

Exercice 01 : (7 pts)

L'organisme international des développeurs veut créer une solution pour la gestion de ses évènements organisés chaque année dans un pays membre.

Après l'analyse et la conception, l'équipe chargée a fourni le schéma de la base de données suivant :

Sepcialite (CodeSP, Intitule)
Equipe (CodeEQ, NomeQ, pays, DateCreation, CodeSP#)
Membre (CodeME, NPassePort, Nom, Prenom, Tel, Email, CodeEQ#)
Concours (NEdition, Intitule, DateDebut, DateFin, Pays, Ville)
Participation (CodeEQ, NEdition, DatePA)
Realisation (IDRE, CodeEQ#, NEdition#, IntituleRE, DateheureDebutRE, DateheureFin, Note)
Titre (ID, CodeEQ#, classement)

- Réaliser les requêtes de création suivantes :
 - Créer les tables Membre, Participation et Concours. (0,75 pt)
 - Ajouter les contraintes
 - le numéro de l'édition doit être égal à l'année courante. (0,5 pt)
 - le code Equipe respecte le format suivant : deux caractères suivi par 3 chiffres. (0,5 pt)
 - NPassePort 12 caractères dont : deux caractères suivis par deux chiffres ainsi de suite. (0,5 pt)
 - Note doit être par défaut zéro et comprise entre 0 et 100. (0,5 pt)
- Réaliser les requêtes de sélection suivantes :
 - Lister les meilleures équipes de l'édition (concours) courante. (0,75 pt)
 - Afficher le nombre de titres (Equipe ayant un classement entre 1 et 3) par pays. (0,75 pt)
 - Afficher les membres gagnants lors de l'édition 2016. (0,75 pt)
- Réaliser les traitements SQL suivants
 - Réaliser une procédure stockée permettant d'afficher le classement par équipe pour un pays donné en paramètre. (1 pt)
 - Réaliser un déclencheur permettant d'autoriser l'insertion dans la table **Réalisation** seulement dans le cas suivant : (1 pt)

Filière	Epreuve	Session	1/4
TDM	Théorique	Juillet 2017	

Website



- CodeEQ → Existant dans la table équipe
- DateheureDebutRE → Supérieure à la date système courante
- DateheureFin → Supérieure à la DateheureDebutRE
- Note → Comprise entre 0 et 100.

Group

Exercice 02 : (6 pts)

[fb.com/groups/FilieresInformatiques](https://www.facebook.com/groups/FilieresInformatiques)

1. Dans Illustrator, avec l'outil Ellipse, quel raccourci permet de tracer un cercle parfait à partir de son centre ? (1 pt)
2. Dans Photoshop, comment procéder pour réaliser un effet d'ombre sur une image? (1 pt)
3. Dans Flash, qu'est-ce qu'un Cuepoint ? (1 pt)
4. Dans 3dsmax, Donner une description des outils suivants : (2 pts)

Outil	Description
	
	

5. Calculer la dimension d'une image d'une définition 1024x640 et d'une résolution de 150dpi ? (1 pt)

Exercice 03 : (7 pts)

L'objectif est de réaliser un jeu en HTML, CSS, JS et/ou JQuery, le principe de ce jeu est de déplacer un joueur entre sa case initiale (case=0) et la case championne (case=6), le jeu doté de deux types de déplacements soit aléatoires (clic sur le bouton jouer pour lancer aléatoirement le dé) ou manuels grâce à deux boutons « suivant » pour aller à la case suivante ou « précédent » pour revenir à la case précédente.

Le joueur doit toujours avoir un solde initial de 2000DH, chaque déplacement aléatoire diminue le solde initial de 300DH et chaque déplacement manuel diminue le solde initial de 500DH.

Case 0	Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5	Case 6
Joueur						Trophée du champion

Website

filièresinformatiques.blogspot.com



1. Réaliser la page HTML suivante. (3 pts)

Group

Jeu TOP Man



clic sur "Jouer" pour lancer le dé!!

Total:2000 DH

	1	2	3	4	5	
Nouveau	Jouer	Suivante	Précédent			


Reste:2000 DH

2. Réaliser la fonction Jouer() permettant de générer un nombre aléatoire compris entre 1 et 6 puis de déplacer le joueur dans la case correspondante, après le déplacement le reste est devenu reste-300. (2 pts)

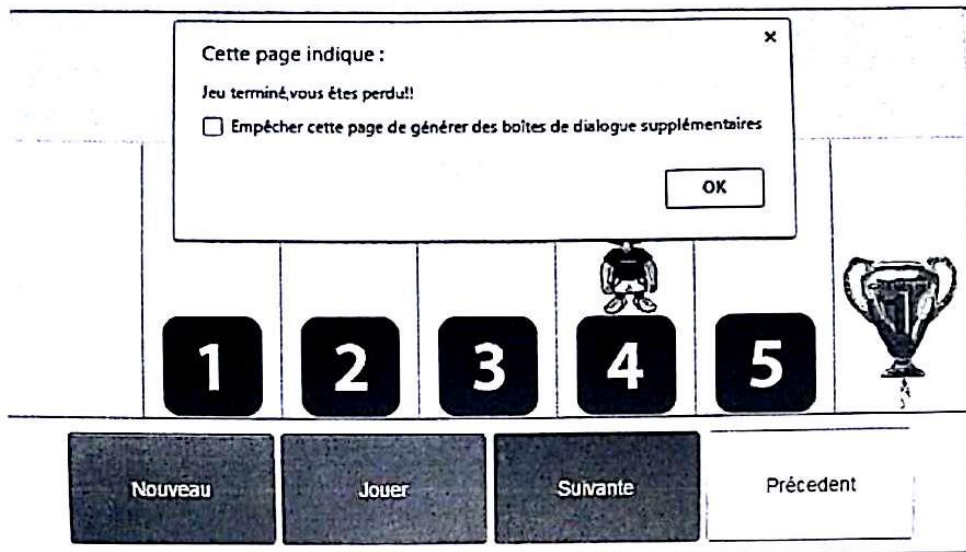
Jeu TOP Man						Total:2000 DH
clic sur "Jouer" pour lancer le dé!!						la valeur du dé est:
1	2		4	5		3
Nouveau	Jouer	Suivante	Précédent			

Reste:1700 DH

Si le joueur arrive à la case 6 (case championne) un message s'affiche.

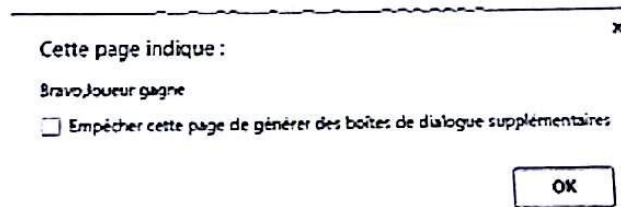
Jeu TOP Man					
Cette page indique :					
Bravo,Joueur gagne					
<input type="checkbox"/> Empêcher cette page de générer des boîtes de dialogue supplémentaires					
OK					
1	2	3	4	5	
Nouveau	Jouer	Suivante	Précédent		

Si le joueur n'arrive pas à la case 6 et le reste est 0, un autre message s'affiche

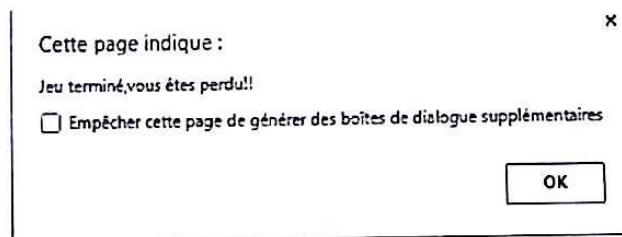




3. Réaliser la fonction Mouvement (Arg) permettant de se déplacer manuellement soit à la case suivante si $Arg = '+'$ ou à la case précédente si $Arg = '-'$, après le déplacement le reste est devenu reste-500. (2 pts)



Si le joueur arrive à la case 6 (case championne) un message s'affiche.





Si le joueur n'arrive pas à la case 6 et le reste est 0, un autre message s'affiche



 **Website**  filièresinformatiques.blogspot.com

 **Group**  fb.com/groups/FilièresInformatiques

 **Page**  fb.com/FilièresInformatiques