

Digitborne

LIVRET DE RÉPONSE

BY CAUX SEINE AGGLO

- 1) Mégaoctet
- 2) Une connexion Internet
- 3) Mbps (Mégabits par seconde)
- 4) Google Play Store
- 5) Trop d'appareils connectés au Wi-Fi
- 6) Utiliser son antivirus afin de l'analyser.
- 7) Le Wi-Fi provient d'une connexion fixe, tandis que les données mobiles utilisent le réseau d'un opérateur
- 8) Speedtest
- 9) Un signal pour mesurer la réactivité du réseau
- 10) Sauvegarder la partie
- 11) Vérifier la source du téléchargement
- 12) Des virus ou des logiciels malveillants
- 13) Compléter des missions ou atteindre un but
- 14) Non, on ne sait jamais ce que peut contenir
- 15) Pour vérifier que l'utilisateur est un humain et non un robot
- 16) Ils peuvent voler des informations personnelles
- 17) Réponse libre (image, vidéo, gif, jeu) (.exe, .jpg, .png, .zip)
- 18) Faux
Les réseaux Wi-Fi publics ne sont pas sûrs. Ils ne sont pas sécurisés, ce qui expose tes fichiers téléchargés à des risques de piratage
- 19) Un petit programme qui étend les fonctionnalités de ton navigateur web
- 20) ☒ Avantages :
 - Accès aux fichiers et applications de n'importe où
 - Sauvegardes automatiques et mises à jour facilitées☒ Inconvénients :
 - Dépendance à Internet
 - Problèmes de confidentialité des données
 - Risques de cyberattaques

21) Le big data désigne de très grandes quantités de données, souvent complexes, qui ne peuvent pas être traitées par des méthodes traditionnelles. Ces données proviennent de diverses sources comme les réseaux sociaux, les appareils connectés, les transactions en ligne, etc.

22)  Risques :

- Piratage des données personnelles
- Attaques par ransomware (demande de rançon pour récupérer ses fichiers)
- Phishing (e-mails frauduleux pour voler des identifiants)

 Solutions :

- Utiliser des mots de passe complexes et uniques
- Activer l'authentification à deux facteurs
- Mettre à jour régulièrement les logiciels et antivirus

23) Les jeux en réalité virtuelle (VR) offrent une immersion totale grâce à un casque. Ils nécessitent des manettes spéciales pour interagir avec l'environnement. Ils sont plus réalistes, mais requièrent un matériel coûteux.

24) Positif : Amélioration de la coordination main-œil, de la mémoire et de la prise de décision.

Négatif : Risque de dépendance, d'isolement social et d'impact sur le sommeil si l'utilisation est excessive.

25)  Exemples :

- Super Mario Bros. (1985)
- The Legend of Zelda (1986)
- Doom (1993)
- World of Warcraft (2004)
- Minecraft (2011)

26) League of Legends, Counter-Strike, Call of Duty, Dota 2, Rocket League, Valorant, Overwatch 2, World of Warcraft, Farming Simulator, Fortnite, Hearthstone, Pokémon, Yu Gi Ho, Apex, Pubg, Rainbow Six Siege, Super Smash Bros.

27) Il étudie les habitudes de visionnage de l'utilisateur (temps passé, vidéos regardées, likes, etc.).

Il compare ces informations avec celles d'autres utilisateurs similaires.

Il suggère des contenus susceptibles d'intéresser l'utilisateur pour le maintenir plus longtemps sur la plateforme.

28)  Positifs :

- Facilite la communication et le partage d'informations
- Peut créer des opportunités professionnelles et artistiques

 Négatifs :

- Dépendance aux likes et validation sociale
- Augmentation de l'anxiété et de la dépression
- Propagation rapide de la désinformation

29) ✓ Avantages :

- Protection de la vie privée

✗ Risques :

- Facilite les comportements toxiques et le cyberharcèlement
- Encourage les activités illégales

30) 💰 Sources de revenus :

- Sponsorisations avec des marques
- Monétisation des vues sur YouTube
- Ventes de produits dérivés ou formations
- Abonnements payants sur des plateformes (Twitch, Youtube, Kick)

31)

- 4G : Offre un débit élevé permettant la navigation rapide et le streaming HD.
- 5G : Beaucoup plus rapide, avec une latence réduite et une meilleure gestion des appareils connectés (idéal pour les objets connectés et les jeux en cloud).

32) Négatifs : Consommation massive d'énergie des data centers, pollution liée à la fabrication et au recyclage des appareils électroniques.

- Positifs : Optimisation des transports, réduction du gaspillage avec la dématérialisation.

33) Le métavers est un univers numérique immersif où les utilisateurs interagissent via des avatars en réalité virtuelle.

- Il pourrait transformer le travail (réunions en VR), l'éducation (cours interactifs), et le divertissement (concerts virtuels, jeux immersifs).

- **34)** Jeu libre et cubique donnant des possibilités infinies aux joueurs, passant de survivre à construire.

35) Il cache ton adresse IP et sécurise ta connexion.

Il permet aussi d'accéder à du contenu bloqué.

36) Les deepfakes sont des vidéos truquées par IA.

Ils peuvent servir à diffuser de fausses infos ou arnaquer des gens.

On les repère avec des détails bizarres dans le visage ou la voix.

37) Elles sont entraînées sur des milliards de textes ou d'images pour apprendre à générer du contenu

38) Steam, Epic Games Store, GOG, Microsoft Store, PlayStation Store...

39) Parce qu'ils peuvent être dangereux

40) Non, certains jeux en ligne nécessitent un abonnement ou un achat initial pour y accéder

41) Un tutoriel est une séquence d'apprentissage dans un jeu qui guide le joueur pour l'aider à comprendre les mécaniques de jeu et les contrôles

42) ✓ Réponse : A) Un indicatif contenant des chiffres et des lettres se trouvant a la fin d'un fichier

43) Quel format de fichier est un document PowerPoint ?

43) Réponse : A) .pptx

44) Réponse : B) 1 000 Mo

45) Virtual Private Network, un réseau privé virtuel utilisé pour sécuriser la connexion Internet, Un VPN permet de créer une connexion sécurisée à Internet, souvent utilisée pour protéger la confidentialité de l'utilisateur

46) Un logiciel malveillant qui peut endommager ou perturber le fonctionnement d'un ordinateur, Un logiciel malveillant qui peut endommager ou perturber le fonctionnement d'un ordinateur.

Les virus informatiques se propagent souvent via des fichiers ou des emails infectés et peuvent causer des dommages importants à un appareil.

47) Permettre de stocker et d'accéder aux données à distance via Internet

48) Un message envoyé via Internet à l'aide d'un service de messagerie électronique

49) Une application de partage de photos et de vidéos.
Instagram permet aux utilisateurs de publier et de partager des images et des vidéos.

50) .zip