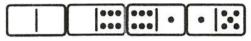
RÉPUBLIQUE TUNISIENNE	EXAMEN DU BACCALAURÉAT	SESSION 2021	
MINISTÈRE DE	Épreuve : INFORMATIQUE	Sections : Mathématiques, Sciences expérimentales et Sciences techniques	
L'ÉDUCATION	Durée : 1h 30	Coefficient de l'épreuve : 0.5	

N° d'inscription *******

Exercice 3 (8.5 points)

Le jeu de dominos est un jeu chinois qui comporte 28 dominos. Un domino est formé de 2 parties. Chaque partie contient de 0 à 6 points.

Une suite de dominos est dite **valide** lorsque la 2^{ème} partie d'un domino est identique à la 1^{ère} partie du domino voisin.



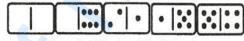
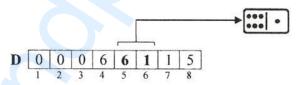


Figure 1- Suite valide de dominos

Figure 2- Suite invalide de dominos

La suite de dominos de la <u>Figure 2</u> est **invalide** car la 2^{ème} partie du 2^{ème} domino (6 points) est différente de la 1^{ère} partie du domino voisin (2 points).

Afin d'automatiser ce jeu, on se propose d'utiliser un tableau D d'entiers. Chaque case contient une valeur comprise entre 0 et 6. Ainsi, le tableau correspondant à la Figure 1 est représenté comme suit :



Les paires (D[1], D[2]), (D[3], D[4]), (D[5], D[6]) et (D[7], D[8]) représentent une suite de 4 dominos

Questions

- 1) Présenter, sous forme d'un tableau D, la suite de dominos de la Figure 2.
- 2) Ecrire un algorithme nommé Suite Dominos qui permet de :
 - Saisir la taille n du tableau D, avec n un entier pair et 4≤n≤56.
 - Remplir le tableau **D** par **n** entiers compris entre **0** et **6**.
 - Vérifier si la suite de dominos représentée par le tableau D est valide ou invalide puis afficher un message adéquat.
- 3) Dresser le tableau de déclaration des objets utilisés dans l'algorithme Suite_Dominos, en adoptant l'en-tête suivant :



	Section :	Signature des surveillants
	Date et lieu de naissance :	
×		
	Le sujet comporte 4 pages numérotées de 1/4 à 4/4.	
	Les réponses à la question 1 de l'exercice 1 et à l'exercice 2 doivent être rédigées feuille qui doit être remise avec la copie d'examen à la fin de l'épres	

Exercice 1 (6.5 points)

Une translation d'ordre n appliquée à une chaîne de caractères ch consiste à déplacer les n derniers caractères de la chaîne vers son début.

Exemples:

- Pour **ch** = "**bonjour**" et **n** = **1**, il s'agit de déplacer le dernier caractère de **ch** vers le début, ce qui donne après translation **ch** = "**rbonjou**"
- Pour ch = "bonjour" et n = 4, il s'agit de déplacer les 4 derniers caractères de ch vers le début, ce qui donne après translation ch = "jourbon"

Questions

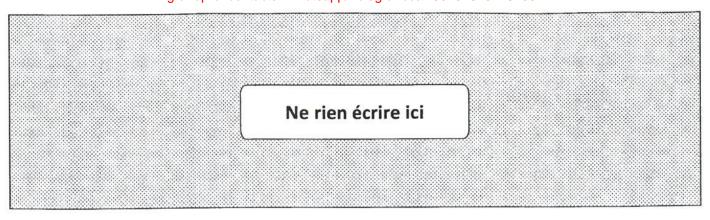
1)	Pour ch = "bac_2021", donner le résultat de la translation d'ordre :			
		n = 6		
		n = 8		

20000000	1000000	region and Administration of the Control of the Con		

- 2) Ecrire un algorithme nommé Translation qui permet de :
 - Lire une chaîne **ch** non vide de 10 caractères au maximum.
 - Lire l'ordre de translation **n** (**n** est un entier compris entre 1 et la longueur de la chaîne **ch**).
 - Appliquer le principe de la translation d'ordre n sur la chaîne ch puis afficher le résultat.
- 3) Dresser le tableau de déclaration des objets utilisés dans l'algorithme Translation, en adoptant l'en-tête suivant :

Objet	Type	Rôle

Voir suite au verso @



Exercice 2 (5 points)

Soit l'algorithme Quoi suivant :

```
0) Début Quoi
1) Répéter
       Ecrire ("donner la taille du tableau :")
       Lire (n)
   Jusqu'à (n dans [5..20])
2) Répéter
       Ecrire ("donner le premier élément du tableau :")
      Lire (T[1])
    Jusqu'à (T[1] dans [-10..10])
    Pour i de 2 à n faire
      Répéter
         Ecrire ("donner l'élément N° ", i)
         Lire (T[i])
      Jusqu'à (T[i]>T[i-1])
    Fin Pour
 3) Ecrire ("donner un entier:")
    Lire (a)
4) i ←0
    Répéter
       i←i+1
    Jusqu'à (T[i] > a)
 5) P←i
 6) Ecrire ("P = ", P)
 7) Fin Quoi
```

Page 2 sur 4

Ne rien écrire ici	

Questions

1) Remplir le tableau suivant par les objets utilisés dans l'algorithme Quoi en associant à chaque objet son type :

Objet utilisé	Туре

2)	Donner le rôle de la séquence 2) de l'algorithme Quoi.	

3) Soit le tableau T suivant :

a) Pour chaque valeur de a, donner la valeur de P correspondante après l'exécution des séquences 4) et 5) de l'algorithme Quoi.

Valeur de a	Valeur de P	
-5		
7		
10		

b) Quel est le rôle	de la variable I	P utilisée dans	l'algorithme Quoi?
---------------------	------------------	-----------------	--------------------

.....

c) La valeur de l'objet P doit être égale à n+1 pour toute valeur de $a \ge T[n]$.

Exemples:

- Pour a = 26, P doit avoir la valeur 7, (car $26 \ge T[6]$)
- Pour a = 47, P doit avoir la valeur 7, (car $47 \ge T[6]$)

Modifier la séquence 4) de l'algorithme Quoi pour donner une valeur valide à P quelle que soit la valeur de a.

.....

Page 3 sur 4

Voir suite au verso @

