

[← Index des sujets 2022](#)

22-NSIJ1ME1 : Corrigé

Année : **2022**

Centre : **Métropole**

Jour : **1**

Enoncé : [!\[\]\(e3f8612927870f2e0f9f5989e6dd3064_img.jpg\) PDF](#)

1. Exercice 1

structures de données

Partie A

1. Cette phrase décrit le comportement d'une file. En effet, dans une file, le premier élément entré est aussi le premier sorti. Dans une pile par contre le premier entré sera le dernier à sortir.
2. La variable `controleur` augmente de 1 lorsqu'on rencontre une parenthèse ouvrante et diminue de 1 lorsqu'on rencontre une parenthèse fermante par conséquent :
 - pour `B=((())` les valeurs successives seront : 1, 2, 3, 2, 3, 2
 - pour `C=(((())()` les valeurs successives seront : 1, 2, 1, 0, -1, 0
3. Le test 1 :

 Script Python

```
if controleur < 0
```

L'exemple de l'expression `c` illustre ce cas de figure, l'expression est mal parenthésée car le controleur devient négatif

Le test 2 :

 Script Python

```
if controleur == 0
```

L'exemple de l'expression `b` illustre ce cas de figure, l'expression est mal parenthésée car le controleur est non nul après avoir parcouru toute l'expression

 **Attention**

Dans les 4 dernières lignes du code proposé dans l'exercice, on teste si un booléen est vrai et dans ce cas on renvoie vrai et faux sinon :

 **Script Python**

```
if contrôleur == 0 : #
    return True #le parenthésage est correct
else:
    return False #parenthèse(s) fermante(s) manquante(s)
```

Ce qui revient à renvoyer ce booléen, ces quatre lignes se résument donc :

 **Script Python**

```
return contrôleur == 0
```

Partie B

4. a.



Départ

<p></p>

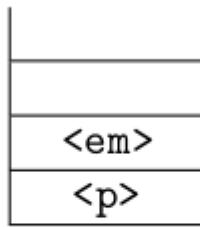
La pile est initialement vide



Etape 1

<p></p>

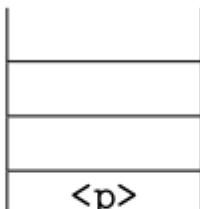
On empile une balise ouvrante



Etape 2

<p></p>

On empile une balise ouvrante



Etape 3

<p></p>

On dépile car la fermante correspond à l'ouvrante empilée.



Etape 3

<p></p>

On dépile car la fermante correspond à l'ouvrante empilée.

b. Si la pile est vide en fin de parcours alors le balisage est correct.

c. Puisque l'expression est correctement balisée, il y autant de balises ouvrantes que de balises fermantes (6 de chaque). Puisqu'on empile les balises ouvrantes, la pile contiendra au maximum 6 éléments.

2. Exercice 2

bases de données

1. a. Cette requête renvoie les champs `nom`, `prenom` et `naissance` de la relation `individu` lorsque le nom est '`Crog`'. Sur l'extrait de la table, on obtient donc : '`Crog`', '`Daniel`', '`07-07-1968`'.

 **Attention**

Le sujet présente des *extraits* des relations `individu` et `realisation`, on ne sait pas s'il faut fournir le résultat des requêtes sur ces extraits uniquement ou de façon générale. Dans la réponse précédente, on donne les deux.

b.

 **Requête SQL**

```
SELECT titre, id_rea FROM realisation WHERE annee > 2020;
```

2. a. C'est la requête 1 qu'il faut utiliser, elle met à jour la table. La requête 2 ne fonctionne pas car elle insère un nouvel enregistrement, or `id_ind` est une clé primaire donc unique. On ne peut donc pas insérer un nouvel enregistrement ayant pour `id_int` la valeur `688`.
- b. Pour la relation `individu` la clé primaire est `id_ind` les autres valeurs acceptent donc des doublons (pas de contrainte `UNIQUE`) et on peut donc avoir deux individus ayant même nom, prénom et date de naissance.

3. a.

 **Requête SQL**

```
INSERT INTO emploi
VALUES (5400, 'Acteur(James Bond)', 688, 105); -- (1)
```

- a. `688` est l'`id_ind` de Daniel Crog et `105` l'`id_rea` de "Casino Imperial".

 **Requête SQL**

```
INSERT INTO emploi
VALUES (5401, 'Acteur(James Bond)', 688, 325); -- (1)
```

- a. `688` est l'`id_ind` de Daniel Crog et `325` l'`id_rea` de "Ciel tombant".
- b. On doit d'abord créer l'enregistrement du film dans la relation `realisation`, car `id_rea` étant une clé étrangère de la relation `emploi`, on ne peut pas créer un enregistrement dans `emploi` si son `id_rea` ne figure pas dans `realisation`.

4. a.

 **Requête SQL**

```
SELECT individu.nom, realisation.titre, realisation.annee
FROM emploi
JOIN individu ON individu.id_ind = emploi.id_ind
JOIN realisation ON realisation.id_rea = emploi.id_rea
WHERE emploi.description = 'Acteur(James Bond)';
```

b.

 **Requête SQL**

```

SELECT emploi.description
FROM emploi
JOIN individu ON individu.id_ind = emploi.id_ind
WHERE individu.prenom = "Denis" AND individu.nom = "Johnson"

```

3. Exercice 3

représentations binaires et protocoles de routage

1. a.

$$\begin{array}{cccccccccc} 2^7 & 2^6 & 2^5 & 2^4 & 2^3 & 2^2 & 2^1 & 2^0 \\ \boxed{1} & \boxed{1} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} \end{array} = 128 + 64 = 192$$

$$\begin{array}{cccccccccc} 2^7 & 2^6 & 2^5 & 2^4 & 2^3 & 2^2 & 2^1 & 2^0 \\ \boxed{1} & \boxed{0} & \boxed{1} & \boxed{0} & \boxed{1} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} \end{array} = 128 + 32 + 8 = 168$$

$$\begin{array}{cccccccccc} 2^7 & 2^6 & 2^5 & 2^4 & 2^3 & 2^2 & 2^1 & 2^0 \\ \boxed{1} & \boxed{0} \end{array} = 128$$

$$\begin{array}{cccccccccc} 2^7 & 2^6 & 2^5 & 2^4 & 2^3 & 2^2 & 2^1 & 2^0 \\ \boxed{1} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{0} & \boxed{1} & \boxed{1} & \boxed{1} \end{array} = 128 + 2 + 1 = 131$$

L'écriture décimale de cette adresse IPv4 est donc 192.168.128.131 b. Le dernier octet a 256 valeurs possibles (de 0 à 255), le nombre d'adresses différentes possibles du réseau A est donc 256.

Attention

Deux adresses sont réservées dans un réseau : une pour le réseau lui-même et l'autre pour la diffusion (*broadcast*). Donc parmi les 256 possibilités, 254 peuvent être attribuées à un hôte du réseau.

2. a. Le routeur A est directement relié à B, C et D (métrique 1)

b.

```

graph LR
A(("A"))
B(("B"))
C(("C"))
D(("D"))
E(("E"))
A --- B & C & D
B --- D
C --- D
D --- E

```

3.

Débit	100 kbps	500 kbps	10 Mbps	100 Mpbs
Métrique associée	1000	200	10	1

4. a. Le chemin emprunté sera F - H - J - K - I pour un coût de 13. Les autres chemins ont un coût supérieur et dans le protocole OSPF on minimise le coût (et pas le nombre de routeurs traversés comme dans le protocole RIP)

b.

Destination	Métrique
F	0
G	8
H	5
I	13
J	6
K	8
L	11

c. Une panne du routeur H, en effet dans ce cas :

- pour transmettre de I à F le chemin serait I - K - J - **G** - F (coût minimal de 19),
- pour transmettre de K à F le chemin serait K - J - **G** - F (coût minimal de 14),
- pour transmettre de J à F le chemin serait J - **G** - F (coût minimal de 12)
- pour transmettre de L à F le chemin serait L - **G** - F (coût minimal de 20)

Dans tous les cas, on transite bien par **G**.

4. Exercice 4

parcours des arbres binaires, diviser pour régner, récursivité

Partie A : Parcours d'un arbre

1. La somme de l'arbre précédent est $32 : 3 + 6 + 2 + 7 + 4 + 9 + 1$

2. Les réponses sont regroupées dans le tableau ci-dessous :

Lettre	Noms
A	Racine
B	Noeud

Lettre	Noms
C	Feuille
D	SAG
E	SAD

3. Le parcours en largeur correspond au parcours de haut en bas et de gauche en droite c'est à dire à la **proposition C** : 3-6-2-7-4-9-1

4. Script Python

```
def somme(nombres):
    s = 0
    for n in nombres:
        s += n
    return s
```

Remarques

On peut aussi penser à utiliser `sum`

5. C'est un parcours en largeur, en effet les noeuds sont placés dans une file, ils sont donc traités dans leur ordre d'arrivée.

Partie B : Méthode 'diviser pour régner'

1. C'est la proposition D : *diviser un problème en deux problèmes plus petits et indépendants.*

Attention

- on peut diviser en plus de *deux* sous problèmes
- la méthode inclus normalement une phase où on combine les solutions des sous problèmes afin d'obtenir celle du problème initial.

2. $\text{somme(Arbre)} = \text{valeur de la racine} + \text{somme(SAG)} + \text{somme(SAD)}$

3. Script Python

```
def calcul_somme(arbre):
    if est_vide(arbre):
        return 0
    else:
        return valeur_racine(arbre) + somme(arbre_gauche(arbre)) + somme(arbre_droit(arbre))
```

5. Exercice 5

programmation orientée objet

1. C'est l'**instruction 3** : `joueur1 = Joueur("Sniper", 319, "A")`

2. a.

 Script Python

```
def redevenir_actif(self):
    if not self.est_actif:
        self.est_actif = True
```

b.

 Script Python

```
def nb_de_tirs_recus(self):
    return len(liste_id_tirs_recus)
```

3. a. C'est le **test 1** qui vérifie que l'équipe du participant est bien celle de la base.

b. A la ligne 5, on constate que lorsqu'un joueur a été touché par le tir d'un coéquipier, le score de l'équipe diminue de 20.

4.  Script Python

```
if participant.est_determine(): # (1)
    self.incremente_score(40)
```

a. Dans la classe `Joueur` donnée en début d'exercice on trouve la méthode `est_determine`