

RÉPUBLIQUE TUNISIENNE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ◆◆◆◆ <b>EXAMEN DU BACCALAURÉAT</b>	<b>Épreuve pratique d'informatique</b>	
	<b>Section : Économie et gestion</b>	
<b>SESSION 2018</b>	<b>Durée : 1 heure</b>	<b>Coefficient : 0.5</b>

**Important :** Dans le répertoire **Bac2018**, créez un dossier de travail portant votre numéro d'inscription (6 chiffres) et dans lequel vous devez enregistrer, au fur et à mesure, tous les fichiers solutions de ce sujet.

En vue de gérer les scores des joueurs de tennis qui ont gagné aux tournois grands chelems pour l'année 2017, on se propose d'utiliser la base de données intitulée "**Gestion\_Tennis**" décrite par le schéma relationnel simplifié suivant :

- Joueur** (CodeJ, NomPrenom, Score)  
**Phase** (CodePh, LibellePh, NbPoints)  
**Tournoi** (CodeT, NomT, Ville)  
**Gain** (CodeT, CodeJ, CodePh)

**A) À l'aide du logiciel de gestion de base de données disponible :**

- 1) Créer, dans votre dossier de travail, la base de données "**Gestion\_Tennis**".
- 2) Créer les tables et les relations de cette base de données.
- 3) Remplir les tables par les données représentées dans les tableaux suivants :

**Barème**

1  
3  
4

Joueur		
CodeJ	NomPrenom	Score
J01	Marin CILIC	3760
J02	Roger FEDERER	7605
J03	Tomas BERDYCH	1600
J04	Andy MURRAY	1240
J05	Sam QUERREY	1770
J06	Rafael NADAL	7760
J07	Stan WAWRINKA	1275
J08	Dominique THIEM	3340

Gain		
CodeT	CodeJ	CodePh
T01	J03	P01
T01	J05	P01
T01	J01	P02
T01	J02	P03
T02	J04	P01
T02	J07	P02
T02	J06	P03
T02	J08	P01

Phase		
CodePh	LibellePh	NbPoints
P01	Demi-finales	720
P02	Finale	1200
P03	Vainqueur	2000

Tournoi		
CodeT	NomT	Ville
T01	Wimbledon	London
T02	Roland Garros	Paris

4) Créer les requêtes suivantes :

- R1 :** Afficher la liste des joueurs (**NomPrenom**) qui ont gagné au tournoi "**Wimbledon**". 1.5
- R2 :** Afficher la liste des joueurs (**NomT, LibellePh, NomPrenom, Score, NbPoints**). 1.5
- 5) Exporter les données de la requête "**R2**", dans votre dossier de travail, vers un classeur à nommer "**Liste\_Joueurs**". 1.5

**B) À l'aide du logiciel tableur disponible, ouvrir le classeur "Liste\_Joueurs".**

- 1) Insérer, après la colonne "**Score**", une colonne à nommer "**AncienRang**". 0.5
- 2) Utiliser une fonction prédéfinie pour remplir la colonne "**AncienRang**" par le rang de chaque joueur chacun selon son score. 1.5
- 3) Insérer, à la fin du tableau, trois colonnes à nommer respectivement "**NouveauScore**", "**NouveauRang**" et "**Av\_Rec**". 1.5
- 4) Calculer le nouveau score pour chaque joueur, sachant que : 1  

$$\text{NouveauScore} = \text{Score} + \text{NbPoints}$$
- 5) Utiliser une fonction prédéfinie pour remplir la colonne "**NouveauRang**" par le rang de chaque joueur chacun selon son nouveau score. 1
- 6) Remplir la colonne "**Av\_Rec**" par le nombre de places gagnées dans le classement général pour chaque joueur, sachant que :  $\text{Av\_Rec} = \text{AncienRang} - \text{NouveauRang}$  1
- 7) Utiliser la mise en forme conditionnelle pour mettre en rouge les fonds des cellules de la colonne "**Av\_Rec**" pour les joueurs qui ont perdu des places dans le classement ( $\text{Av\_Rec} < 0$ ). 1