



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 2011

Filière : Techniques de Développement Multimédia

Epreuve : Pratique – V1-3

Niveau : Technicien Spécialisé

Durée : 4 h 00

Barème : 40 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° 3

**DOSSIER I (8 Pts)**

**Contrôle de saisie :**

Ecrire un programme C ou équivalent qui demande à l'utilisateur de saisir un code d'identité nationale (CIN) jusqu'à ce qu'il soit correct. Un code correct doit satisfaire les conditions suivantes :

- Il doit contenir exactement sept caractères.
- Le premier caractère est une lettre indiquant la ville du propriétaire de la carte.
- Les six caractères suivants sont des chiffres.

En cas d'erreur lors de la saisie du code, le programme n'affichera que la première erreur détectée.

**DOSSIER II (20 Pts)**

**N.B. Les programmes seront écrits dans un langage de programmation orientée objet de votre choix.**

Une jeune créatrice de mode traditionnelle décide de se munir d'un système informatisé pour la gestion de sa collection de tenues prêtes à porter.

Chaque tenue est une création unique et existe en un seul exemplaire. Elle se caractérise par :

- Un identifiant : de type entier
- Un nom: de type chaînes de caractères
- Une catégorie : de type chaînes de caractères (Quatre catégories seulement sont autorisées : « Caftan », « Jabador », « Djellaba », « Takchita »)
- Une taille : de type caractère (Trois tailles seulement sont autorisées : « P » pour petite, « M » pour moyenne et « G » pour grande).
- Un prix : de type réel.

1. Créer la classe **tenueTraditionnelle** contenant les différents attributs, un constructeur avec paramètres, les accesseurs et les modificateurs, et une méthode pour afficher toutes les informations. **(3 Pts)**
2. Créer une classe **listeTenues** contenant un attribut de type tableau de tenues traditionnelles appelé **lesTenues**. La classe doit contenir également un constructeur, et une méthode d'affichage. **(3 Pts)**
3. Ajouter à votre classe **listeTenues** les méthodes suivantes :
  - Une méthode permettant d'ajouter une nouvelle tenue à la liste des tenues de la créatrice. **(2Pts)**
  - Une méthode permettant d'enlever une tenue vendue de la liste des tenues de la créatrice. **(2Pts)**
  - Une méthode permettant de modifier les caractéristiques d'une tenue connaissant son identifiant. **(2 Pts)**
4. Créer une interface permettant de :
  - Ajouter une tenue tout en contrôlant la saisie. **(2 Pts)**
    - ✓ Les champs identifiant et prix doivent être numériques.
    - ✓ Utiliser des listes déroulantes pour la catégorie et la taille afin de limiter les erreurs de saisie.
  - Modifier les caractéristiques d'une tenue. **(2 Pts)**
5. Créer une interface permettant de consulter les tenues par taille. **(4 Pts)**

### **DOSSIER III (12 Pts)**

L'association humanitaire "*Un Regard, un Enfant*" est une association créée en 2003 au Maroc .Elle a comme principaux objectifs:

- d'aider la scolarité des enfants issus de milieux défavorisés.
- de lutter contre la pauvreté infantile.
- de promouvoir la citoyenneté, les libertés, la justice et les droits de l'enfant.

Vous êtes chargés de reproduire le logo de l'association.



Le logo se compose de :

- Un visage en gris foncé symbolisant une fille avec un ruban rose sur la tête.
- Un visage en gris foncé symbolisant un garçon avec un papillon bleu autour du cou.
- Deux traits (celui de gauche en bleu et celui de droite en rose).
- Un texte rappelant le nom de l'association en gris foncé.

On vous demande d'enregistrer le logo, avec les caractéristiques (dimensions : largeur 10,5 cm – longueur 14,8 cm et résolution 300 dpi), en plusieurs formats : format originale de conception et format jpeg.

Barème :

- Reproduction correcte de l'image du logo. **(8 pts)**
- Application correcte des couleurs. **(2 pts)**
- Conversion aux différents formats. **(2 pts)**