : Affectation

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

- (a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (b) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (d) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐

2. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) $3.14 = \text{pi}$ ☐
- (b) $\text{sin}(\text{pi}) = 0.0$ ☐
- (c) $\text{pi} = 0.0$ ☒
- (d) $\text{tan}(\text{pi}) = \text{sin}(\text{pi})/\text{cos}(\text{pi})$ ☐

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) $q = 2, r = 7$ ☐
- (b) $q = 3, r = 1$ ☒
- (c) $q = 0, r = 19$ ☐
- (d) $q = 1, r = 13$ ☐

4. Une variable informatique est un objet _____

- (a) équivalent à une variable mathématique ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui varie nécessairement ☐

5. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `continue` ☐
- (b) `return` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `break` ☐

6. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

7. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables **a** et **b** sont telles que _____

- (a) `a = 13, b = 13` ☒
- (b) `a = 4, b = 13` ☐
- (c) `a = 13, b = 4` ☐
- (d) `a = 4, b = 4` ☐

8. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables **a**, **b** et **c** sont telles que _____

- (a) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐
- (b) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (c) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
- (d) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐

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 : Affectation

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

- (a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (b) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (c) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (d) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒

2. L'affectation consiste à _____

- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) incrémenter une variable ☐

3. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `break` ☐
- (b) `continue` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `return` ☐

4. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `3.14 = pi` ☐
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `pi = 0.0` ☒
- (d) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐

5. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 4, b = 13$
- (b) $a = 13, b = 4$
- (c) $a = 4, b = 4$
- (d) $a = 13, b = 13$

☐
☐
☐
☒

6. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui modifie la mémoire
- (b) qui varie nécessairement
- (c) équivalent à une variable mathématique
- (d) qui associe un nom à une valeur

☐
☐
☐
☒

7. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

- (a) $a = 13, b = 14, c = 15$
- (b) $a = 15, b = 13, c = 14$
- (c) $a = 15, b = 14, c = 13$
- (d) $a = 14, b = 15, c = 13$

☐
☐
☐
☒

8. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) $q = 2, r = 7$
- (b) $q = 1, r = 13$
- (c) $q = 0, r = 19$
- (d) $q = 3, r = 1$

☐
☐
☐
☒

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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

- (a) a = 15, b = 14, c = 13
- (b) a = 13, b = 14, c = 15
- (c) a = 14, b = 15, c = 13
- (d) a = 15, b = 13, c = 14

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

2. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui associe un nom à une valeur
- (b) qui modifie la mémoire
- (c) qui varie nécessairement
- (d) équivalent à une variable mathématique

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

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) q = 1, r = 13
- (b) q = 2, r = 7
- (c) q = 0, r = 19
- (d) q = 3, r = 1

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

4. L'affectation consiste à _____

- (a) incrémenter une variable
- (b) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur

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

- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒
5. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `break` ☐
- (b) `return` ☐
- (c) `continue` ☐
- (d) `pass` ☒
6. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle ? _____
- (a) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b` ☐
- (b) `a = b` \Leftrightarrow `b = a` ☐
- (c) `a = b ; b = c` \Leftrightarrow `a == c` ☐
- (d) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b` ☒
7. Après la séquence

<code>a = 13</code>
<code>b = 4</code>
<code>b = a</code>
<code>a = b</code>

, les variables `a` et `b` sont telles que _____
- (a) `a = 4, b = 4` ☐
- (b) `a = 4, b = 13` ☐
- (c) `a = 13, b = 4` ☐
- (d) `a = 13, b = 13` ☒
8. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____
- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `3.14 = pi` ☐
- (c) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒

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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 15, b = 14, c = 13
- (b) a = 15, b = 13, c = 14
- (c) a = 14, b = 15, c = 13
- (d) a = 13, b = 14, c = 15

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

2. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 13
- (b) a = 4, b = 4
- (c) a = 4, b = 13
- (d) a = 13, b = 4

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

3. Une variable informatique est un objet _____

- (a) équivalent à une variable mathématique
- (b) qui associe un nom à une valeur
- (c) qui modifie la mémoire
- (d) qui varie nécessairement

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

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

- (a) $a = b \Leftrightarrow b = a$
- (b) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$

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

(c) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



(d) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



5. L'affectation consiste à _____

(a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur



(b) déplacer une variable en mémoire



(c) incrémenter une variable



(d) associer une valeur à une variable



6. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) `pass`



(b) `continue`



(c) `return`



(d) `break`



7. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

(a) `3.14 = pi`



(b) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)`



(c) `sin(pi) = 0.0`



(d) `pi = 0.0`



8. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables `q` et `r` sont telles que _____

(a) `q = 3, r = 1`



(b) `q = 0, r = 19`



(c) `q = 1, r = 13`



(d) `q = 2, r = 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 : Affectation

1. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) équivalent à une variable mathématique ☐

2. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

3. Après la séquence

a = 13
b = 4
b = a
a = b

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 4, b = 4 ☐
- (b) a = 4, b = 13 ☐
- (c) a = 13, b = 13 ☒
- (d) a = 13, b = 4 ☐

4. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) return ☐
- (b) continue ☐
- (c) break ☐
- (d) pass ☒

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

- (a) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (b) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (d) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐

6. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

- (a) $a = 14, b = 15, c = 13$ ☒
- (b) $a = 15, b = 13, c = 14$ ☐
- (c) $a = 15, b = 14, c = 13$ ☐
- (d) $a = 13, b = 14, c = 15$ ☐

7. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) $\tan(\pi) = \sin(\pi)/\cos(\pi)$ ☐
- (b) $\pi = 0.0$ ☒
- (c) $3.14 = \pi$ ☐
- (d) $\sin(\pi) = 0.0$ ☐

8. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) $q = 1, r = 13$ ☐
- (b) $q = 0, r = 19$ ☐
- (c) $q = 3, r = 1$ ☒
- (d) $q = 2, r = 7$ ☐

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 : Affectation

1. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `break` ☐
- (b) `pass` ☒
- (c) `return` ☐
- (d) `continue` ☐

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

- (a) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b` ☒
- (b) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b` ☐
- (c) `a = b ; b = c` \Leftrightarrow `a == c` ☐
- (d) `a = b` \Leftrightarrow `b = a` ☐

3. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables `a`, `b` et `c` sont telles que _____

- (a) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐
- (b) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (c) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐
- (d) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐

4. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables `a` et `b` sont telles que _____

- (a) `a = 13, b = 13` ☒
- (b) `a = 13, b = 4` ☐

(c) $a = 4, b = 13$

☐

(d) $a = 4, b = 4$

☐

5. Après la séquence

$a, b = 19, 6$ $q, r = 0, a$ $q, r = q + 1, r - b$ $q, r = q + 1, r - b$ $q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que_____

(a) $q = 0, r = 19$

☐

(b) $q = 1, r = 13$

☐

(c) $q = 3, r = 1$

☒

(d) $q = 2, r = 7$

☐

6. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

(a) $\tan(\pi) = \sin(\pi)/\cos(\pi)$

☐

(b) $\pi = 0.0$

☒

(c) $\sin(\pi) = 0.0$

☐

(d) $3.14 = \pi$

☐

7. L'affectation consiste à _____

(a) déplacer une variable en mémoire

☐

(b) associer une valeur à une variable

☒

(c) incrémenter une variable

☐

(d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur

☐

8. Une variable informatique est un objet _____

(a) qui modifie la mémoire

☐

(b) qui varie nécessairement

☐

(c) qui associe un nom à une valeur

☒

(d) équivalent à une variable mathématique

☐

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 : Affectation

1. L'affectation consiste à _____

- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒

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

- (a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (c) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (d) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐

3. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 4, b = 4$ ☐
- (b) $a = 13, b = 4$ ☐
- (c) $a = 4, b = 13$ ☐
- (d) $a = 13, b = 13$ ☒

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) $a = 13, b = 14, c = 15$ ☐
- (b) $a = 15, b = 14, c = 13$ ☐

(c) $a = 14, b = 15, c = 13$



(d) $a = 15, b = 13, c = 14$



5. Après la séquence

$a, b = 19, 6$ $q, r = 0, a$ $q, r = q + 1, r - b$ $q, r = q + 1, r - b$ $q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que_____

(a) $q = 3, r = 1$



(b) $q = 2, r = 7$



(c) $q = 0, r = 19$



(d) $q = 1, r = 13$



6. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

(a) $pi = 0.0$



(b) $3.14 = pi$



(c) $\sin(pi) = 0.0$



(d) $\tan(pi) = \sin(pi)/\cos(pi)$



7. Une variable informatique est un objet _____

(a) qui varie nécessairement



(b) qui modifie la mémoire



(c) qui associe un nom à une valeur



(d) équivalent à une variable mathématique



8. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

(a) `break`



(b) `return`



(c) `continue`



(d) `pass`



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 : Affectation

1. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (b) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (c) `3.14 = pi` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒

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

- (a) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b` ☐
- (b) `a = b; b = c` \Leftrightarrow `a == c` ☐
- (c) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b` ☒
- (d) `a = b` \Leftrightarrow `b = a` ☐

3. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui associe un nom à une valeur ☒
- (b) qui varie nécessairement ☐
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) équivalent à une variable mathématique ☐

4. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) déplacer une variable en mémoire ☐

5. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) $a = 15, b = 13, c = 14$
- (b) $a = 13, b = 14, c = 15$
- (c) $a = 15, b = 14, c = 13$
- (d) $a = 14, b = 15, c = 13$



6. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 4, b = 4$
- (b) $a = 13, b = 13$
- (c) $a = 4, b = 13$
- (d) $a = 13, b = 4$



7. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) $q = 3, r = 1$
- (b) $q = 2, r = 7$
- (c) $q = 0, r = 19$
- (d) $q = 1, r = 13$



8. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `break`
- (b) `pass`
- (c) `continue`
- (d) `return`



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 : Affectation

1. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `3.14 = pi` ☐
- (b) `pi = 0.0` ☒
- (c) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (d) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐

2. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `break` ☐
- (b) `return` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `continue` ☐

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) `q = 1, r = 13` ☐
- (b) `q = 3, r = 1` ☒
- (c) `q = 0, r = 19` ☐
- (d) `q = 2, r = 7` ☐

4. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) `a = 4, b = 13` ☐
- (b) `a = 4, b = 4` ☐

(c) $a = 13, b = 13$



(d) $a = 13, b = 4$



5. Une variable informatique est un objet _____

(a) qui varie nécessairement



(b) qui modifie la mémoire



(c) qui associe un nom à une valeur



(d) équivalent à une variable mathématique



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

(a) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$



(b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$



(c) $a = b \Leftrightarrow b = a$



(d) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$



7. L'affectation consiste à _____

(a) incrémenter une variable



(b) associer une valeur à une variable



(c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur



(d) déplacer une variable en mémoire



8. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

(a) $a = 15, b = 14, c = 13$



(b) $a = 15, b = 13, c = 14$



(c) $a = 13, b = 14, c = 15$



(d) $a = 14, b = 15, c = 13$



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 : Affectation

1. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____

- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (c) `pi = 0.0` ☒
- (d) `3.14 = pi` ☐

2. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) qui modifie la mémoire ☐
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui associe un nom à une valeur ☒

3. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `continue` ☐
- (b) `return` ☐
- (c) `pass` ☒
- (d) `break` ☐

4. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐
- (b) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐
- (c) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (d) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐

5. L'affectation consiste à _____

- (a) incrémenter une variable ☐
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (d) associer une valeur à une variable ☒

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

- (a) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (b) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (c) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (d) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒

7. Après la séquence

$a, b = 19, 6$
 $q, r = 0, a$
 $q, r = q + 1, r - b$
 $q, r = q + 1, r - b$
 $q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) $q = 0, r = 19$ ☐
- (b) $q = 1, r = 13$ ☐
- (c) $q = 2, r = 7$ ☐
- (d) $q = 3, r = 1$ ☒

8. Après la séquence

$a = 13$
 $b = 4$
 $b = a$
 $a = b$

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 4, b = 13$ ☐
- (b) $a = 4, b = 4$ ☐
- (c) $a = 13, b = 4$ ☐
- (d) $a = 13, b = 13$ ☒

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 : Affectation

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

- (a) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (b) $a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (c) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (d) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐

2. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) $3.14 = \text{pi}$ ☐
- (b) $\text{pi} = 0.0$ ☒
- (c) $\sin(\text{pi}) = 0.0$ ☐
- (d) $\tan(\text{pi}) = \sin(\text{pi})/\cos(\text{pi})$ ☐

3. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) $a = 13, b = 14, c = 15$ ☐
- (b) $a = 15, b = 14, c = 13$ ☐
- (c) $a = 15, b = 13, c = 14$ ☐
- (d) $a = 14, b = 15, c = 13$ ☒

4. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) $q = 3, r = 1$ ☒
- (b) $q = 0, r = 19$ ☐

- (c) $q = 2, r = 7$ ☐
- (d) $q = 1, r = 13$ ☐
5. L'affectation consiste à _____
- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) associer une valeur à une variable ☒
- (d) déplacer une variable en mémoire ☐
6. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `continue` ☐
- (b) `pass` ☒
- (c) `return` ☐
- (d) `break` ☐
7. Après la séquence

<code>a = 13</code>
<code>b = 4</code>
<code>b = a</code>
<code>a = b</code>

, les variables `a` et `b` sont telles que _____
- (a) $a = 13, b = 4$ ☐
- (b) $a = 13, b = 13$ ☒
- (c) $a = 4, b = 4$ ☐
- (d) $a = 4, b = 13$ ☐
8. Une variable informatique est un objet _____
- (a) qui modifie la mémoire ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui varie nécessairement ☐

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 : Affectation

1. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `continue` ☐
- (b) `pass` ☒
- (c) `return` ☐
- (d) `break` ☐

2. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui varie nécessairement ☐
- (b) qui associe un nom à une valeur ☒
- (c) équivalent à une variable mathématique ☐
- (d) qui modifie la mémoire ☐

3. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables **a** et **b** sont telles que _____

- (a) `a = 13, b = 4` ☐
- (b) `a = 4, b = 13` ☐
- (c) `a = 13, b = 13` ☒
- (d) `a = 4, b = 4` ☐

4. L'affectation consiste à _____

- (a) déplacer une variable en mémoire ☐
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) associer une valeur à une variable ☒
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

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

- (a) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐
- (b) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (c) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (d) $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐

6. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables q et r sont telles que _____

- (a) $q = 0, r = 19$ ☐
- (b) $q = 1, r = 13$ ☐
- (c) $q = 3, r = 1$ ☒
- (d) $q = 2, r = 7$ ☐

7. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) $a = 15, b = 14, c = 13$ ☐
- (b) $a = 15, b = 13, c = 14$ ☐
- (c) $a = 14, b = 15, c = 13$ ☒
- (d) $a = 13, b = 14, c = 15$ ☐

8. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `pi = 0.0` ☒
- (c) `3.14 = pi` ☐
- (d) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐

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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 13 ☒
- (b) a = 4, b = 13 ☐
- (c) a = 13, b = 4 ☐
- (d) a = 4, b = 4 ☐

2. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (b) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (c) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (d) a = 15, b = 13, c = 14 ☐

3. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) break ☐
- (b) return ☐
- (c) pass ☒
- (d) continue ☐

4. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) tan(pi) = sin(pi)/cos(pi) ☐
- (b) 3.14 = pi ☐

(c) `pi = 0.0`



(d) `sin(pi) = 0.0`



5. L'affectation consiste à _____

(a) associer une valeur à une variable



(b) déplacer une variable en mémoire



(c) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur



(d) incrémenter une variable



6. Après la séquence

<code>a, b = 19, 6</code>
<code>q, r = 0, a</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>
<code>q, r = q + 1, r - b</code>

, les variables `q` et `r` sont telles que _____

(a) `q = 2, r = 7`



(b) `q = 1, r = 13`



(c) `q = 0, r = 19`



(d) `q = 3, r = 1`



7. Une variable informatique est un objet _____

(a) qui associe un nom à une valeur



(b) équivalent à une variable mathématique



(c) qui varie nécessairement



(d) qui modifie la mémoire



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

(a) `a, b = b, a` \Leftrightarrow `a == b`



(b) `a += b` \Leftrightarrow `a = a + b`



(c) `a = b ; b = c` \Leftrightarrow `a == c`



(d) `a = b` \Leftrightarrow `b = a`



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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) a = 13, b = 4 ☐
- (b) a = 4, b = 4 ☐
- (c) a = 13, b = 13 ☒
- (d) a = 4, b = 13 ☐

2. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (b) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
- (c) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (d) a = 13, b = 14, c = 15 ☐

3. L'affectation consiste à _____

- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) déplacer une variable en mémoire ☐
- (c) associer une valeur à une variable ☒
- (d) incrémenter une variable ☐

4. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐

- (c) $3.14 = \text{pi}$ ☐
- (d) $\text{pi} = 0.0$ ☒
5. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) `pass` ☒
- (b) `break` ☐
- (c) `return` ☐
- (d) `continue` ☐
6. Une variable informatique est un objet _____
- (a) équivalent à une variable mathématique ☐
- (b) qui modifie la mémoire ☐
- (c) qui associe un nom à une valeur ☒
- (d) qui varie nécessairement ☐
7. Après la séquence

<pre>a, b = 19, 6 q, r = 0, a q, r = q + 1, r - b q, r = q + 1, r - b q, r = q + 1, r - b</pre>

, les variables q et r sont telles que _____
- (a) $q = 3, r = 1$ ☒
- (b) $q = 0, r = 19$ ☐
- (c) $q = 1, r = 13$ ☐
- (d) $q = 2, r = 7$ ☐
8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? _____
- (a) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (b) $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (d) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐

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 : Affectation

1. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que_____

- (a) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (b) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
- (c) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (d) a = 15, b = 14, c = 13 ☐

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

- (a) a = b ; b = c ⇔ a == c ☐
- (b) a = b ⇔ b = a ☐
- (c) a += b ⇔ a = a + b ☒
- (d) a, b = b, a ⇔ a == b ☐

3. L'affectation consiste à _____

- (a) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐
- (b) associer une valeur à une variable ☒
- (c) incrémenter une variable ☐
- (d) déplacer une variable en mémoire ☐

4. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) break ☐
- (b) continue ☐
- (c) pass ☒
- (d) return ☐

5. Après la séquence

$a, b = 19, 6$
$q, r = 0, a$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$
$q, r = q + 1, r - b$

, les variables q et r sont telles que_____

- (a) $q = 3, r = 1$
- (b) $q = 2, r = 7$
- (c) $q = 0, r = 19$
- (d) $q = 1, r = 13$

☒
☐
☐
☐

6. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle? _____

- (a) $pi = 0.0$
- (b) $\tan(pi) = \sin(pi)/\cos(pi)$
- (c) $3.14 = pi$
- (d) $\sin(pi) = 0.0$

☒
☐
☐
☐

7. Une variable informatique est un objet _____

- (a) équivalent à une variable mathématique
- (b) qui varie nécessairement
- (c) qui associe un nom à une valeur
- (d) qui modifie la mémoire

☐
☐
☒
☐

8. Après la séquence

$a = 13$
$b = 4$
$b = a$
$a = b$

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) $a = 13, b = 13$
- (b) $a = 13, b = 4$
- (c) $a = 4, b = 13$
- (d) $a = 4, b = 4$

☒
☐
☐
☐

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 : Affectation

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

- (a) $a, b = b, a \Leftrightarrow a == b$ ☐
- (b) $a = b; b = c \Leftrightarrow a == c$ ☐
- (c) $a += b \Leftrightarrow a = a + b$ ☒
- (d) $a = b \Leftrightarrow b = a$ ☐

2. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____

- (a) `continue` ☐
- (b) `pass` ☒
- (c) `return` ☐
- (d) `break` ☐

3. Après la séquence

```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```

, les variables `q` et `r` sont telles que _____

- (a) $q = 0, r = 19$ ☐
- (b) $q = 2, r = 7$ ☐
- (c) $q = 3, r = 1$ ☒
- (d) $q = 1, r = 13$ ☐

4. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui associe un nom à une valeur ☒
- (b) qui modifie la mémoire ☐
- (c) qui varie nécessairement ☐
- (d) équivalent à une variable mathématique ☐

5. L'affectation consiste à _____

- (a) déplacer une variable en mémoire ☐
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) associer une valeur à une variable ☒
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

6. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____

- (a) `3.14 = pi` ☐
- (b) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (c) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (d) `pi = 0.0` ☒

7. Après la séquence

```
a = 13
b = 4
b = a
a = b
```

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) `a = 4, b = 4` ☐
- (b) `a = 4, b = 13` ☐
- (c) `a = 13, b = 13` ☒
- (d) `a = 13, b = 4` ☐

8. Après la séquence

```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```

, les variables a, b et c sont telles que _____

- (a) `a = 15, b = 13, c = 14` ☐
- (b) `a = 13, b = 14, c = 15` ☐
- (c) `a = 14, b = 15, c = 13` ☒
- (d) `a = 15, b = 14, c = 13` ☐

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 : Affectation

1. Seule une des instructions ci-dessous est une affectation valide. Laquelle ? _____

- (a) `sin(pi) = 0.0` ☐
- (b) `tan(pi) = sin(pi)/cos(pi)` ☐
- (c) `pi = 0.0` ☒
- (d) `3.14 = pi` ☐

2. Après la séquence

<code>a = 13</code>
<code>b = 4</code>
<code>b = a</code>
<code>a = b</code>

, les variables a et b sont telles que _____

- (a) `a = 4, b = 13` ☐
- (b) `a = 4, b = 4` ☐
- (c) `a = 13, b = 13` ☒
- (d) `a = 13, b = 4` ☐

3. Une variable informatique est un objet _____

- (a) qui associe un nom à une valeur ☒
- (b) équivalent à une variable mathématique ☐
- (c) qui modifie la mémoire ☐
- (d) qui varie nécessairement ☐

4. L'affectation consiste à _____

- (a) associer une valeur à une variable ☒
- (b) incrémenter une variable ☐
- (c) déplacer une variable en mémoire ☐
- (d) comparer la valeur d'une variable à une autre valeur ☐

5. Après la séquence
- ```
a, b = 19, 6
q, r = 0, a
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
q, r = q + 1, r - b
```
- , les variables q et r sont telles que\_\_\_\_\_
- (a) q = 2, r = 7 ☐
- (b) q = 3, r = 1 ☒
- (c) q = 0, r = 19 ☐
- (d) q = 1, r = 13 ☐
6. Après la séquence
- ```
a, b, c = 13, 14, 15
tmp = a
a = b
b = c
c = tmp
```
- , les variables a, b et c sont telles que_____
- (a) a = 15, b = 14, c = 13 ☐
- (b) a = 13, b = 14, c = 15 ☐
- (c) a = 14, b = 15, c = 13 ☒
- (d) a = 15, b = 13, c = 14 ☐
7. En PYTHON, l'instruction « ne rien faire » se dit _____
- (a) break ☐
- (b) pass ☒
- (c) continue ☐
- (d) return ☐
8. Seule une des équivalences ci-dessous est valide. Laquelle? _____
- (a) a += b \Leftrightarrow a = a + b ☒
- (b) a = b ; b = c \Leftrightarrow a == c ☐
- (c) a, b = b, a \Leftrightarrow a == b ☐
- (d) a = b \Leftrightarrow b = a ☐