

Le sujet comporte 4 pages numérotées de 1/4 à 4/4.

Le candidat est appelé à répondre sur cette même feuille d'examen qui sera remise à la fin de l'épreuve.

Partie A : Tableur (14 points)

La performance d'un joueur de Football se définit par sa capacité à répondre aux exigences du jeu. Elle repose sur les trois principaux facteurs de performance notamment, le facteur technique (buts marqués, passes décisives, etc.), le facteur physique (distance parcourue, vitesse, etc.) et le facteur mental (gestion du stress, concentration, etc.).

Le tableau suivant présente un extrait des statistiques concernant des joueurs de Football afin de mesurer leurs **performances** durant les matchs d'une compétition internationale.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Performances des joueurs de Football											
2	Joueur	Age	Nombre de matchs joués	Nombre de buts marqués	Nombre de passes décisives	Nombre de cartons jaunes	Nombre de cartons rouges	Moyenne de la distance parcourue par match (Km)	Moyenne des buts marqués par match	Mesure de performance	Endurance	Discipline
3	C. Ronaldo	37	8	4	3	1	0	11				
4	L. Modris	36	8	2	5	1	0	10,5				
5	L. Messi	35	8	5	4	0	0	10,2				
6	L. Suarez	35	7	3	1	2	1	9,5				
7	R. Lewandowski	33	7	3	1	0	0	8,7				
8	K. De Bruyne	31	7	0	3	2	1	13,1				
9	A. Griezmann	31	6	1	2	1	0	12,7				
10	Neymar Jr	30	7	3	2	0	1	12				
11	M. Salah	30	8	3	3	0	0	11,5				
12	C. Casemiro	30	6	0	1	3	1	13,5				
13	P. Dybala	28	6	1	3	1	0	10,1				
14	K. Mbappi	23	8	3	3	0	0	11,5				
15	Nombre maximum de buts marqués											
16						Jaunes	Rouges					
17	Nombre de joueurs ayant obtenu des cartons					7						

Tab1

.../14

1. Ecrire la formule à saisir dans la cellule **I3** pour calculer la **Moyenne des buts marqués par match** du premier joueur, sachant que cette formule sera recopiée vers le bas pour les autres joueurs.

.....

2. Ecrire la formule à saisir dans la cellule **J3** pour calculer la **Mesure de performance** du premier joueur, sachant qu'elle est égale à **(Nombre de buts marqués + Nombre de passes décisives) / Nombre de matchs joués**, et que cette formule sera recopiée vers le bas pour les autres joueurs.

.....

Ne rien écrire ici

3. En utilisant une fonction prédéfinie, écrire la formule à saisir dans la cellule **K3** pour déterminer l'**Endurance** du premier joueur, sachant que cette formule sera recopiée vers le bas pour les autres joueurs. Cette endurance est égale à :

- "**Endurant**" si la moyenne de la distance parcourue par match (Km) est supérieure ou égale à 12.
 - "**Non endurant**" dans le cas contraire.
-

4. En utilisant une fonction prédéfinie, écrire la formule à saisir dans la cellule **D15** pour déterminer le **nombre maximum de buts marqués** :

.....

5. En utilisant une fonction prédéfinie, écrire la formule à saisir dans la cellule **G17** pour déterminer le **nombre de joueurs ayant obtenu des cartons rouges** :

.....

6. Mettre une croix (X) dans la case correspondante au **style de mise en forme conditionnelle** appliqué à la plage de cellules **C3:C14**

- Echelle à deux couleurs Jeux d'icônes Barre de données

7. Les données des joueurs du tableau **Tab1** sont organisées après avoir appliqué une fonctionnalité sur une colonne bien déterminée.

a) Quel est le nom de cette fonctionnalité utilisée ?

.....

b) Sur quelle colonne du tableau **Tab1**, cette fonctionnalité est appliquée ?

.....

c) Dans quel ordre cette fonctionnalité est appliquée ?

.....

8. Afin de remplir la cellule **L3** par la valeur de la **Discipline** du premier joueur, on propose l'utilisation de la fonction prédéfinie suivante :

= **SI (test-logique ; "Discipliné" ; "Indiscipliné")**.

Sachant que la valeur de la discipline est égale à :

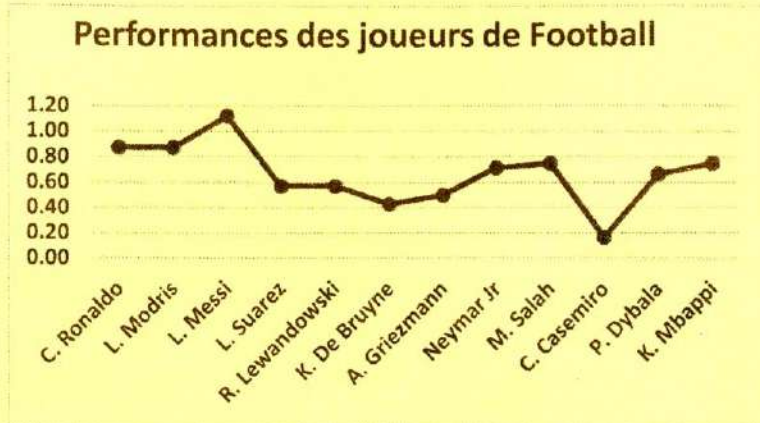
- "**Discipliné**" : Si le joueur n'a ni carte(s) jaune(s), ni carte(s) rouge(s).
- "**Indiscipliné**" : Dans le cas contraire.

Mettre une croix (X) dans la case correspondante au **test-logique** adéquat.

- ET(F3>0; G3>0) ET(F3=0; G3=0) OU(F>0; G3>0) OU(F3=0; G3=0)

Ne rien écrire ici

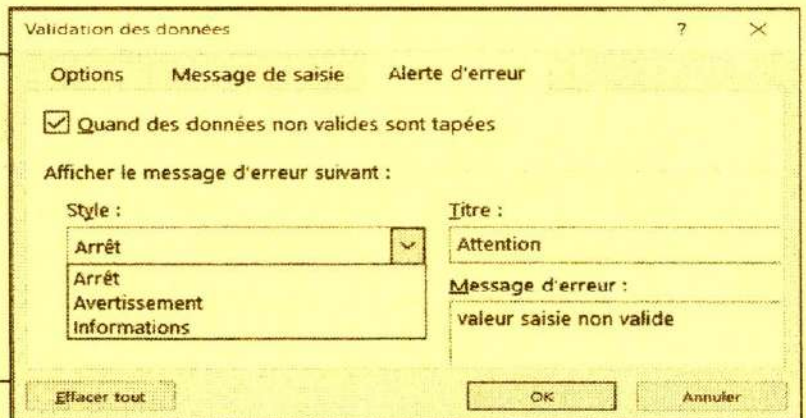
9. En se référant au graphique **Graph1** suivant créé à partir du tableau **Tab1**, mettre une croix (X) dans la case correspondante à l'affirmation correcte pour chacune des propositions ci-dessous.



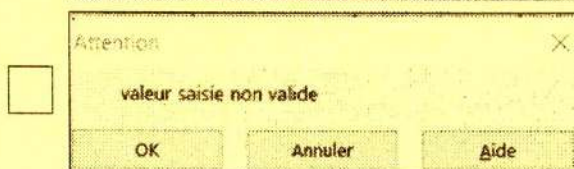
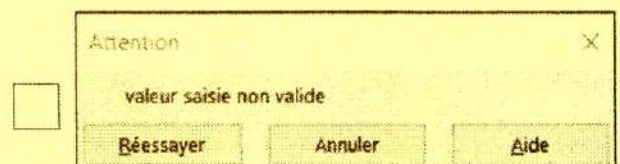
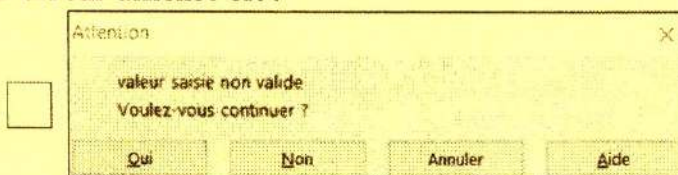
Graph1

- a) Le graphique est de type :
- Cascade Nuage de points Courbe
- b) La source de données (la plage de cellules) pour réaliser ce graphique est :
- A3:A14 ; J3:J14 I3:I14 ; J3:J14 I2:I14 ; J2:J14
- c) Les éléments de ce graphique sont :
- Titre du graphique Légende Titres des axes

10. Les imprimés écrans suivants illustrent la validation des données à appliquer dans la plage de cellules **D3:D14**. Pour chacune des propositions ci-dessous, mettre une croix (X) dans la case correspondante à la réponse correcte.



- a. Pour interdire la saisie de données non valides, on doit choisir le **style d'alerte** du message d'erreur :
- Avertissement Arrêt Informations
- b. Suite à l'interdiction de la saisie de données non valide dans une cellule de la plage **D3:D14**, l'**alerte d'erreur** affichée est :



Section : N° d'inscription : Série :

Nom et Prénom :

Date et lieu de naissance :

Signature des surveillants

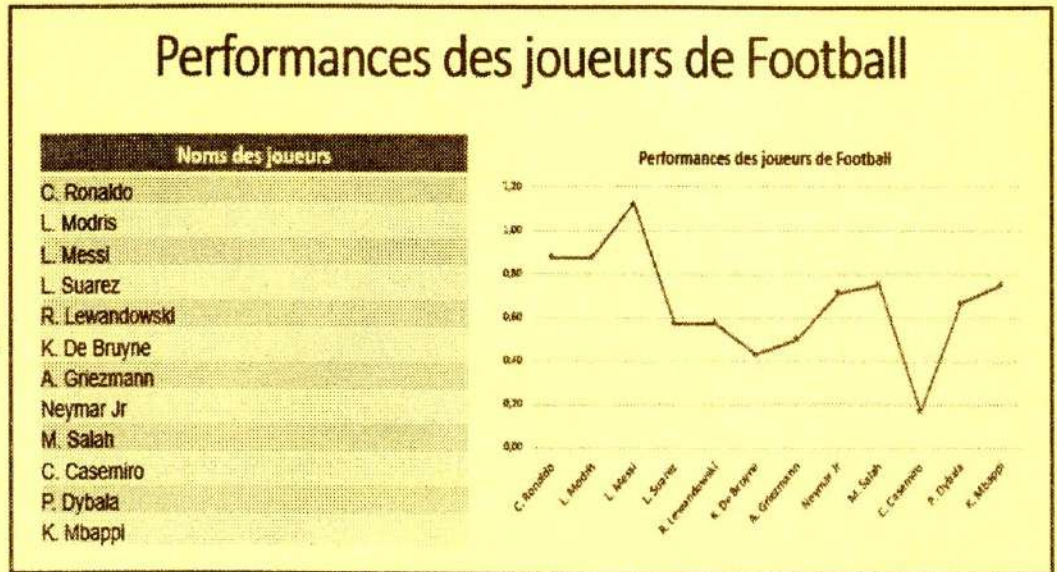
Epreuve : **Informatique** - Section : **Sport** – Session 2026

20

Partie B : Eléments de présentation (6 points)

La diapositive ci-après illustre les performances des joueurs de Football, figurantes dans le tableau **Tab1**.

Diapo1



... / 6

1. Dans un contexte de présentation, valider chacune des propositions suivantes en mettant une croix (X) dans la case correspondante si elle est correcte.

a. Pour ajouter un effet visuel lors du passage d'une diapositive à une autre, on utilise la technique :

Animation

Transition

Diaporama

b. Pour insérer un objet dans une diapositive, on utilise le mode d'affichage :

Lecture

Trieuse de diapositives

Normal

c. La disposition de la diapositive **Diapo1** est :

Diapositive de titre

Deux contenus

Contenu avec légende

d. Les objets figurants dans la diapositive **Diapo1** sont :

Graphique

Titre

Tableau

SmartArt

2. Compléter le texte ci-dessous par les termes choisis de la liste suivante :

type - durée - effet visuel - statique - événement - dynamique - forme

Une animation est un appliqué à un objet d'une diapositive (texte, image ou) afin de le faire apparaître, disparaître ou le déplacer d'une manière

Une animation dans une présentation, est caractérisée par un (entrée, sortie ou trajectoire, etc.), un (au clic, avec la précédente, après la précédente), une (le temps que prendra l'animation).