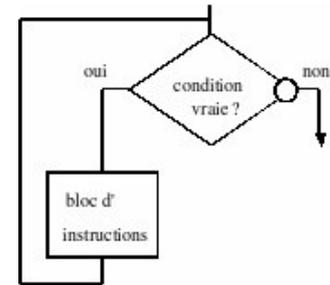


Activité : Algorithmie

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 : | STI2D |
| | Période : | 1^{er} trimestre |
| | Groupe de travail : | Seul |
| | Lieu et type de travail : | CC226 |
| | Matériel à disposition : | PC |
| | Durée de l'activité : | 3 heures (activité élève + synthèse) |
| | Nombre de séances : | 1 x 3h |

| | | | |
|--------------------------------|---|--------------|------------|
| Objectif de formation : | | | |
| TECHNOLOGIE O4 | 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 |