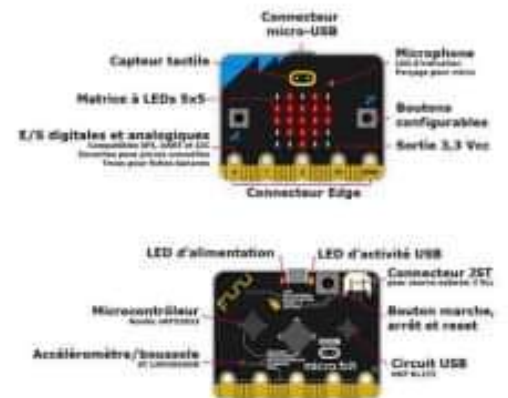


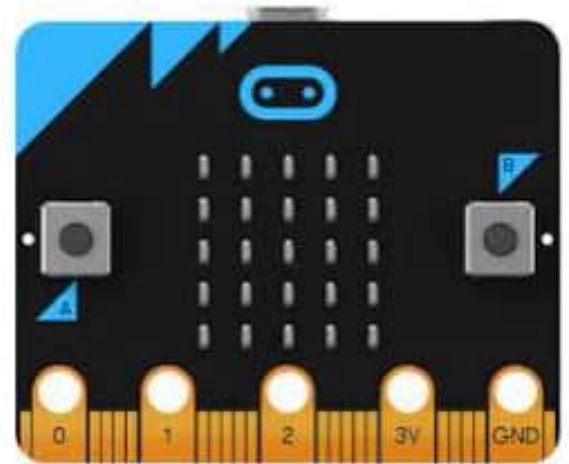
10. Choisir les capteurs qui sont intégrés dans la carte microbit:

- (A) logo
- (B) l'accéléromètre
- (C) Les leds
- (D) Le microphone
- (E) Le haut parleur

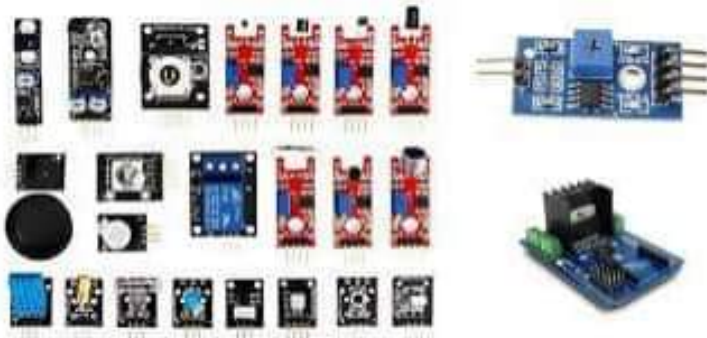


7. Une carte microbit contient: (plusieurs réponses possibles)

- ☐ A Deux boutons A et B
- ☐ B Un accéléromètre et un magnétomètre (une boussole)
- ☐ C Un capteur ultrasonique
- ☐ D des leds
- ☐ E Un moteur



8.



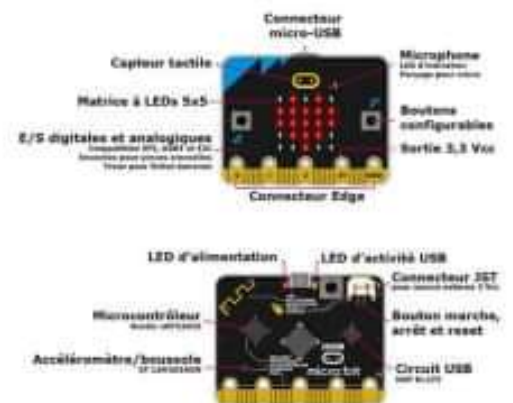
Je ne peux pas brancher des actionneurs et des capteurs à la carte microbit

- ☐ V Vrai
- ☐ F Faux



9. Choisir les actionneurs qui sont intégrés dans la carte microbit:

- ☐ A logo
- ☐ B Deux boutons A et B
- ☐ C Les leds
- ☐ D Le microphone
- ☐ E Le haut parleur

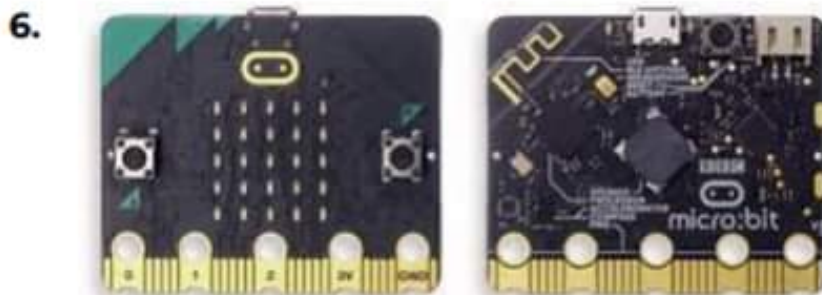
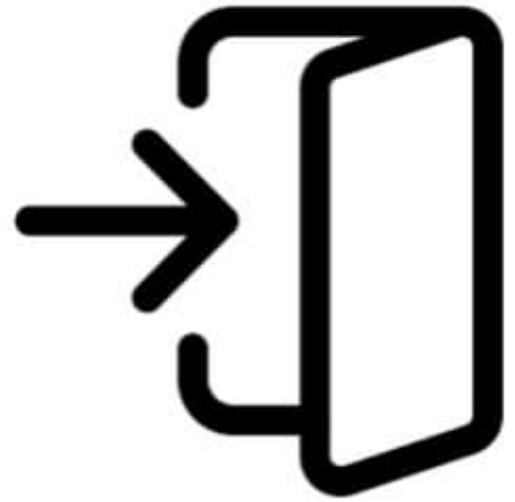


4. Une montre connectée n'est pas un objet connecté

- ☒ Vrai  
☐ Faux

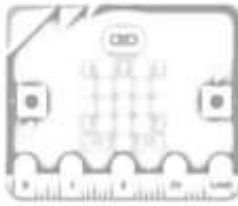


5. Dans un objet communicant, un \_\_\_\_\_ permet d'entrer des informations à l'unité de traitement.



C'est une carte microbit V2:

- ☒ Vrai  
☐ Faux



# Test n°2

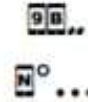
## [Microbit]

Nom et prénom:

.....

.....

Date : Fev 2024



### Exercice n°1 : (10 pts)

Ouvrir Makecode et créer un nouveau projet intitulé « mon devoir » tout en répondant à ces questions :

- 1- Au démarrage, la mélodie « mise sous tension » est jouée puis le texte « devoir » s'affiche sur la carte. (2 pts)
- 2- Lorsqu'on clique sur le bouton A, afficher votre classe : exemple, pour 9B7, on montre le nombre 9 puis on affiche le texte « B » et enfin le nombre 7. (1.5 pts)
- 3- Lorsqu'on clique sur le bouton B, montrer la flèche sud. (1 pt)
- 4- Lorsqu'on clique sur le bouton A+B, effacer l'écran puis jouer la mélodie « mise hors tension ». (1.5 pts)
- 5- Lorsque la carte est secouée, montrer l'icône non. (1.5 pts)
- 6- Lorsqu'un son bruyant est détecté, montrer l'icône triste. (1.5 pts)
- 7- Lancer le simulateur puis télécharger votre programme. (1 pt)

### Exercice n°2 : (10 pts)

Ouvrir le lien :

<https://b.socrative.com/login/student/> puis répondre au quiz en ligne.

NB : Room Name= ZOUAOUI

Mme Marwa ZOUAOUI



# Objet communicant

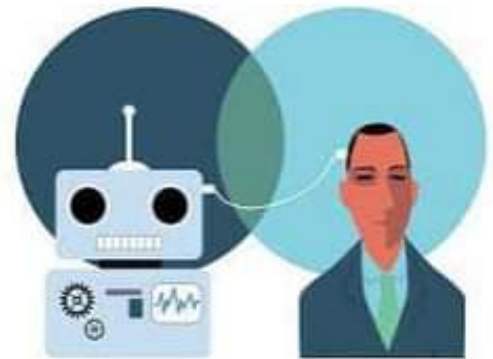
1. Un objet communicant:

- ☐ A est un objet intelligent qui peut réagir à son environnement sans intervention humaine.
- ☐ B ne peut pas réagir seul à son environnement.
- ☐ C est un objet non intelligent.



2. Un objet communicant est intelligent:

- ☒ V Vrai
- ☐ F Faux



3.



Un objet communicant possède:

- ☐ A des capteurs seulement
- ☐ B des actionneurs seulement
- ☐ C des capteurs et des actionneurs seulement
- ☐ D des capteurs, une carte programmable et des actionneurs