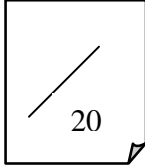
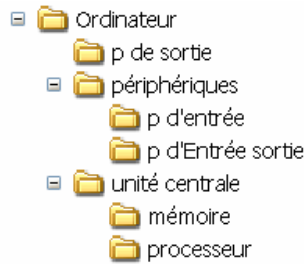


Devoir de synthèse n° 2			B
Epreuve : Informatique			
Enseignant : DHAHRI Mbarek	Durée : 1 h	Date : 26/02/2008	
Classe : 3 Math 2	Nom & prénom :		G :

Partie I : Pratique (5 pts)



- 1) Créer sur le bureau un dossier portant votre **nom** et **prénom**. (0.5 pt)
- 2) Créer dans votre dossier la structure arborescente suivante : (2 pts)



- 3) Créer les fichiers « **Scanner.txt** » et « **Ecran.doc** » dans le bon endroit. (1.5 pts)
- 4) Corriger le nom du dossier « **ordinateur** » par « **micro-ordinateur** » (0.5 pt)
- 5) Déplacer le dossier « **p de sortie** » dans le dossier « **périphériques** » (0.5 pt)

Partie II (15 pts)

Exercice 1 (6 pts)

1) Evaluer les expressions arithmétiques suivantes :

- a. $10 + 15 \text{ DIV } 4$:
- b. $((8 \text{ MOD } 3) * 2) - 6$:
- c. $5 + \text{ARRONDI}(5.501)$:
- d. $\text{Tronc}(3.05) - 3$:

2) Traduire en Pascal les expressions arithmétiques suivantes :

- a. $\text{Arrondi}(x) + \text{Abs}(x)$:
- b. $\text{Carré}(b) - 4 * a * c$:
- c. $\text{Cos}(\text{Ent}(x))$:
- d. $\text{RacineCarré}(\text{Sin}(a/2))$:

3) Evaluer les expressions logiques suivantes : pour $(x, y, z, w) = (0, 5, 4, -2)$

- a. $(x < y) \text{ OU } (z = w)$:
- b. $\text{NON}(w > z) \text{ ET } (x < y)$:
- c. $(x > y) \text{ OUex } (z < w)$:
- d. $\text{NON}((x = y) \text{ OU } (z > w))$:

Exercice 2 (9 pts)

Etablir la grille d'analyse puis en déduire un algorithme du programme **INSERTION** qui pour deux entiers **N1** et **N2** (N1 est formé de **trois** chiffres, N2 est formé de **deux** chiffres) insère N2 dans N1 comme suit : le 1^{er} chiffre de N2 sera entre le 1^{er} et le 2^{ème} chiffre de N1 et le 2^{ème} chiffre de N2 sera entre le 2^{ème} et le 3^{ème} chiffre de N1.

Exemple : si N1 = 125 N2 = 87 alors Résultat = 18275

Analyse :

NOM =		
S	L.D.E	O.U
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tableau de Déclaration des Objets :

Objet	Type/Nature	Rôle
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Algorithme :

.....

