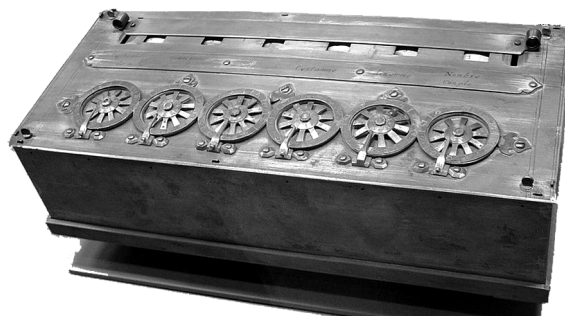


# Table des matières

---

AVANT-PROPOS	5
1. DÉCOUVRIR L'INFORMATIQUE	7
1.1 Introduction	7
1.2 Comment ça marche ?	13
1.3 Architecture logicielle	26
1.4 Calculs et logique	30
2. ÉLÉMENTS SUR LES LANGAGES DE PROGRAMMATION	37
2.1 L'assembleur	37
2.2 Programmer : les bases	41
3. INFORMATIQUE ET SOCIÉTÉ	51
3.1 L'informatique, le réseau et l'avenir (possible)	51
3.2 Quelques questions sociétales	58
3.3 Avoir une attitude responsable...	70
3.4 Les risques du métier ?	72
3.5 Vers un monde meilleur	77
4. PROGRAMMER	81
4.1 Bases de la programmation	82
4.2 Déboguer ou debugger	88
4.3 Bien programmer	92
5. EXERCICES EN LANGAGE PYTHON	99
5.1 Éléments de syntaxe	100
5.2 Exercices de base et Logique	103
5.3 For / While	105
5.4 Scripts	106
5.5 Listes et tableaux	110
5.6 Caractères et Chaînes	117
5.7 Fonctions et tortue	121

5.8	Tkinter	128
5.9	Fichiers	138
5.10	Des problèmes informatiques	142
5.11	Problèmes divers	146
6.	CORRECTION DES EXERCICES	157
6.1	Séries 5.2 & 5.3	157
6.2	Série 5.4	164
6.3	Série 5.5	168
6.4	Série 5.6	179
6.5	Série 5.7	185
6.6	Série 5.8	187
6.7	Série 5.9	194
7.	L'ÉPREUVE TERMINALE	201
7.1	Les grandes lignes du programme	201
7.2	Les projets	203
7.3	L'évaluation	205
INDEX		211
BIBLIO-SITO-GRAPHIE		213



La Pascaline, première machine à calculer mécanique.  
Construite par Blaise Pascal en 1642.

*Musée des Arts et Métiers, Paris.  
Photographie : David Monniaux.*