

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^{ère} 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^{ère} fois, il faut donner un nom au fichier (Enregistrer sous).



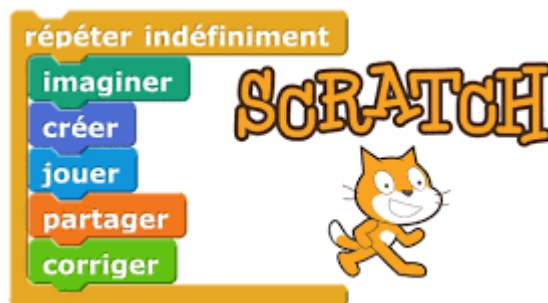
Le stockage des données

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
Séquence	Pour créer un programme avec Scratch, vous devez systématiquement penser à l'ordre des instructions.	
Itérations (boucles)	<i>Répéter indéfiniment</i> et <i>répéter</i> peuvent être utilisés pour une itération (répétitions d'une série d'instructions)	
Instructions conditionnelles	<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.

