

CARACTERISTIQUES DE QUELQUES PERIPHERIQUES

1. Imprimante

L'imprimante permet de mettre sur support d'impression (papier, carton, plastique...) des images, des textes, ... provenant de l'ordinateur. Une imprimante est généralement caractérisée par les éléments suivants :

- **Sa vitesse d'impression** exprimée en pages par minute (ppm). Elle représente le nombre maximal de page qu'on peut imprimer avec cette imprimante par minute.
- **La résolution** : exprimée en point par pouce, la résolution définit la finesse d'impression
- **Le temps de préchauffage** : il représente le temps d'attente nécessaire avant la première impression. En effet l'imprimante ne peut pas imprimer « à froid » il lui est nécessaire d'atteindre une certaine température pour fonctionner de manière optimale
- **La mémoire embarquée** : il s'agit de la quantité de mémoire permettant à l'imprimante de stocker les travaux.

2. Le Moniteur

Le moniteur ou écran permet de visualiser les informations venant de l'ordinateur. Les moniteurs sont souvent caractérisés par les données suivantes :

- La **définition** : c'est le nombre de points (pixel) que l'écran peut afficher, ce nombre de points est généralement compris entre 640x480 (640 points en longueur, 480 points en largeur) et 2048x1536
- La **taille** : Elle se calcule en mesurant la diagonale de l'écran et est exprimée en pouces (un pouce équivaut à 2,54 cm).;
- La **résolution** : Elle détermine le nombre de pixels par unité de surface (pixels par pouce linéaire (en anglais **DPI**: *Dots Per Inch*, traduisez *points par pouce*)).

Il existe deux types d'écran les écrans à tube cathodique et les écrans LCD (Liquid Crystal Display)

ROLES DES PILOTES

Un pilote informatique est un programme informatique destiné à permettre à un autre programme (souvent le SE) d'interagir avec un périphérique. En général, chaque périphérique a son propre pilote. On peut ainsi dire qu'un pilote est un programme qui gère un périphérique. Le rôle d'un pilote est de permettre une bonne liaison entre votre ordinateur et un périphérique

Jeu bilingue

Printer = imprimante

Driver = pilote

SITUATION D'INTEGRATION

1. Définir périphérique
2. Citer les caractéristiques d'une imprimante
3. Citer les caractéristiques d'un moniteur

REINVESTISSEMENT

Pour ces différents travaux d'impression votre papa a acheté une imprimante. En plus de l'imprimante, on lui a remis un CD.

1. Quel programme contient ce CD ?
2. Quel est le rôle de ce programme ?
3. Citer quelques caractéristiques de l'imprimante



3

UNITE D'ENSEIGNEMENT 3 : SOFTWARE

Objectifs pédagogiques :

- ✓ Décrire les principaux types de logiciels

Contrôle de prérequis :

1. Lister les différentes parties d'un ordinateur
2. Donner le rôle du processeur

SITUATION PROBLEME :

Pour qu'une moto démarre elle a besoin d'essence. Tout la moto, pour que l'ordinateur démarre on doit installer un élément.

CONSIGNE :

1. De quoi est ce qu'il s'agit ? (**Réponse attendue** : système d'exploitation)
2. Citer en deux exemples (**Réponse attendue** : Ubuntu, Windows 10)
3. Quel type de logiciel utilise-t-on pour une tâche particulière ? (**Réponse attendue** : Logiciel d'application)
4. Citer deux exemples d'application (**Réponse attendue** : Mozilla, bloc note, Ms Word)

RESUME

En informatique, le mot logiciel fait partie des premiers dans la liste des vocabulaires. Dans la base, on apprend même que l'ordinateur est composé de matériel et de logiciels. Pour un appareil informatique, un logiciel est donc considéré comme un cerveau. C'est un ensemble de programmes (on connaît déjà la différence entre programme et logiciel), dédié à effectuer différentes tâches sur un appareil informatique. Un logiciel permet d'exécuter une action précise sur un appareil. Parlons donc des différents types de logiciels informatiques. On distingue principalement deux types de logiciels : les logiciels systèmes et les logiciels d'applications

LES LOGICIELS SYSTEMES

Les logiciels systèmes :

- Se placent entre le matériel et les autres logiciels
- Permettent aux logiciels d'application une indépendance vis-à-vis du matériel