T^ale G — Sujet A

Numérique et sciences informatiques
Réseaux : QCM

20 –20 / /

▶ Nom : ..... ▶ Prénom :	Note finale : /20	Signature des parents :

Compétences :

☐ `Savoir différencier les trois paradigmes : impératif, fonctionnel et orienté objet.`
☐ `Connaître et utiliser le paradigme impératif.`
☐ `Connaître et utiliser le paradigme fonctionnel.`
☐ `Connaître et utiliser le paradigme orienté objet.`

exercice n°1 /20	exercice n°2	exercice n°3	exercice n°4	exercice n°5	exercice n°6	exercice n°7	exercice n°8

Exercice 1 [20 points]

Pour chacune des questions, une seule des réponses a), b) ou c) est correcte. Indiquer sur la copie le numéro correspondant à la réponse choisie. Une bonne réponse rapporte $0,5$ point. **Une justification correcte** $1,5$ **point**.

1 ▶ Le style de programmation dépend simplement du programmeur qui peut utiliser celui qui lui plaît.
a) vrai b) faux

2 ▶ Le langage Python n'implémente pas le style :
a) orienté objet b) fonctionnel c) déclaratif

3 ▶ Il est souvent facile de « traduire » un programme écrit en style impératif vers un style fonctionnel.
a) vrai b) faux

4 ▶ Il est souvent facile de « traduire » un programme écrit en style impératif vers un style orienté objet.
a) vrai b) faux

5 ▶ Pourquoi a-t-on besoin du style orienté objet ? Pour écrire des programme ...
a) plus rapides b) plus robustes b) plus maintenables

6 ▶ Le style impératif permet d'obtenir des programmes plus rapides.
a) vrai b) faux

7 ▶ Les instructions `goto` et `label` existent dans le style
a) fonctionnel b) impératif c) orienté objet

8 ▶ L'« héritage » est un concept du style...
a) orienté objet b) impératif c) fonctionnel

9 ▶ Le langage **java** implémente (principalement) le style
a) impératif b) orienté objet c) fonctionnel

10 ▶ Le style orienté objet pose des problèmes de sécurité.
a) vrai b) faux