	<h1 style="color: green;">DEVOIR : La programmation</h1> <h2 style="color: green;">des systèmes 1/2</h2>	Cycle 4
		Technologie
		Séquence n °3 / Séance 4
		DEVOIR de 5ème

Compétences disciplinaires de Technologie : « Thème 2 » :

Compétences de fin de cycle	Repères de progressivité : 5 ^e	
Comprendre et modifier un programme associé à une fonctionnalité d'un objet ou d'un système technique	Identifier les données utilisées et produites par le programme associé à une fonctionnalité d'un OST (à partir d'un programme existant).	<ul style="list-style-type: none"> ● Très bonne maîtrise 4 ● Maîtrise satisfaisante 3 ● Maîtrise fragile 2 ● Maîtrise insuffisante 1 ■ Absent A ○ Non évalué N ■ Dispensé D Aucune évaluation 0
	Comprendre et traduire en un algorithme en langage naturel le programme associé à une fonctionnalité d'un OST.	

1 - Pourquoi est-il nécessaire d'identifier les composants d'une carte programmable avant de créer un programme ? / 1 point

Pour savoir où placer la carte dans l'ordinateur

Pour comprendre quelles instructions utiliser pour les capteurs et actionneurs

Pour choisir le bon objet

Pour déterminer le nombre de cartes utiles

2 - Que représente un bloc d'instructions dans un programme ? / 1 point

Une couleur

Une ligne

Une action ou une opération à effectuer par le système

Une partie du texte du programme

3 - À quoi sert une variable dans un programme informatique ? / 1 point


À stocker une valeur, souvent fournie par un capteur

À changer la couleur du bloc

À rendre le programme plus rapide

À rien

Nom : _____	Prénom : _____	Classe : _____
-------------	----------------	----------------

	<h2 style="color: green;">DEVOIR : La programmation</h2> <h3 style="color: green;">des systèmes 2/2</h3>	Cycle 4
		Technologie
		Séquence n °3 / Séance 4
		DEVOIR de 5ème

4 - Quel est l'avantage d'utiliser un simulateur dans une interface de programmation ? / 1 point

- Il permet de vérifier la tenue mécanique du programme
- Il permet de tester le programme avant de le téléverser dans la carte
- Il rend le programme plus précis
- Il permet de créer des images

5 - Comment transfère-t-on un programme sur une carte programmable ? / 1 point

- En utilisant la fonction de téléversement
- En envoyant un email
- En le copiant manuellement
- En l'indiquant sur la carte

6 - Quel est l'intérêt d'implanter le programme dans la carte programmable ? / 1 point

- Vérifier le comportement de l'objet ou du système technique en situation réelle
- Pour essayer
- Publier le programme sur Internet
- Avoir le meilleur programme

Nom : _____ **Prénom :** _____ **Classe :** _____