

Date : 21/10/2010 Classe : 7 <sup>ème</sup> année B3 Durée : 1 heure	<b>CORRECTION DU DEVOIR DE CONTRÔLE N°1</b>	Professeur : Anissa TEYEB Matière : Informatique Ecole Préparatoire : Cité El Khadra
Nom : ..... Prénom : .....	Note : /20	

**EXERCICE 1 : ( /3 points)**

1) Donner la définition du mot « informatique ». (1,5 pt)

L'informatique est la science de traitement automatique de l'information. (3\*0.5)

2) Donner trois domaines d'application de l'informatique. (1,5 pt)

- A l'école, - Dans la Recherche scientifique, - Dans les sociétés (3\*0.5)

**EXERCICE 2 : ( /4 points)**

Répondre par vrai ou Faux.

1. Un ordinateur est une machine manuelle. Faux
2. Un ordinateur est composé par des périphériques et des matériaux. Faux
3. Tous les périphériques se branchent à l'unité centrale. Vrai
4. Il existe trois types d'informations: visuelles, auditives et audio virtuelles. Faux

**EXERCICE 3 : ( /6 points)**

Trouver le nom de chaque composant :



1 – Ecran

2 – Imprimante

3 – Clavier

4 – Souris

5 – Unité centrale

6 – Webcam

**EXERCICE 4 :** ( /2 points)

Compléter ce paragraphe par les mots de cette liste :

de sortir - d'entrée/sortie - d'entrée - de sortie

- ✓ Les périphériques ..... **d'entrée** ..... sont capables d'envoyer des informations à l'unité centrale.
- ✓ Les périphériques..... **de sortie** ..... permettent .... **de sortir** .....l'information à l'utilisateur.
- ✓ Les périphériques ..... **d'entrée/sortie** ..... permettent de communiquer les informations dans les deux sens.

**EXERCICE 5 :** ( /2 points)

Cocher la bonne case.

Nom du Périphérique	Périphérique d'entrée	Périphérique de sortie	Périphérique d'entrée/sortie
Lecteur code à barre	<b>X</b>		
Vidéo projecteur		<b>X</b>	
Micro-casque			<b>X</b>
Stylo optique	<b>X</b>		

**EXERCICE 6 :** ( /3 points)

Relier chaque périphérique à son rôle :

- La manette de jeux
  - Le modem
  - Le microphone
  - Le scanner
  - Le flash disque
  - Les hauts parleurs
- 
- Stocker des informations.
  - Contrôler les programmes de jeux.
  - Produire le son.
  - Connecter un ordinateur à un réseau.
  - Numériser des textes ou des photos.
  - Permet d'enregistrer le son.

*Bon Travail*