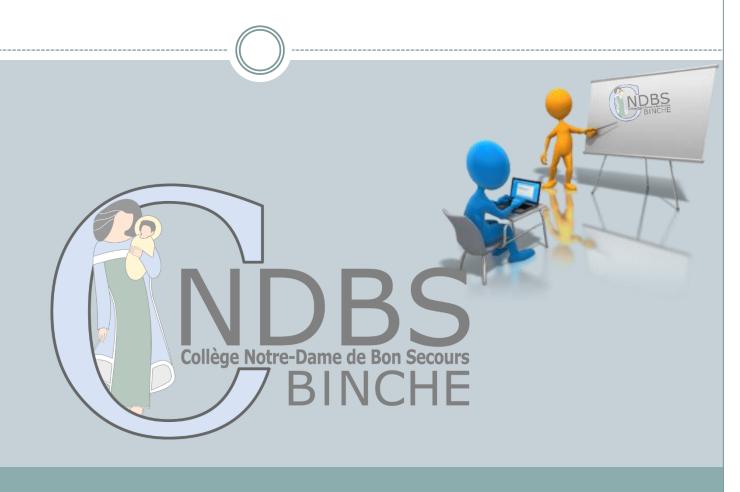
Présentation de l'option informatique au 3^e degré



Formation générale

Français	4h
Mathématiques	4h
Formation historique	2h
Formation géographique et sociale	2h
Sciences	3h
Religion	2h
Éducation physique	2h
Anglais	4h
	_
+ Activité Néerlandais	2h

Les différents cours du 3e degré

Cours de l'option informatique en 5^e

Informatique	2h
Multimédia	2h
Système d'exploitation & Logiciels	2h
Programmation	2h

➤ Cours de l'option informatique en 6e

	Multimédia	2h
-	Système d'exploitation et Logiciels	2h
-	Programmation et langages	4h

Cours de multimédia

Les logiciels abordés :

Gimp ••• Inkscape

(traitement d'images) (création d'images vectorielles)

Audacity
PowerPoint
Notepad++
Filezilla...

(traitement du son)(Logiciel de PréAO)(éditeur de textes pour création Web)(client FTP pour publication Web)

${\tt Cours\ multim\'edia}, GIMP$



« Gimp » est un logiciel de retouche et de montage d'images





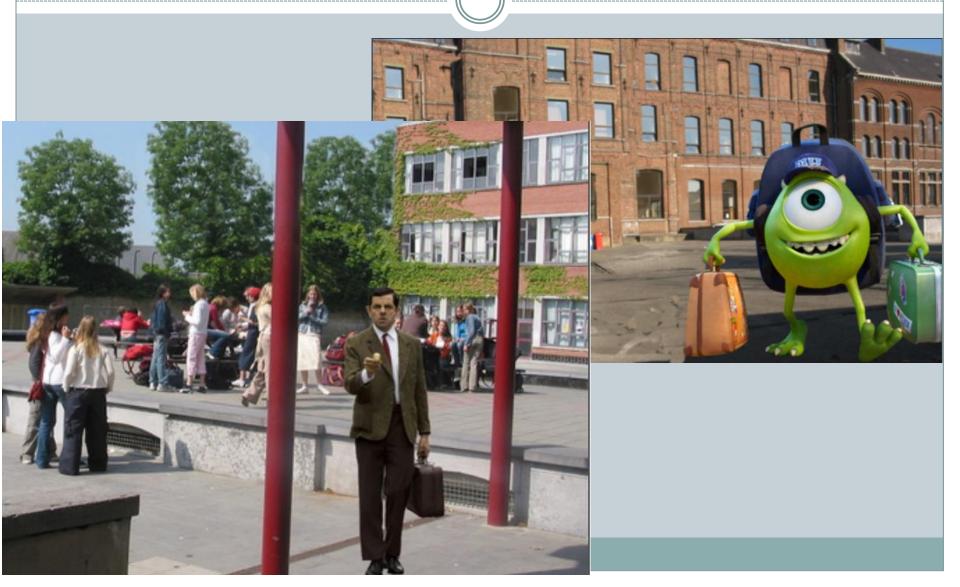






${\tt Cours\ multim\'edia}, GIMP$

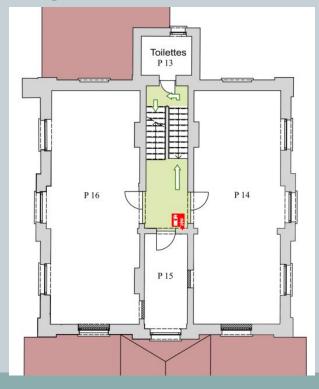




Cours multimédia, Inkscape

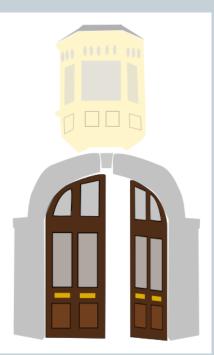


Inkscape nous permet de réaliser des images vectorielles. Nous avons, par exemple, réalisé les plans d'évacuation du collège.

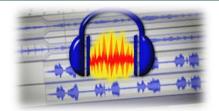




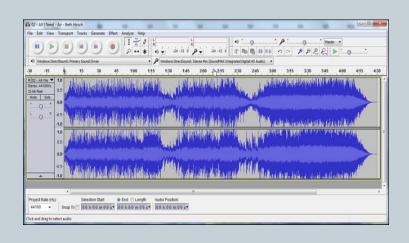


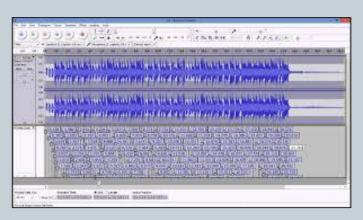


Cours de multimédia, Audacity



Ce logiciel libre permet de retoucher des fichiers sonores afin de réduire leur durée, y ajouter des effets tels que des ralentis ou un crescendo, fusionner des fichiers, réduire le bruit....





Cours multimédia, PowerPoint

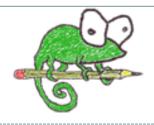


Thèmes abordés:

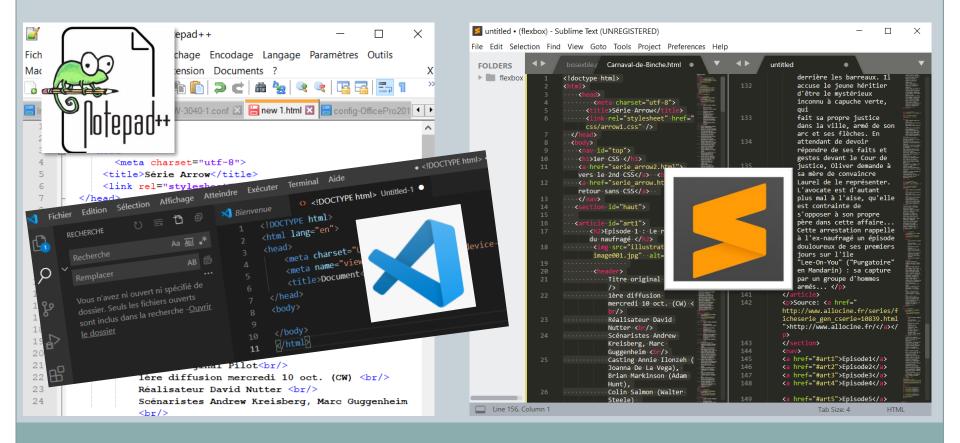
- Mise en page
- Transitions
- Animations
- Diaporamas



Cours de multimédia, Notepad++



Les éditeurs de textes permettent la création de pages web. Nous utilisons également Sublime text et Virtual Studio Code.

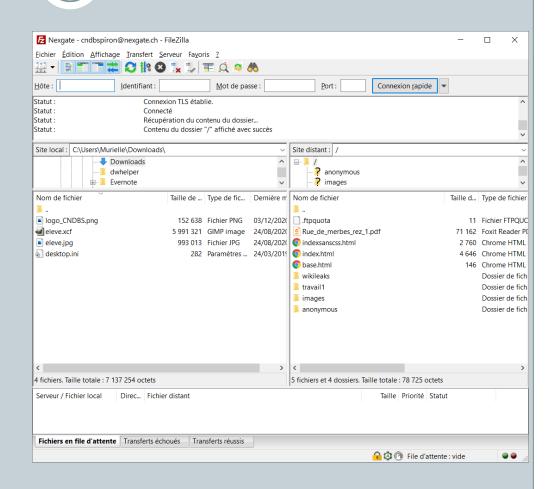


Cours de multimédia, Filezilla



Comme Notepad++, Filezilla nous a permis de créer notre site web.

Filezilla est un **client FTP** qui permet la mise en ligne des différentes pages web créées avec l'éditeur de textes.



Langage HTML et CSS

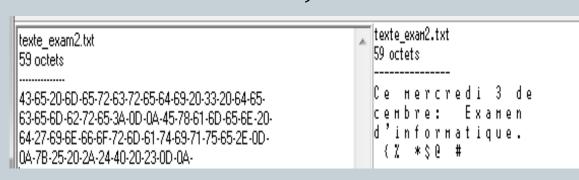


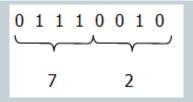
Le cours d'informatique en 5e

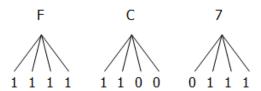
Ce cours est essentiellement théorique

1^{re} partie: **codage**, on y découvre

- le codage des nombres via le codage binaire, hexadécimal, nombres entiers, nombres signés, nombres réels avec virgules.
- Le codage des fichiers textes (avec ou sans mise en forme)







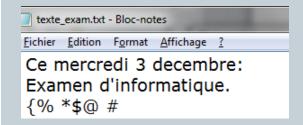
```
(219)_{10} = (11011011)_2

(0,75)_{10} = (0,11)_2

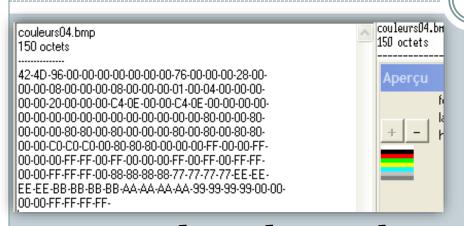
(2748)_{10} = (ABC)_{16}

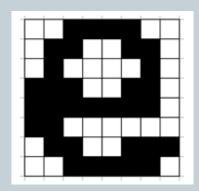
(300)_{10} = (12C)_2

-118,625 = C2 ED 40 00
```

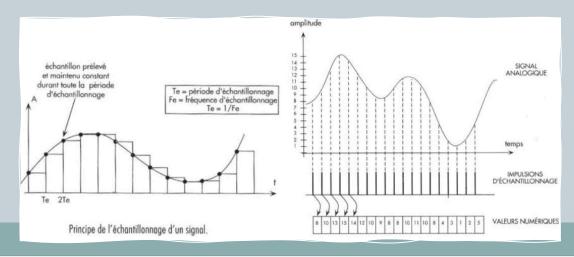


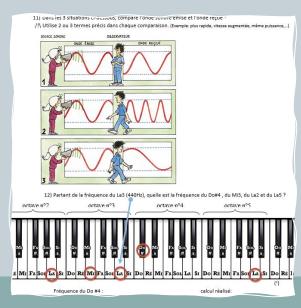
Le cours d'informatique en 5e





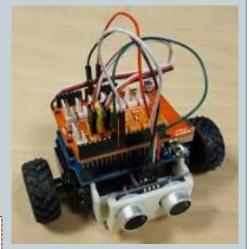
- Le codage des couleurs et des images bitmap.
- Le codage des sons.



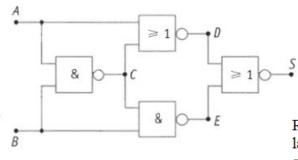


Le cours d'informatique en 5e

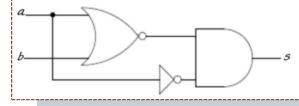
2^e partie: **Logique**, on y aborde l'algèbre booléenne et découvre les outils de logiques utilisé par l'ordinateur et tous les appareils utilisant des détecteurs. **And, Or, Not, Xor...**



Remplir la table de vérité de l'association des 2 portes NON ET et des 2 portes NON OU



	3					
	Α	В	С	D	E	S
	0	0				
	0	1			10 1	
	1	0				
- 3	1	1				



 $a \cdot a = 0$

Règle 1 :	Règle 2 :
a commutativité	l'idempote
+b=b+a	a+a=a
.·b=b·a	a·a=a
Règle 5 :	Règle 6 :
associativité	la complér
+(b+c)=(a+b)+c	$\frac{\overline{a}}{a} = a$
\cdot (b·c)=(a·b)·c	
	$a+\overline{a}=1$

Règle 2 :	Règle 3 :
l'idempotence	l'élément nul
a+a=a	a+1=1
a·a=a	a·0=0
Règle 6 :	Règle 7 :
la complémentarité	la distributivité
$\frac{}{\overline{a}} = a$	$a \cdot (b+c) = a \cdot b + a \cdot c$
	$a+(b\cdot c)=(a+b)\cdot(a+c)$
$a+\overline{a}=1$	

Règle 4 :
l'élément neutre
a·1=a
a+0=a
Règle 8 : théorème

de De Morgan			
$\overline{\mathbf{a} \cdot \mathbf{b}} = \overline{\mathbf{a}} + \overline{\mathbf{b}}$			
$\overline{a+b} = \overline{a} \cdot \overline{b}$			

Le cours d'informatique en 5^e

2^e partie: **Logique** L'élève peut expliquer comment un ordinateur additionne 2 nombres.

Demi-additionneur

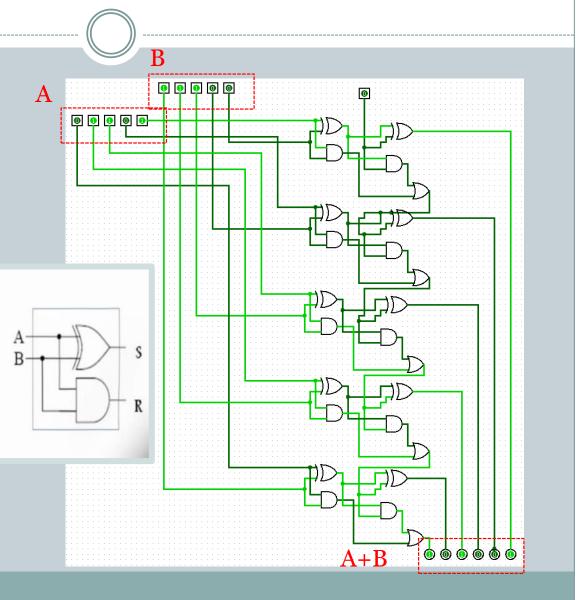
C'est un circuit qui fait la somme de deux nombres binaires sur un bit chacun et retourne deux sorties :

S : résultat de l'addition

R : retenue de l'addition



$$R = AB \ et S = A \oplus B$$



Le cours d'informatique en 5^e

3^e partie: **Informatique et société**, on y aborde les transformations de la société à l'air du numérique

KICKSTARTE









- Réseaux sociaux
- Métiers de l'informatique
- **RGPD**
- Identité numérique
- Crowdfunding
- Crowdsourcing
- Crypto-monnaie
- Cambridge analytica
- WikiLeaks





Cours de système d'exploitation ...

Thèmes abordés:

- Virtual box
- Linux (Installation d'une distribution)
- Adressage IP
- Le protocole TCP/IP
- Les différents types de réseaux
- Réseaux privés virtuels, proxy,...
- Hub, switch, routeurs,...



... et logiciels



Word



Excel



Access

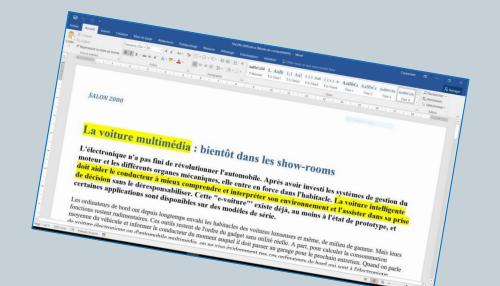
Word



Thèmes abordés:

- Les styles
- Table des matières
- Tabulations
- Formulaires
- Publipostage

• • • •



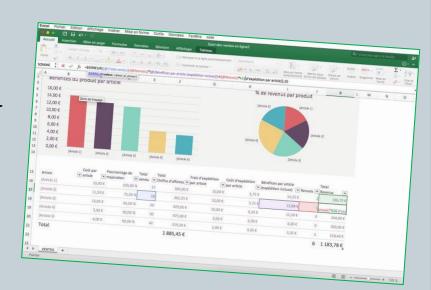
Excel



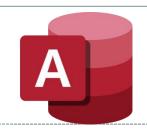
Thèmes abordés:

- Opérateurs mathématiques
- Fonctions: Si/Et/Ou
- Fonction: Somme.si
- Fonction : Date
- Fonction: rechercheV
- Les graphiques

•

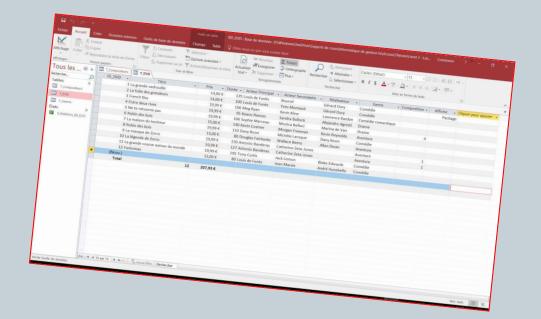


Access



Thèmes abordés:

- Généralités
- Tables
- Requêtes
- Formulaires
- Etats



Programmation

Initiation à la programmation



Programmation orientée objet



Java



Java est un langage de programmation orientée objet qui se caractérise par une syntaxe claire, rigoureuse et facilitant la structuration des programmes.

```
class Point {
  public Point (int x, int y) { this.x = x; this.y = y; }
  public void deplace (int dx, int dy) { x += dx; y += dy; }
  public void affiche () {
    System.out.println ("Je suis en "+ x +" "+ y);
  protected int x, y;
class Pointcol extends Point {
 public Pointcol (int x, int y, byte couleur) {
    super(x, y); // obligatoirement comme première instruction
    this.couleur = couleur;
  public void affichec () {
    affiche():
    System.out.println (" et ma couleur est : " + couleur);
  private byte couleur;
public class TstPcol3 {
  public static void main (String args[]) {
    Pointcol pcl = new Pointcol(3, 5, (byte)3);
    pc1.affiche(); // attention, ici affiche
    pc1.affichec(); // et ici affichec
    Pointcol pc2 = new Pointcol(5, 8, (byte)2);
    pc2.affichec();
    pc2.deplace (1, -3);
    pc2.affichec();
```

Programmation

Nous utilisons Java afin de créer des programmes.

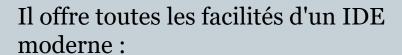
Java contient beaucoup de fonctions dont l'utilisation nécessite une base théorique.

C'est pourquoi le cours de programmation est autant théorique que pratique!



Netbeans

NetBeans est un environnement de développement intégré (IDE) qui permet la prise charge native de Java.



- Editeur en couleurs,
- Projets multi-langage
- Editeur graphique d'interfaces
- Editeur de pages Web
- ..



```
Truests a files Control Control

Truests a files Control

Truests a fil
```

Fin de la présentation...





Recommencer la présentation