

## QCM « Composants d'un ordinateur »




NOM :

CLASSE

Pour chaque question **coche la bonne réponse**. Il n'y a qu'une seule réponse par question.

1. Cet élément est comparé au « coeur » de l'ordinateur. Il prend en charge l'exécution des instructions contenues dans les programmes écrits avec des langages de programmation.
  - le disque dur
  - le système d'exploitation
  - la mémoire vive
  - le microprocesseur (CPU)
2. Cet élément sert à stocker les informations de manière  **durable** , même quand le PC est éteint.
  - la mémoire vive
  - le microprocesseur
  - le système d'exploitation
  - le disque dur
3. Pour pouvoir accéder à Internet il faut ... (au minimum)
  - un scanner
  - un modem
  - un cédérom
  - un logiciel de messagerie
4. Cet élément permet de garder en mémoire  **momentanément**  un bout de texte qui a été coupé ou copié
  - le disque dur
  - le scanner
  - la mémoire morte (ROM)
  - la mémoire vive (RAM)
5. Dans la liste ci-dessous il y a trois périphériques d'entrée et un périphérique de sortie. Quel est le  **périphérique de sortie**  ?
  - la souris
  - une imprimante
  - un scanner
  - un clavier
6. Comment s'appelle la  **carte principale**  de l'ordinateur (qui le remet complètement dans sa configuration initiale chaque fois qu'on l'éteint) ?
  - la carte père
  - la carte mère
  - la carte W-dog
  - la carte Cat et Dog
7. Comment s'appelle les milliers de petits points  **lumineux**  qui constituent l'image de l'écran ?
  - Axels
  - Vixels
  - Bixels
  - Pixels
8. La  **taille de l'écran** , exprimée en pouces (1 pouce = 2,54 cm, écran 15 pouces, 17 pouces ..) correspond à
  - la largeur de l'écran
  - la largeur + la longueur de l'écran
  - le pourtour de l'écran
  - la diagonale de l'écran
9. Un système pouvant se connecter à l'ordinateur et compléter ses fonctions (claviers, souris, modem, imprimante, ...) s'appelle ?
  - un pilote
  - un périphérique
  - une connexion
  - un élément branché

## QCM « Composants d'un ordinateur »

10. Le **composant** qui traite les informations, les gère et les transforme s'appelle ?
- le circuit
  - la puce
  - le processeur
  - la carte
11. La partie remplie de **touches** grâce auxquelles on peut communiquer avec l'ordinateur s'appelle ?
- le cherry
  - le piano
  - la machine à écrire
  - le clavier
12. Comment s'appelle l'appareil permettant de **numériser une image** ou un texte ?
- une imprimante
  - un scanner
  - un modem
  - une photocopieuse
13. Qu'est-ce que le **disque dur** d'un ordinateur ?
- c'est une « grande bibliothèque » dans laquelle sont enregistrés les documents, les images, les logiciels ...
  - c'est la zone lui permettant de stocker momentanément les données pour les analyser
  - c'est l'icône que l'on trouve à droite sur le bureau
  - c'est un cd de hard rock écouté sur l'ordinateur
14. Les **périphériques de sortie** permettent à l'utilisateur de
- choisir un logiciel
  - fournir des informations au « centre nerveux »
  - recevoir des informations venant du « centre nerveux »
  - vider la mémoire de l'ordinateur
15. Une **carte réseau** est
- une carte d'extension pour connecter le pc sur un réseau local
  - une carte d'extension graphique
  - une carte d'extension vidéo
  - une carte mère
16. Parmi la liste ci-dessous, un seul n'est pas un système d'exploitation. Lequel est-ce ?
- Pixel OS
  - Linux
  - Mac OS
  - Windows XP
17. Voici trois icônes que l'on retrouve en général sur une fenêtre windows.  L'icône du milieu permet
- de réduire la fenêtre
  - de fermer la fenêtre
  - de commuter la fenêtre en plein écran
  - d'ouvrir une autre fenêtre
18. Combien d'état(s) peut avoir le **bit** ?
- 4
  - 3
  - 8
  - 2
19. 1 **octet** représente combien de bit(s) ?
- 4
  - 3
  - 8
  - 2

