

SOMMAIRE

Exercice 1 : Créer et enregistrer un document.....	2
Exercice 2 : La mise en forme du texte.....	2
Exercice 3 : Les retraits	3
Exercice 4 : Déplacer, copier et supprimer	3
Exercice 5 : Correction d'un texte	3
Exercice 6 : Reproduire une mise en forme.....	3
Exercice 8 : L'alignement.....	4
Exercice 9 : La mise en page.....	4
Exercice 10 : L'interligne.....	4
Exercice 11 : Les caractères exposants et indices	4
Exercice 12 : L'utilisation des tabulations	5
Exercice 13: Les puces et numéros	5
Exercice 14 : Les bordures et trames	5
exercice 16 : Utilisez word art.....	6
exercice 17 : Insérez un en-tête et un pied de page.....	6
exercice 18 : Insérez une lettrine.....	6
Exercice 19 : Les colonnes	6
Exercice 19 : Les tableaux.....	6

Exercice 1:

LE PETIT PRINCE – extrait

J'ai ainsi vécu seul, sans personne avec qui parler véritablement, jusqu'à une panne dans le désert du Sahara, il y a six ans. Quelque chose s'était cassé dans mon moteur, Et comme je n'avais avec moi ni mécanicien, ni passagers, je me préparai à essayer de réussir, tout seul, une

réparation difficile. C'était pour moi une question de vie ou de mort. J'avais à peine de l'eau à boire pour huit jours.

Le premier soir je me suis donc endormi sur le sable à mille milles de toute terre habitée. J'étais bien plus isolé qu'un naufragé sur un rideau au milieu de l'océan. Alors vous imaginez ma surprise, au lever du jour, quand une drôle de petite voix m'a réveillé. Elle disait:

S'il vous plaît... dessine-moi un mouton!

Hein!

Dessine-moi un mouton...

Exercice 2:

LE PETIT PRINCE – extrait

J'ai ainsi vécu seul, sans personne avec qui parler véritablement, jusqu'à une panne dans le désert du Sahara, il y a six ans. Quelque chose s'était cassé dans mon moteur, Et comme je n'avais avec moi ni mécanicien, ni passagers, je me préparai à essayer de réussir, tout seul, une réparation difficile. C'était pour moi une question de vie ou de mort. J'avais à peine de l'eau à boire pour huit jours.

Le premier soir je me suis donc endormi sur le sable à mille milles de toute terre habitée. J'étais bien plus isolé qu'un naufragé sur un rideau au milieu de l'océan. Alors vous imaginez ma surprise, au lever du jour, quand une drôle de petite voix m'a réveillé. Elle disait:

- S'il vous plaît... dessine-moi un mouton!
- Hein!
- Dessine-moi un mouton...

Exercice 3 :

LE PETIT PRINCE – extrait

J'ai ainsi vécu seul, sans personne avec qui parler véritablement, jusqu'à une panne dans le désert du Sahara, il y a six ans. Quelque chose s'était cassé dans mon moteur, Et comme je n'avais avec moi ni mécanicien, ni passagers, je me préparai à essayer de réussir, tout seul, une réparation difficile. C'était pour moi une question de vie ou de mort. J'avais à peine de l'eau à boire pour huit jours.

Le premier soir je me suis donc endormi sur le sable à mille milles de toute terre habitée. J'étais bien plus isolé qu'un naufragé sur un rideau au milieu de l'océan. Alors vous imaginez ma surprise, au lever du jour, quand une drôle de petite voix m'a réveillé. Elle disait:

- S'il vous plaît... dessine-moi un mouton!
- Hein!

- Dessine-moi un mouton...

Exercice 4 :

On remarque que si ne pas enregistrer le document les modifications n'enregistrent pas.

Exercice 5 :

Le lièvre et la tortue

Il était une fois un lièvre qui se vantait d'être l'animal le plus rapide de la forêt. Un jour, il aperçoit sa voisine, la tortue. Il aimait beaucoup se moquer d'elle. Il se met à rire de sa lenteur.

— Mais que tu es lente, chère tortue. Je crois qu'il n'y a pas d'animal plus lent que toi! D'habitude, la tortue ignore ses remarques mais, aujourd'hui, elle est agacée par ces bêtises.

— C'est ce que tu crois, cher lièvre? Faisons une course et voyons qui est le plus rapide de nous deux. Le lièvre pouffe de rire et accepte le défi.

— Une course avec toi? Ce ne sera pas une course, mais un jeu d'enfant!

Les deux animaux se mettent d'accord sur ce qui sera la ligne de départ et sur ce qui sera la ligne d'arrivée. Au signal, les deux commencent à courir.

Le lièvre court vite comme l'éclair. Lorsqu'il ne voit plus la tortue derrière lui, il ralentit le pas. Il n'est pas pressé. Il est très confiant de sa vitesse et de sa légèreté. Il saute dans les champs et déguste le trèfle tendre. Il décide de se reposer quelques instants le long de la route et ferme les yeux.

La tortue continue son chemin. Elle sait que sa démarche est lente. Elle avance un pas à la fois, fixe la route et ne s'arrête pas. Elle dépasse le lièvre endormi et poursuit son chemin.

Trop tard! La tortue gagne la course! Les animaux de la forêt s'étaient rassemblés pour voir la course. Ils applaudissent très fort! Le lièvre arrive, il se sent humilié.

Exercice 6 :

GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE

INTRODUCTION :

1- DEFINITION

L'**informatique** est une science qui permet de traiter l'information de façon automatique.

L'ordinateur est un appareil très puissant permettant de traiter les informations (données) sous forme binaire avec une très grande vitesse, un degré de précision élevée et à la faculté de stocker toutes ces informations.

L'ordinateur est divisé en deux parties : la partie matérielle et la partie logicielle.

2- HISTORIQUE DE L'ORDINATEUR

◇ Le boulier ou un abaque -abacus en latin (outil servant à calculer)

Il est formé d'un cadre rectangulaire muni de tiges sur lesquelles coulissent des boules. Le boulier est lié au système de numération décimale, mais il existe deux grandes catégories de bouliers. Les bouliers en base 10 (une unité, une dizaine, une centaine...).

Et les bouliers en base alternée (5, 2). Les bouliers permettent d'effectuer le calcul des opérations élémentaires : additions, soustractions, multiplications, divisions.

◇ La Pascaline (Pascallian in English)

Inventé par Blaise Pascal et évolué en 1973 par l'allemand Gottfried Wilhelm Leibniz à une machine de multiplications et addition. Fut l'un des premiers calculateurs. Les roues dentées qui la constituent comportent 10 positions (de 0 à 9). A chaque fois qu'une roue passe de la position 9 à la position 0, la roue immédiatement à sa gauche, avance d'une position. Elle permet de faire les quatre opérations.

◇ La carte perforée (parfois appelée carte Herman Hollerith en 1890) et le ruban perforé ont été les premiers supports d'entrée-sortie et les premières mémoires de masse utilisés dans les débuts de l'informatique. La carte perforée avait auparavant été utilisée en mécanographie (Emploi de machines à cartes perforées pour les travaux de comptabilité).

◇ Mark I :

Il a été le premier ordinateur numérique aux États-Unis. a été le premier ordinateur numérique aux États-Unis. L'IBM ASCC (Automatic Sequence Controlled Calculator) électromécanique a été inventé par Howard Aiken à l'Université Harvard, et créé chez IBM puis envoyé par navire à Harvard en février 1944 et officiellement livré le 7 août 1944.

- Son poids est d'environ 4 tonnes (4500 kg)
- Traiter l'addition dans 6 secondes et la division dans un délai 12 Seconde Sa fonctionne d'une manière électrique et mécanique

◇ L'ENIAC : Acronyme de l'anglais Electronic Numerical Integrator Analyser and Computer en 1946, est le premier ordinateur entièrement électronique construit pour être Turing-complet. Il peut être reprogrammé pour résoudre, en principe, tous les problèmes calculatoires. Le principe est une idée de John William Mauchly, J. Presper Eckert .

- Son poids est d'environ 30 tonnes
- Son surface est d'environ 495 m²
- Son altitude est 5.5 m

• Traiter un chiffre composé à 23 nombre dans 2/3 seconde

Exercice 8 :

- GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE

INTRODUCTION :

1- DEFINITION

L'informatique est une science qui permet de traiter l'information de façon automatique.

L'ordinateur est un appareil très puissant permettant de traiter les informations (données) sous forme

binaire avec une très grande vitesse, un degré de précision élevée et à la faculté de stocker toutes ces informations.

L'ordinateur est divisé en deux parties : la partie matérielle et la partie logicielle

- GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE

INTRODUCTION :

1- DEFINITION

L'informatique est une science qui permet de traiter l'information de façon automatique. L'ordinateur est un appareil très puissant permettant de traiter les informations (données) sous forme binaire avec une très grande vitesse, un degré de précision élevée et à la faculté de stocker toutes ces informations.

L'ordinateur est divisé en deux parties : la partie matérielle et la partie logicielle

- GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE

INTRODUCTION :

1- DEFINITION

L'informatique est une science qui permet de traiter l'information de façon automatique. L'ordinateur est un appareil très puissant permettant de traiter les informations (données) sous forme binaire avec une très grande vitesse, un degré de précision élevée et à la faculté de stocker toutes ces informations.

L'ordinateur est divisé en deux parties : la partie matérielle et la partie logicielle

Exercice 9 :

GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE

INTRODUCTION :

1- DEFINITION

L'informatique est une science qui permet de traiter l'information de façon automatique.

L'ordinateur est un appareil très puissant permettant de traiter les informations (données) sous forme binaire avec une très grande vitesse, un degré de précision élevée et à la faculté de stocker toutes ces informations.

L'ordinateur est divisé en deux parties : la partie matérielle et la partie logicielle.

2- HISTORIQUE DE L'ORDINATEUR

◇Le boulier ou un abaque -abacus en latin (outil servant à calculer)

Il est formé d'un cadre rectangulaire muni de tiges sur lesquelles couissent des boules. Le boulier est lié au système de numération décimale, mais il existe deux grandes catégories de bouliers. Les bouliers en base 10 (une unité, une dizaine, une centaine...). Et les bouliers en base alternée (5, 2). Les bouliers permettent d'effectuer le calcul des opérations élémentaires : additions, soustractions, multiplications, divisions.

◇La Pascaline (Pascallian in English)

Inventé par Blaise Pascal et évolué en 1673 par l'allemand Gottfried Wilhelm Leibniz à une machine de multiplications et addition. Fut l'un des premiers calculateurs. Les roues dentées qui

la constituent comportent 10 positions (de 0 à 9). A chaque fois qu'une roue passe de la position 9 à la position 0, la roue immédiatement à sa gauche, avance d'une position. Elle permet de faire les quatre opérations.

Exercice 10 :

Le lièvre et la tortue

Il était une fois un lièvre qui se vantait d'être l'animal le plus rapide de la forêt. Un jour, il aperçoit sa voisine, la tortue. Il aimait beaucoup se moquer d'elle. Il se met à rire de sa lenteur.

— Mais que tu es lente, chère tortue. Je crois qu'il n'y a pas d'animal plus lent que toi! D'habitude, la tortue ignore ses remarques mais, aujourd'hui, elle est agacée par ces bêtises.

— C'est ce que tu crois, cher lièvre? Faisons une course et voyons qui est le plus rapide de nous deux.

Le lièvre pouffe de rire et accepte le défi.

— Une course avec toi? Ce ne sera pas une course, mais un jeu d'enfant!

Les deux animaux se mettent d'accord sur ce qui sera la ligne de départ et sur ce qui sera la ligne d'arrivée. Au signal, les deux commencent à courir.

Le lièvre court vite comme l'éclair. Lorsqu'il ne voit plus la tortue derrière lui, il ralentit le pas. Il n'est pas pressé. Il est très confiant de sa vitesse et de sa légèreté. Il saute dans les champs et déguste le trèfle tendre. Il décide de se reposer quelques instants le long de la route et ferme les yeux.

La tortue continue son chemin. Elle sait que sa démarche est lente. Elle avance un pas à la fois, fixe la route et ne s'arrête pas. Elle dépasse le lièvre endormi et poursuit son chemin.

Tout à coup, le lièvre se réveille en sursaut. Il s'aperçoit qu'il est loin, bien loin derrière la tortue. Il s'élance et court à toute vitesse vers la ligne d'arrivée.

Trop tard! La tortue gagne la course! Les animaux de la forêt s'étaient rassemblés pour voir la course. Ils applaudissent très fort! Le lièvre arrive, il se sent humilié.

Le lièvre a compris que la tortue a été patiente et persévérante. Il se rend compte aussi que rien ne sert de courir, il faut partir à temps. Depuis ce temps, le lièvre ne se moque plus de la tortue. Ils sont devenus de bons amis.

Exercice 11 :

Exercice 12 :

- Sandwich au jambon 2,50 euros
- Moules frites 9,90 euros
- Frites saucisses 5,50 euros
- Frites poulet 8,50 euros

- Viande froide. 5 50 euros
- Brochette de boeuf 12,50 euros (Sauce 3 poivres)
- Brochette de poulet 11,50 euros (Sauce Barbecue Maison)
- Utilisez les tabulations pour lister les éléments, exemple :

Sandwich au jambon 2,50 euros

Exercice 13 :

Ingrédients :

- ♥ 250 g farine tamisée
- ♥ 3 œufs entiers
- ♥ 1/2 l lait
- ♥ 1 pincée de sel
- ♥ Cuillerées à soupe d'huile
- ♥ 1 cuillerée à soupe d'eau de fleur d'oranger ou 1 cuillerée à soupe de rhum

Matériel :

- ♥ Un saladier
- ♥ Une poêle
- ♥ Une spatule

Exercice 14 :

CLUB POM INFORMATIQUE

Exercice 16:

« promotion de fin d'année »

Exercice 17:

Nom : Zahti

Prenom : Hajar

Exercice 18 et 19:

Dans notre beau pays de Vermandois, dans les temps reculés de la préhistoire de la micro-informatique (c'est à dire en 1984), par un beau matin de printemps, donc, ...et pourquoi au printemps, d'ailleurs, ça fait mieux pour une naissance... donc, disais-je, ce matin-là, deux

spécimens fort rares d'adeptes de la micro-informatique se rencontre dans la rue. Et que raconte un fondu de la micro à un autre cinglé de la micro ? Des histoires de micro... Et, naturellement, ils finissent au bistrot !

Exercice 19 :

N 1 :

Exemple de tableau		
1	2	3
4	5	6
7	8	9

