



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

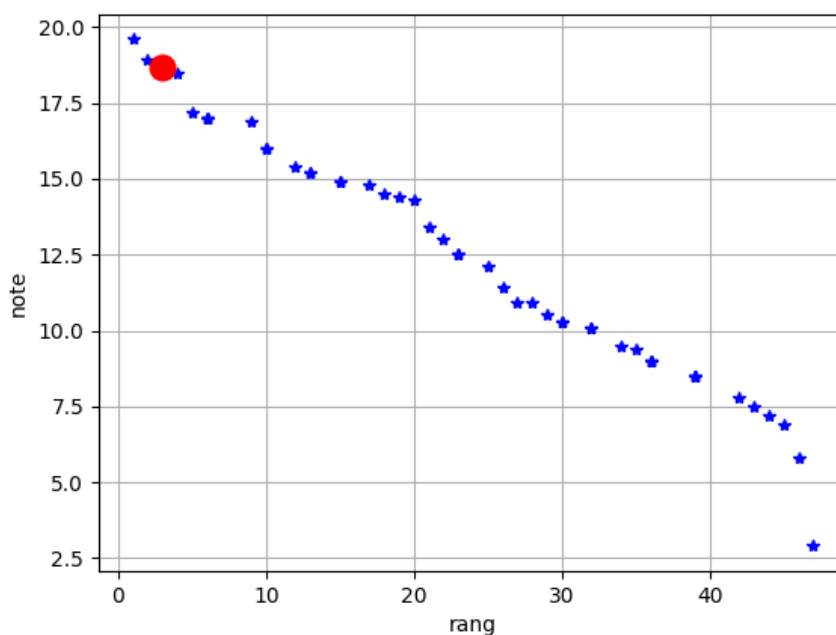
AKNIN-BLANCHARD : 18.7/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 25.7
- note globale sur 20 : 18.7
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 3
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : TB.



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	1.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.75/1.0
	Total : Q13	1.75/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 3.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

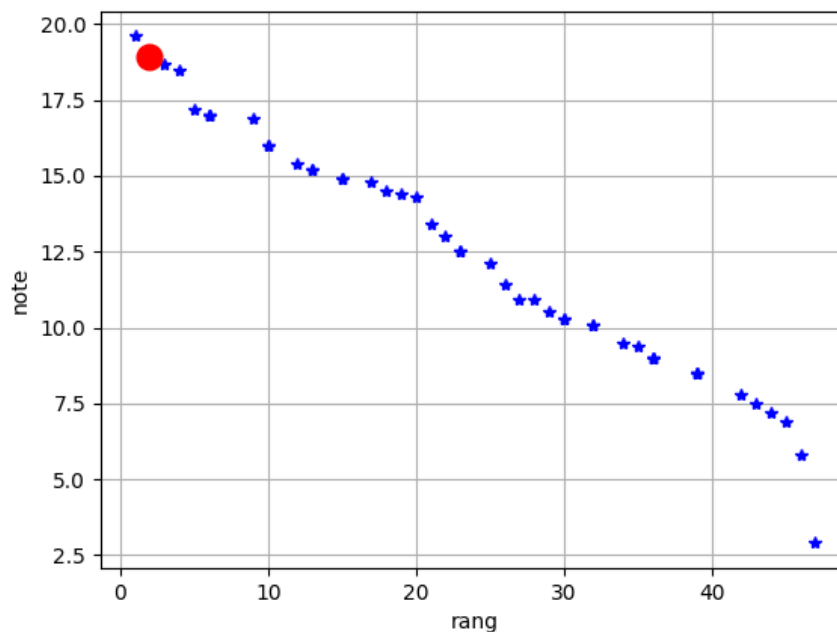
AUCLAIR : 18.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 26.0
- note globale sur 20 : 18.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 2
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : TB



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	0.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.8/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.8/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 3.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

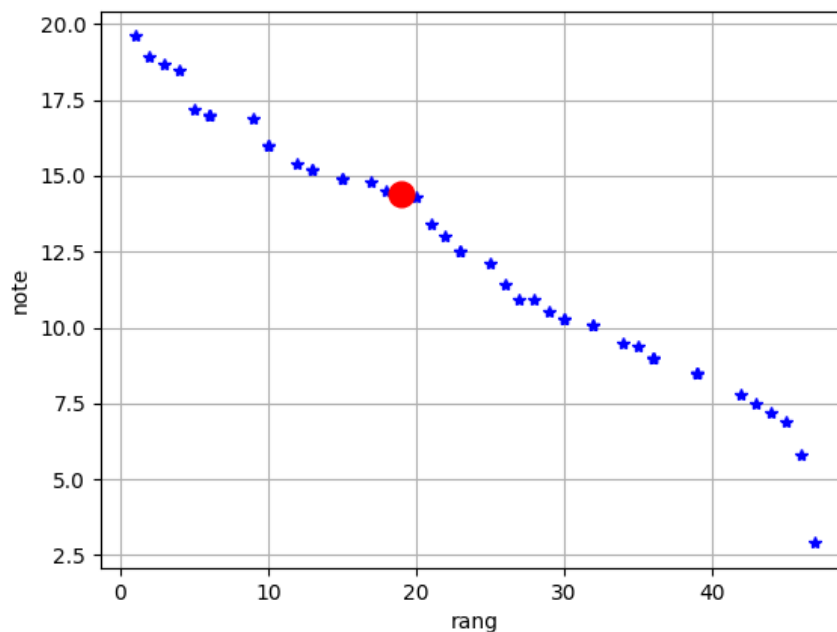
BARRAULT : 14.4/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 19.8
- note globale sur 20 : 14.4
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 19
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail.



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.4/0.5
	Suite décroissance	1.2/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.6/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	1.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

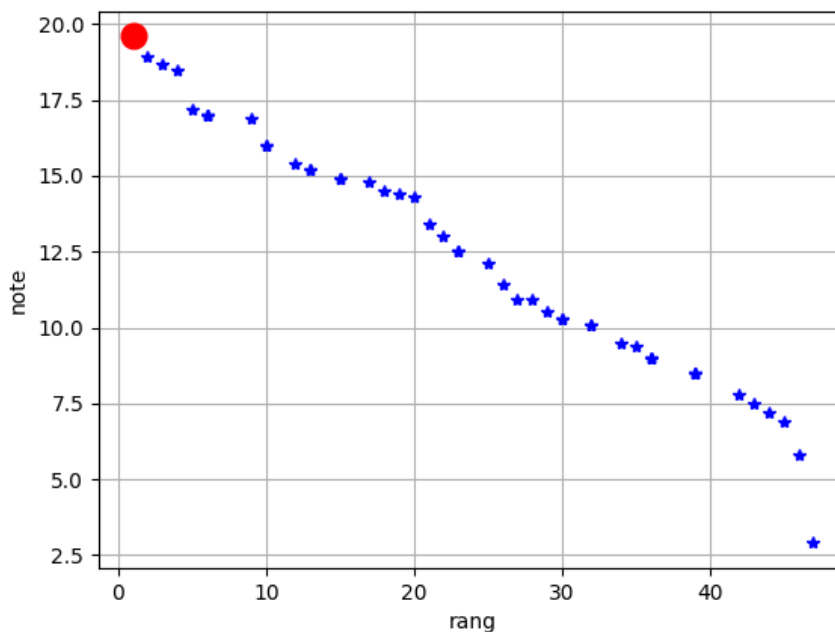
BERTRAND : 19.6/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 26.9
- note globale sur 20 : 19.6
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 1
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : TB



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 3.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

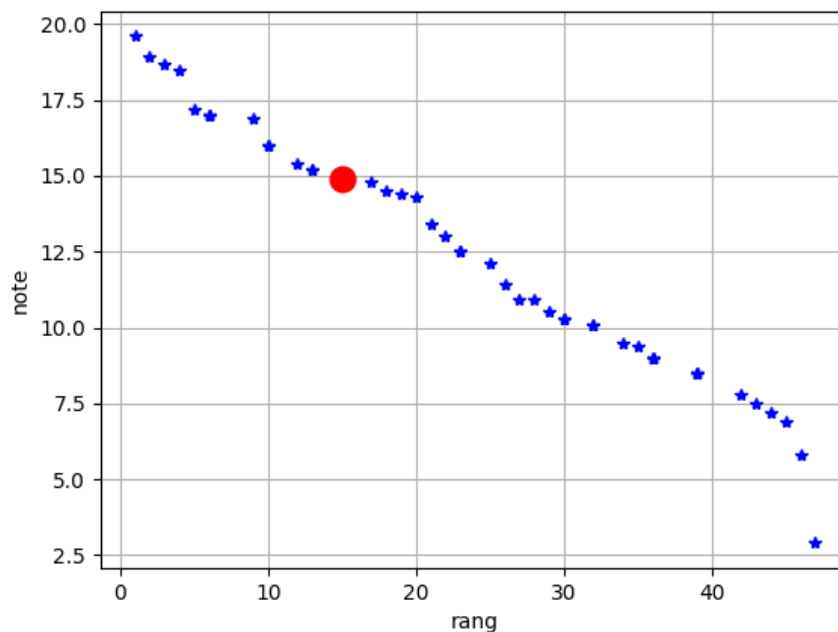
BESSARD : 14.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 20.5
- note globale sur 20 : 14.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 15
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : AB



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	2.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

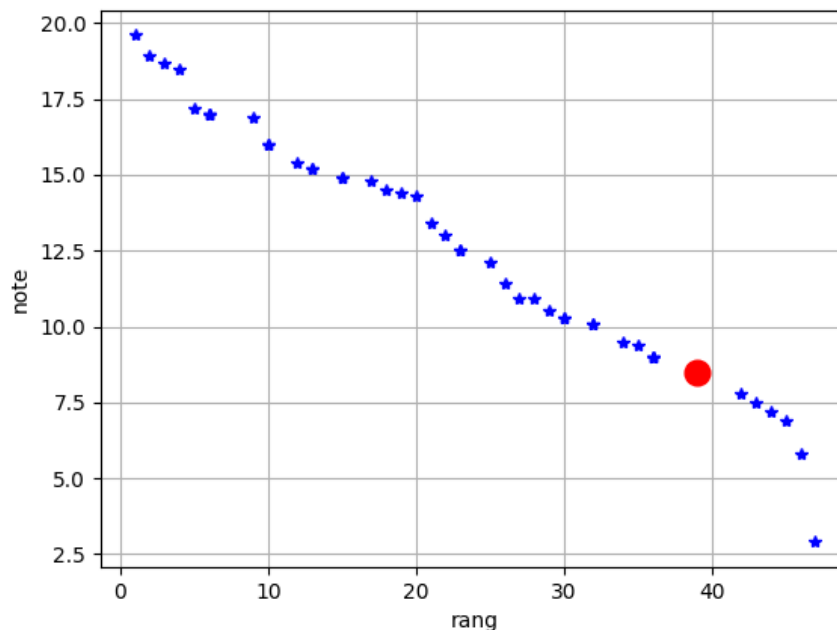
BOURILLE : 8.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 11.7
- note globale sur 20 : 8.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 39
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Il faut aller à l'essentiel. Trop de temps perdu sur certains algos.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	0.75/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.0/0.5
	Reste	0.0/0.5
	Codage binaire	0.0/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	1.0/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

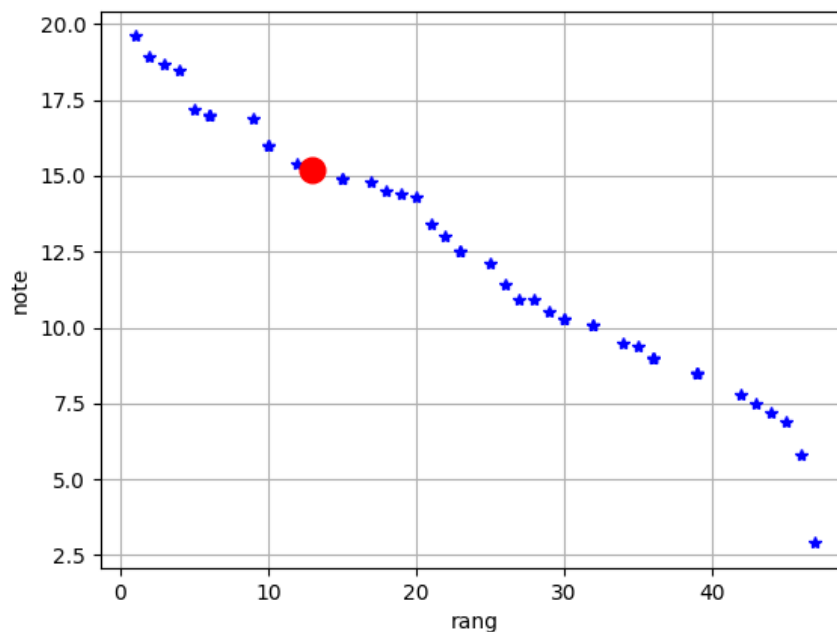
BOZON : 15.2/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 20.9
- note globale sur 20 : 15.2
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 13
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : AB.



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	0.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.5/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 1.5/3.0
-----------	-----------------------	--------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

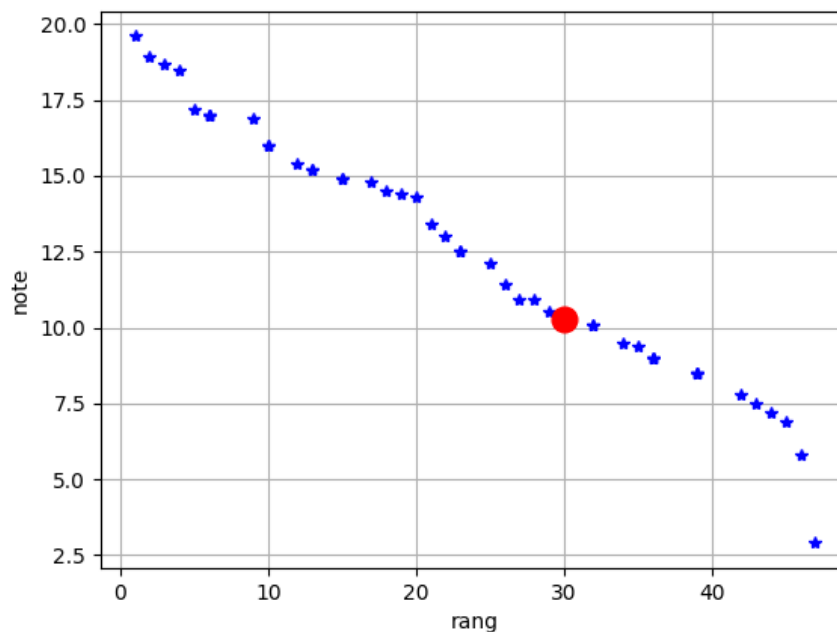
BRAULT : 10.3/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 14.2
- note globale sur 20 : 10.3
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 30
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Il faut revoir la gestion des tableaux (et notamment la méthode append).



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.5/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	1.25/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.0/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.0/0.5
	Codage complet	0.0/0.5
	Total : Q12	1.0/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

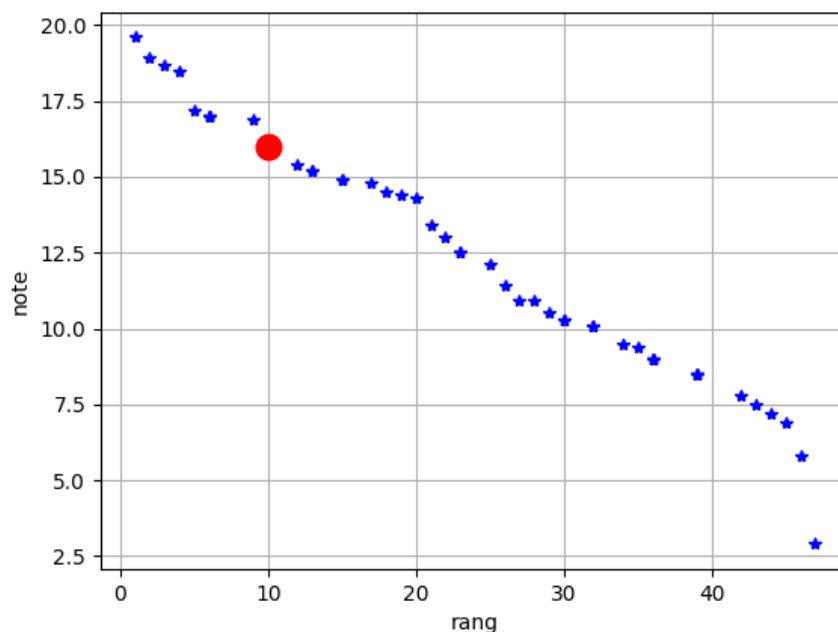
CHAMPURNEY : 16.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 22.0
- note globale sur 20 : 16.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 10
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : De bonnes choses. Il est nécessaire de tendre vers plus de concision dans le code, notamment pour les dernières questions.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.25/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.75/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.5/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.5/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.25/0.5
	Total : Q9	0.75/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	1.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	0.5/1.0
	Code 1	0.5/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.5/1.0
	Calcul du code 2	0.5/1.0
	Calcul du code	0.5/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	1.5/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

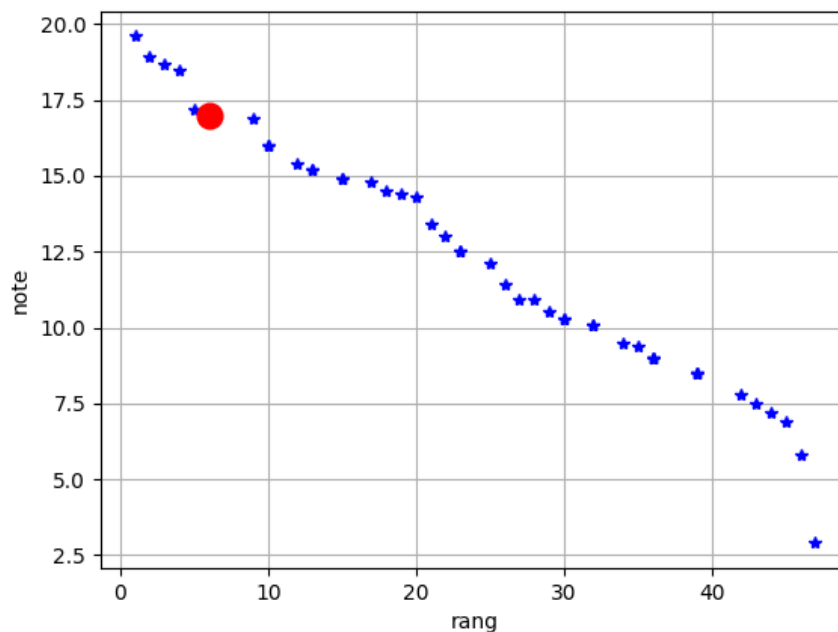
COUSTY : 17.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 23.4
- note globale sur 20 : 17.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 6
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	1.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.25/0.5
	Total : Q9	0.75/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	1.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 2.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

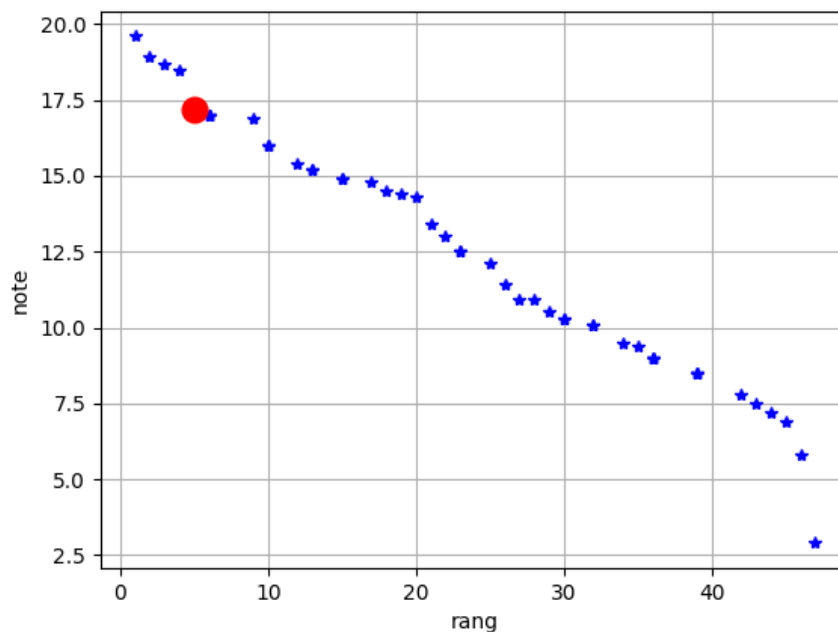
DANNONAY : 17.2/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 23.6
- note globale sur 20 : 17.2
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 5
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail.



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.25/0.5
	Total : Q9	0.75/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.5/1.0
	Total : Q13	1.5/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

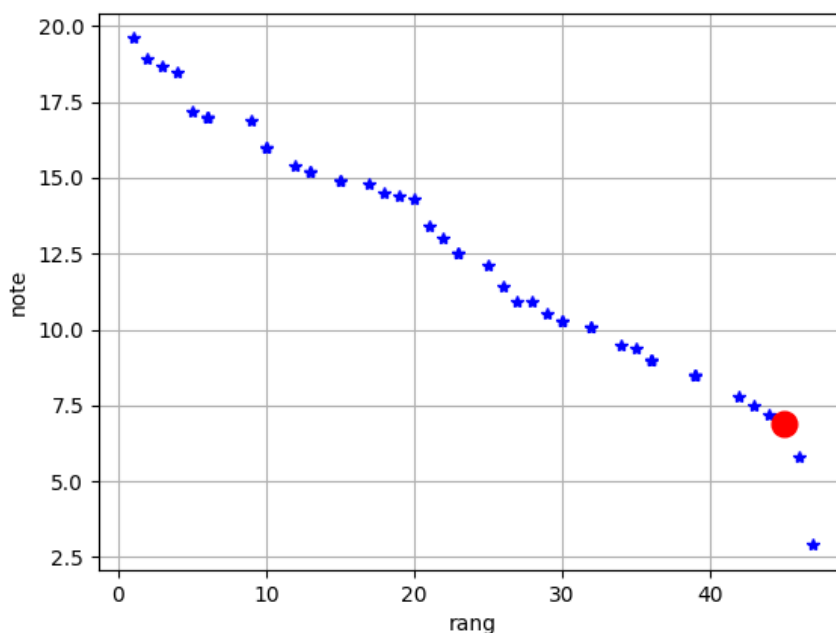
DE TURCKHEIM : 6.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 9.5
- note globale sur 20 : 6.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 9.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 13.1 points
- rang : 45
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Les bases ne sont pas consolidées. Le cours manque de maîtrise.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	NT/1.0
	calcul erreur	NT/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	NT/1.0
	if 1	NT/0.5
	if 2	NT/0.5
	if 3	NT/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

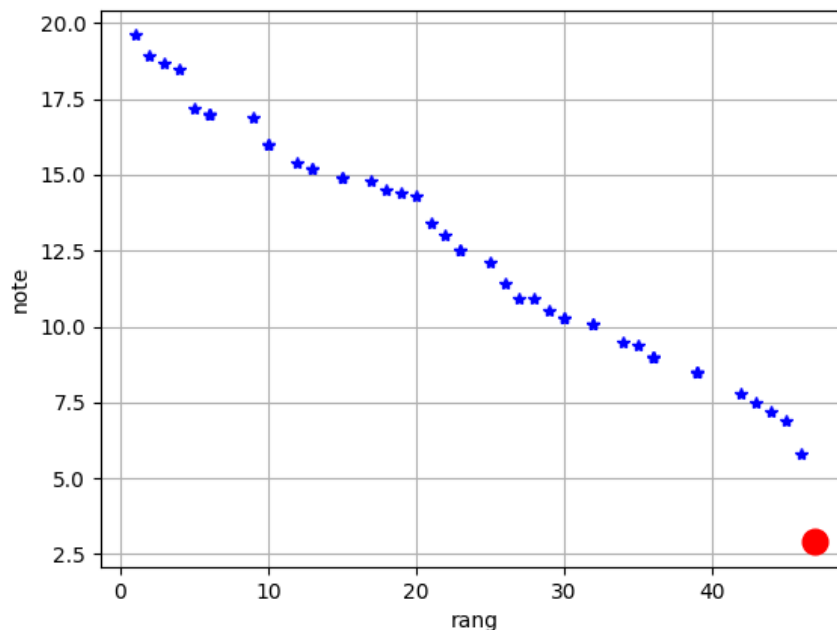
DEFENTE : 2.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 4.0
- note globale sur 20 : 2.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 47
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Les bases de l'algorithme ne sont toujours pas maîtrisées.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.5/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	0.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.0/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	0.0/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.0/0.5
	if 2	0.0/0.5
	if 3	0.0/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

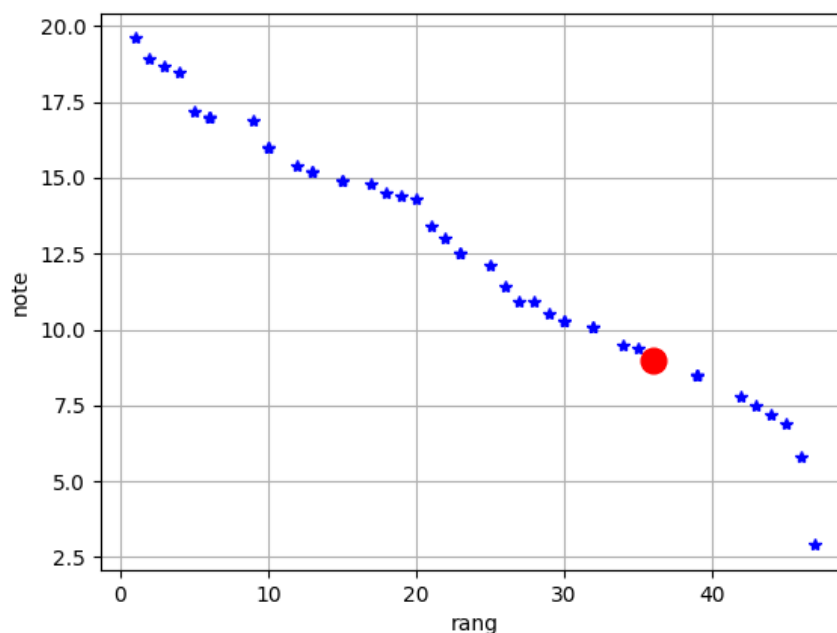
DEFOUR : 9.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 12.4
- note globale sur 20 : 9.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 1.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 19.3points
- rang : 36
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Ensemble irrégulier. Quelques algorithmes bien réussi qui montrent que vous pouvaient mieux faire.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.5/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

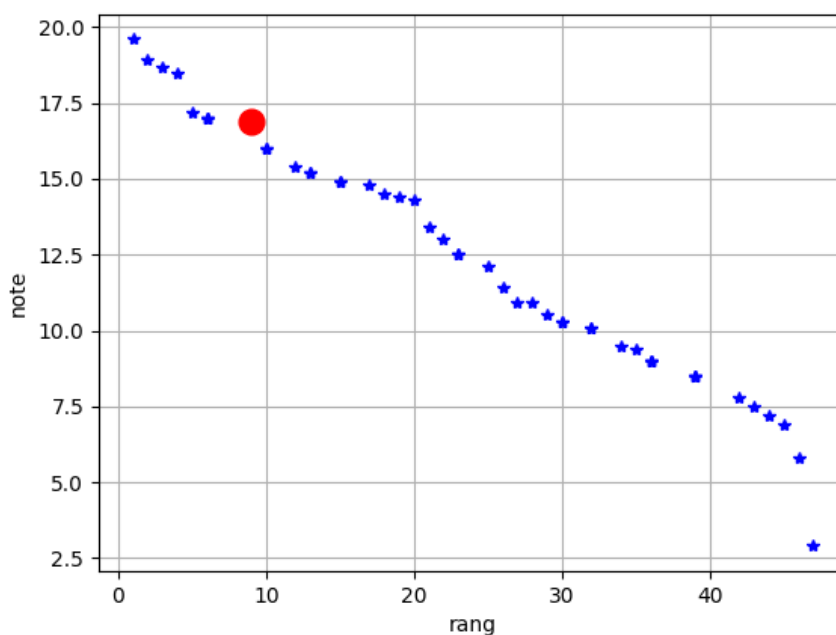
DEMEURE : 16.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 23.2
- note globale sur 20 : 16.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 9
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail.



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.5/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.0/0.5
	Total : Q12	1.75/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 2.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

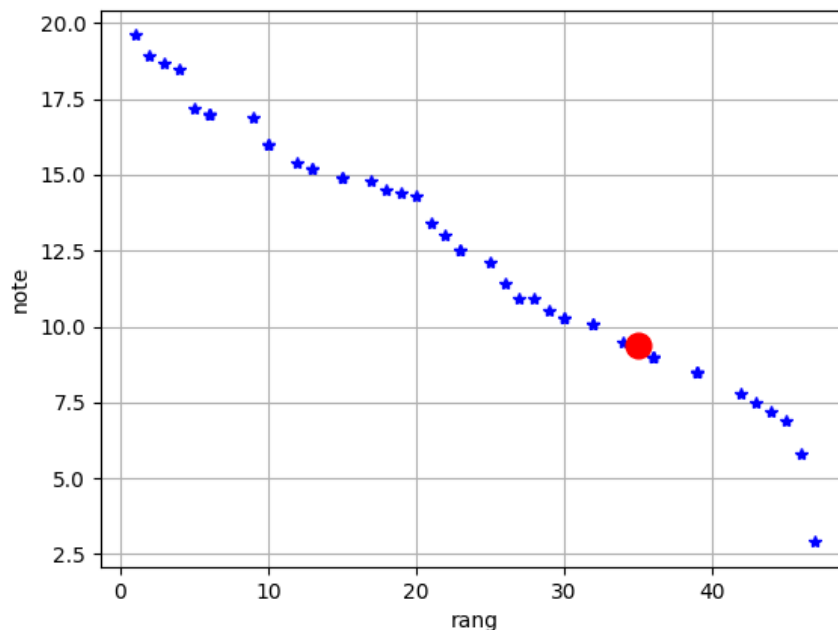
DEMORE : 9.4/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 12.9
- note globale sur 20 : 9.4
- Total de points non traités sur 27.5 : 5.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 16.0points
- rang : 35
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Les algorithmes doivent être mieux traités.



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	1.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	0.5/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	0.5/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.5/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.5/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.0/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	NT/1.0
	calcul erreur	NT/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	NT/1.0
	if 1	NT/0.5
	if 2	NT/0.5
	if 3	NT/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

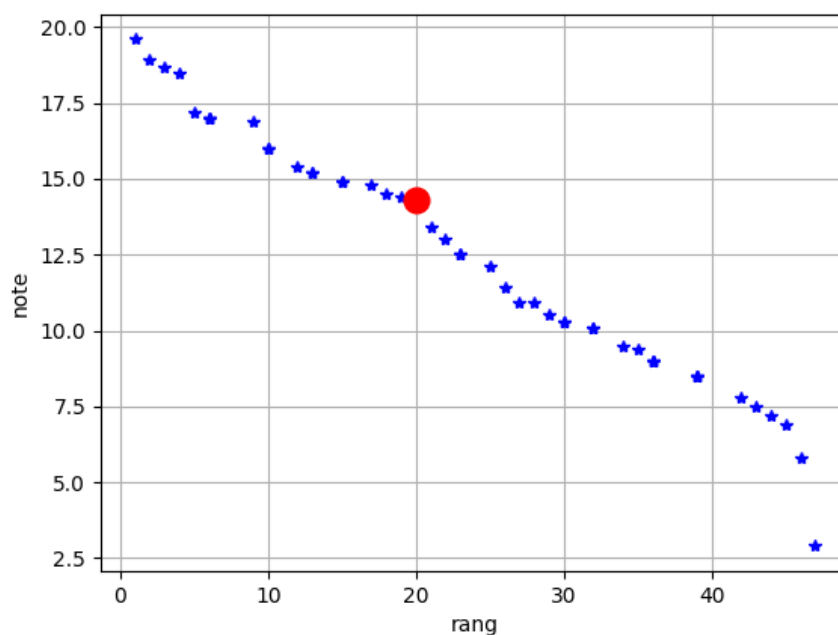
DEPAUW : 14.3/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 19.7
- note globale sur 20 : 14.3
- Total de points non traités sur 27.5 : 5.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 16.4points
- rang : 20
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : AB



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	0.75/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

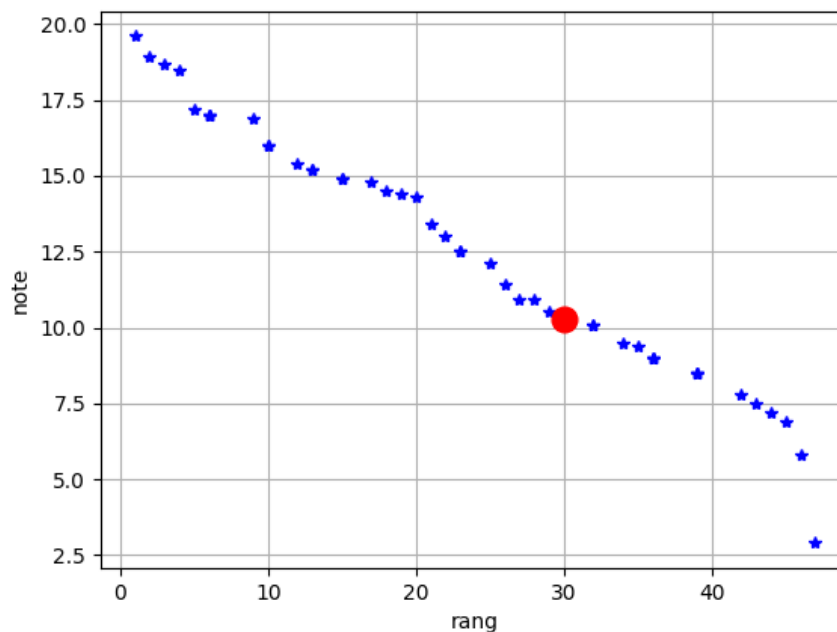
DESPREZ : 10.3/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 14.2
- note globale sur 20 : 10.3
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 30
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : .



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.5/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	0.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.5/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.5/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	0.5/1.0
	Total : Q10	0.5/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.0/0.5
	Total : Q11	1.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.5/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.5/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

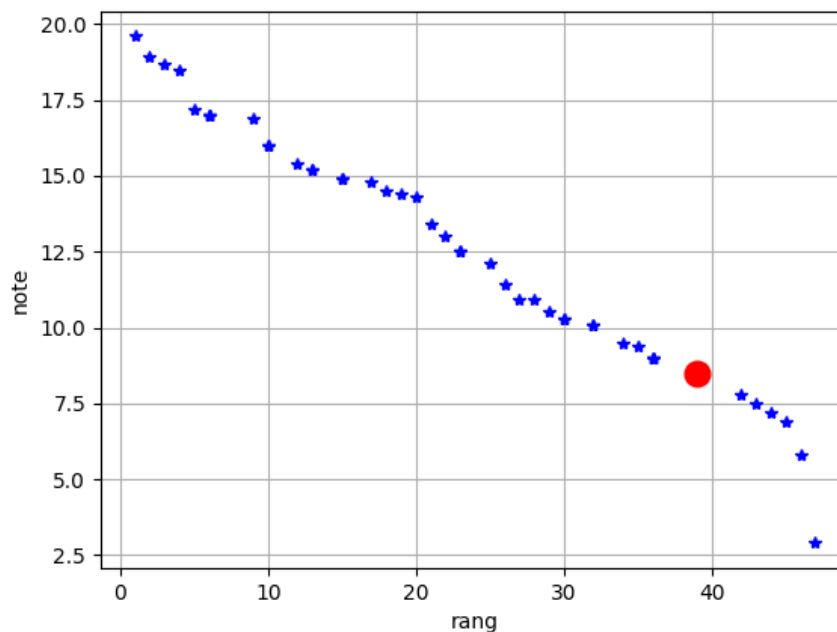
FAHIM : 8.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 11.7
- note globale sur 20 : 8.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 39
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : .



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	0.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

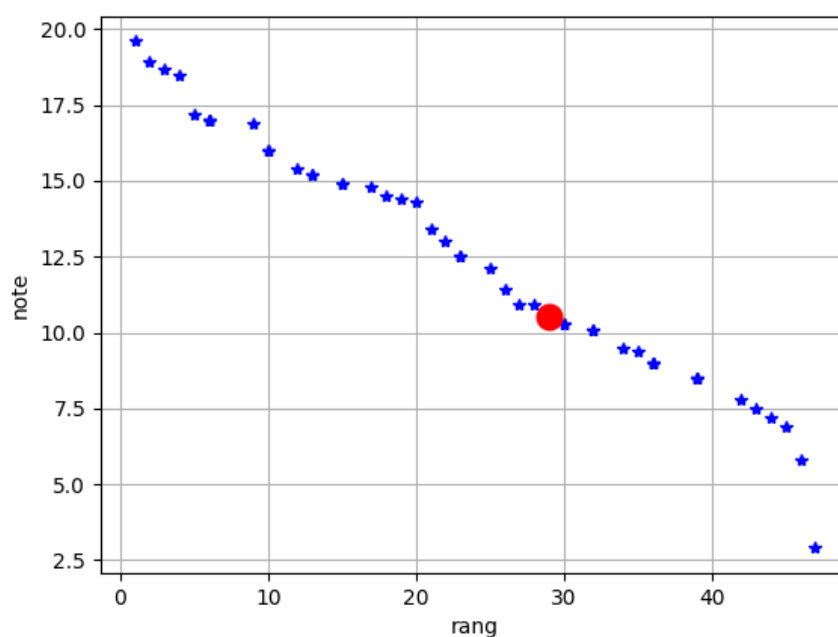
FAVRE-NICOLIN : 10.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 14.4
- note globale sur 20 : 10.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 1.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 18.9points
- rang : 29
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : .



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	NT/0.5
	Calcul entropie	NT/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.0/0.5
	Total : Q11	0.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.0/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

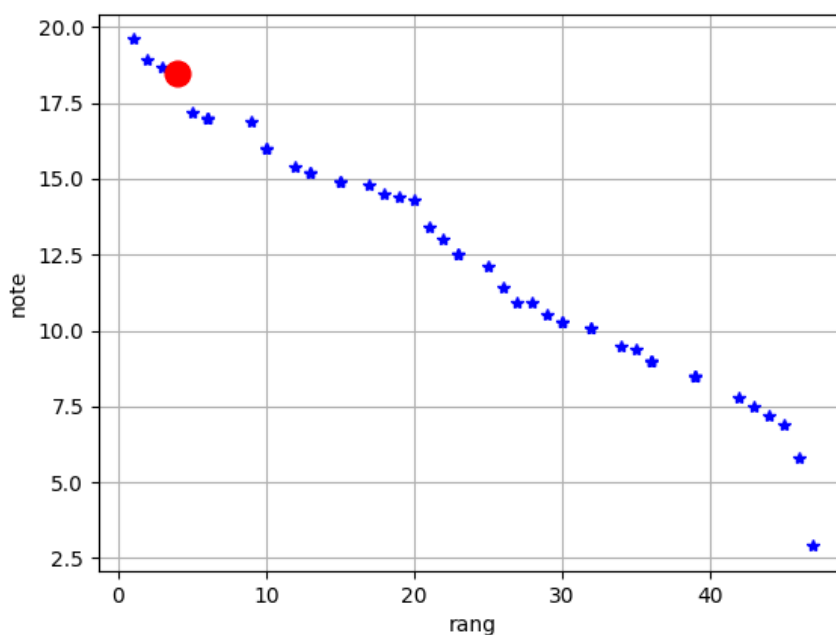
FOREST : 18.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 25.4
- note globale sur 20 : 18.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 4
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : TB



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	1.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 2.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

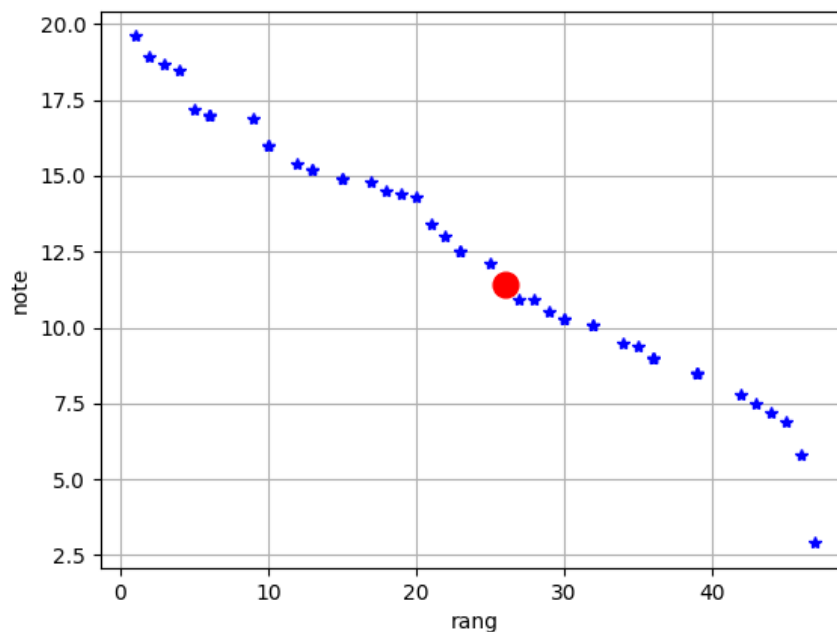
FOURNIER : 11.4/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 15.7
- note globale sur 20 : 11.4
- Total de points non traités sur 27.5 : 1.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 18.9points
- rang : 26
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	NT/0.5
	Calcul entropie	NT/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.4/0.5
	if 2	0.4/0.5
	if 3	0.4/0.5
	Total : Q11	1.2/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.0/0.5
	Codage complet	0.0/0.5
	Total : Q12	1.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

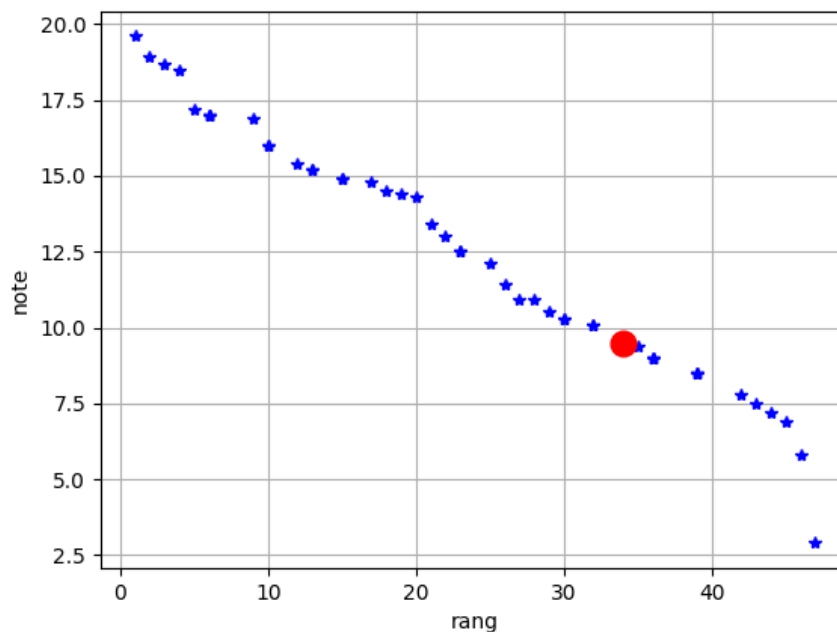
FRAICHARD : 9.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 13.1
- note globale sur 20 : 9.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 34
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.5/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.5/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	0.5/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	0.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.375/0.5
	if 2	0.375/0.5
	if 3	0.375/0.5
	Total : Q11	1.12/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 1.0/3.0
-----------	-----------------------	--------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

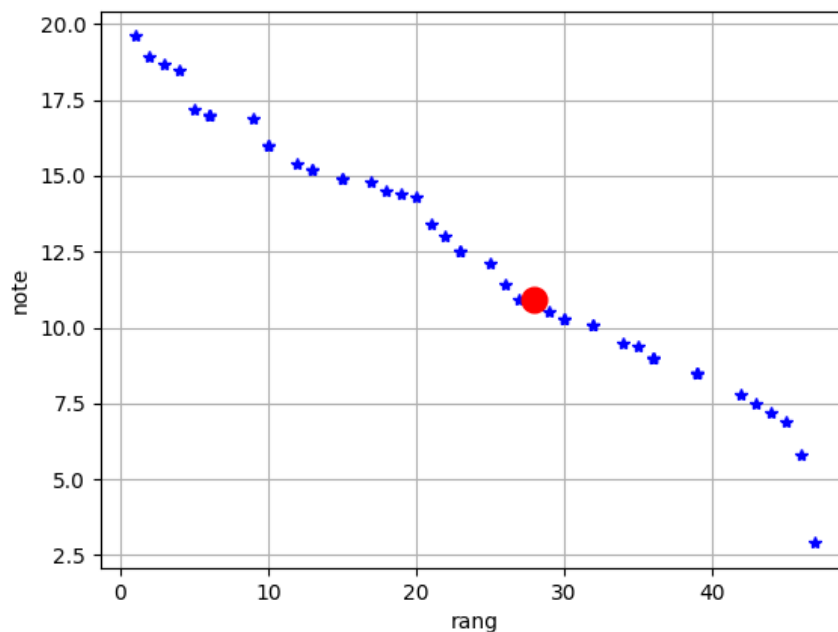
GOURAUD : 10.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 15.0
- note globale sur 20 : 10.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 28
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.75/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.75/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

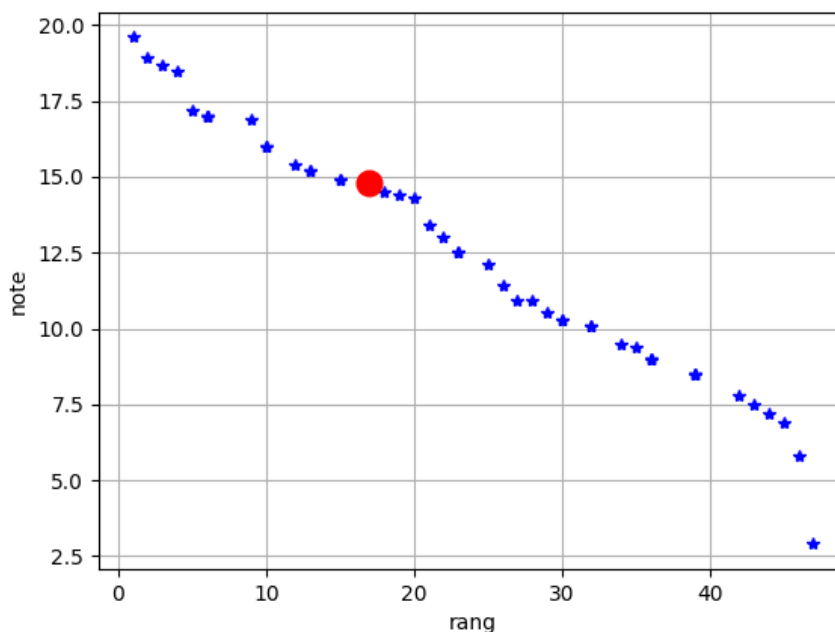
HABERER : 14.8/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 20.4
- note globale sur 20 : 14.8
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 17
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : TB pour les algorithmes. Il faut progresser sur les questions d'analyse.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.75/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.75/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.375/0.5
	if 2	0.375/0.5
	if 3	0.375/0.5
	Total : Q11	2.12/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	3.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

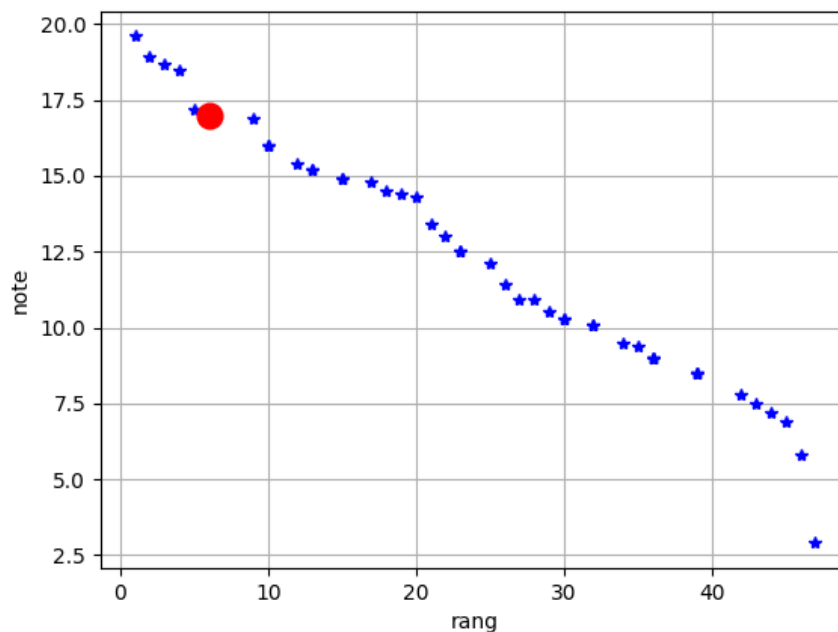
HAENSCH : 17.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 23.4
- note globale sur 20 : 17.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 6
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 1.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

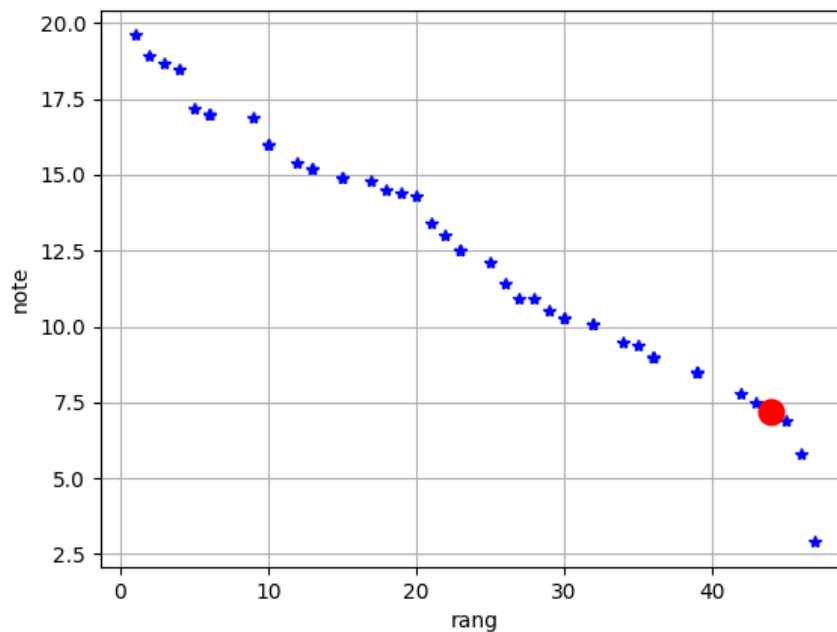
LAMY : 7.2/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 9.9
- note globale sur 20 : 7.2
- Total de points non traités sur 27.5 : 7.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 14.9 points
- rang : 44
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Ensemble insuffisant. Trop d'algorithmes non traités.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.5/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.5/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.5/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	NT/0.5
	Calcul entropie	NT/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	NT/1.0
	calcul erreur	NT/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	NT/1.0
	if 1	NT/0.5
	if 2	NT/0.5
	if 3	NT/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

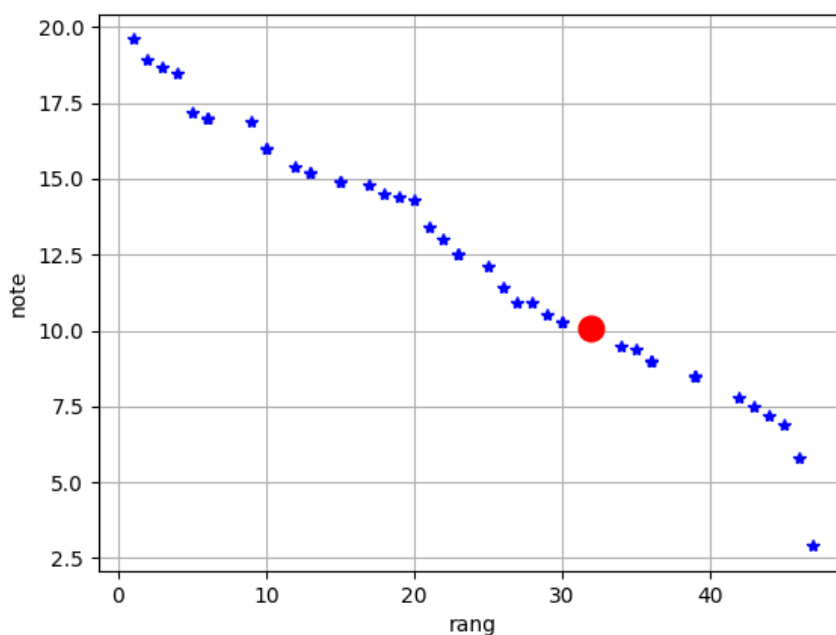
LAUTIER : 10.1/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 13.9
- note globale sur 20 : 10.1
- Total de points non traités sur 27.5 : 8.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 14.2points
- rang : 32
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	NT/0.5
	Suite décroissance	NT/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.25/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.25/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	0.75/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

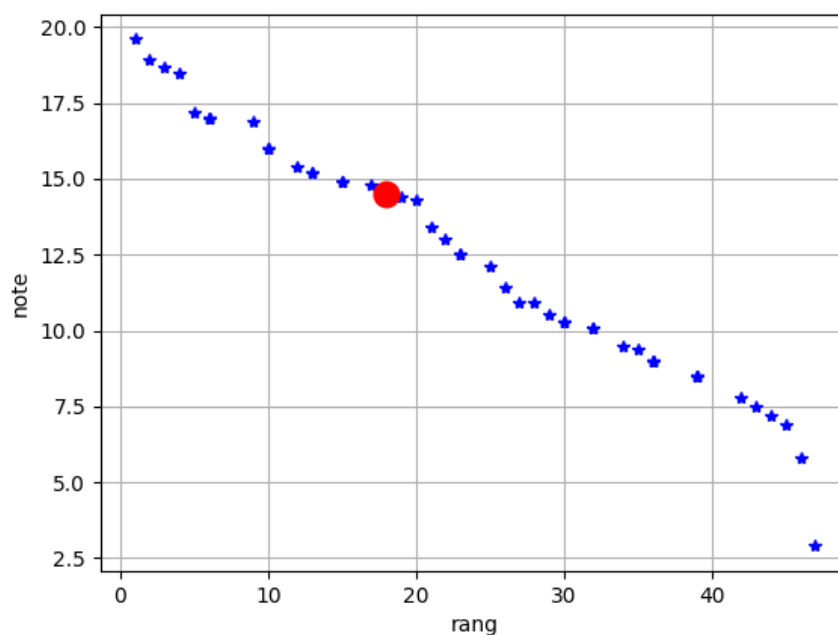
LAVIRON : 14.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 19.9
- note globale sur 20 : 14.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 18
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.5/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.5/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.0/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.5/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	0.5/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	1.5/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 1.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

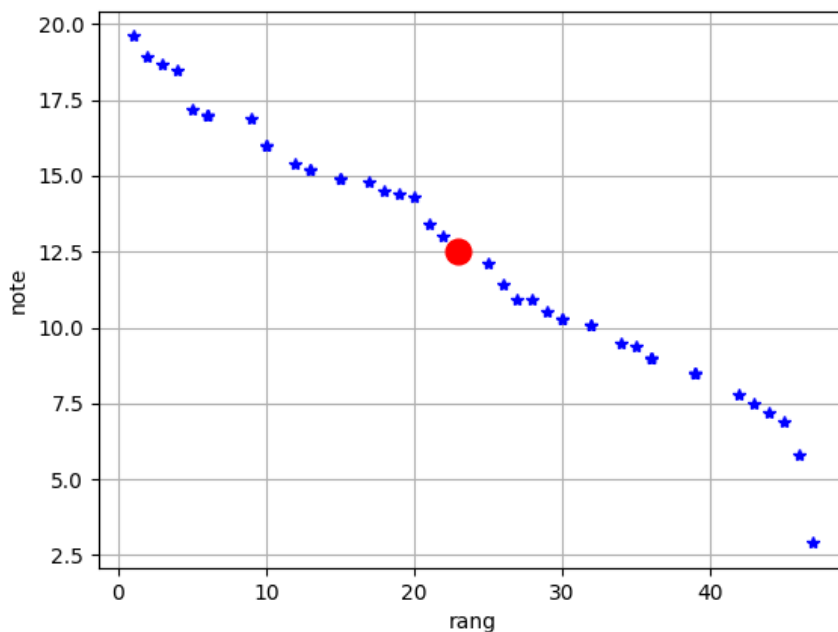
LECORDIX : 12.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 17.2
- note globale sur 20 : 12.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 5.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 16.4points
- rang : 23
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	0.0/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	0.75/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

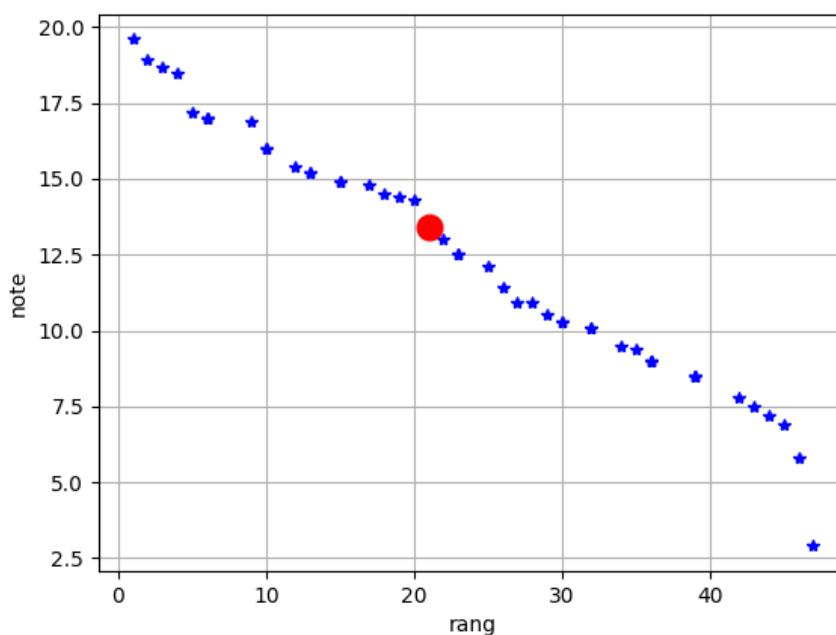
LU : 13.4/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 18.4
- note globale sur 20 : 13.4
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 21
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.5/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

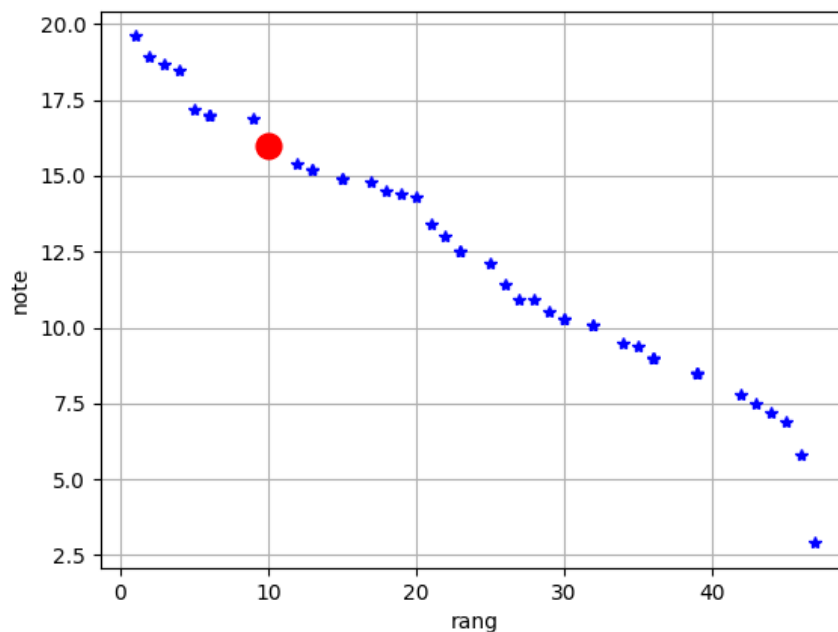
MATHEVET : 16.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 22.0
- note globale sur 20 : 16.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 10
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.5/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.0/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 2.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

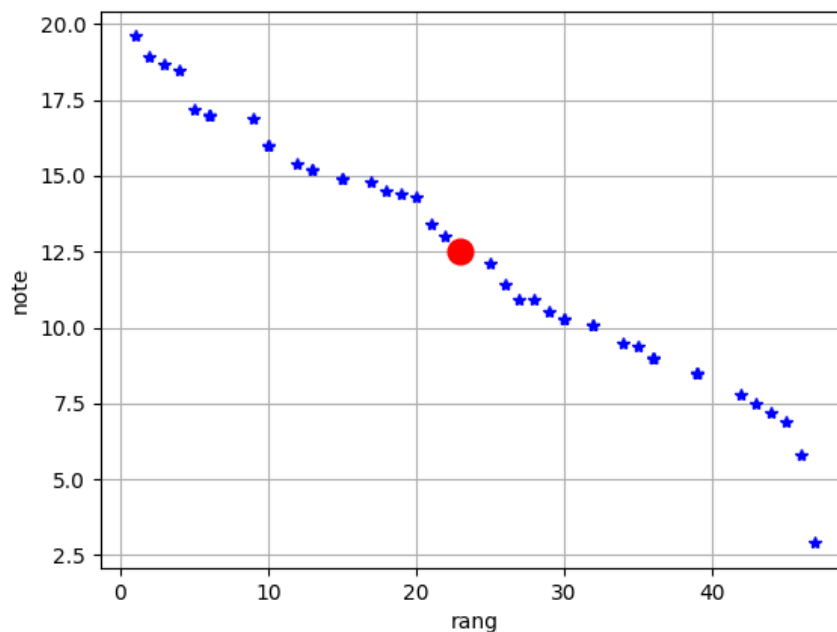
MERA : 12.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 17.2
- note globale sur 20 : 12.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 23
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	0.75/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.25/2.0
Q3 - Taille	Taille image ($64 \times 64 \times 12 * 352/8 = 2,16 Mo$)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.0/0.5
	Codage	0.0/0.5
	Reste	0.0/0.5
	Codage binaire	0.0/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	0.5/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

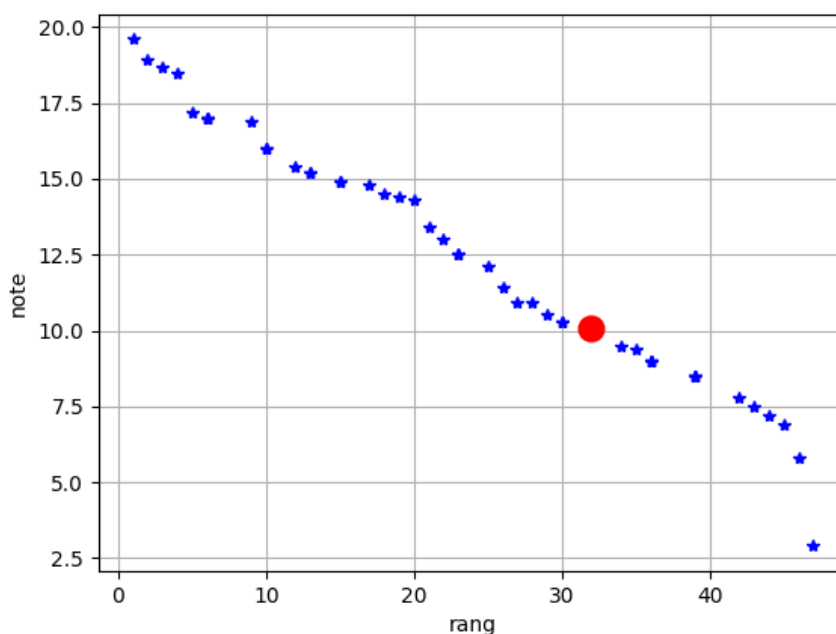
MIEGE-GOUBEL : 10.1/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 13.9
- note globale sur 20 : 10.1
- Total de points non traités sur 27.5 : 4.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 17.1points
- rang : 32
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires ;;



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	0.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	0.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	NT/1.0
	Test	NT/1.0
	Calcul proba	NT/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	1.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 2.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

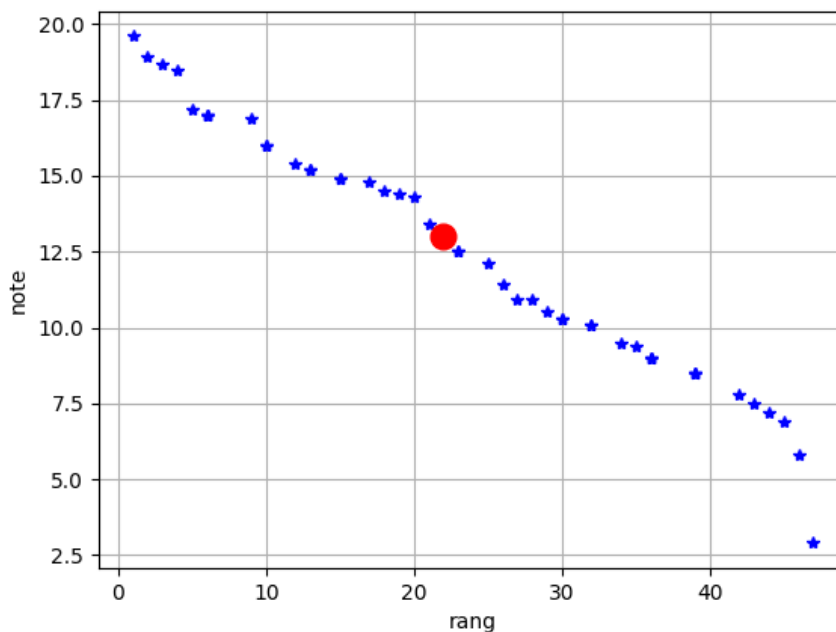
MZE : 13.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 17.9
- note globale sur 20 : 13.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 4.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 17.1points
- rang : 22
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail.



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.0/0.5
	Codage complet	0.0/0.5
	Total : Q12	1.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

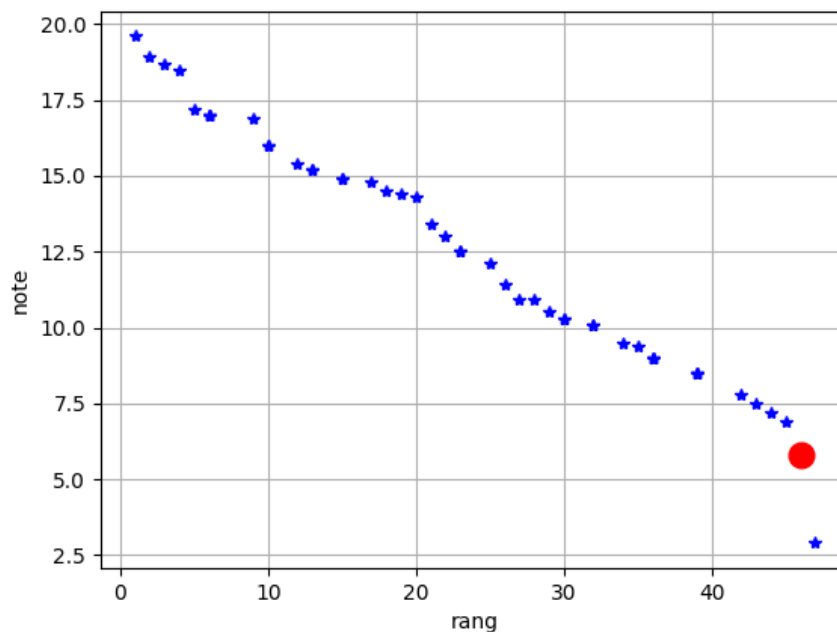
NOBLET : 5.8/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 8.0
- note globale sur 20 : 5.8
- Total de points non traités sur 27.5 : 8.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 14.2points
- rang : 46
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	NT/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.5/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	NT/1.0
	if 1	NT/0.5
	if 2	NT/0.5
	if 3	NT/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.0/0.5
	Codage	0.0/0.5
	Reste	0.0/0.5
	Codage binaire	0.0/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	0.5/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

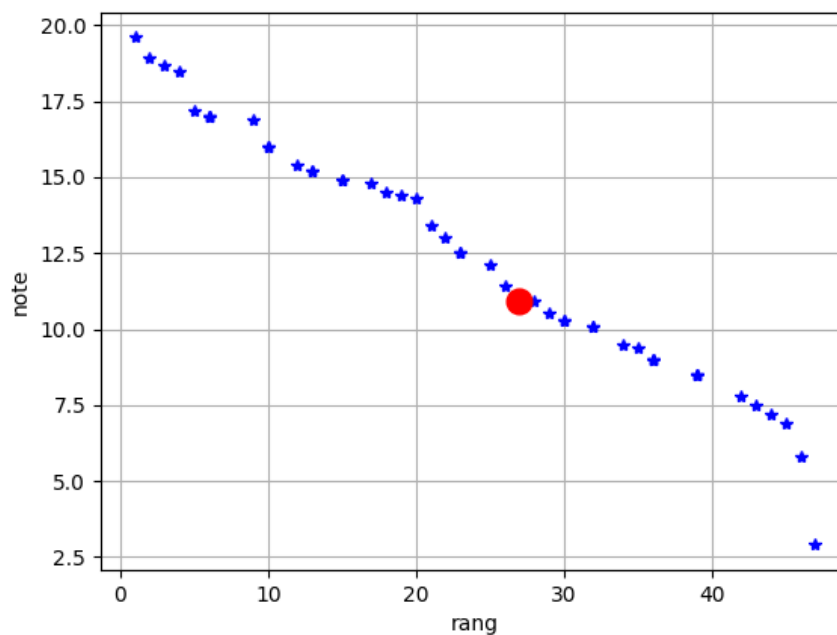
PEQUAY : 10.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 15.0
- note globale sur 20 : 10.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 27
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Attention aux limites des boucles. Attention au soin de la copie : les résultats/algos ne sont pas toujours lisibles.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.5/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	1.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.25/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.25/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	0.8/1.0
	Total : Q10	0.8/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.5/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	1.25/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

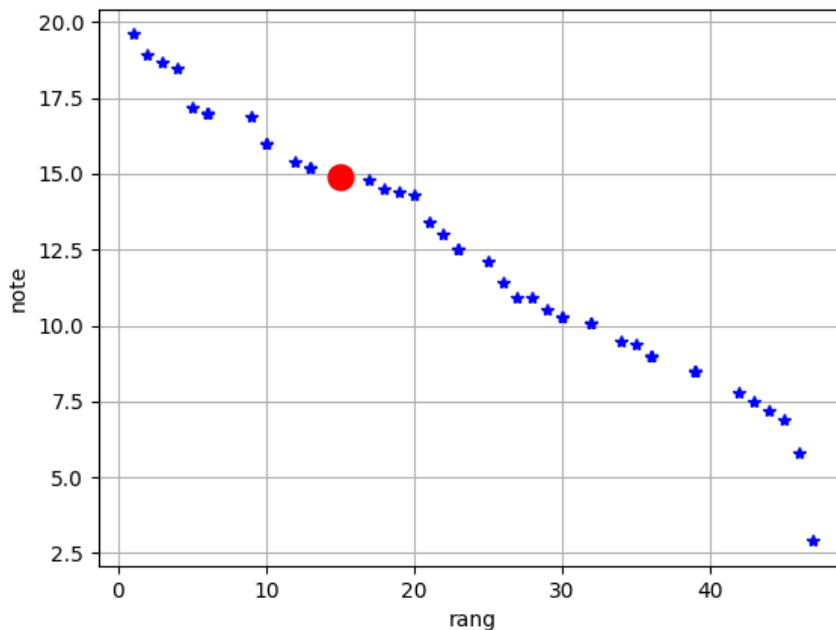
PERION-QUEMENEUR : 14.9/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 20.5
- note globale sur 20 : 14.9
- Total de points non traités sur 27.5 : 5.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 16.4points
- rang : 15
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

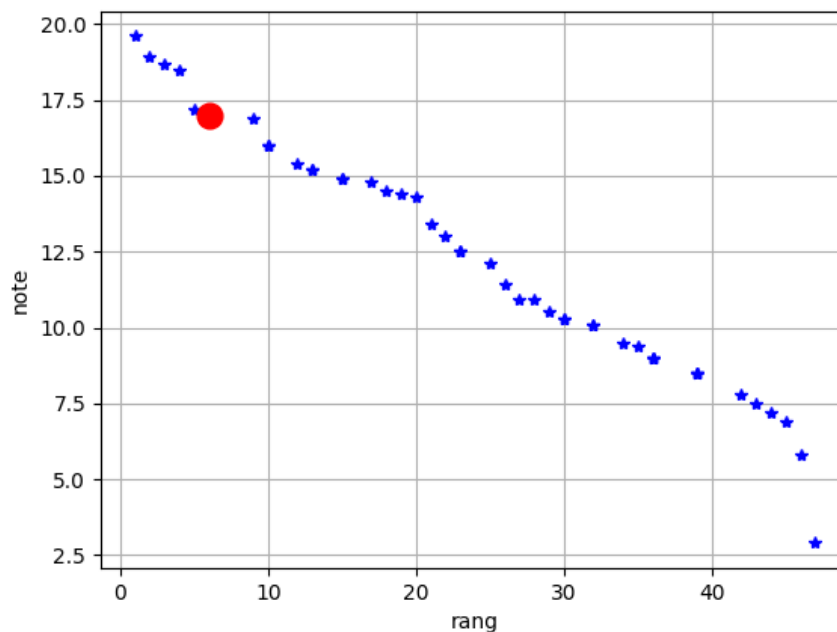
PRALAS : 17.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 23.4
- note globale sur 20 : 17.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 6
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.5/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 2.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

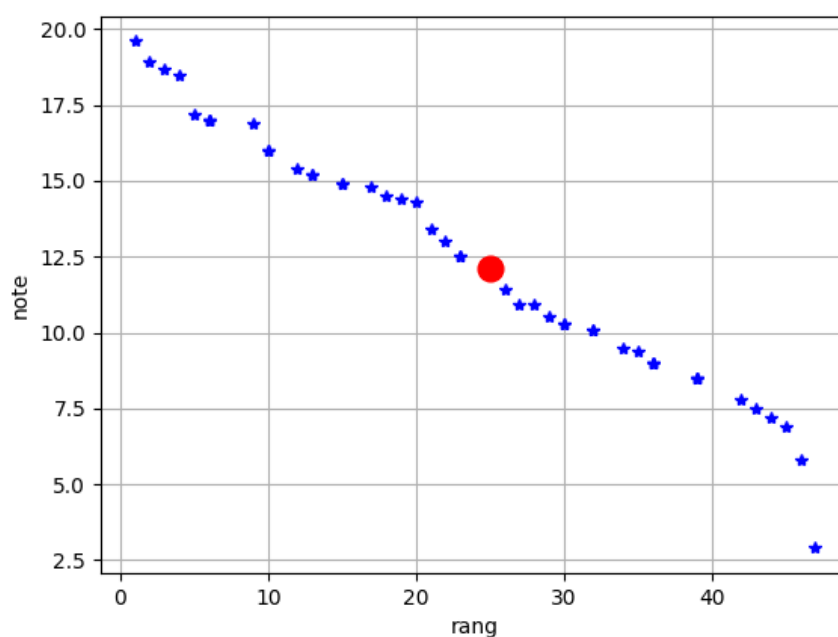
PRELY : 12.1/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 16.6
- note globale sur 20 : 12.1
- Total de points non traités sur 27.5 : 7.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 14.5points
- rang : 25
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.75/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.75/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	3.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	NT/0.5
	Codage	NT/0.5
	Reste	NT/0.5
	Codage binaire	NT/0.5
	Codage complet	NT/0.5
	Total : Q12	0.0/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

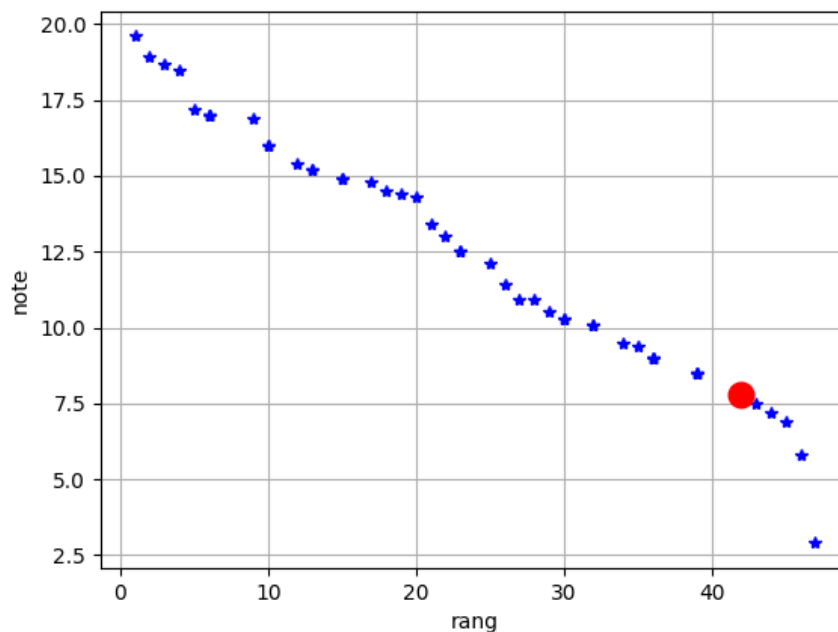
SABOT : 7.8/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 10.7
- note globale sur 20 : 7.8
- Total de points non traités sur 27.5 : 5.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 16.0points
- rang : 42
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : .



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	NT/0.5
	Suite décroissance	NT/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	0.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	0.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	0.5/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	0.5/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	NT/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.5/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.0/0.5
	Total : Q12	1.75/2.5
Q13	Quotient	0.5/1.0
	Code 1	0.5/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

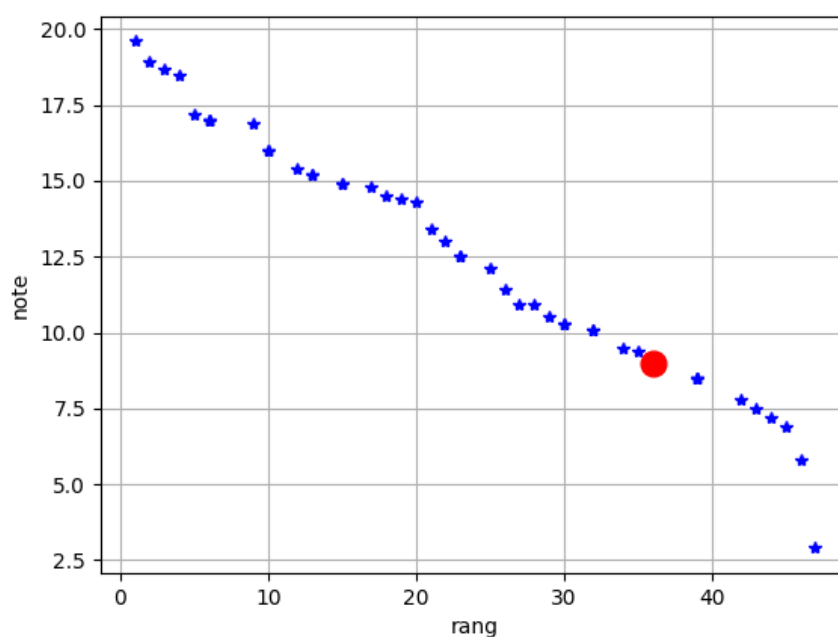
SEURAT : 9.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 12.4
- note globale sur 20 : 9.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 6.0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 15.6points
- rang : 36
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.0/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	NT/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	NT/1.0
	Test	NT/1.0
	Calcul proba	NT/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	NT/0.5
	Calcul entropie	NT/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	NT/0.5
	Affiche tau	NT/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	1.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.0/0.5
	if 3	0.0/0.5
	Total : Q11	0.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	1.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

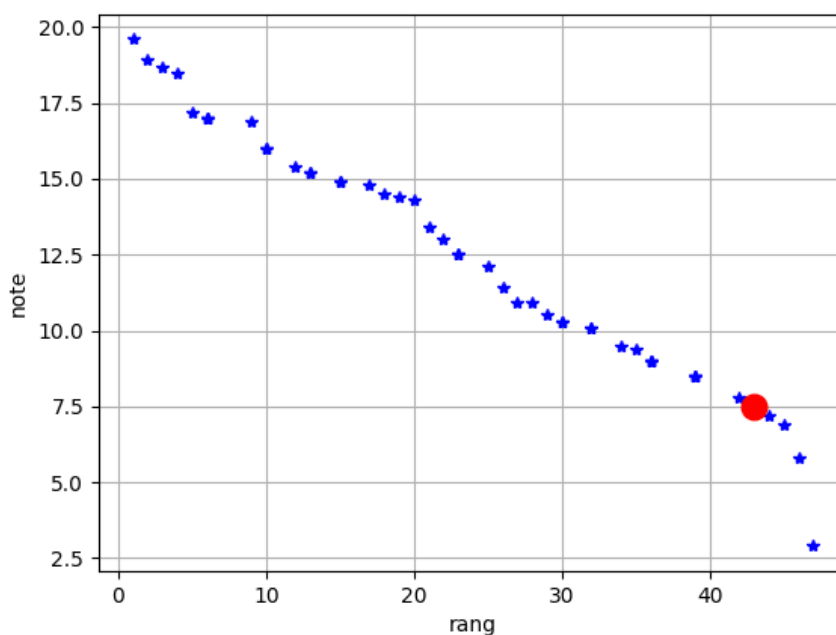
SIRIU : 7.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 10.3
- note globale sur 20 : 7.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 43
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Des erreurs dans les algorithmes proposés.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.5/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	0.4/2.0
	Total : Q1 - Invariant	1.4/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	0.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.0/0.5
	Calcul entropie	0.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	0.0/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.0/0.5
	if 2	0.0/0.5
	if 3	0.0/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.25/0.5
	Total : Q12	2.0/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	0.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

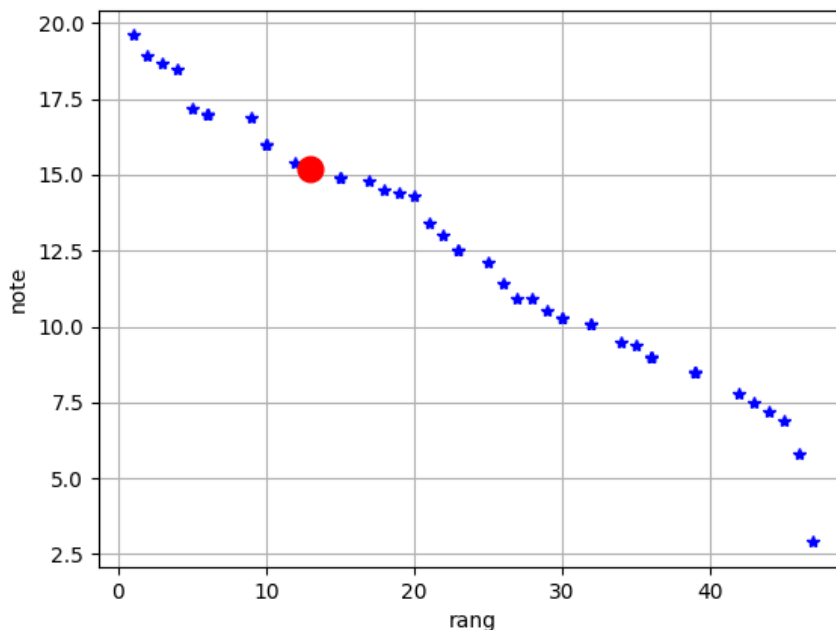
TISSEUR : 15.2/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montrer qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 20.9
- note globale sur 20 : 15.2
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 13
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail sur les algos. Manque de recul sur les questions d'analyse.



Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.0/0.5
	Démo.	0.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	0.0/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	0.5/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.5/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.5/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	1.0/1.0
	Code 1	1.0/1.0
	Total : Q13	2.0/2.0
Q14	Calcul du reste	1.0/1.0
	Calcul du code 2	1.0/1.0
	Calcul du code	1.0/1.0

Questions	Détail	Points par question
	Total : Q14	3.0/3.0



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

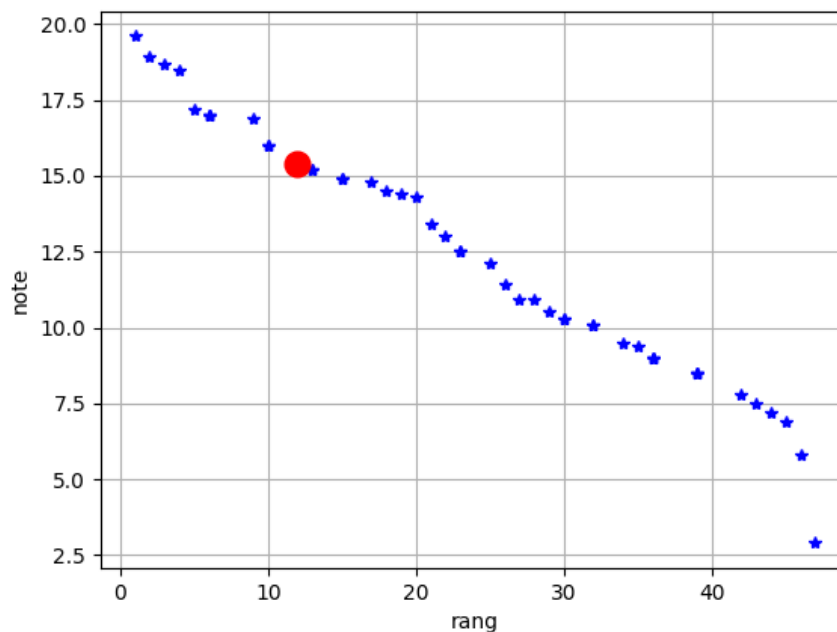
TRABET : 15.4/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 21.2
- note globale sur 20 : 15.4
- Total de points non traités sur 27.5 : 0
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 20.0points
- rang : 12
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires : Bon travail



Questions	Détail	Points par question
-----------	--------	---------------------

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.5/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	2.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.5/0.5
	Total : Q5 - Entropie	2.0/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.5/0.5
	Affiche tau	0.5/0.5
	Total : Q9	1.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	1.0/1.0
	calcul erreur	1.0/1.0
	Total : Q10	2.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	1.0/1.0
	if 1	0.5/0.5
	if 2	0.5/0.5
	if 3	0.5/0.5
	Total : Q11	2.5/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.25/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.25/2.5
Q13	Quotient	0.0/1.0
	Code 1	0.0/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	0.0/1.0
	Calcul du code 2	0.0/1.0
	Calcul du code	0.0/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

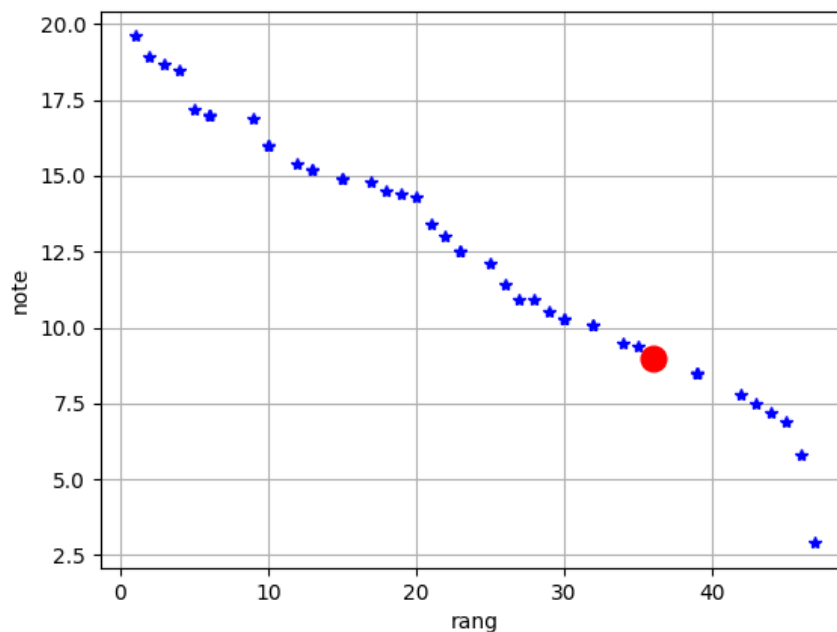
VAUTRIN : 9.0/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 12.4
- note globale sur 20 : 9.0
- Total de points non traités sur 27.5 : 9.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 13.1points
- rang : 36
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	0.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	2.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	1.5/1.5
	Total : Q2 - Variant	1.5/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.0/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.0/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	0.0/1.0
	Test	0.0/1.0
	Calcul proba	1.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	1.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	NT/1.0
	calcul erreur	NT/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	NT/1.0
	if 1	NT/0.5
	if 2	NT/0.5
	if 3	NT/0.5
	Total : Q11	0.0/2.5
Q12	Quotient	0.5/0.5
	Codage	0.5/0.5
	Reste	0.5/0.5
	Codage binaire	0.5/0.5
	Codage complet	0.5/0.5
	Total : Q12	2.5/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------



LYCÉE LA MARTINIÈRE MONPLAISIR LYON
INFORMATIQUE TRONC COMMUN
CLASSE PRÉPARATOIRE M.P.S.I.
ANNÉE 2020 - 2021

Cycles : C2

DS 4 - Algorithmique et programmation

22 janvier 2021

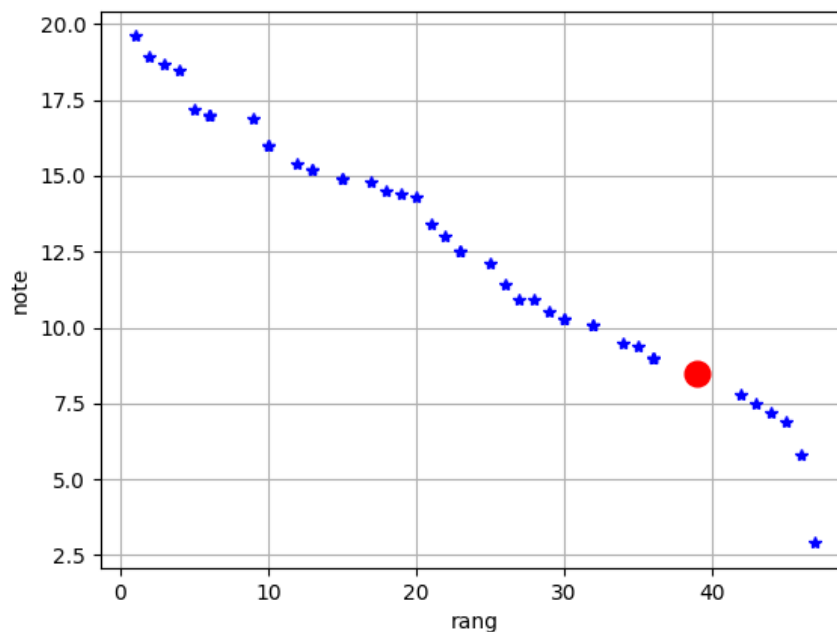
VIRELY : 8.5/20

Remarques générales

- Un tableau d'évolution de variable ne permet pas de montrer l'invariant mais d'en proposer un.
- Invariant : pour montre qu'un algorithme renvoie le bon résultat. Il faut utiliser le principe de récurrence pour le démontrer.
- Variant : pour montrer qu'un algorithme se termine. généralement on utilise une suite d'entiers strictement monotone.
- Il faut éviter d'utiliser les fonctions et méthodes de type **sum** et **count**.

Remarques individuelles

- note globale sur 27.5 : 11.7
- note globale sur 20 : 8.5
- Total de points non traités sur 27.5 : 7.5
- En tenant compte des parties non traitées, devoir noté sur : 14.5points
- rang : 39
- moyenne de la classe : 12.4
- commentaires :



Questions	Détail	Points par question

Questions	Détail	Points par question
Q1 - Invariant	Entrée de boucle	1.0/1.0
	Hypothèse	0.5/0.5
	Démo.	2.0/2.0
	Total : Q1 - Invariant	3.5/3.5
Q2 - Variant	Quantité positive	0.0/0.5
	Suite décroissance	0.0/1.5
	Total : Q2 - Variant	0.0/2.0
Q3 - Taille	Taille image (64x64x12 * 352/8 = 2,16Mo)	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q3 - Taille	1.0/1.0
Q4 - Taux	Taux de compression - 54%	1.0/1.0
		0.0/0.0
	Total : Q4 - Taux	1.0/1.0
Q5 - Entropie	Entropie - 2,37	1.0/1.0
	Taux limite	0.5/0.5
	Comparaison	0.0/0.5
	Total : Q5 - Entropie	1.5/2.0
Q6 - Commentaire	Commentaire	0.5/0.5
		0.0/0.0
	Total : Q6 - Commentaire	0.5/0.5
Q7 - Calcul proba	Itération sur les valeurs	1.0/1.0
	Test	1.0/1.0
	Calcul proba	0.0/1.0
	Total : Q7 - Calcul proba	2.0/3.0
Q8 - Entropie	Boucle for	0.5/0.5
	Calcul entropie	1.0/1.0
	Total : Q8 - Entropie	1.5/1.5
Q9	Calcul H	0.0/0.5
	Affiche tau	0.0/0.5
	Total : Q9	0.0/1.0
Q10	Boucle for - 0 si erreur de bornes	0.0/1.0
	calcul erreur	0.0/1.0
	Total : Q10	0.0/2.0
Q11	Boucle for et theta	0.0/1.0
	if 1	0.25/0.5
	if 2	0.25/0.5
	if 3	0.25/0.5
	Total : Q11	0.75/2.5
Q12	Quotient	NT/0.5
	Codage	NT/0.5
	Reste	NT/0.5
	Codage binaire	NT/0.5
	Codage complet	NT/0.5
	Total : Q12	0.0/2.5
Q13	Quotient	NT/1.0
	Code 1	NT/1.0
	Total : Q13	0.0/2.0
Q14	Calcul du reste	NT/1.0
	Calcul du code 2	NT/1.0
	Calcul du code	NT/1.0

Questions	Détail Total : Q14	Points par question 0.0/3.0
------------------	-------------------------------------	----------------------------------------------