

# 6

## Matériaux et objets techniques

### Ce que je dois retenir...

# 2

Connaissances : périphériques, logiciels usuels, stockage des données, notions d'algorithmes

#### Logiciel usuel : le traitement de texte

##### 1. Mettre un texte en gras

Sélectionner le texte à modifier en le mettant en surbrillance. Cliquer dans la barre d'outils sur le bouton gras :



##### 2. Mettre un texte en italique

Sélectionner le texte à modifier en le mettant en surbrillance. Cliquer dans la barre d'outils sur le bouton italique :



##### 3. Souligner un texte

Sélectionner le texte à souligner en le mettant en surbrillance. Cliquer dans la barre d'outils sur le bouton souligné :



##### 4. Copier/Coller un texte

Cette fonction permet de dupliquer un mot, une phrase, une image ou un texte dans le même fichier ou sur un fichier différent.

##### 5. Insérer une image

Insertion / Image.

##### 6. Centrer un titre

Cliquer sur le début du titre à centrer et cliquer dans la barre d'outils sur le bouton centré :



##### 7. Justifier un texte (Texte aligné à droite et à gauche : type article de journal ou livre)

Sélectionner le texte à justifier et cliquer dans la barre d'outils sur le bouton justifié :



##### 8. Décaler le début d'un texte

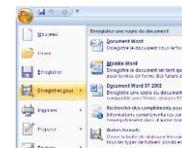
Cliquer sur la 1<sup>ère</sup> lettre du texte à décaler puis taper sur la touche tabulation du clavier :



##### 9. Enregistrer un texte

Quand on enregistre un texte pour la 1<sup>ère</sup> fois, il faut donner un nom au fichier

(Enregistrer sous).



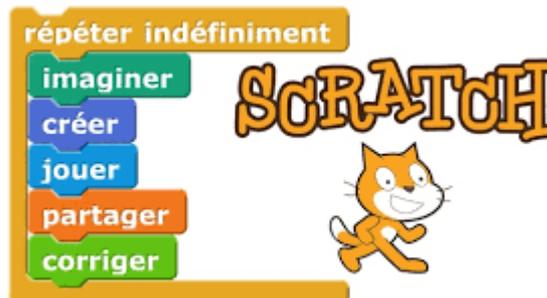
#### Le stockage des données

Pour stocker les données plusieurs possibilités sont mises à disposition :

- 1) Le disque dur interne du serveur (Documents).
- 2) La clé USB : Ce PC \ nom de la clé
- 3) Sur l'ENT : Services personnels \ Porte documents

Concept	Explication	Exemple
<b>Séquence</b>	Pour créer un programme avec Scratch, vous devez systématiquement penser à l'ordre des instructions.	
<b>Itérations (boucles)</b>	<i>Répéter indéfiniment</i> et <i>répéter</i> peuvent être utilisés pour une itération (répétitions d'une série d'instructions)	
<b>Instructions conditionnelles</b>	<i>Si</i> et <i>Si – Sinon</i> permettent d'engager une action selon qu'une condition est réalisée ou non.	

### Notions d'algorithme : scratch



### Les différents périphériques

Vu de l'extérieur, un ordinateur comprend une **unité centrale** qui relie différents composants comme l'écran, le clavier, la souris, l'imprimante, le scanner, l'appareil photo...

Ces composants sont appelés des périphériques de l'ordinateur.

Les **périphériques d'entrée** permettent d'entrer l'information dans l'ordinateur ; les **périphériques de sortie** permettent de sortir l'information de l'ordinateur ; les **périphériques de stockage** permettent de stocker les informations.

