

# QCM SUR LA PROGRAMMATION - 4EME

LE QCM QUI VA SUIVRE EST SUR LE THÈME DE LA PROGRAMMATION

( les blocs , les algorithmes , ....)

Tu dois essayer de répondre aux questions sans aide !

1. A quoi peut servir un programme informatique ? ( plusieurs réponses sont possible)

- Créer une application
- Peindre un objet technique
- Souder un objet technique
- Créer un jeu vidéo
- Automatiser une chaine de production ( en usine )

2. Quel est l'élément dans une carte électronique qui permet de mémoriser et de traiter un programme ?

- Le condensateur
- L'entrée numérique
- L'entrée analogique
- Le microcontrôleur

3. A quoi correspond le langage binaire ?

- Des nombres analogique ( 0 ; 1; 2; 3; 4; 5.....; 9 )
- Des nombres décimaux
- Une suite de 0 et de 1
- Des fractions

4. Qu'est-ce-qu'un organigramme ?

- Une représentation graphique d'un programme
- Un diagramme bête à corne
- Une chaine d'énergie
- Une chaine d'information

5. Parmi les logiciels ci-dessous , lequel permet de faire de la programmation informatique ?

- Solidworks
- Scratch 3.0
- Sweet Home
- FreeCad

6. En utilisant le schéma ci-dessus , quel est le composant qui permet l'acquisition d'une information ( température ) ?

- Le voyant lumineux ( L.E.D )
- Le détecteur
- L'interface programmable

7. En utilisant le schéma ci-dessus , quel est le composant qui permet de communiquer l'information ( température ) ?

- Le détecteur
- L'interface programmable
- Le voyant lumineux ( L.E.D)

8. En utilisant le schéma ci-dessus , quel est le composant qui permet de traiter l'information ?

- L'interface programmable
- Le voyant lumineux ( L.E.D)
- Le détecteur

9. Quel est le bloc qui permet de réaliser une boucle dans le logiciel scratch ?

- Le bloc " attendre 1 seconde "
- Le bloc " répéter 10 fois "
- Le bloc " basculer sur le costume "
- Le bloc " avancer de 10 pas "

PROGRAMME SCRATCH N°1



10. En utilisant le programme scratch N°1,quel est le bloc qui permet de réaliser une temporisation ?

- Quand "drapeau vert" est cliqué
- Répéter indéfiniment
- Mettre compteur à 0
- Attendre 1 seconde

11. En utilisant le programme scratch N°1,quelle est la variable dans ce programme ?

- Quand "drapeau vert" est cliqué
- Répéter
- Compteur
- Attendre 1 seconde

12. En utilisant le programme scratch N°1,quel est le bloc qui permet de réaliser une boucle ?

- Mettre compteur à 0
- Attendre 1 seconde
- Ajouter à compteur 1
- Répéter indéfiniment

**A SAVOIR :** On peut déclencher une action par un événement, instructions conditionnelles  
PROGRAMME SCRATCH N°2



13. En utilisant le programme scratch N°2, quel est le bloc qui permet d'ajouter une instruction conditionnelle ?

- Répéter indéfiniment
- Basculer sur le costume LAMPE-ON
- Si alors....sinon
- Touche espace pressée

14. En utilisant le programme scratch N°2, quel est le bloc qui fait parti de la famille des capteurs ?

- Quand "drapeau vert" est cliqué
- Touche espace pressée
- Basculer sur le costume LAMPE-ON
- Répéter indéfiniment

15. En utilisant le programme scratch N°2, quels sont les blocs qui font parti de la famille des blocs contrôle ?

- Répéter indéfiniment
- Si....alors.....sinon
- Quand " drapeau vert " est cliqué
- Touche espace pressée

16. En utilisant le programme scratch N°2, quel est le bloc qui fait parti de la famille des blocs événements ?

- Répéter indéfiniment
- Quand " drapeau vert " est cliqué
- Touche espace pressée
- Si...alors....sinon

### PROGRAMME SCRATCH N°3



17. En utilisant le programme scratch N°3, qu'est-ce-que permet de réaliser ce programme ?

- Un jeu de logique
- Un labyrinthe
- Une figure géométrique
- Une animation

18. En utilisant le programme scratch N°3, quel est le bloc qui permet de positionner le stylo à un endroit précis du cadre ?

- Répéter 8 fois
- S'orienter à 90
- Motif
- Aller à x : 0 y : 0

19. En utilisant le programme scratch N°3, quel est le bloc qui permet de faire une rotation ?

- Motif
- Tourner à gauche de 45 degrés
- Répéter 8 fois
- Cacher

20. En utilisant le programme scratch N°3, quel est le bloc qui permet d'ajouter une boucle ?

- Cacher
- S'orienter à 90
- Aller à x : 0 y : 0
- Répéter 8 fois