

## I. VOCABULAIRES IMPORTANTS

- 1) **Informatique** ; Elle se définit n tant qu'une science évolutive qui traite les informations de façon automatique et rationnelle.
- 2) **Ordinateur** ; Il est un ensemble de circuits électroniques permettant de manipuler les données sous forme de bits.
- 3) **Carte mère** ; Elle est le socle permettant la connexion de l'ensemble des élément essentiels de l'ordinateur ou encore c'est l'élément constitutif principale de l'ordinateur.
- 4) **Boitier** ; Il est la caisse externe qui abrite la carte mère, l'alimentation, les disques durs, les cartes graphiques etc...
- 5) **Desktop** ; Boitier en forme de bureau à disposition horizontale.
- 6) **Tower** ; Boitier en forme de tour à disposition verticale.
- 7) **Logiciel** ; Un logiciel ou application est un ensemble de programmes qui permet à un ordinateur ou à un système informatique d'assurer une tâche ou une fonction en particulier.
- 8) **Système informatique** ; Il est un ensemble forme d'une partie matérielle (HARDWARE) et d'une partie immatérielle qui est le logiciel (SOFTWARE).
- 9) **Programme** ; C'est une liste d'instruction logique et mathématique élaborées pour exécuter des tâches bien déterminées.
- 10) **Hardware** ; Ce mot désigne l'ensemble des composants physiques de l'ordinateur.
- 11) **Software** ; Ce mot désigne l'ensemble des programmes installés pour faire fonctionner l'ordinateur.
- 12) **Logiciel d'exploitation** ; C'est le logiciel qui fait fonctionner ou démarrer l'ordinateur ou encore c'est le logiciel qui nous permet d'exploiter les ressources de l'ordinateur d'où son nom. Ex : Ms Windows, Ms DOS, Linux, etc.
- 13) **Logiciels d'applications** ; Ce sont des logiciels préparés pour accomplir des tâches bien déterminée. Ex : Word, Excel, Acc PAC, C++ etc.
- 14) **Périphériques (informatique)** ; C'est un terme générique donne aux composants de matériel informatique assurant les communications entre l'unité centrale de l'ordinateur et le monde extérieur. Ex : Scanner, Imprimante, Ecran etc.
- 15) **Périphériques d'entrée** ; Ils permettent d'entrer l'information dans l'ordinateur. Ex : clavier, souris, scanner, appareil photo etc.
- 16) **Périphériques de sortie** ; Ils permettent de sortir l'information de l'ordinateur. Ex : moniteur, imprimante, enceinte, sortie TV, etc.
- 17) **Périphériques d'entrée-sortie (I/O) OU mixte** ; Ils permettent d'établir une communication bidirectionnelle. Ex : lecteur disquette, DVD, CD, CLE USB, Carte réseau, etc.
- 18) **Périphériques internes** ; Ce sont les périphériques situés à l'intérieur de l'ordinateur. Ils sont connectés à la carte mère via les bus internes.
- 19) **Périphériques externes** ; Ce sont les périphériques connectés à l'extérieur de l'ordinateur c'est-à-dire sur les interfaces d'entrée-sortie (fentes, port série, port parallèle, bus USB, etc.
- 20) **Périphériques de stockage** ; Il permet de sauvegarder ou de stocker des données sur un support de stockage. Ex : port USB, graveur DVD ou CD, lecteur disquette, lecteur zip, etc.
- 21) **Support de stockage** ; C'est l'endroit où l'appareil où l'on conserve où stocker les données. Ex : Disque Dur, Jump, disquette, carte mémoire, DVD, CD, etc.
- 22) **Périphériques d'affichages** ; Ils sont les écrans ou moniteur. On distingue deux familles d'écrans.
- 23) **Ecran a tube cathodique (CRT)** ; Il s'agit de moniteur volumineux et lourds, possédant une consommation électrique élevée.
- 24) **Ecrans plats (LCD)** ; Il s'agit d'écrans peu encombrants en profondeur, légers et possédant une faible consommation électrique.
- 25) **Clavier en anglais keyboard** ; appareil qui permet de saisir des caractères, Il s'agit donc d'un périphérique d'entrée essentiel pour l'ordinateur.
- 26) **QWERTY** ; Clavier ou standard américain.
- 27) **AZERTY** ; Clavier ou standard français.
- 28) **QWERTZ** ; Clavier ou standard allemand.
- 29) **Souris en anglais « mouse ou mice »** ; C'est un périphérique de pointage servant à déplacer un curseur sur l'écran et permettant de sélectionner, déplacer, manipuler des objets grâce à des boutons. La première souris a été inventée et mise au point

- par DOUGLAS CARLE ENGELBART du Stanforbd Research Institut.
- 30) **Clic (cliquez)** ; On appelle ainsi « clic » l'action consistant à appuyer (cliquer) sur un bouton afin d'effectuer une action.
- 31) **Bit (noté b)** ; Il signifie en Ang. « Binary digit », c'est-à-dire 0 ou 1 en numérotation binaire. C'est la plus petite valeur numérique manipulée par une machine électronique.
- 32) **Octet en Ang. Byte (note B)** ; Il est une unité d'information composée de 8 bits. Il permet de stocker un caractère. Ou encore c'est une séquence de huit bits, c'est un nombre code en huit bit. Octet= caractère= lettre (1octet= 8bits)
- 33) **Microprocesseur** ; Aussi appelé Processeur est le cerveau de l'ordinateur c'est-à-dire qu'il exécute les instructions des programmes grâce à un jeu d'instructions.
- 34) **Fente en Ang. Slot** ; Il s'agit d'un connecteur rectangulaire dans lequel on enfiche le processeur verticalement.
- 35) **Embase en Ang. Socket** ; Il s'agit d'un connecteur carré possédant un grand nombre de petits connecteurs sur lequel le processeur vient directement s'enficher.
- 36) **Carte Réseau** ; Elle constitue l'interface entre l'ordinateur et le câble du réseau. La fonction d'une carte réseau est de préparer, d'envoyer et de contrôler les données sur le réseau. Elle traduit aussi les données venant du câble en octets afin que l'unité centrale de l'ordinateur les comprenne.
- 37) **Mémoire** ; On appelle mémoire tout composant électronique capable de stocker temporairement des données.
- 38) **Mémoire Centrale / Mémoire Interne / Mémoire Vive / Mémoire Ram** ; Elle permet à l'ordinateur de mémoriser ou de retenir temporairement les données lors de l'exécution des programmes.
- 39) **Carte Son en Ang Audio Card ou Sound Card** ; C'est l'élément de l'ordinateur permettant de gérer les entrées-sortie sonores de l'ordinateur.
- 40) **Mémoire de Masse/ Mémoire Physique/ Mémoire Externe** ; Elle permet de stocker des informations à long terme, y compris lors de l'arrêt de l'ordinateur. La mémoire de masse correspond aux dispositifs de stockage magnétique tels que le disque dur.
- 41) **Disque Dur en Ang Hard Drive ou hard disk** ; Il est l'organe du PC servant à conserver des données de manière permanente contrairement à la RAM qui s'efface à chaque redémarrage de l'ordinateur.
- 42) **Microsoft Windows** ; Il est un logiciel d'exploitation à interface graphique et c'est un système multitâche.
- 43) **Boite de dialogue** ; C'est une fenêtre que Windows affiche toutes les fois que l'utilisateur doit fournir des informations additionnelles pour l'exécution d'une commande.
- 44) **Onglet** ; Il désigne un objet présentant une option, dans une fenêtre interactive. Une seule fenêtre peut ainsi utiliser une centaine d'onglets et rester lisible.
- 45) **Dossier** ; Un dossier stocke l'information que lui correspond. Il peut contenir des fichiers ou d'autres dossiers N.B ; on dit Dossier ou répertoire ou Classeur ou Cartable en anglais Folder.
- 46) **Fichier** ; C'est une série nommée d'informations. L'icône située au-dessus du nom du fichier vous aide à identifier le type de fichier dont il s'agit. N.B ; on dit Fichier ou Document en anglais File.
- 47) **Sélection Adjacent** ; Elle permet de sélectionner plusieurs éléments sur une même étendue.
- 48) **Sélection non-Adjacente** ; Ce type de sélection permet de sélectionner plusieurs éléments tout en prenant le soin de choisir les éléments qui doivent figurer dans votre sélection.
- 49) **Ecran de Veille** ; Mode d'affichage qui est constitué d'image ou de formes mobiles s'affichant sur votre écran lorsque vous n'utilisez pas votre ordinateur pendant un certain temps tout en le gardant allumé.
- 50) **Barre de défilement** ; La barre de défilement vous permet de faire défiler le contenu d'une fenêtre.
- 51) **Microsoft Windows** ; Microsoft Windows est un logiciel d'exploitation à interface graphique. C'est un système multitâche, c'est-à-dire qu'il peut effectuer plusieurs commandes à la fois.
- 52) **Microsoft Office** ; Microsoft office est une suite bureautique propriétaire. Elle est propriété de Microsoft et développée pour les plateformes Windows et macintosh. Elle fait son apparition en 1990.
- 53) **Microsoft Office Word** ; Microsoft office Word est un logiciel de traitement de texte. Il est considéré comme le programme central de Ms. Office.

- 54) **Excel** ; Excel est un logiciel de comptabilité ou de calcul intégrante de la suite bureautique de Microsoft.
- 55) **Tableau** ; C'est une structure retrouve principalement en Excel, formé de ligne (agencé horizontalement de gauche vers droite noté par des chiffres et qui arrive jusqu'à 1 048 576) et de colonne (agence verticalement de haut en bas noté par des lettres et qui arrive jusqu'à XFD).
- 56) **Cellule** ; Ce sont les cases qui constituent les tableaux.
- 57) **Adresse** ; Une adresse en Excel c'est l'intersection de ligne et de colonne.
- 58) **Print Layout** ; c'est l'un des cinq modes d'affichage de Word, et il est le mode d'affichage par défaut de Word. Il permet de voir les objets insérés ainsi que les quatre marges.
- 59) **Web Layout** ; C'est l'un des cinq modes d'affichage de Word. Il est conçu spécialement pour créer des pages HTML.
- 60) **Barre d'état** ; La barre d'état est située juste au-dessus de la barre des tâches, elle est entièrement configurable. On y ajoute généralement le numéro de page, la langue, etc.
- 61) **Tabulation** ; C'est une technique permettant de bien aligner du texte a des endroits bien précis sur une page. Il existe cinq types de tabulation qui sont : tabulation gauche, tabulation droite, tabulation centré, tabulation décimale, tabulation barre.
- 62) **Infobulle** ; Ce sont les informations supplémentaires trouvé à droite d'un folder, d'un fichier, ou d'un document.
- 63) **Marges en Ang. Margins** ; Ce sont les espaces blancs laisses non imprimés, sur lesquels on décide de ne rien écrire.
- 64) **En-tête de page** ; C'est une insertion d'éléments dans la marge du haut.
- 65) **Pied de page** ; C'est une insertion d'éléments dans la marge du bas.
- 66) **Reliure en Ang. Gutter** ; C'est une marge d'espace laisser dans la marge gauche qui va être troué.
- 67) **Filigrane** ; Le filigrane est le processus de superposition d'un logo ou d'un texte sur un document ou une image.
- 68) **Couper** ; Couper un objet signifie le déplacer a un autre endroit. Quand vous couper un objet il est absent à son ancien emplacement, on le retrouve uniquement à son nouvel emplacement.
- 69) **Copier** ; Copier un objet signifie dupliquer l'objet. C'est-à-dire que l'on droit retrouver cet objet non seulement a son nouvel emplacement mais aussi à son emplacement initial.
- 70) **Curseur** ; Un curseur est une marque mobile, sur l'écran de visualisation, indiquant l'endroit ou va s'effectuer la prochaine opération.
- 71) **Signet (bookmark)** ; Un signet est une marque invisible place dans un document, il permet d'atteindre plus facilement des endroits du document.
- 72) **Lien hypertexte (Hyperlink)** ; Un lien hypertexte ou hyperlien permet en cliquant dessus d'atteindre un autre endroit de la page, un autre page ou un autre site évalué comme pertinent par l'auteur.
- 73) **Publipostage** ; Un publipostage est l'ensemble des opérations à réaliser pour créer une lettre publicitaire envoyée à un ensemble de personne.
- 74) **La base de données** ; C'est la base de données qui servira de source à vos documents.
- 75) **Table des matières** ; Une table des matières permet de visualiser les titres, également d'atteindre une partie du document.
- 76) **Index** ; Un index est une liste de terme et de sujets rencontres dans un document, indiquant les numéros de page auxquels ils figurent.
- 77) **Les Modèles** ; Un modèle est un fichier qui sert de modèle pour réaliser d'autres document.
- 78) **Word Arts ; Traduisez** par « l'art du mot », texte mis sous forme artistique.
- 79) **Smart Arts** ; C'est un graphique qui permet de communiquer visuellement des informations. Il en existe environ sept types de smart arts proposant chacun plusieurs modèles.
- 80) **Lettrine** ; une lettrine est une grosse lettre majuscule insérée au début d'un paragraphe de texte et qui s'étend sur deux ou plusieurs lignes.
- 81) **L'environnement de Windows** ; Il contient ; la barre des tâches, le bouton start (drapeau de Windows), les icônes (folder, fichier), le background.
- 82) **Diapositive (Slide)** : Une page individuelle dans une présentation PowerPoint.
- 83) **Modèle (Template)** : Un modèle prédéfini qui inclut des dispositions, des couleurs, des polices et des styles pour créer des présentations cohérentes.
- 84) **Masque des diapositives (Slide Master)** : Une fonction qui permet de modifier le style et la mise

- en page de toutes les diapositives d'une présentation.
- 85) **Transition** : Effet visuel qui se produit lors du passage d'une diapositive à une autre.
- 86) **Animation** : Effet appliqué à un élément (texte, image, etc.) sur une diapositive pour le faire apparaître, disparaître ou se déplacer.
- 87) **Thème** : Un ensemble de couleurs, polices et effets qui peuvent être appliqués à une présentation pour lui donner une apparence cohérente.
- 88) **Zone de texte (Text Box)** : Un conteneur pour le texte qui peut être placé n'importe où sur une diapositive.
- 89) **Place Holder** : Un espace réservé pour le contenu (texte, image, graphique, etc.) sur une diapositive.
- 90) **Alignement (Alignement)** : La manière dont le texte ou les objets sont positionnés sur une diapositive (gauche, droite, centré, justifié).
- 91) **Interligne (Line Spacing)** : L'espace entre les lignes de texte.
- 92) **Graphique (Chart)** : Une représentation visuelle des données, comme un diagramme en barres, en courbes ou en secteurs.
- 93) **SmartArt** : Une fonction qui permet de créer des graphiques et des diagrammes visuellement attrayants.
- 94) **Multimédia** : Éléments comme les images, les vidéos et les fichiers audio qui peuvent être insérés dans une présentation.
- 95) **Mode Présentateur (Presente View)** : Une vue spéciale qui permet au présentateur de voir ses notes et la diapositive suivante pendant la présentation.
- 96) **Diaporama (Slide Show)** : La présentation des diapositives en plein écran.
- 97) **Notes du présentateur (Speaker Notes)** : Des notes ajoutées par le présentateur pour l'aider pendant la présentation.
- 98) **Enregistrement (Recording)** : La possibilité d'enregistrer une narration ou une présentation.
- 99) **Partage (Sharing)** : La fonction qui permet de partager une présentation avec d'autres personnes, souvent via le cloud.
- 100) **Collaboration** : La possibilité de travailler sur une présentation en temps réel avec d'autres utilisateurs.
- 101) **Exportation (Export)** : La possibilité de sauvegarder une présentation dans un autre format, comme PDF ou vidéo.
- 102) **Base de données (Database)** : Une collection organisée de données, généralement stockée et accessible électroniquement.
- 103) **Table** : Une structure qui stocke des données sous forme de lignes (enregistrements) et de colonnes (champs).
- 104) **Enregistrement (Record)** : Une ligne dans une table qui contient des informations spécifiques sur un élément.
- 105) **Champ (Field)** : Une colonne dans une table qui contient un type spécifique de données, comme un nom, une date ou un numéro.
- 106) **Clé primaire (Primary Key)** : Un champ ou un ensemble de champs qui identifie de manière unique chaque enregistrement dans une table.
- 107) **Clé étrangère (Foreign Key)** : Un champ dans une table qui fait référence à la clé primaire d'une autre table, établissant une relation entre les deux tables.
- 108) **Relation (Relationship)** : Une connexion entre deux tables basées sur des champs communs.
- 109) **Requête (Query)** : Une demande de données spécifiques à partir d'une base de données, souvent utilisée pour filtrer, trier ou combiner des données de plusieurs tables.
- 110) **Formulaire (Form)** : Une interface utilisateur qui permet de saisir, modifier et afficher des données de manière conviviale.
- 111) **État (Report)** : Un document formaté qui présente des données de la base de données, souvent utilisé pour l'impression.
- 112) **Macro** : Un ensemble d'instructions automatisées qui exécutent des tâches spécifiques dans Access.
- 113) **Module** : Un ensemble de procédures et de fonctions écrites en VBA (Visual Basic for Applications) pour automatiser des tâches complexes.
- 114) **VBA (Visual Basic for Applications)** : Un langage de programmation utilisé pour créer des applications personnalisées et automatiser des tâches dans Access.
- 115) **SQL (Structured Query Language)** : Un langage de programmation utilisé pour gérer et manipuler des bases de données relationnelles.
- 116) **Index** : Une structure de données qui améliore la vitesse de récupération des données dans une table.
- 117) **Jointure (Join)** : Une opération qui combine des enregistrements de deux ou plusieurs tables en fonction d'une condition de relation.