

Matériel informatique

1. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°1 ?



- sert à saisir des caractères
- La webcam
- L'unité centrale
- bouger le pointeur, cliquer, sélectionner
- Le clavier

2. Comment s'appelle et à quoi sert le matériel N°5 :



- contenir le processeur, la mémoire RAM et le disque dur de l'ordinateur
- l'unité centrale
- le scanner
- filmer les mouvements des utilisateurs
- enregistrer la voix et les sons
- numériser les documents papier
- l'imprimante

3. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°9 :



- enregistrer la voix et les sons des utilisateurs
- émettre les sons produits par l'ordinateur
- le microphone
- filmer les mouvements des utilisateurs
- les haut-parleurs
- la webcam

4. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°3 :



- le micro
- l'écran
- stocker des données (texte, image et son)
- l'unité centrale
- imprimer les textes et les images
- afficher les images produites par l'ordinateur

5. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°7 :



- numériser les documents
- stocker les données (texte, image, son)
- la webcam
- filmer les mouvements des utilisateurs
- le scanner
- la clé USB

6. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°6 :



- la webcam
- émettre les sons générés par l'ordinateur
- enregistrer la voix et les sons des utilisateurs
- la souris
- le microphone
- filmer les mouvements des utilisateurs

7. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°4 :



- exécuter les programmes lancés par les utilisateurs
- l'unité centrale
- jouer de la musique
- imprimer les textes et les images
- le scanner
- l'imprimante

8. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°8 :



- émettre les sons produits par l'ordinateur
- la cle USB
- stocker les données
- la souris
- le microphone
- enregistrer la voix et les sons des utilisateurs

9. Comment s'appelle et à quoi sert le périphérique N°2 :



- la voiture
- le scanner
- la souris
- numériser des données (texte, image, son)
- bouger le pointeur, cliquer, sélectionner
- stocker les données