



VERSION CORRIGEE

Quiz : se tester après l'écoute de la vidéo

En caractère gras : les bonnes réponses

1) Parmi les propositions suivantes, quelles sont celles qui se rapprochent du fonctionnement d'un algorithme ?

- A. Suivre une recette de cuisine
- B. Tricoter un pull à l'aide d'un modèle**
- C. Monter un meuble de cuisine suivant une notice
- D. Suivre une méthode plus ou moins efficace pour résoudre toute sortes de problèmes plus ou moins complexes**

3) Un algorithme permet de résoudre un problème sur des données particulières. Si on change les données, il faut changer l'algorithme.

- A. Vrai.
- B. Faux**

5) L'algorithme d'Euclide permet :

- A. De déterminer si un entier est un nombre premier
- B. De déterminer le plus grand diviseur commun de deux nombres donnés**
- C. De dessiner de belles figures géométriques
- D. De traduire du grec ancien en français

7) Pour trouver une photo parmi 10 000 photos triées, combien faut-il en regarder au maximum avec l'algorithme présenté dans la vidéo

- A. 13**
- B. 42
- C. 5 000
- D. 9 999

2) Qu'est-ce qui différencie une recette de cuisine d'un algorithme informatique ?

- A. La recette n'est pas une suite d'instructions
- B. L'algorithme peut comporter un nombre infini d'instructions
- C. La recette ne peut pas être comprise par un informaticien
- D. L'algorithme manipule des données symboliques**

4) A quelle date remonte l'apparition des premiers algorithmes ?

- A. A trois siècles avant notre ère (-300 av J.C.)**
(si algorithme informatique)
- B. Au milieu du XX^e siècle avec les premiers ordinateurs
- C. A 1834 : en même temps que la machine à calculer de Charles Babbage
- D. A la nuit des temps**

6) Comment s'appelle la méthode de recherche présentée dans la vidéo pour retrouver la photo d'anniversaire ?

- A. La recherche chronologique
- B. La recherche optimale
- C. La recherche à bulles
- D. La recherche dichotomique**

Glossaire : relier le nom à la bonne définition

- | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|---|
| Algorithme | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Cas particulier d'un problème à résoudre. |
| Données symboliques | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Actions permettant de savoir si une entrée est présente ou non dans une collection |
| Instance | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Méthode de recherche où à chaque étape, on divise le problème en deux parties. |
| Instruction | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Opération élémentaire, précise et non ambiguë. |
| Recherche | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Représentations abstraites d'objets réels. |
| Recherche dichotomique | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Suite d'instructions permettant de résoudre toutes les instances d'un problème donné. |