



مكتب التكوين المهني وإنعاش الشغل

Office de la Formation Professionnelle
et de la Promotion du Travail

Direction Recherche et Ingénierie de Formation

Examen de passage

Session Juin 2010

Filière : TDM

Epreuve : Pratique

Niveau : Technicien Spécialisé

Durée : 4 h 00

Barème : 20 Pts

Important : assurez-vous que tous les éléments de vos projets sont sauvegardés dans un dossier portant votre nom et prénom et le numéro de la variante de l'examen comme suit "NOM PRENOM Variante".

Variante n° 4

PARTIE I : DEVELOPPEMENT MULTIMEDIA (8 Pts)

« SODERMA » est une société de service informatique qui fait appel à vous dans le cadre d'un projet de création de son site Web. On vous charge en particulier de créer le squelette de la maquette Web ci-dessous et de l'habiller en utilisant des styles de calques. L'espace vide d'en haut est réservé pour une bannière qui comprend le nom de l'entreprise. La première barre horizontale accueillera le menu, placez-y les options suivantes : Accueil, Services, Produits, Téléchargement, Contact. La dernière barre horizontale est réservée pour les informations de copyright et de coordonnées de l'entreprise.



- a) Créer le squelette de la maquette **(2pts)**
- b) Habiller le squelette par des styles de calques **(3pts)**
- c) Ajouter les titres, menus et informations de pied de page **(3pts)**

PARTIE II : PROGRAMMATION OBJET ET EVENEMENTIELLE EN VB.NET OU C# (10 PTS)

Un responsable désire avoir la possibilité de mettre à jour quotidiennement les voyages de son agence via une application de gestion.

Les classes utilisées dans cette application sont :

Voiture	Chauffeur	Voyage
codeV Immatriculation DateCirculation	codeChauf nomChauf PrenomChauf dateRecrut	codeVoyage HeureDépart HeureArrivée villeDépart villeArrivée codeChauffeur codeVoiture

Travail à faire :

1. Créer la classe **Voiture** avec les constructeurs, accesseurs et modificateurs **(1 pt)**
2. Créer la classe **chauffeur** avec les constructeurs, accesseurs et modificateurs **(1 pt)**
3. Créer la classe **Voyage** avec les constructeurs, accesseurs et modificateurs **(1 pt)**
4. Réaliser une interface de mise à jour des véhicules **(1.5 pts)**
 - a. Ajout
 - b. Modification
 - c. Suppression
5. Réaliser une interface de mise à jour des chauffeurs **(1.5 pts)**
 - a. Ajout
 - b. Modification
 - c. suppression
6. la recherche d'un chauffeur peut se faire à l'aide du code ou à l'aide du nom et du prénom du chauffeur **(1 pt)**
7. Réaliser une interface de mise à jour des Voyages **(1 pt)**
 - a. Ajout
 - b. Modification
8. Ajouter une interface qui affiche les voyages d'un chauffeur donné **(1 pt)**
9. Créer un menu pour votre application **(1 pt)**

PARTIE III : PROGRAMMATION STRUCTUREE EN C OU C++ (2 PTS)

Une société commercialise 20 produits dans 3 magasins différents. On désire faire les statistiques de ventes annuelles. Pour cela on utilise 3 tableaux : Vente1 (i), Vente2 (i), Vente3 (i) représentent respectivement la quantité vendue du ième produit dans les magasins 1, 2, et 3.

Ecrire un programme qui permet de :

- 1 – saisir les données. (Remplissage des trois tableaux) **(0.5 Pt)**
- 2 – Calculer la quantité totale vendue, tous produits, tous magasins réunis. **(0.5 Pt)**
- 3 – Calculer la quantité totale vendue par produit, tous magasins réunis et stocker ces résultats dans un tableau VP. **(0.5 Pt)**
- 4 - Calculer la quantité totale vendue par magasin, tous produits réunis et stocker ces résultats dans un tableau VM. **(0.5 Pt)**

Visitez notre site : www.forumofppt.com

Visitez notre site : www.info-ofppt.com

Notre page Facebook : www.facebook.com/forum.ofppt

Notre page Facebook : www.facebook.com/infoofpptrss