



Cycle des Ingénieurs  
des Travaux Informatiques  
Licence Professionnelle en Informatique

Année Académique : 2020 – 2021  
Parcours : ITI / LPI

## CONCOURS D'ENTREE EN 1<sup>ière</sup> ANNEE (PROMOTION 2020 – 2023)

### **EPREUVE DE FRANCAIS**

(Session de Novembre 2020)

NB: Documents de cours non autorisés      Coef : 02      Date : 24/11/2020      Durée : 2 H 00 mn

Calculatrice non programmable autorisée ; N'utiliser que la feuille de composition mise à votre disposition. La copie ne doit pas être signée et ne devra porter aucun signe distinctif.

#### **TEXTE: L'ordinateur à la maison**

D'alléchantes publicités vantent son aspect gestionnaire, mathématicien ou sa capacité de super- machine à écrire. Pour le grand public, ce « cerveau » reste réservé à une élite technico-professionnelle.

A une informatique<sup>1</sup> chère, élitiste et sclérosée, vient de succéder depuis quelques années une informatique pour tous, où chacun peut acheter son ordinateur<sup>2</sup> pour le même prix qu'un poste de télévision, une informatique sortie de son milieu intellectuel et technique qui permet d'installer un ordinateur individuel dans sa maison entre la bibliothèque et la table du salon.

Aujourd'hui, les jeux vidéo représentent l'essentiel des usages classiques de l'ordinateur individuel à la maison. L'écran de télévision fourmille d'affreux petits bonshommes verts qu'il faut absolument détruire, un petit diable vous salue et danse sur une musique rythmée par des claquettes, un mur de briques se dresse devant vous, des piranhas affamés vous agressent. Les touches du clavier deviennent de redoutables lance-missiles qui doivent anéantir les envahisseurs venus de l'espace. Ici votre ordinateur se transforme en joueur d'échecs redoutable, là un bolide dévale une route escarpée. La plupart de ces jeux vous passionnent tellement qu'ils vous dépayseraient au point de vous faire oublier votre fauteuil ... ou le rôle qui est au four.

Les constructeurs soulignent le caractère ludique de l'ordinateur, et il existe déjà quantité de programmes de jeux qui ne nécessitent aucune connaissance en programmation. Ces jeux sont vendus sous forme de cassettes ou de disquettes qui s'incorporent sans problème dans les supports de la machine. Dans les années futures, le prix des jeux vidéo diminuera sans nul doute, grâce à la progression toujours constante de l'informatique et de ses techniques. Il est cependant dommage de limiter l'usage d'un ordinateur individuel aux seules applications ludiques, aussi captivantes soient-elles, comme le font bon nombre d'utilisateurs.

Un ordinateur se révèle à l'utilisateur averti bien plus riche et bien plus varié qu'un simple « jeu de café ». « Un précepteur pour vos enfants » : tel pourrait être le slogan publicitaire d'un quelconque constructeur d'ordinateurs individuels. Sachez que cela est tout à fait possible. Le

<sup>1</sup> Informatique : Science du traitement rationnel, notamment par machines automatiques, de l'information considérée comme le support des connaissances et des communications dans les domaines technique, économique et social

<sup>2</sup> Ordinateur : Machine capable d'effectuer automatiquement des opérations arithmétiques et logiques, à des fins scientifiques, administratives, comptables, etc., à partir de programmes définissant la séquence de ces opérations.

clavier et l'écran remplaçant la craie et l'ardoise, votre ordinateur individuel se transforme en professeur de mathématiques de français, de langue ... Un professeur infatigable qui ne s'arrêtera que si vous le voulez, ou ... si les plombs sautent. Un peu froid sans doute et peu bavard, il peut néanmoins complimenter son élève comme le réprimander, sans le faire frémir, et, à l'occasion, en l'amusant. L'ordinateur pose des questions suivant la matière et le degré de difficultés choisis, fait réciter les leçons, corrige les erreurs de déclinaisons ou dessine une carte de France.

L'enfant trouve auprès de ce précepteur des connaissances énormes, une patience que rien n'use, et surtout une totale disponibilité. Il s'enrichit, se cultive et insère l'ordinateur de façon tout à fait normale dans son univers quotidien, entre son circuit de voitures et ses livres. Les enfants, qui apprivoisent beaucoup mieux et plus vite la machine que leurs aînés, se trouvent mieux préparés à la vie dans une société où l'électronique de pointe est appelée à jouer un rôle de plus en plus important.

Xavier Frédéric ARDOUIN,  
(Article du mensuel: *l'Ordinateur individuel*, 1982)

### Travail à faire

1. En vous fondant sur le texte, justifiez les positions suivantes : (16 pts)

- a) On pense communément que l'ordinateur est un super-cerveau réservé à une élite de techniciens. Montrez-le (2 pts)
- b) Mais l'informatique a évolué. Dites à qui elle s'adresse à présent et où elle doit trouver sa place. (2 pts)
- c) Aujourd'hui, on connaît de l'informatique de multiples jeux vidéo passionnants dont l'utilisation est accessible à tous et le sera encore plus avec les progrès techniques incessants qui feront baisser les prix. Relevez le passage y afférent. (4 pts)
- d) Mais l'ordinateur a d'autres usages que ludiques. Dites ce qu'il pourrait devenir pour l'enfant, en résumant, en une cinquantaine de mots, les deux derniers paragraphes du texte. (8 pts)

2. Expliquez les expressions : (4 pts)

- Une informatique élitiste (2 pts)
- Le caractère ludique de l'ordinateur. (2 pts)