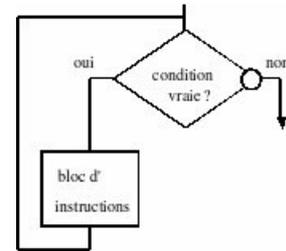




Activité : Algorithmie

Problématique

Les systèmes numériques sont de plus en plus présents dans la vie quotidienne (ordinateurs, téléphones, lecteurs audio et vidéo, etc.), les programmes qu'ils contiennent leur permettent de faire a priori tout et n'importe quoi. Toutefois la réalisation d'un jeu vidéo ou d'un logiciel de bureautique ne se fait pas simplement et demande beaucoup de travail et de méthode.



Conditions de réalisation de l'activité	Année :	1^{ère} sti2d
	Période :	2^{ème} trimestre
	Groupe de travail :	Binômes
	Lieu et type de travail :	Salle de classe
	Matériel à disposition :	PC
	Durée de l'activité :	3 heures (activité élève + synthèse)
	Nombre de séances :	1 x 3h

Objectif de formation :			
TECHNOLOGIE 04	Décoder l'organisation fonctionnelle, structurelle et logicielle d'un système.		
Compétences visées :			
CO4.3	Identifier et caractériser le fonctionnement temporel d'un système.		
Connaissances visées :			
2.3.6	Comportement informationnel des systèmes		
Coordination avec :			
Physique	non	Maths	oui

Pré-requis :
Néant

