

Nom :

Classe :

Note : /15

Avertissement :

- Tous les documents sont autorisés.

PARTIE 1: COMPLÉTER LE TABLEAU DES VARIABLES (SANS ORDINATEUR) /2

INSTRUCTIONS	x	y	z
$x = 7$	7	/	/
$y = x * 3$			
$x = x + y$			
if $x > 50$: $y = y + 3$ else : $y = y + 6$			
$z = y + 3$			
print (z)	...		

PARTIE 2: TRADUCTION D'UN PROGRAMME EN PYTHON (SANS ORDINATEUR) /2

Algorithme :

demander(x) avec x un décimal $s \leftarrow x + 1$ $n \leftarrow 1$ **tant que** ($s < 1000$) **faire** : $s \leftarrow s + n$ $n \leftarrow n + 1$ **afficher**(s)

Code Python associé :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E 1. EXERCICE : CALCUL D'UN ÂGE /2

Écrire page suivante, un programme dont le rôle est de demander l'année de naissance d'une personne, de calculer son âge puis de l'afficher. (Ex : si une personne est née en 2006, il affichera : "Cette année tu as 16 ans")

```
annee = int(input("Quelle est ton année de naissance ? "))
age = .....
print("Cette année, tu as " , age , " ans")
```

E 2. EXERCICE : CALCUL DU PRIX AU MUSÉE /2

Le tarif au musée est le suivant : Adulte : 13€ - Enfant de plus de 12 ans : 9€ - Enfant de 12 ans ou moins : 4€
Écrire un programme qui demande l'âge de la personne et affiche le prix à payer correspondant

```
age = float(input("Quel est ton âge ? "))
if ..... :
    .....
else :
    if ..... :
        .....
    else :
        .....
print("Prix à payer", prix)
```

E 3. EXERCICE : CALCUL D'ÉCONOMIES /3

Vous souhaitez économiser afin de vous acheter une tablette tactile coûtant 200 €. Aujourd'hui, vous disposez de 17 € et chaque jour, vous économisez 3 € supplémentaires. Au bout de combien de jours pourrez-vous acheter la tablette ?

```
jours = 0
economies = 17
while economies < ... :
    jours = jours + ...
    economies = economies + ...
print("il faudra " , jours , " jours avant d'acheter la tablette")
```

SUJET 2

PARTIE 4: ÉCRITURE DES PROGRAMMES PRÉCÉDENTS SUR ORDINATEUR

/4

- Se connecter à l'ordinateur.
- Se rendre sur l'**ENT du lycée** et s'y connecter avec son identifiant **EduConnect**.
- Dérouler le menu **RESSOURCES NUMÉRIQUES** et choisir **CAPYTALE**.
- Cliquer sur **Mes Activités** en haut de l'écran.
- Pour finir entrer le code suivant : **04d8-71952** et cliquer sur le bouton **Go!**.

SUJET 2

PARTIE 5: ÉCRITURE DES PROGRAMMES PRÉCÉDENTS SUR ORDINATEUR

/4

- Se connecter à l'ordinateur.
- Se rendre sur l'**ENT du lycée** et s'y connecter avec son identifiant **EduConnect**.
- Dérouler le menu **RESSOURCES NUMÉRIQUES** et choisir **CAPYTALE**.
- Cliquer sur **Mes Activités** en haut de l'écran.
- Pour finir entrer le code suivant : **04d8-71952** et cliquer sur le bouton **Go!**.

SUJET 2

PARTIE 6: ÉCRITURE DES PROGRAMMES PRÉCÉDENTS SUR ORDINATEUR

/4

- Se connecter à l'ordinateur.
- Se rendre sur l'**ENT du lycée** et s'y connecter avec son identifiant **EduConnect**.
- Dérouler le menu **RESSOURCES NUMÉRIQUES** et choisir **CAPYTALE**.
- Cliquer sur **Mes Activités** en haut de l'écran.
- Pour finir entrer le code suivant : **04d8-71952** et cliquer sur le bouton **Go!**.