

<b>Lycée Secondaire Ain Drahem</b> <b>Prof : Ghaith Ammar</b> <b>Date : 28-11-2008</b>	<b>Devoir de Synthèse n°1</b> <b>Technologies de</b> <b>l'Information et de la</b> <b>Communication</b>	<b>AS : 2008-2009</b> <b>Classe : 4 SI</b> <b>Durée : 1 heure</b>
--	--	---

Nom et Prénom : .....

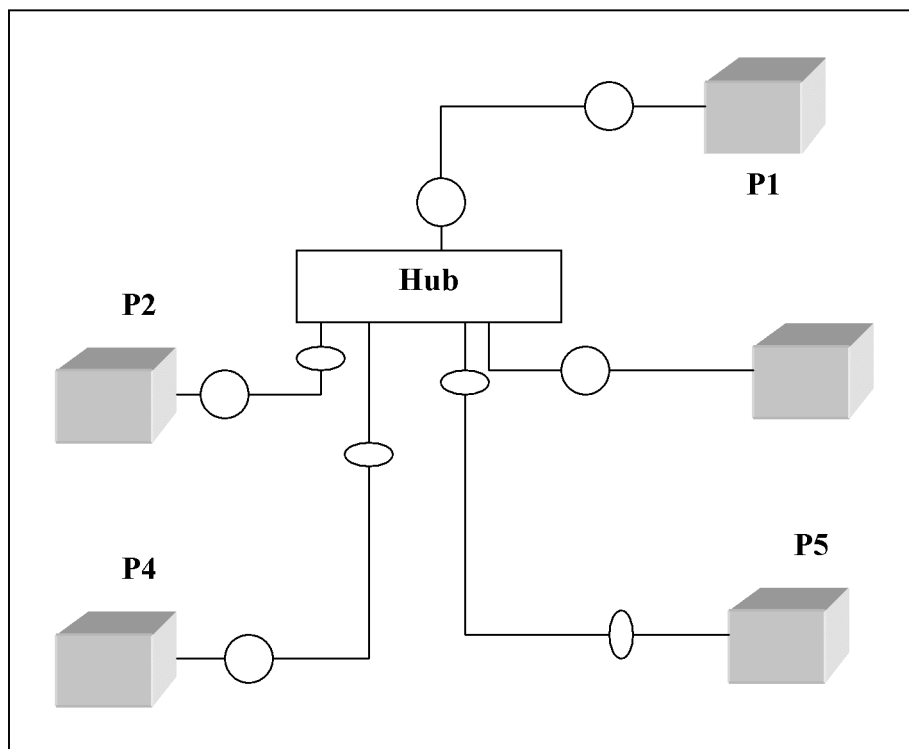
Classe : ..... Numéro : .....

Créer une nouvelle animation Flash et l'enregistrer sous le nom «**NomPrenom fla**» dans le dossier **DevoirTIC** sur le lecteur **C** :

On veut créer une animation flash composée de 3 séquences : La séquence 1 nommée "**Hub**", séquence 2 nommée "**Switch**" et séquence 3 nommée "**A Propos**" :

Dans la séquence **Hub** :

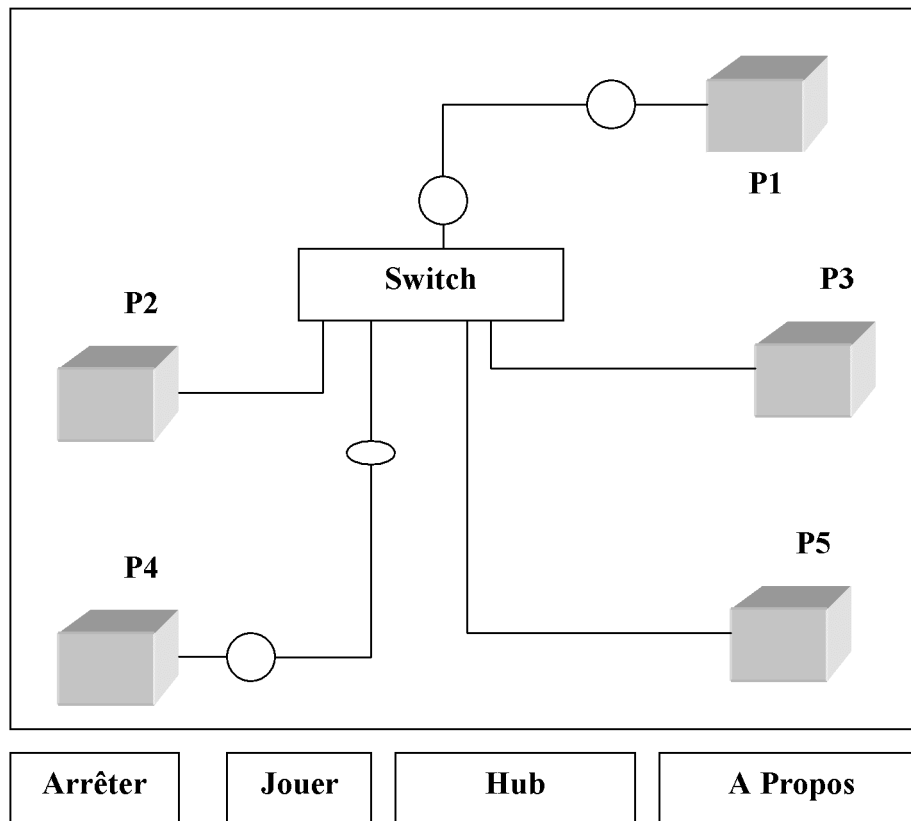
1. Créer une animation qui illustre l'envoi de donnée du poste P1 vers le poste P4 dans un réseau local utilisant un Hub pour l'interconnexion des postes.
2. Créer un menu composé de deux boutons portant respectivement les étiquettes suivantes : **Switch** et **A propos**
3. Chaque bouton du menu nous permet de passer à la séquence en question.
4. La lecture de l'animation doit commencer après l'appui sur un bouton portant l'étiquette "Lecture".
5. Utiliser un autre bouton pour arrêter la transmission de donnée.



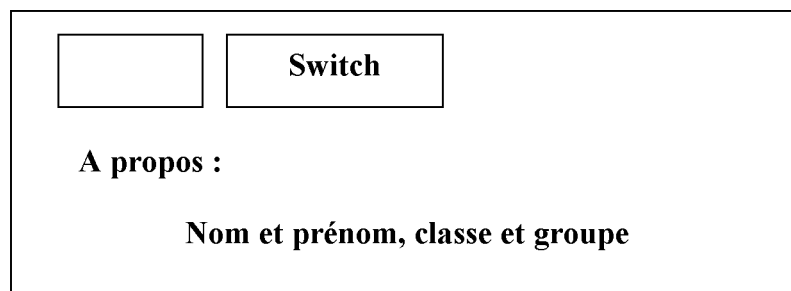
<b>Arrêter</b>	<b>Jouer</b>	<b>Switch</b>	<b>A Propos</b>
----------------	--------------	---------------	-----------------

Dans la séquence **Switch** :

1. Créer une animation qui illustre l'envoi de donnée du poste P1 vers le poste P4 dans un réseau local utilisant un Switch pour l'interconnexion des postes.
2. Créer un menu composé de deux boutons portant respectivement les étiquettes suivantes : **Hub** et **A propos**
3. Chaque bouton du menu nous permet de passer à la séquence en question.
4. La lecture de l'animation doit commencer après l'appui sur un bouton portant l'étiquette "Lecture".
5. Utiliser un autre bouton pour arrêter la transmission de donnée.



1. Créer une animation comportant :  
Votre nom et prénom, classe et groupe.  
NB : utiliser des mouvements pour ces textes :
2. Créer un menu composé de deux boutons portant respectivement les étiquettes suivantes : **Hub** et **Switch**
3. Chaque bouton du menu nous permet de passer à la séquence en question.



**Remarques :**

- Dans chaque séquence un arrêt est obligatoire à la fin de l'animation pour interdire le passage automatique vers la séquence suivante.
- Le nombre de calques est laissé au libre choix de l'élève.