

Numerique et Sciences de l'informatique

M Tixidor

- La **note de spécialité** NSI est la somme de 2 sous-epreuves:
 - la note d'ecrit, 3 exercices, 3h30 de composition: 15 points
 - la note de l'epreuve pratique, 2 exercices, 1h00: 5 points
 1. exercice 1: programmer un algorithme figurant explicitement au programme
 2. exercice 2: compléter un programme « à trous » afin de répondre à une spécification donnée, ajouter des assertions, documenter

- **Matériel en classe**

- Classeur :

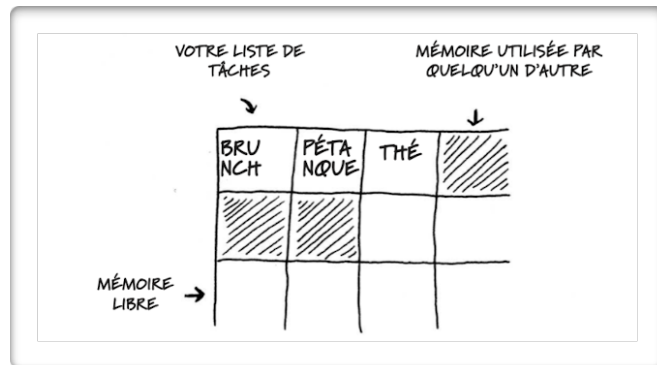
- feuilles blanche à carreaux: cours, contrôles
 - feuilles colorées: exercices, questions TP, activité de recherche...

- **Matériel numérique**

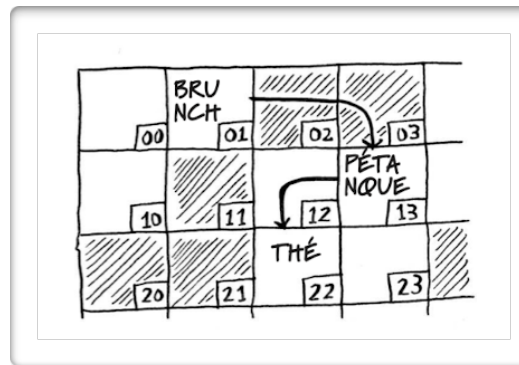
- un ordinateur familial ou personnel. Avoir un accès vers une connexion internet
 - distribution python (Winpython, ou Anaconda)

- Langages
- Structures de données
- Algorithmes
- Architecture des machines et des réseaux
- Bases de données

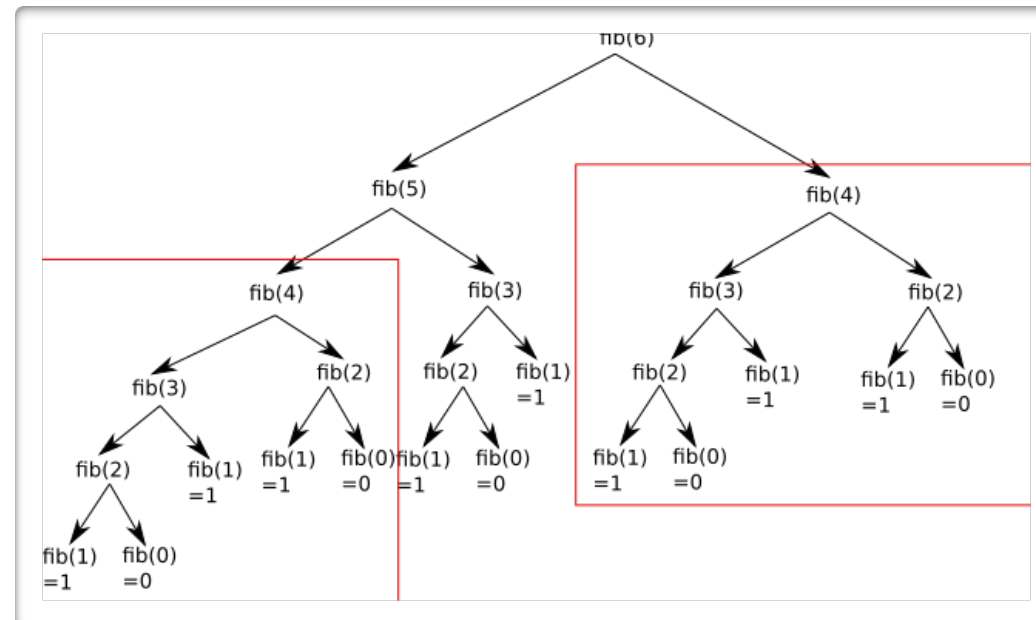
Listes



Listes chaînées



Chainage multiple:arbres



algorithmes de recherche et de tri

~♪~	NOMBRE D'EXÉCUTIONS	♩ TRIÉ ♩	NOMBRE D'EXÉCUTIONS
RADIOHEAD	156	RADIOHEAD	156
KISHORE KUMAR	141		
THE BLACK KEYS	35		
NEUTRAL MILK HOTEL	94		
BECK	88		
THE STROKES	61		
WILCO	111		

Piles et Files



EMPILER
(AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT AU SOMMET)



DÉPILER
(RETIRER L'ÉLÉMENT AU SOMMET ET LE LIRE)

Voyons la liste de tâches en action.



DÉPILER UN ÉLÉMENT DE LA PILE

→

À FAIRE :
ACHETER
À MANGER

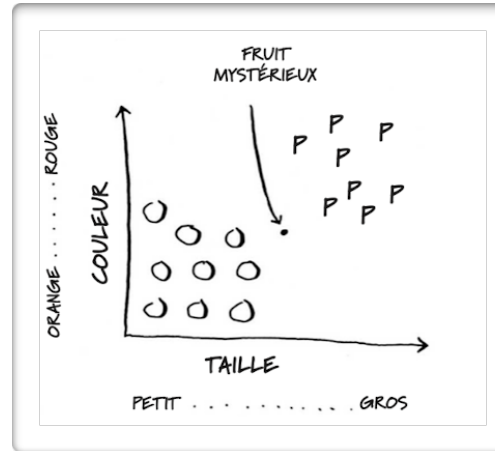
→



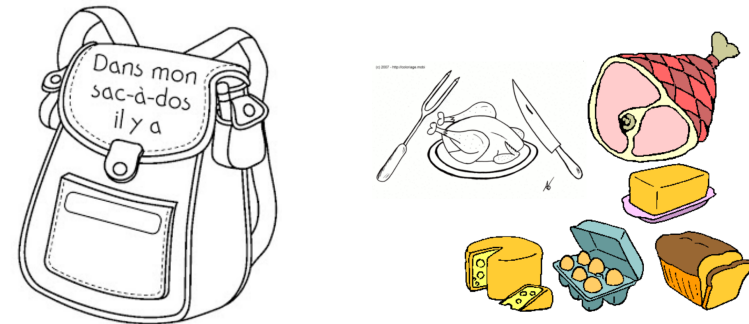
EMPILONS CES TÂCHES SUR LA PILE.

CELA DIT "ACHETER À MANGER". VOUS DEVEZ VOUS PROCURER DES PAINS, DES BURGERS ET CUIRE UN GÂTEAU.

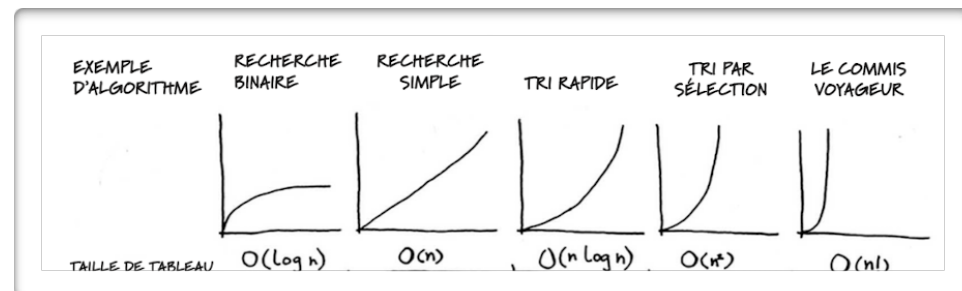
Traitement de données et IA

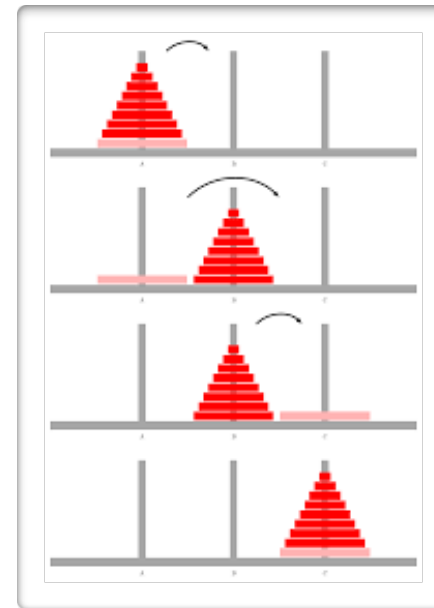


algorithmes gloutons

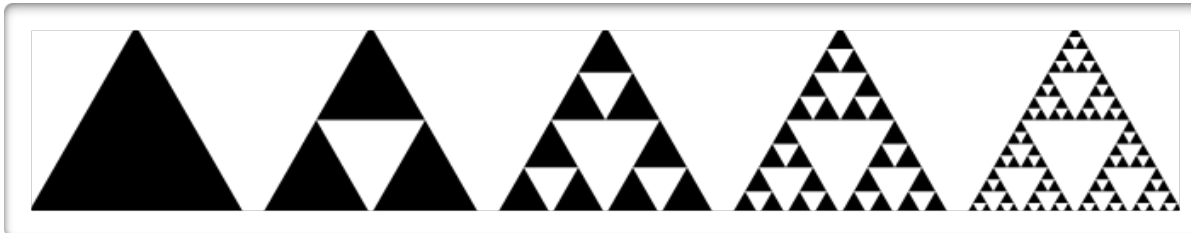


Complexité algorithmique

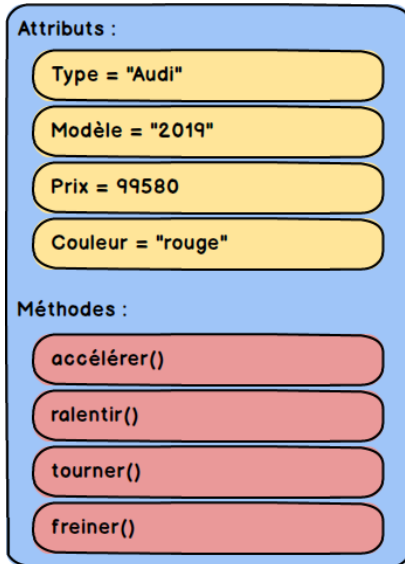




Recursivité



Programmation orientée objet



Objet : Voiture



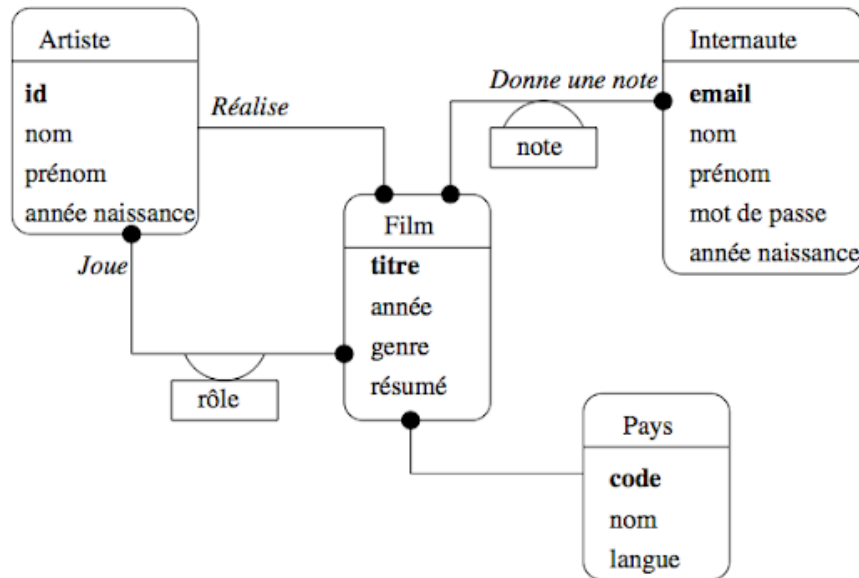
WayToLearnX

Type: "Grass"

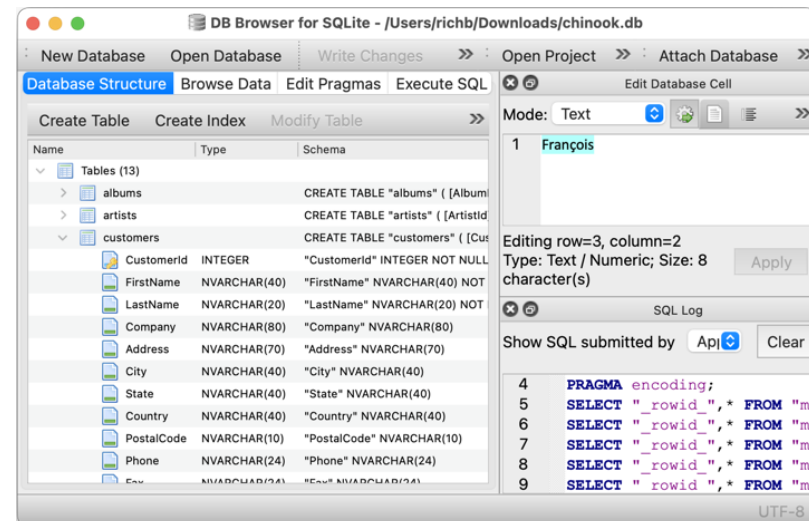
Next: Zebra

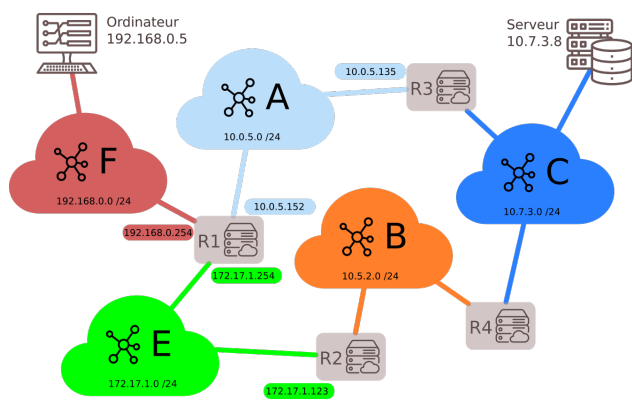
FOOD CHAIN



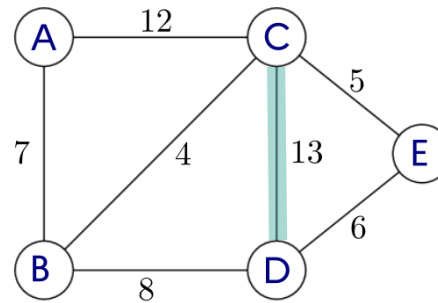


bases de données et langage SQL





reseaux

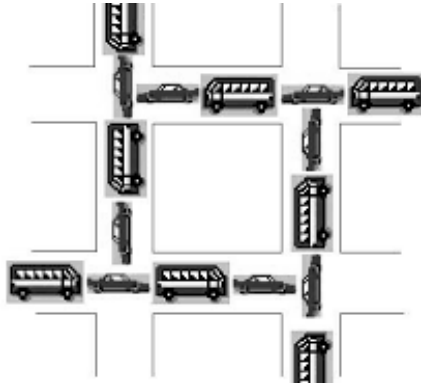


graphes

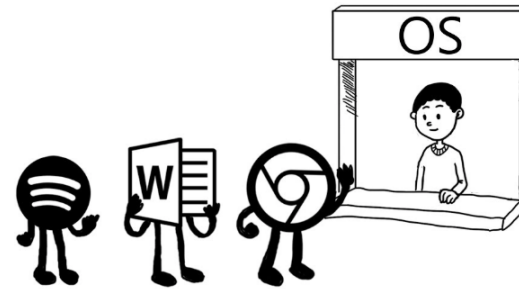
	A	B	C	D	E
A	0	7	12	0	0
B	7	0	4	8	0
C	12	4	0	13	5
D	0	8	13	0	6
E	0	0	5	6	0



securité



interblocage

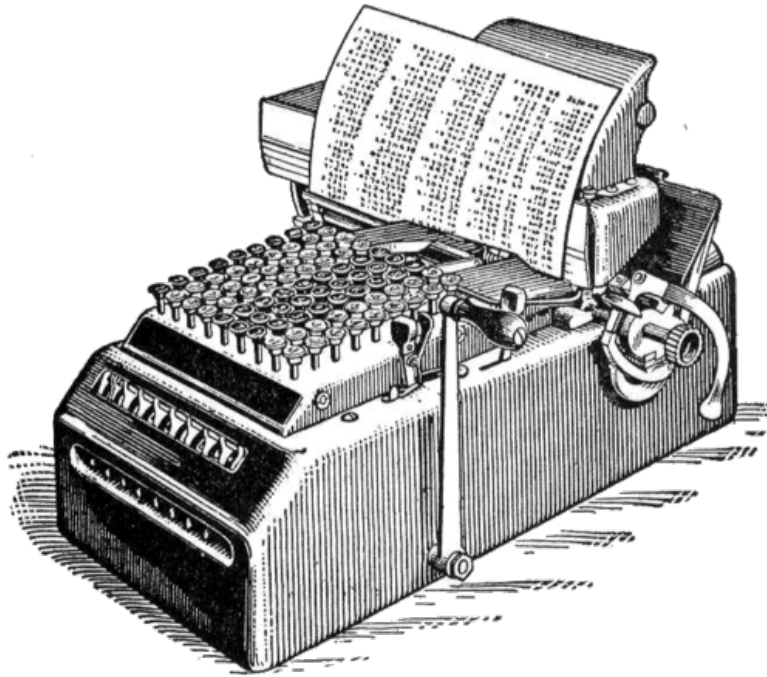


système d'exploitation



ordonnancement

**Pourquoi a-t-on eu
besoin de machines?**



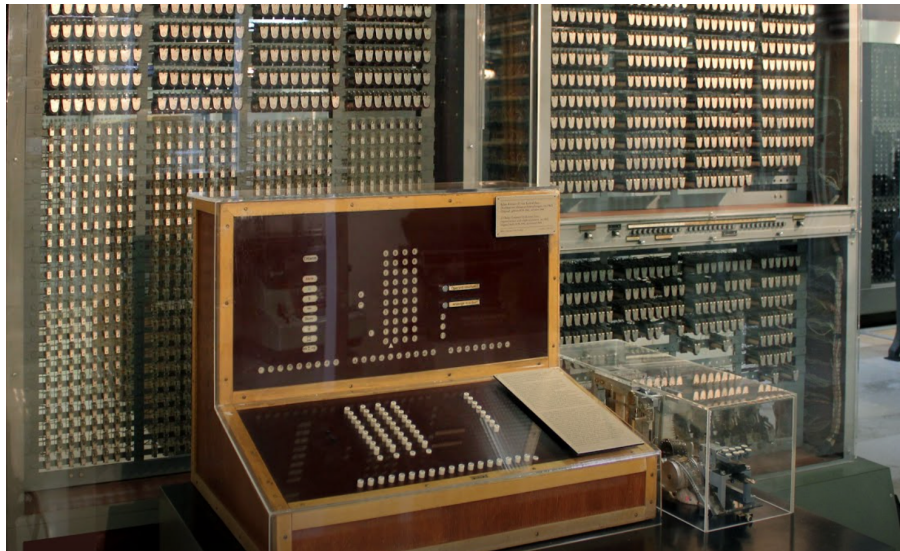
calculatrice mécanique 1914



Calculs et mesures des forces sur des profils d'aile (soufflerie du Champs de Mars, Gustave Eiffel, 1909)

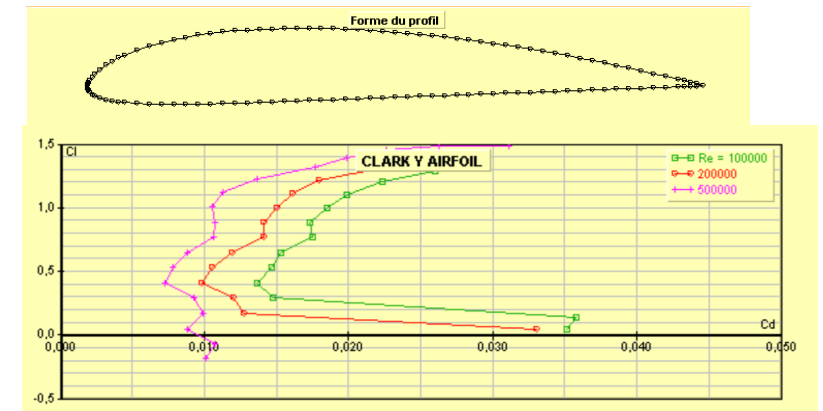
Aéroplane "Demoiselle" (photo Wikipédia)
Noter le très faible allongement des ailes de forme rectangulaire,
et les fortes trainées induites





Zuse Z3 (Allemagne, 1941)

Messerschmitt Me 262, premier chasseur à réaction à être utilisé en combat aérien de la Seconde Guerre mondiale



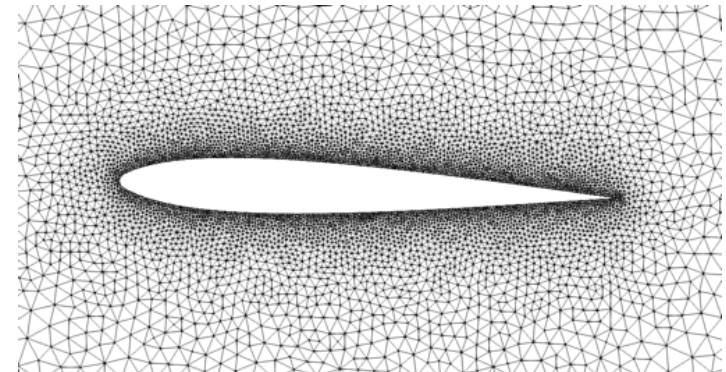
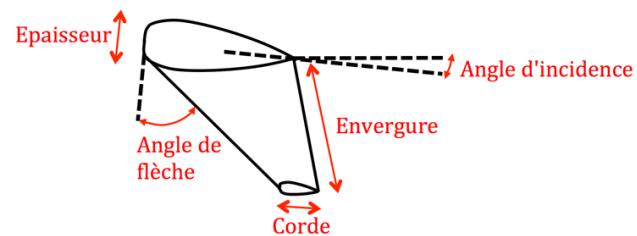
Calculs des forces de trainée / portance



Ordinateur bureau en 2025

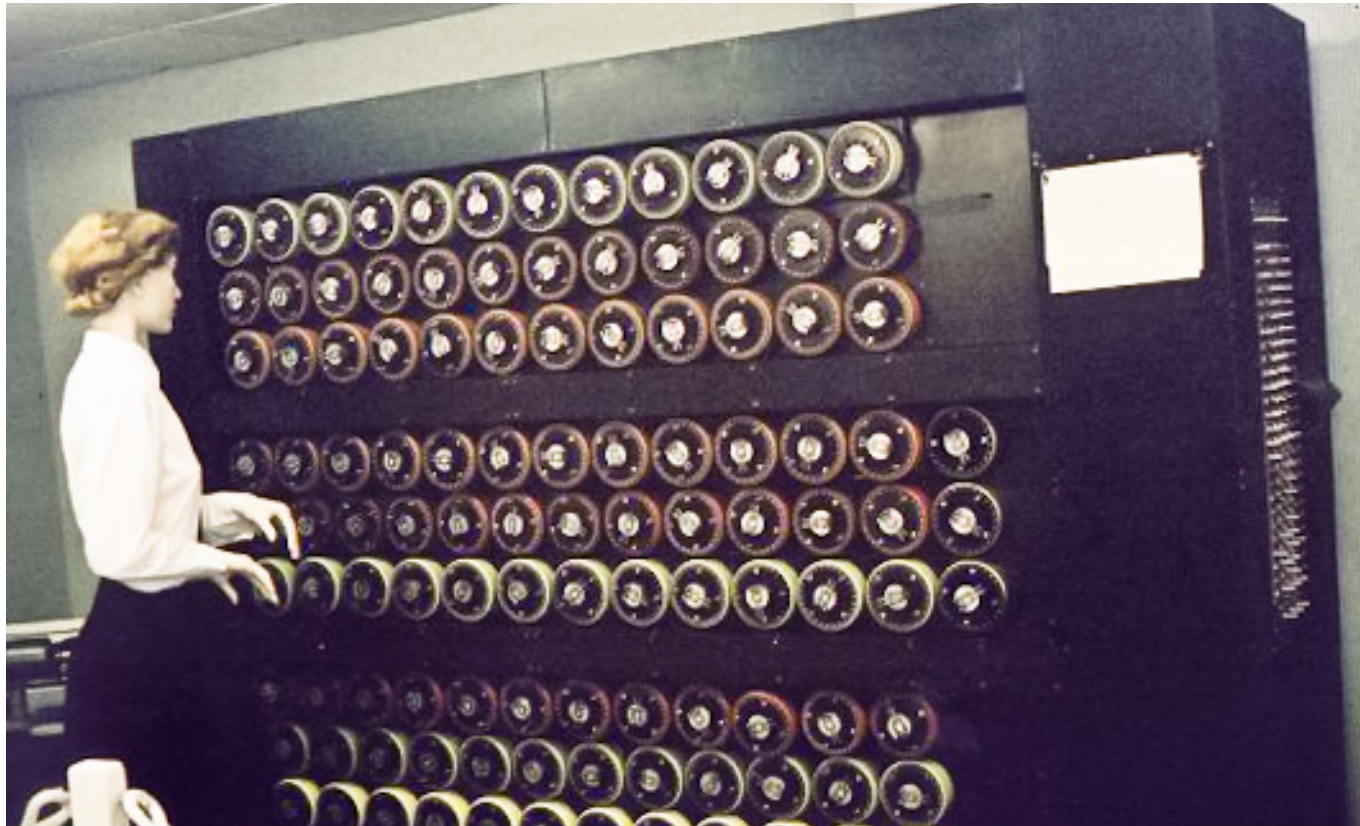


SR-71 Blackbird, avion furtif utilisé par l'armée américaine pendant la Guerre froide

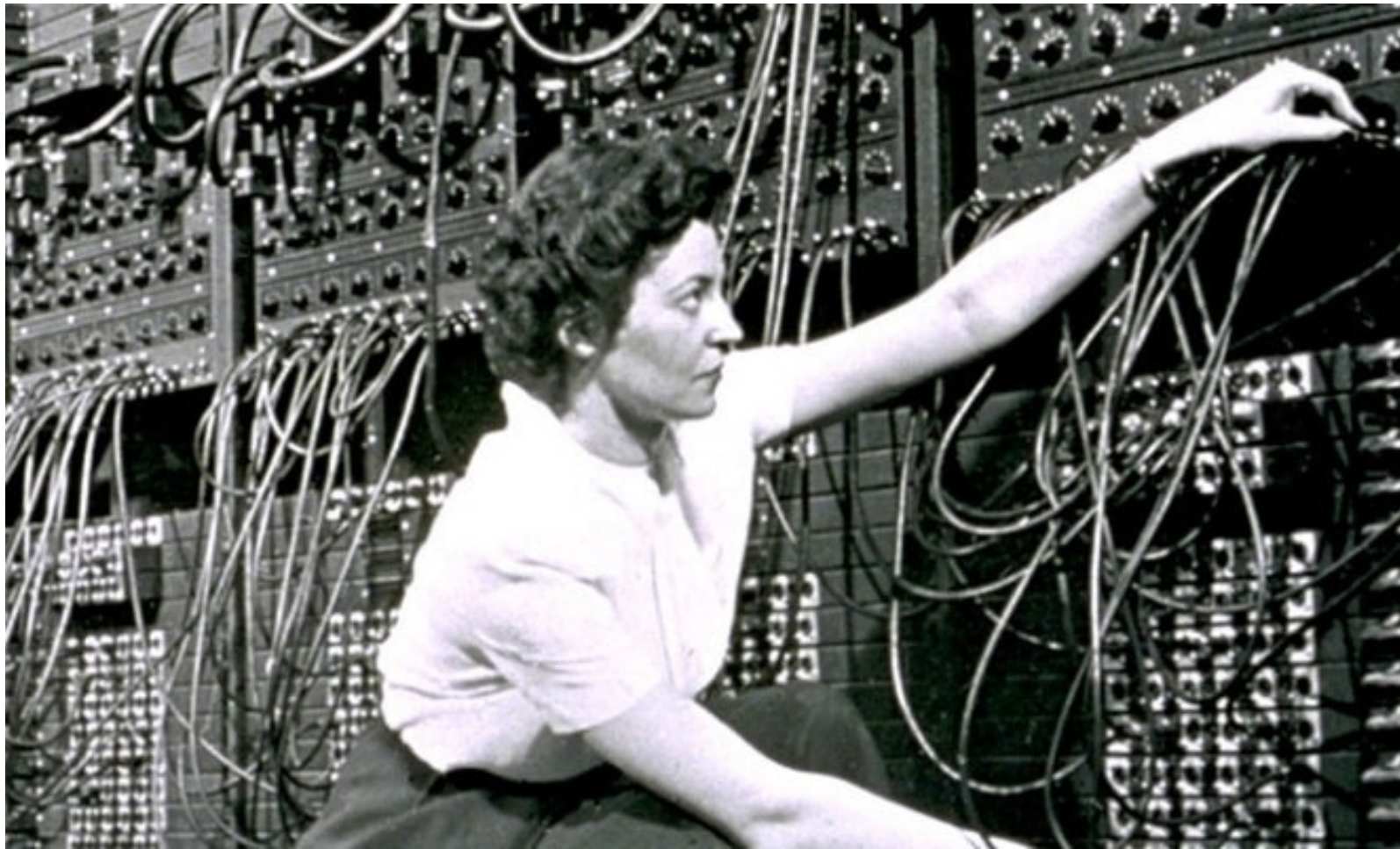


maillage autour d'un profil d'aile
equations de Navier Stockes avec 5
paramètres d'aile (10h de calcul)

<https://interstices.info/la-forme-ideale-dune-aile/>

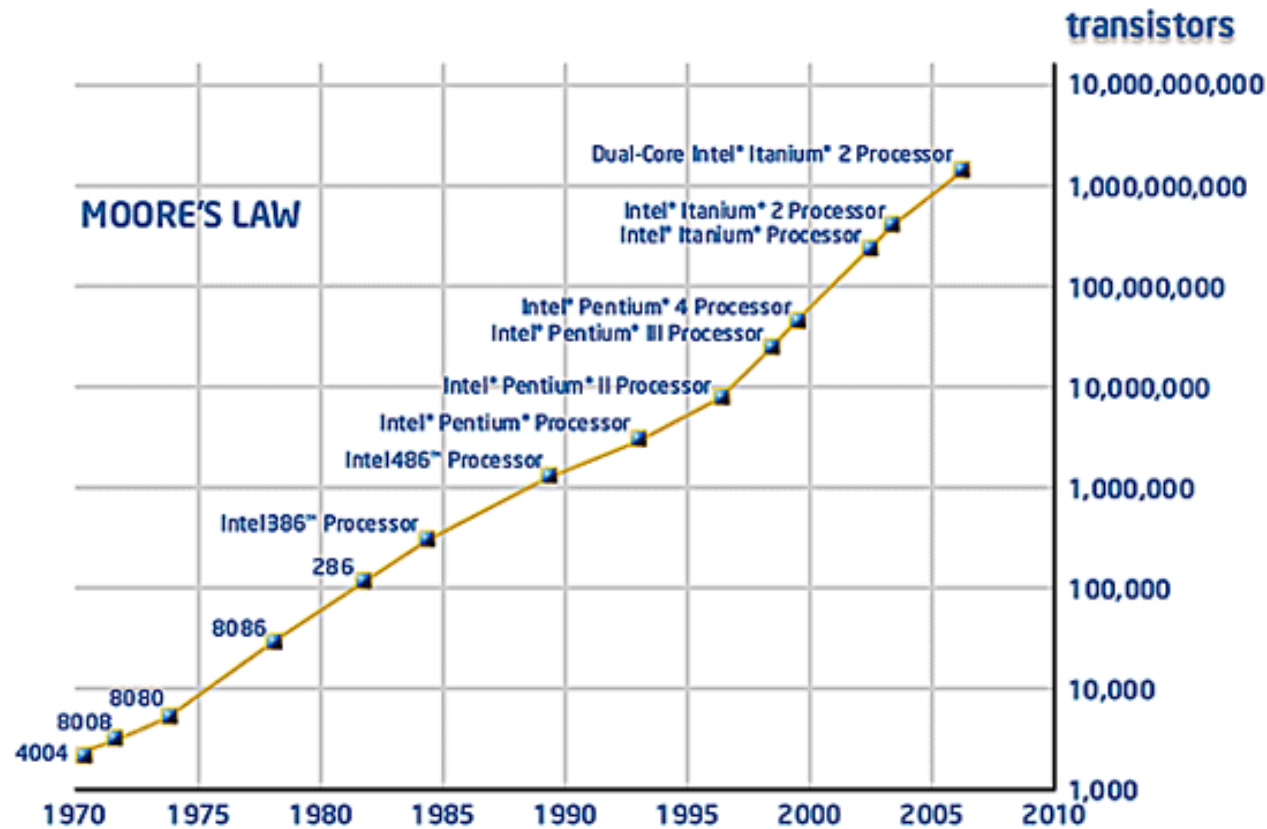


La Bombe (1938-1943)



ENIAC (1945)

Loi de Moore



2012 : Core i7 SandyBridge : 2 270 000 000 transistors

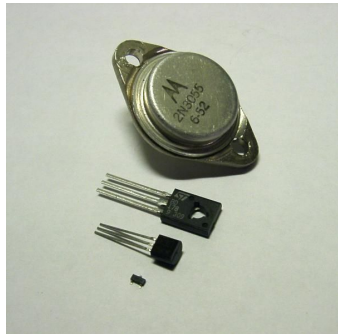
.01net.com/actualites/30-milliards-de-transistors

Du calcul au traitement de l'information

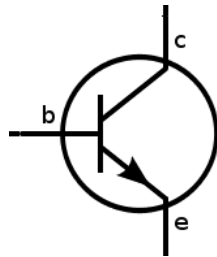
Comment l'ordinateur a-t-il été utilisé pour traiter de l'information?

- 1642: La **Pascaline** est le premier calculateur mécanique. Il a été construit par **Blaise Pascal**
- 1936: Alan Turing traitement de l'information possible par une machine
- 1945: Le premier calculateur électronique à utiliser le **système binaire** est l'**EDVAC**
- 1947: C'est l'invention du **transistor** en 1947 et celle du **circuit intégré** en 1958 qui ont permis la miniaturisation **électronique** des systèmes de traitement de l'information.
- 1973: La première console de jeu, l'**Odyssey**
- 1965 à nos jours: ordinateurs personnels

transistors et bits

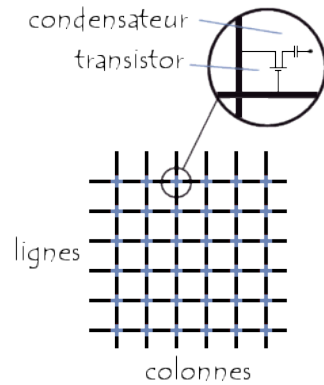


transistor

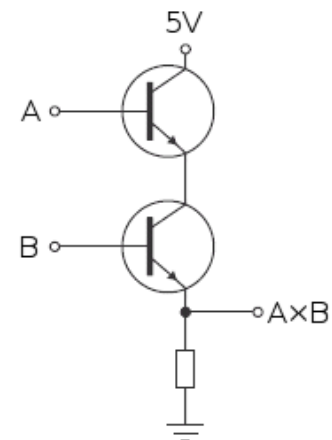


0 or 1

bit = Binary digit



mémoire : stocker les bits



calculs sur les bits

Différents niveaux de complexité

