

REPUBLICQUE TUNISIENNE Ministère de L'Éducation et de la Formation L-S Mhamdia ***** Devoir de contrôle N°1	Epreuve : TIC / Durée : 1 heure
	Classe : 4SI
	Prof : Bassem Guetif
	A-S : 12 Novembre 2009

Nom :.....Prénom :.....Groupe.....N°Poste.....

Pratique : (20.0 points)

Ex1 :

Créer un dossier portant votre nom et prénom dans le disque local C :

Créer un nouveau document flash nommé « **devoir** » dans votre dossier déjà créer de dimension 400×400

Dans votre document créer trois séquences « **seq1** », « **seq2** », « **seq3** » :

1) La « **seq1** » contient 2 calques :

Calque 1 nommé « **forme** » : contient la description suivante :

Temps	Objet	Couleur	Taille	Position
1	Polygone 12 côtés	Bleu dégradé avec le rouge	L=100 H=100	X=0 Y=0
30	Etoile 8 côtés	Vert dégradé avec le noir	L=50 H=50	X=150 Y=350
60	Polygone 12 côtés	Blanc dégradé avec le noir	L=100 H=100	X=270 Y=0

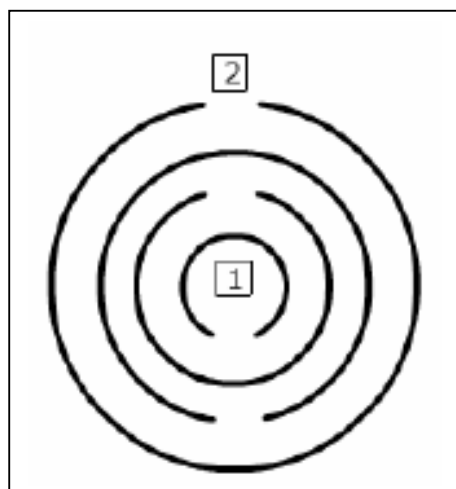
Effectuer les interpolations nécessaires entre les différents temps

Calque 2 nommé « **Bouton** » : contient trois bouton play, pause, stop

2) Une séquence « **seq2** » contient un calque nommé « **texte** » contient le terme « **Modérateur** » qui se transforme en une étoile (Interpolation de forme).

3) Une séquence « **seq3** » contient 3 calques :

Calque 1 nommé « **cercles** » : contient quatre cercles de contour noir et sont ouverts.



Un calque nommé «**objet**» : contient un objet « cercle » qui se déplace de la position 1 vers la position 2 et inversement.

Calque guide nommé « **guide** » : contient une trajectoire de la position 1 vers la position 2.

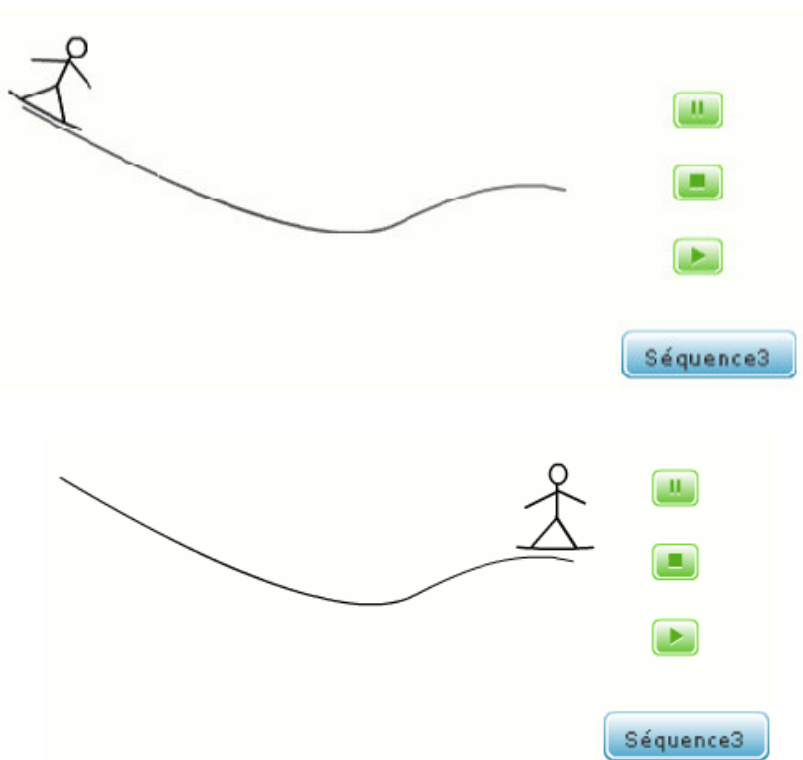
Remarque : lorsque l'objet passe dans :

- le 1^{er} cercle sa couleur devient rouge
- le 2^{ème} cercle sa couleur devient verte
- le 3^{ème} cercle sa couleur devient jaune
- le 4^{ème} cercle sa couleur devient bleue

4) Publier votre travail dans les formats : « **html** » et « **exe** »

Ex2 :

Créer un nouveau document flash nommé « **Skieur** » dans votre dossier déjà créer de dimension 300×300



6) Publier votre travail dans les formats : « **html** » et « **exe** »