

LYCÉE Cité ENNOUR TATAOUINE

DEVOIR DE CONTROLE N° 1

Matière: **TIC**

Le: **Novembre 2011**

Niveau: **4 SI**

Enseignant : **Mlayhi Fateh**

EXERCICE 1 : [5 pts]

- a) Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash**
- b) Créer un nouveau document Flash
- c) Enregistrer l'animation sous le nom : "**Animation fla**" dans le dossier « **C:\BAC 2012** »
- d) Changer les propriétés du document :
 - **Taille**: 300 x 200 pixels
 - **Arrière plan** : bleu ciel (#33CCFF).
 - **Cadence** : 20 i/s.
- e) *Créer un calque appelé « **arrière plan** » qui va contenir un rectangle jaune qui va se transformer en une ligne puis un cercle*
- f) *Créer un calque appelé « **texte** » qui va contenir un texte animée de l'image initiale jusqu' à l'image finale représente ton équipe de football préfère.*
- g) *Publier le travail réalisé sous les formats suivants : Flash (.swf) et HTML*

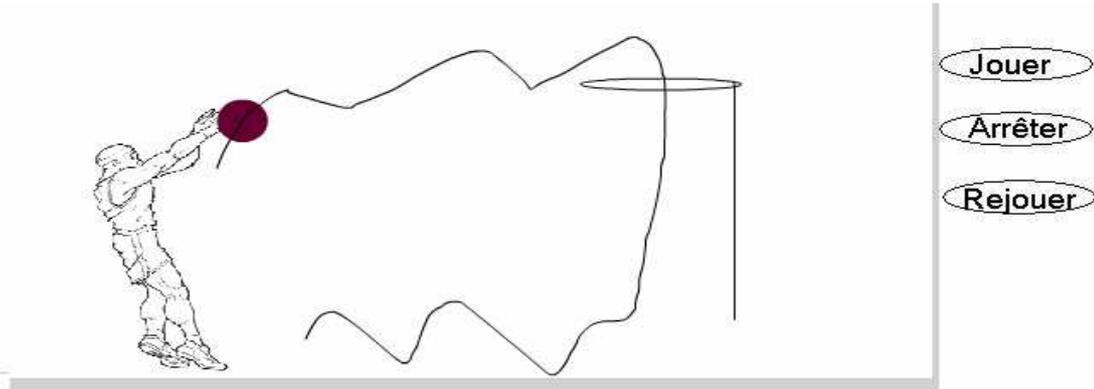
Grille d'évaluation :

a	b	c	d	e	f	g	Totale
0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	5

EXERCICE 1 : [15 pts]

On se propose de réaliser une animation qui présente un joueur du basket qui lance la balle au panneau

- a) Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash**
- b) Créer un nouveau document Flash
- c) Enregistrer l'animation sous le nom : "**Basket.fla**" dans le dossier « **C:\BAC 2012** »
- d) Changer les propriétés du document :
 - **Taille**: 500 x 400 pixels
 - **Arrière plan** : bleu ciel (#33CCFF).
 - **Cadence** : 10 i/s.



- e) Créer un calque appelé « **arrière plan** » qui va contenir un panneau de basket
- f) Créer un calque appelé « **joueur** » qui va contenir une image importée de C:\images d'un joueur
- g) Créer un calque appelé « **ballon** » qui va contenir un ballon de basket animée par une interpolation de mouvement de la position initial jusqu' à la position final
- h) Créer un calque **guide** appelé « **trajectoire** » qui va contenir la trajectoire du ballon de basket
- i) Créer un calque appelé « **bouton** » qui va contenir trois boutons : jouer – Arrêter – rejouer
- j) Ajouter les scripts nécessaire pour que les boutons faires les actions nécessaires
- k) Ajouter les scripts nécessaires au début et la fin de l'animation pour qu'on puisse contrôler l'animation
- l) Publier le travail réalisé sous les formats suivants : animation flash (.swf) et **html** .

Grille d'évaluation :

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	Totale
0.5	0.5	1	2	1	1.5	1.5	1.5	1	1.5	2	1	15