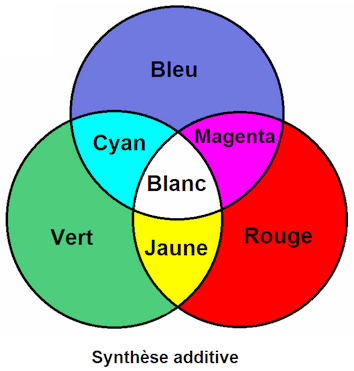
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spécialité NSI Première | **DEVOIR SURVEILLE DE** | Jeudi 2 décembre 2021 |
| Lycée d’Avesnières | **NSI** | Durée : 55 mn |
| Année scolaire 2021-2022 | **N° 4** | Calculatrice interdite |

**Exercice 1** ( 6 points)

Sur un écran d'ordinateur ou de smartphone, les couleurs sont créées en mélangeant du rouge, du vert, du bleu. C'est la synthèse additive des couleurs. On imagine un dispositif dans lequel trois lampes de chacune de ces couleurs sont dirigées vers le même endroit et peuvent être allumées ou éteintes.

Une couleur du dispositif sera par exemple codée par le code 110. Cela signifie que les lampes rouges et vertes sont allumées et la bleue est éteinte.

1. Justifier que ce dispositif n'est pas capable de produire plus de huit couleurs différentes.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Couleur | Rouge | Vert | Bleu |
| Noir | 0 | 0 | 0 |
| Bleu | 0 | 0 | 1 |
| Vert | 0 | 1 | 0 |
| Cyan | 0 | 1 | 1 |
| Rouge | 1 | 0 | 0 |
| Magenta | 1 | 0 | 1 |
| Jaune | 1 | 1 | 0 |
| Blanc | 1 | 1 | 1 |

1. Le tableau ci-contre donne les huit couleurs et leurs codes :

Le complément d'une couleur est obtenu de la façon suivante :

* Si une lampe est allumée alors on l'éteint.
* Si une lampe est éteinte alors on l'allume.

Quel est le complément de chacune des huit couleurs figurant dans le tableau ?

a = 0b1100

b = 0b1010

c = a | b

d = a & b

e = a ^ b

>>> bin(c)

'0b1110'

>>> bin(d)

'0b1000'

>>> bin(e)

'0b0110'

1. Il est également possible de faire une opération logique *bit à bit* entre deux codes. Le tableau ci-contre montre le fonctionnement de l'opérateur or noté |, de l'opérateur and noté & et de l'opérateur xor noté ^ .

Donner la couleur obtenue si on fait les opérations suivantes :

* 1. bleu | rouge
  2. magenta & cyan
  3. vert ^ blanc

**Exercice 2** ( 5 points)

La table ci-après donne le code associé à chacun des caractères ASCII imprimables. Les cases vides correspondent à des caractères non imprimables comme des caractères de contrôle.

Le code du caractère en hexadécimal s'obtient en écrivant le numéro de la ligne suivi du numéro de la colonne ; par exemple, la lettre a pour code hexadécimal c'est à dite en décimal.

Une image contenant table

Description générée automatiquement

Figure 1 Table ASCII

On a reçu le message suivant codé en ASCII :

message = (0x47, 0x65, 0x6F, 0x72, 0x67, 0x65, 0x20, 0x42, 0x6F, 0x6F, 0x6C, 0x65)

1. Quel est le type de la variable message ?
2. Décodez le message.
3. En UTF-8, le codage des caractères coïncide avec l'ASCII pour les 128 premiers caractères. Les autres caractères tels que "é", "€" sont codés par plusieurs octets.

Le message suivant, donné en hexadécimal, a été relevé dans un fichier codé en UTF-8.

message\_2 = (0x43, 0x6F, 0x64, 0xC3, 0xA9, 0x20, 0x65, 0x6E, 0x20, 0x55,\

             0x54, 0x46, 0x2D, 0x38)

Il contient uniquement des caractères de la table ASCII à l'exception d'un "é".

* 1. Quelle est la séquence d'octets qui représente le "é" ?
  2. Si le message\_2 avait été interprété en latin-1 (table ci-après), qu'est-ce qui se serait affiché ?

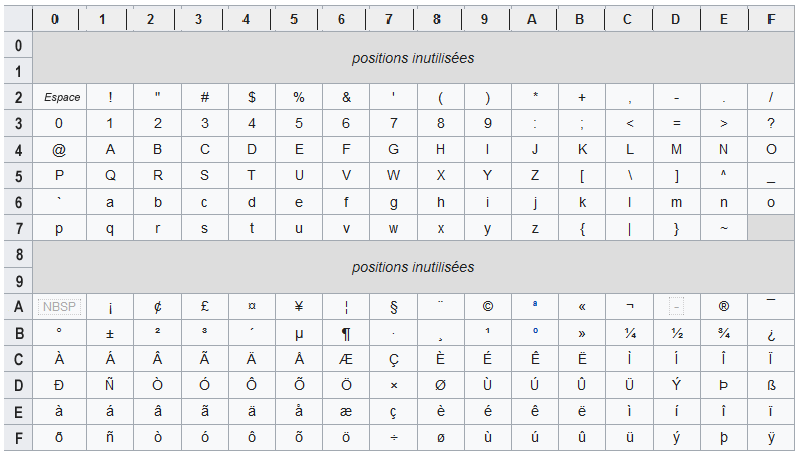


Figure 2 Table latin-1

**Exercice 3** ( 9 points)

Un carré d'ordre est un tableau carré contenant entiers strictement positifs. On dit qu'un carré d'ordre est magique si :

il contient tous les nombres entiers depuis jusqu'à inclus. De plus, il faut que :

* La somme des nombres sur chaque ligne soit la même.
* La somme des nombres sur chaque colonne soit la même.
* La somme des nombres sur chaque diagonale soit la même.
* Les trois sommes précédentes (lignes, colonnes, diagonales) soient les mêmes.

***Exemple 1 :*** le carré contient tous les entiers de à inclus et toutes les sommes valent 15.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 15 | 15 | 15 | 15 |
| 15 |  |  |  |
| 15 |  |  |  |
| 15 |  |  |  |

On modélise le carré par la variable carre3 = [[2, 7, 6], [9, 5, 1], [4, 3, 8]]

***Exemple 2 :*** le carré magique suivant est un carré d'ordre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Pour le modéliser, on crée la variable

carre4 = [[4, 5, 11, 14], [15, 10, 8, 1], [6, 3, 13, 12], [9, 16, 2, 7]]

1. a. Quel est le type de la variable carre4 ?

b. Quelle est la valeur de len(carre4) ?

c. Quelle est la valeur de carre3[1] ?

d. Quelle est la valeur de carre3[0][2] ?

e. Quelle expression permet de récupérer la valeur qui est dans la variable carre4 ?

1. On donne la fonction ci-contre :

def somme\_ligne(carre, i):

    """

    Paramètres :

    ------------

    carre : de type liste de listes.

            Elle représente un tab-

            leau carré de nombres.

    i : de type entier.

    """

    somme = 0

    for nombre in carre[i]:

        somme = somme + nombre

    return somme

* 1. Que renvoie somme\_ligne(carre4, 2) ?
  2. A quoi sert la fonction somme\_ligne ?

1. Proposer, en langage Python, une fonction verifie\_ligne, prenant en paramètres

* une liste de listes représentant un tableau carré de nombres entiers
* un entier égal au côté du tableau carré

et qui renvoie un booléen indiquant l'égalité des sommes sur toutes les lignes ou non.

Par exemple :

>>> verifie\_lignes(carre3, 3)

True

>>> verifie\_lignes(carre4, 4)

True