

## Lycée Foussana

**Discipline :** Technologies de  
l'information et de la communication  
**Professeur :** Bourmèche Mohamed  
El-Mehdi

**Devoir de Synthèse N°1**  
**Classe :** 4<sup>ème</sup> Sciences de  
l'informatique

**Date :** 28-11-2007  
**Durée :** 1 h

Nom : ..... Prénom : ..... Groupe : ..... N° : .....

### Partie I :

#### EXERCICE 1 (2 points) :

Citer quatre avantages de l'utilisation de la visio-conférence :

- ✓ .....
- ✓ .....
- ✓ .....
- ✓ .....

#### EXERCICE 2 (2 points) :

Etablir une comparaison entre les deux outils de collaboration du tableau suivant :

Forum	Visio-conférence
▪ .....	▪ .....
▪ .....	▪ .....

### Partie II :

#### EXERCICE 3 (16 points) :

Le travail consiste à réaliser une animation dans laquelle il y'aura trois séquences nommées comme suit :

- Interpolation de forme
- Interpolation de mouvement
- Interpolation de mouvement avec guide

Tout en respectant les étapes suivantes :

- 1) Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash MX** (0,5 point)
- 2) Enregistrer l'animation sous le nom **Devoir de synthèse 1** dans un dossier portant votre nom et prénom que vous devez créer dans le **Disque local (D:)** (1 point)

3) Changer les propriétés du document : (1 point)

Taille	Arrière plan
550×300 pixels	#333333

4) Créer trois séquences nommées : « **interpolation de forme** », « **interpolation de mouvement** » et « **interpolation de mouvement avec guide** » (1,5 point)

5) Afficher la séquence nommée « **interpolation de forme** » et créer trois calques nommés « **Titre** », « **Texte** » et « **Bouton** » (1,5 point)

6) Dans l'image n°1 du calque « **Titre** » dessiner un cercle de remplissage jaune, de rayon 26 et de coordonnées X=77 et Y=19 (1 point)

7) Dans l'image n°15 du même calque saisir le titre « **Interpolation de forme** » et lui appliquer les propriétés suivantes : (1 point)

Police	Couleur	Style	Taille	Emplacement
Arial	Jaune	Gras et Italique	30	X=100 Y=10

8) Appliquer une interpolation de forme du cercle jaune en titre « **Interpolation de forme** » (0,5 point)

9) Maintenir l'affichage du titre jusqu'à l'image n°30 (0,5 point)

10) Dans l'image n°15 du calque « **Texte** » saisir un texte pouvant définir l'interpolation de forme et lui appliquer les propriétés suivantes : (1 point)

Police	Couleur	Taille	Emplacement
Arial	Blanc	20	X=72 Y=100

11) Appliquer une transformation de 1% aux dimensions du texte (0,5 point)

12) Dans l'image n°30 du même calque insérer une image clé (0,5 point)

13) Appliquer une transformation de 100% aux dimensions de cette image clé (0,5 point)

14) Créer une interpolation de mouvement entre l'image clé n°15 et 30 du calque texte (0,5 point)

15) Dans le calque « **Bouton** », insérer un bouton à partir de la bibliothèque commune (0,5 point)

16) Associer à ce bouton un script de passage vers l'image n°1 de la séquence suivante (0,5 point)

17) Modifier l'animation de manière qu'à la fin de la séquence, il se passera un arrêt de lecture et non un passage vers la séquence suivante (0,5 point)

18) Répéter les questions de 5) à 17) pour les deux séquences qui restent tout en modifiant à chaque fois le contenu des calques « **Titre** » et « **Texte** » (2 points)

19) Publier le travail réalisé dans les formats suivants : (1 point)

- Flash (.swf)
- Projection Windows (.exe)

**Bon Travail**