# ProfCollege

# Une aide pour utiliser LATEX au collège

Christophe Poulain chr poulain -- at -- gmail . com

Version 0.99-g – Septembre 2021

#### Résumé

Cet ensemble de commandes devrait servir à faciliter l'utilisation de L'ILX pour les enseignants de mathématiques en collège. Il concerne évidemment la partie mathématique du travail d'enseignant mais également son éventuel rôle de professeur principal.

Ce package est à utiliser avec :



- la version 3.00 (ou supérieure) du package siunitx;
- la version 1.4.h (ou supérieure) du package xintexpr.

Une distribution 2021 à jour comporte des versions au moins égales à celles nécessaires.



# Table des matières

1	Utiliser le package ProfCollege	7
2	Les tables de multiplication et d'addition	9
3	Différents types de papiers	11
4	L'écriture de grandeurs	16
5	Écrire les nombres en lettres	18
6	Les tableaux de conversion et tableaux de numération	20
7	Questions - réponses à relier	31
8	Les questionnaires à choix multiples	34
9	Les questions « flash »	40
10	Rapido	48
11	Les formules de périmètre, d'aire, de volume	<b>5</b> 0
<b>12</b>	Le théorème de Pythagore	<b>52</b>
13	La somme des angles d'un triangle	63
14	Le théorème de Thalès	66
<b>15</b>	La trigonométrie	77
16	Les positions relatives de deux droites	81
<b>17</b>	Le repérage	83
18	Pyramide de nombre	93
19	Programme de calcul	95
<b>20</b>	Les nombres premiers	99
<b>21</b>	La représentation graphique de fractions	103
<b>22</b>	Décomposer une fraction décimale	107
<b>23</b>	La simplification d'écritures fractionnaires	108
<b>24</b>	Ranger des nombres rationnels relatifs	110
<b>25</b>	Les puissances	112
<b>26</b>	La proportionnalité	113
<b>27</b>	Les pourcentages	116
<b>28</b>	Les ratios	120
<b>29</b>	Les statistiques	<b>12</b> 3
<b>30</b>	Les probabilités	141
31	Les fonctions affines	144

32 Les fonctions	149
33 Le tableur	156
34 Les briques Scratch	159
35 La distributivité	174
36 La résolution d'équations du premier degré	187
37 Une aide à l'autonomie	200
38 Bulles et cartes mentales	204
39 « Bon de sortie »	207
40 Calculatrice	210
41 Des réseaux sociaux?	212
42 Labyrinthe	219
43 Labyrinthe de nombres	222
44 Triominos	226
45 Dessin gradué	228
46 Colorilude	233
47 Qui suis je?	235
48 Mots empilés	239
49 Mots codés	241
50 Mosaïque	244
51 Des cartes à jouer	248
52 Des dominos à jouer	259
53 Professeur principal	263
54 Quelques éléments pratiques	302
55 Exemples	304
56 Compléments	311
57 Problèmes connus	320
58 Historique	321

## **Avant-propos**

L'idée de ce « package » est venue naturellement après plusieurs années d'utilisation de LATEX en collège et surtout, après un stage animé en janvier 2020. Rassembler les commandes déjà écrites, en améliorer d'autres, en créer de nouvelles... sont les besoins ressentis après cette animation. Le confinement, malheureusement, m'a permis de mettre en œuvre ce projet.

Il a pris corps au fil des idées, des découvertes de programmation, des échanges avec Thomas Dehon <sup>1</sup>. Il se veut *pratico-pratique*, sans prétention aucune concernant la programmation *latexienne*. Néanmoins, les facilités qu'il apporte devraient aider les collègues souhaitant sauter le pas et utiliser LATEX en collège.

Pour la partie technique, différents packages <sup>2</sup> sont automatiquement chargés :

- les classiques mathtools, amssymb, siunitx, multicol, xcolor;
- les calculatoires xlop, xfp, modulus;
- les « gestionnaires » simplekv, ifthen, xstring, xinttools;
- les graphiques gmp, tikz et certaines de ses librairies, tcolorbox;
- quelques autres plus particuliers: hhline, environ, datatool, iftex.

En complément, neuf packages <sup>3, 4</sup>METAPOST sont nécessaires :

- PfcConstantes.mp pour définir quelques constantes;
- PfcCalculatrice.mp pour les touches et écran d'une calculatrice;
- PfCLaTeX.mp pour l'écriture de certaines étiquettes;
- PfCGeometrie.mp pour les tracés géométriques;
- PfCAfficheur.mp pour l'utilisation d'un afficheur « sept segments »;
- PfCMosaique.mp pour créer des... mosaïques;
- PfCSvgnames.mp pour avoir accès à certaines couleurs prédéfinies;
- et PfCScratch.mp / PfCScratchpdf.mp pour afficher les briques utilisées par Scratch.

#### Enfin, je tiens à remercier :

- Thomas Dehon, Laurent Lassalle Carrere et Éric Elter pour les échanges pédagogiques;
- Maxime Chupin, Denis Bitouzé et Patrick Bideault pour leurs apports latexiens;
- et une nouvelle fois, Éric Elter pour sa relecture très pointue de la présente documentation.

#### **Installation**

Le package ProfCollege étant disponible sur https://ctan.org/pkg/profcollege, il est contenu dans les distributions TEX Live et MikTEX récentes.

Cependant, si vous utilisez une ancienne version de ces distributions (ou d'autres), il faudra certainement installer manuellement le package ProfCollege ainsi que les packages nécessaires à son utilisation. Dans ce cas, l'installation du package ProfCollege se fera dans un répertoire local <sup>5, 6</sup>.

- 1. Un ancien élève, devenu collègue.
- 2. Tous sont disponibles dans les distributions TEXLive ou MikTEX.
- 3. Tous sont joints au package et leur installation est faite en même temps que celle du package ProfCollege.
- 4. Leurs noms a été modifiés (suppression du tiret) pour une meilleure utilisation sous Mac.
- 5. Pour les fichiers tex :
- Sous Linux: →home → (utilisateur) → texmf → tex → latex →
- Sous Mac: \*Users \* (utilisateur) \* Library \* texmf \* tex \* latex \*
- Sous Windows: C: → Users → ⟨utilisateur⟩ → texmf → tex → latex →

#### Pour les fichiers METAPOST :

- Sous Linux: →home → ⟨utilisateur⟩ → texmf → metapost →
- Sous Mac: →Users → (utilisateur) → Library → texmf → metapost →
- Sous Windows: C: → Users → ⟨utilisateur⟩ → texmf → metapost →
- 6. À noter que sous Windows, avec la distribution MikTeX, il faudra en plus :
- ouvrir la console MikTeX et la page des préférences;
- $-\!\!\!-$  prendre l'onglet « Directories » (ou répertoires) ;
- cliquer sur « Add » (ou Ajouter) et chercher le dossier C: Users (utilisateur) texmf tex latex •

#### Lecture de la documentation

Les commandes fournies par le package ProfCollege sont, pour la plupart, construites sur un système de clés. Ce sont des paramètres passés à une commande pour modifier / adapter son comportement. Dans l'exemple ci-dessous, la clé (Reciproque) permet à la commande \Pythagore d'afficher la preuve qu'un triangle est rectangle.

\Pythagore [Reciproque] {ABC} {5} {4} {3}

Dans le triangle ABC, [AC] est le plus grand côté.

$$AC^2 = 5^2 = 25$$
 
$$AB^2 + BC^2 = 4^2 + 3^2 = 16 + 9 = 25$$
 
$$AC^2 = AB^2 + BC^2$$

Comme  $AC^2 = AB^2 + BC^2$ , alors le triangle ABC est rectangle en B d'après la réciproque du théorème de Pythagore.

Selon les choix pédagogiques, on peut vouloir écrire les calculs en colonnes. Dans ce cas, pour modifier le comportement de la clé (Reciproque), on peut utiliser la « sous-clé » (ReciColonnes).

\Pythagore [Reciproque, ReciColonnes] {ABC} {5} {4} {3}

Dans le triangle ABC, [AC] est le plus grand côté.

Comme  $AC^2=AB^2+BC^2$ , alors le triangle ABC est rectangle en B d'après la réciproque du théorème de Pythagore.

Un cadre tel que celui ci-dessous explique ce comportement.

# La clé (Reciproque) effectue la preuve qu'un triangle est ou n'est pas rectangle. La clé (ReciColonnes) 7 valeur par défaut : false affiche les calculs en colonnes et non en lignes.

<sup>7.</sup> Le trombone utilisé est issu du package bclogo de Maxime Chupin.

De plus, dans cette documentation, il est souvent fait état de trois modes :

- le mode texte : c'est le mode... texte (a);
- le mode mathématique : c'est lorsqu'on se trouve dans un environnement \$...\$;
- le mode mathématique hors texte : c'est lorsqu'on se trouve dans un environnement \[...\].

Selon les commandes, elles peuvent être utilisées dans un ou plusieurs de ces modes. Par exemple :

— la commande \Pythagore [Reciproque] {ABC} {5} {4} {3} est acceptée en mode texte alors qu'en mode mathématique, elle provoque une erreur;

```
$\Pythagore[Reciproque] {ABC} {5} {4} {3}$

Undefined control sequence.
<argument> Dans le triangle $ABC$, $[\NomA
\NomC]$ est le plus grand côté.\ifboolKV [Cl
1.1 $\Pythagore[Reciproque] {ABC} {5} {4} {3}$$
```

— alors que la commande \Simplification \{15\} \{25\} s'utilise indifférement du mode choisi.

```
\og $\frac{15}{25}$ se simplifie en \Simplification{15}{25}\fg{} ou \og On écrit $\frac{15}{25}= \Simplification{15}{25}$\fg{} ou \og La simplification de $\frac{15}{25}$ est :% \[\Simplification{15}{25}\]

\[ \frac{15}{25}$ se simplifie en \frac{3}{5} \times ou \cdot On écrit \frac{15}{25} = \frac{3}{5} \times ou \cdot La simplification de \frac{15}{25} \text{ est :} \]

\[ \frac{15}{25}$ se simplifie en \frac{3}{5} \times ou \cdot On écrit \frac{15}{25} = \frac{3}{5} \times ou \cdot La simplification de \frac{15}{25} \text{ est :} \]
```

Lors de la description d'une commande, si rien n'est indiqué, cela signifie qu'elle est utilisable *uni*quement en mode texte. Sinon, les modes adéquats sont précisés.

Parfois, dans les codes proposés, on aperçoit un % (tel que dans le code ci-dessus). Leur rôle peut être :

- d'annoncer un commentaire;
- d'éviter les espaces parasites qui pourraient engendrer une mise en forme incorrecte des documents produits;
- d'« aérer » le code proposé.

## 1 Utiliser le package ProfCollege

Comme tous les autres packages (All) LATEX, il faut utiliser la commande \usepackage {ProfCollege} 8, 9.

```
\documentclass{article} \usepackage{ProfCollege} \begin{document} \Pythagore [Entier, Exact] {ABC} {3} {4} {} \end{document} \

Dans le triangle ABC rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

AC^2 = AB^2 + BC^2
AC^2 = 3^2 + 4^2
AC^2 = 9 + 16
AC^2 = 25
AC = 5 \text{ cm}
```

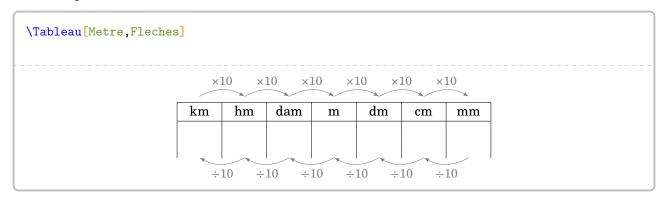
Le résultat produit est conforme aux attentes, le package ProfCollege ne gère ni les fontes (c'est la fonte de base qui est utilisée), ni le format de page (la géométrie de la page obtenue est celle de base)... Voici un exemple un peu plus complet.

```
\documentclass[12pt,a4paper,french]{article} \usepackage{ProfCollege} \% Pour gérer la fonte. \usepackage{fourier} \% Pour gérer la géométrie de la page. \usepackage[margin=1cm,noheadfoot]{geometry} \% Pour utiliser les usages français grâce au <french> de l'option de classe. \usepackage{babel} \begin{document} \text{kegoif{document}} \text{ResolEquation[Lettre=t,Entier,Simplification,Solution]{6}{-3}{1}{2} \end{document} \end{document} \text{tr==t,Entier,Simplification,Solution]{6}{-3}{1}{2} \text{tr==5} \text{t} = 5 \text{t} = 5 \text{t} = 1 \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } 6t-3=t+2 \text{ a une unique solution } : t=1. \text{L'équation } t=1. \
```

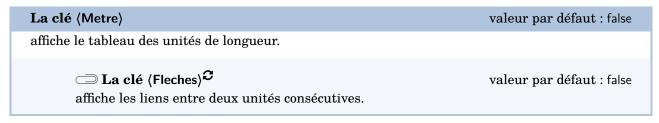
<sup>8.</sup> On se réfèrera à la page 320 pour les problèmes connus.

<sup>9.</sup> Le package ProfCollege est utilisable en pdfLATEX, XALATEX et LuaLATEX (suite à une proposition de Maxime Снирім).

Lorsqu'on utilise le package ProfCollege, une double compilation est parfois nécessaire, par exemple pour obtenir le positionnement correct <sup>10</sup> des flèches dans le tableau ci-dessous.



Cette double compilation est indiquée par le symbole **2**.



De même, pour les utilisateurs de pdfLATEX et XALATEX, une compilation en shell-escape <sup>11</sup> est parfois nécessaire, par exemple pour obtenir la figure ci-dessous.



Cette compilation en shell-escape est indiquée par le symbole 🗹.

La clé ⟨Figure⟩<sup>L'</sup> valeur par défaut : false permet d'afficher une figure en accord avec le ratio demandé.

L'écriture des nombres est un point essentiel de l'enseignement des mathématiques.

Pour cela, le package ProfCollege charge le package siunitx afin d'avoir un affichage correct des divers nombres intervenant dans les calculs ainsi qu'une gestion automatique des espaces lors d'utilisation d'unités de grandeurs (page 16).

```
1000 est différent de $1 000$ lui-
même différent de 1 000.

1000 est différent de $1 000$ lui-
même différent de $1 000$ lui-
même différent de \num{1000}.

1000 est différent de 1000 lui-même différent de 1000.
```

<sup>10.</sup> Ce positionnement correct des flèches est géré par  $\mathrm{Ti}k\mathrm{Z}$ .

<sup>11.</sup> Pour des compléments d'information, on se réfèrera à la page 312.

## 2 Les tables de multiplication et d'addition

Pour pouvoir afficher des tables de multiplication ou d'addition, on utilise la commande :

 $Tables[\langle clés \rangle] \{a\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le nombre dont on veut afficher, le cas échéant, « la » table de multiplication ou d'addition.

	i	×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	i	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
		3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
\footnotesize	i	4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
		5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
		6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
	1	7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
		8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
	1	9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
	I	10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Par défaut, il s'agit d'une table complète de multiplication. On peut utiliser les clés suivantes pour modifier la mise en forme.

La clé (Couleur) valeur par défaut : white

colorie  $^{12}$  la table pour faire apparaı̂tre la symétrie.

% Il faut choisir
% une couleur pleine, pas
% une sous la forme
% <gray!15>.
% Ou il faut la définir
% avant.
\footnotesize
\Tables[Couleur=Crimson]{}

×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

## La clé (Debut)

valeur par défaut : 0

permet de choisir le début de « la plage » de la table.

La clé (Fin)

valeur par défaut : 10

permet de choisir la fin de « la plage » de la table.

\Tables[Debut=6,Fin=9]{}

×	6	7	8	9
0	0	0	0	0
1	6	7	8	9
2	12	14	16	18
3	18	21	24	27
4	24	28	32	36
5	30	35	40	45
6	36	42	48	54
7	42	49	56	63
8	48	56	64	72
9	54	63	72	81
10	60	70	80	90

<sup>12.</sup> Le package ProfCollege permet d'utiliser des couleurs dans plusieurs de ses commandes. Pour cela, il charge le package xcolor avec l'option svgnames. On lira une très courte introduction à la page 311. Pour davantage de précisions, on pourra se référer à la documentation du package xcolor.

La clé (Seul) valeur par défaut : false

permet de se focaliser sur une table particulière.

```
\Tables[Seul]{7}
 0
     ×
        7
           =
                0
 1
        7
                7
 2
        7
     ×
               14
 3
        7
               21
     ×
        7
 4
           =
               28
        7
               35
 5
     ×
           =
 6
     ×
        7
           =
               42
 7
        7
           =
               49
     ×
        7
 8
           =
               56
     ×
        7
               63
 9
           =
     ×
10
     \times 7
               70
           =
```

```
\Tables [Seul, Debut=1, Fin=10] {7}
 1
     ×
        7
 2
     ×
        7
               14
 3
        7
               21
     ×
        7
               28
 4
     ×
       7
 5
           =
               35
        7
               42
 6
     ×
           =
 7
     X
        7
           =
               49
        7
               56
 8
           =
     X
        7
 9
           =
               63
     X
10
        7
               70
     X
           =
```

valeur par défaut : false

On peut donc construire un ensemble nostalgique de tables de multiplication...

```
\begin{center}
       \mathcal{1}_{10}{\pi}
              \fbox{%
                    \tiny%
                    \setlength{\arraycolsep}{0.25\arraycolsep}\%
                    \Tables[Seul]{\i}%
                    \setlength{\arraycolsep}{4\arraycolsep}%
             }%
      }
\end{center}
                                                                 0 × 6 = 0

1 × 6 = 6

2 × 6 = 12

3 × 6 = 18

4 × 6 = 24

5 × 6 = 30

6 × 6 = 36

7 × 6 = 42

8 × 6 = 48

9 × 6 = 54

10 × 6 = 60
                                                                                                                                                                                        0 × 8 = 0

1 × 8 = 8

2 × 8 = 16

3 × 8 = 24

4 × 8 = 32

5 × 8 = 40

6 × 8 = 48

7 × 8 = 56

8 × 8 = 64

9 × 8 = 72

10 × 8 = 80
                                                                                                                                                                                                                                                    \begin{array}{ccccc} 0 & \times 9 = 0 \\ 1 & \times 9 = 9 \\ 2 & \times 9 = 18 \\ 3 & \times 9 = 27 \\ 4 & \times 9 = 36 \\ 5 & \times 9 = 45 \\ 6 & \times 9 = 54 \\ 7 & \times 9 = 63 \\ 8 & \times 9 = 72 \\ 9 & \times 9 = 81 \\ 10 & \times 9 = 90 \end{array}
                                                                                                                                                                                                                                                                                  x 1 = 0

x 1 = 1

x 1 = 2

x 1 = 3

x 1 = 4

x 1 = 5

x 1 = 6

x 1 = 7

x 1 = 8

x 1 = 9
                                          0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
```

Faire une table d'addition est également possible.

La clé (Addition)

```
permet d'afficher une table d'addition complète.
                                                                                                                 10
                                        0
                                              0
                                                            2
                                                                  3
                                                                                      6
                                                                                             7
                                                                                                    8
                                                                                                          9
                                                                                                                 10
                                                     1
                                                                         4
                                                                                5
                                        1
                                               1
                                                     2
                                                            3
                                                                  4
                                                                         5
                                                                                6
                                                                                             8
                                                                                                    9
                                                                                                          10
                                                                                                                 11
                                                     3
                                        2
                                               \overline{2}
                                                            4
                                                                  5
                                                                         6
                                                                                      8
                                                                                             9
                                                                                                   10
                                                                                                          11
                                                                                                                 12
                                        3
                                               3
                                                     4
                                                            5
                                                                  6
                                                                                8
                                                                                      9
                                                                                             10
                                                                                                   11
                                                                                                          12
                                                                                                                 13
\footnotesize
                                                                  7
                                                                                      10
                                                                                                   12
                                                                                                          13
                                        4
                                               4
                                                     5
                                                            6
                                                                         8
                                                                                9
                                                                                            11
                                                                                                                 14
\Tables[Addition]{}
                                        5
                                               5
                                                     6
                                                            7
                                                                  8
                                                                         9
                                                                               10
                                                                                      11
                                                                                            12
                                                                                                   13
                                                                                                          14
                                                                                                                 15
                                        6
                                               6
                                                     7
                                                            8
                                                                  9
                                                                         10
                                                                                            13
                                                                                                                 16
                                                                               11
                                                                                      12
                                                                                                   14
                                                                                                          15
                                        7
                                                            9
                                                                  10
                                                                         11
                                                                               12
                                                                                      13
                                                                                             14
                                                                                                   15
                                                                                                          16
                                                                                                                 17
                                               8
                                                     9
                                                           10
                                                                         12
                                                                               13
                                                                                                          17
                                        8
                                                                  11
                                                                                      14
                                                                                            15
                                                                                                   16
                                                                                                                 18
                                        9
                                               9
                                                     10
                                                           11
                                                                  12
                                                                         13
                                                                               14
                                                                                      15
                                                                                            16
                                                                                                   17
                                                                                                          18
                                                                                                                 19
```

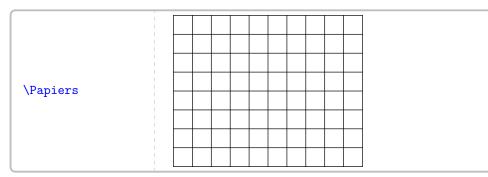
Les clés (Debut), (Fin) et (Seul) sont aussi disponibles pour ces tables d'addition.

## 3 Différents types de papiers

La commande \Papiers \( \begin{align\*}Papiers \begin{align\*}Papier & Papier & Papier

\Papiers[\langle cl\u00e9s\]

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).



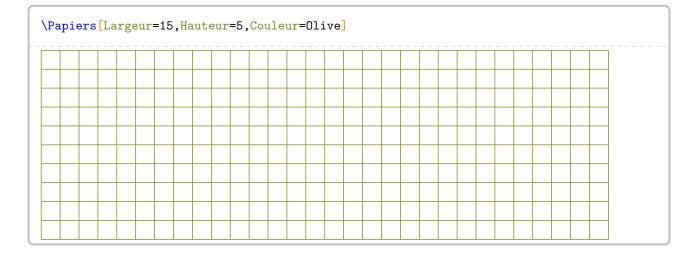
Par défaut, il s'agit d'un papier de type  $5 \times 5$ . On peut utiliser les clés suivantes pour paramétrer l'affichage.

La clé (Largeur) valeur par défaut : 5 modifie la largeur *totale* du papier. Elle est donnée en centimètre.

La clé (Hauteur) valeur par défaut : 5

modifie la hauteur totale du papier. Elle est donnée en centimètre.

La clé (Couleur) valeur par défaut : black modifie la couleur utilisée pour tracer le papier.



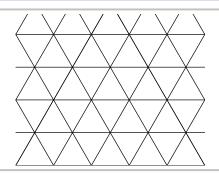
Les papiers disponibles sont accessibles par les clés suivantes.

La clé ⟨Seyes⟩⊡ valeur par défaut : false affiche un papier type Cahier « grand carreau ». \Papiers[Seyes, Largeur=8, Couleur=LightSteelBlue] La clé (Millimetre)<sup>☑</sup> valeur par défaut : false affiche un papier millimétré. \Papiers[Millimetre, Couleur=orange] La clé ⟨Isometrique⟩ 🗹 valeur par défaut : false affiche un papier isométrique. \Papiers[Isometrique]

## La clé (Triangle)<sup>☑</sup>

affiche un papier triangulaire.

\Papiers[Triangle]



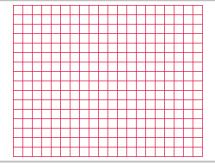
### La clé ⟨Grille⟩<sup>[]</sup>

valeur par défaut : -1

valeur par défaut : false

affiche, si la valeur est *positive*, un quadrillage de pas horizontal et vertical égal à la valeur de la clé  $\langle Grille \rangle^{\slashed{C}}$ .

\Papiers[Grille=0.25,Couleur=Crimson]



Les deux pages suivantes montrent le résultat de l'utilisation des deux clés ci-dessous. <sup>13</sup>

## La clé (PageEntiere) 2日

valeur par défaut : false

affiche le papier choisi sur l'intégralité de la page.

\Papiers [PageEntiere, Seyes, Couleur=LightSteelBlue]% \Pythagore{ABC}{7}{4}{}

## La clé ⟨ZoneTexte⟩<sup>℃</sup>

valeur par défaut : false

affiche le papier choisi sur l'intégralité de zone de texte de la page.

\Papiers [ZoneTexte, Couleur=LightSteelBlue] % \Trigo [Cosinus] {ABC} {3}{} {50}

<sup>13.</sup> Ces clés ont été ajoutées après découverte du package gridpapers.

Dans le triangle ABC rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :  $AC^2 = AB^2 + BC^2$  $7^2 = AB^2 + 4^2$  $49 = AB^2 + 16$  $AB^2 = 49 - 16$  $AB^2=33$  $AB = \sqrt{33}$  $AB \approx 5,74 \text{ cm}$ 

														_	_				$\rightarrow$	-	+-
							~ ( <b>i</b>	$\widehat{OA}$	٦,	_ A	B										
						co	S(I	3A(	J) =	$\bar{A}$	$\overline{C}$	3 50°									
								(F)	0.)		3										
						-	cos	(OU		$\bar{A}$	$\overline{C}$										
									α			3									
								Α	.C =	= - c	os (	50°	<del>-</del>								
								1	C	~ <i>1</i>	67	сm	,								
								71	.0 7	~ 4	,01	CIII									
																					+
																					+
																			$\perp$		_
T															T	T	T				
																					+
	_																		$\vdash$		+
																					_
																					_
															$\dashv$						+
															-				$\vdash$		+
																			$\vdash$		+
															$\dashv$						+
															-				$\vdash$		+
																			$\vdash$		+
															$\dashv$						+
																					+
																					$\top$
																			-		+
		1													- 1						

## 4 L'écriture de grandeurs

Le package ProfCollege fournit plusieurs commandes <sup>14</sup> pour écrire des grandeurs.



Ces commandes s'utilisent dans tous les modes.



- \Lg pour écrire des longueurs.

Et en utilisant les possibilités offertes par le package siunitx, on peut même écrire :

```
\Lg[km]{3d26} 3 \times 10^{26} \text{ km}
```

- \Aire pour écrire des aires.

- \Vol pour écrire des volumes.

- \Masse pour écrire des masses.

```
\label{eq:local_masse_lag_substitute} $$ \Masse[2.26] -- \Masse[kg]_{4} -- \Masse[hg]_{425} -- \Masse[dag]_{17} -- \Masse[dg]_{31254} -- \Masse[cg]_{3256} -- \Masse[mg]_{47} -- \Masse[t]_{2.57} -- \Masse[q]_{0.35} -- \Masse[ug]_{15} -- \Masse[ng]_{2.45} $$ $$ 2,26g - 4kg - 425hg - 17dag - 31254dg - 3256cg - 47mg - 2,57t - 0,35q - 15\mu g - 2,45ng $$ $$ $$
```

- \Capa pour écrire des capacités.

- \Temps pour écrire des temps, des durées, des heures.

```
 $$ \operatorname{Temps}_{1;9;2;12;7;35} -- \operatorname{Temps}_{2;4;3;6;7;7} -- \operatorname{Temps}_{2;;30} -- \operatorname{Temps}_{5;3;30} -- \operatorname{Temps}_{5;3;30} -- \operatorname{Temps}_{5;3;30} -- \operatorname{Temps}_{5;3;30} -- \operatorname{Temps}_{5;3;30;45} $$ 1 an 9 mois 2 j 12 h 7 min 35 s - 2 ans 4 mois 3 j 6 h 7 min 7 s - 2 ans 30 j - 3 mois 30 j - 15 ans 30 mois - 15 h 30 min 45 s $$ $$
```

<sup>14.</sup> Le principe de ces commandes a été suggéré par Denis Bitouzé. Éric Elter a proposé des ajouts. Les unités de référence ne sont pas toujours celles du système international mais celles qui sont les plus adaptées au collège.

- \MasseVol pour écrire des masses volumiques.

```
\label{eq:masseVol[kgm]{7.96}} 18 \ g/cm^3 - 7,96 \ kg/m^3
```

Vitesse pour écrire des vitesses.

```
\label{eq:continuous_selection} $$ \Vitesse[ms]_{9.81} -- \Vitesse[kms]_{0.98} -- \Vitesse[mh]_{9.8} $$ $$ 31 km/h - 9.81 m/s - 0.98 km/s - 9.8 m/h $$
```

Octet pour écrire des quantités d'octets.

```
\label{location} $$ \operatorname{locative}_{16} -- \operatorname{locative}_{12} -- \operatorname{locative}_{15} -- \operatorname{locative}_{18} $$ $$ 16 \ Go - 12 \ ko - 25,1 \ To - 125 \ Mo - 18 \ o$$ $$
```

- \Conso pour écrire une consommation électrique.

```
\Conso{25} 25 kWh
```

− \Prix pour écrire des prix.

```
\Prix{15} -- \Prix{12.4} -- \Prix{51.45} -- \Prix[0]{15}

15,00 € - 12,40 € - 51,45 € - 15 €
```

- \Temp pour écrire des températures.

```
\label{eq:Temp} $$ $$ Temp[K] {12} -- Temp[F] {12} $$ $$ 12 ^C - 12 K - 12 ^F $$
```

Pour les angles, on utilise la commande \ang du package siunitx.



## 5 Écrire les nombres en lettres

La commande \Ecriture permet d'écrire un nombre en lettres. Elle a la forme suivante :

\Ecriture [\langle cl\u00e9s] \nombre}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).
- nombre est le nombre à écrire en lettres.

\Ecriture{1235.75}	mille-deux-cent-trente-cinq-virgule-soixante-quinze
\Ecriture{0.556752}	zéro-virgule-cinq-cent-cinquante-six-mille-sept-cent-cinquante-deux

## La clé (Majuscule)

valeur par défaut : false

écrit le nombre en lettres avec une majuscule.

\Ecriture [Majuscule] {3.14} Trois-virgule-quatorze

On remarque que l'écriture en lettres utilise la réforme de 1990. On peut utiliser l'écriture « traditionnelle » (celel d'avant 1990) avec la clé suivante.

#### La clé (Tradition)

valeur par défaut : false

écrit le nombre choisi en utilisant les recommandations d'avant la réforme de 1990.

\Ecriture[Tradition] {1235.75}

mille deux cent trente-cinq virgule soixante-quinze

On peut vouloir éviter d'utiliser le mot « virgule ». Cela se fait avec la clé suivante.

#### La clé (Math)

valeur par défaut : false

remplace le mot « virgule » par le mot « unité(s) ».

La partie décimale est gérée jusqu'à  $10^{-6}$ .



☐ La clé ⟨E⟩

valeur par défaut : false

ajoute un « e » final. Cela est utile pour certains nombres (comme 21 par exemple).

□ La clé ⟨Zero⟩

valeur par défaut : false

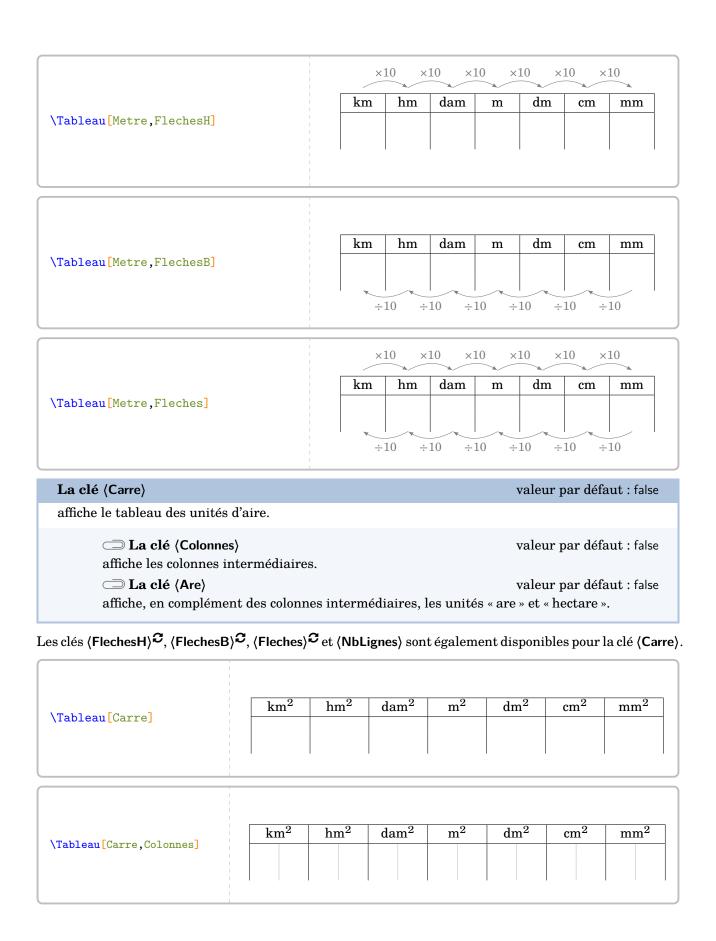
supprime l'écriture de la partie entière.

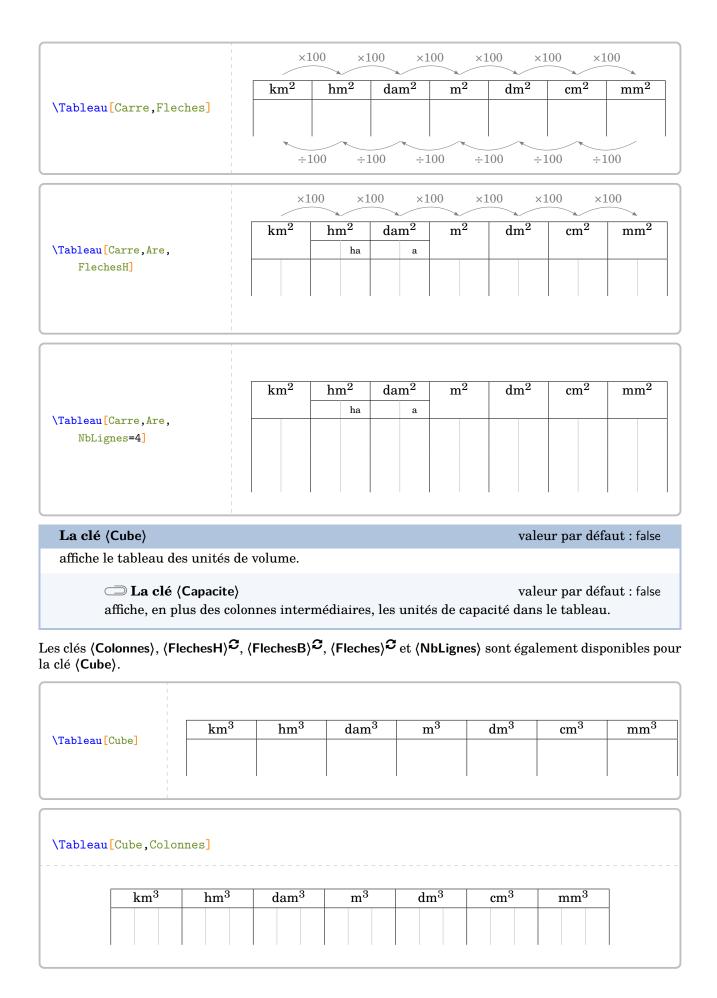
\Ecriture [Math] {1235.75}	mille-deux-cent-trente-cinq unités et soixante- quinze centièmes								
\Ecriture[Math,Tradition]{1235.75}	mille deux cent trente-cinq unités et soixante- quinze centièmes								
\Ecriture [Math, E, Tradition] {9561.5}	neuf mille cinq cent soixante et une unités et cinq dixièmes								

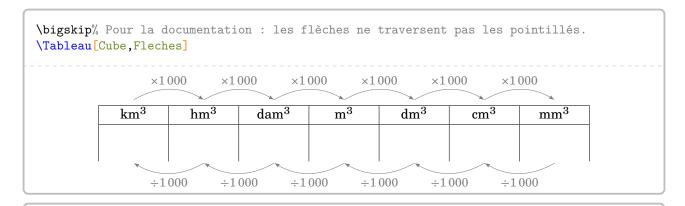
\Ecriture [Math, Tradition] {0.52}	zéro unité et cinquante-deux centièmes
\Ecriture[Math,Zero,Tradition]{0.52}	cinquante-deux centièmes

# 6 Les tableaux de conversion et tableaux de numération

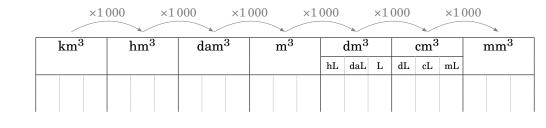
La commande \Tableau permet d'afficher rapio Elle a la forme suivante :	lement ce	rtains t	ableaux	k, notai	nment (	ceux de	conversio
\Tableau[\langle clés \rangle]							
où ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options, de mande.	ont au mo	oins une	est obl	igatoir	e, pour j	paramé	trer la coi
\Tableau							
Par défaut, les tableaux sont centrés. La commande seule n'affiche rien : il faut lui as	socier au	moins เ	ıne clé.				
Tableau de conversion							
La clé (Metre)					valeur p	oar défa	ut : false
affiche le tableau des unités de longueur.							
□ La clé (FlechesH)  affiche les liens entre deux unités com La clé (FlechesB)  affiche les liens entre deux unités com La clé (Fleches)  affiche les liens entre deux unités com La clé (NbLignes) permet à l'utilisateur de choisir le no	nsécutives nsécutives	s sur la s sur les	partie k	naute d passe d s haute	lu tablea valeur p u tablea valeur p e et bass valeu	au. oar défa au. oar défa e du ta	aut : false aut : false aut : false bleau. léfaut : 2
\Tablaau [Matura]	km	hm	dam	m	dm	cm	mm
\Tableau [Metre]							
\Tableau[Metre,NbLignes=4]	km	hm	dam	m	dm	cm	mm







\bigskip% Pour la documentation : les flèches ne traversent pas les pointillés. \Tableau[Cube, Capacite, FlechesH]



### La clé (Gramme)

valeur par défaut : false

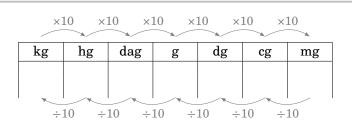
affiche le tableau des unités de masse.

Les clés (FlechesH)<sup>2</sup>, (FlechesB)<sup>2</sup>, (Fleches)<sup>2</sup> et (NbLignes) sont aussi disponibles pour la clé (Gramme).

\Tableau[Gramme] kg hg dag g dg cg mg

\bigskip% Pour la
 documentation : les
 flèches ne traversent pas
 les pointillés.

\Tableau[Gramme,Fleches]



La clé (Litre)

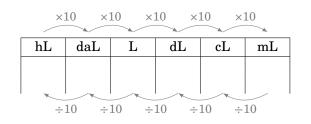
valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de contenance.

Les clés (FlechesH)2, (FlechesB)2, (Fleches)2 et (NbLignes) sont également disponibles pour la clé (Litre).



\bigskip% Pour la documentation :
 les flèches ne traversent pas
 les pointillés.
\Tableau[Litre,Fleches]



Pour chaque tableau, les positions des flèches sont repérées, de gauche à droite, par :

- les lettres de A à G pour celles du haut du tableau;
- les « lettres » de G1 à A1 pour celles du bas du tableau.

 $\begin{tabular}{ll} \hline \textbf{Même s'ils n'apparaissent pas avec la clé $$\langle \textbf{Litre}$$\rangle$, les repères $A$ et $G1$ sont présents mais non utilisés. } \\ \hline \end{tabular}$ 



Ainsi, on peut réaliser un affichage tel que celui ci-dessous.

```
\bigskip% Pour la documentation : les flèches ne traversent pas les pointillés.
\bigskip% Pour la documentation : les flèches ne traversent pas les pointillés.
\Tableau[Carre]%
\begin{tikzpicture}[remember picture,overlay]
  \draw[-stealth,out=30,in=150] (C) to node[above,midway]{\tiny$\times100$}(D);%
  \draw[-stealth,out=30,in=150] (D) to node[above,midway]{\tiny$\times100$}(E);%
  \draw[-stealth,out=70,in=110] (C) to node[above,midway] {\$\times\num{10000}\$}(E);%
\end{tikzpicture}
                                               \times 10000
                                      \operatorname{\mathsf{dam}}^{\overline{2}}
                                                           \mathrm{dm}^{\overline{2}}
                   km^2
                                                  m^2
                                                                              \text{mm}^{2}
                             hm^2
                                                                     cm^2
```

#### Tableau de numération

À côté des tableaux de conversion, il y en a un autre également très important : le tableau de numération. Plusieurs clés permettent de gérer son affichage. Les pages 26 à 30 proposent de nombreux exemples.

La clé (Entiers)	valeur par défaut : false
affiche le tableau de numération des nombres entiers jusqu'aux centai	nes de milliers.
☐ La clé (Millions)  complète le tableau avec la classe des millions.	valeur par défaut : false
$\bigcirc$ La clé (Milliards) complète le tableau avec la classe des milliards $et$ des millions.	valeur par défaut : false
<b>La clé ⟨Classes⟩</b> fait apparaître la répartition par classes.	valeur par défaut : false
☐ Les clés ⟨CouleurG⟩, ⟨CouleurM⟩, ⟨Couleurm⟩, ⟨Couleuru⟩ permettent de choisir les couleurs des cellules indiquant les cla	
<b>La clé ⟨Nombres⟩</b> fait apparaître la puissance de 10 (sous forme développée) corre	valeur par défaut : false spondante à chaque colonne.
<b>La clé 〈Puissances〉</b> fait apparaître la puissance de 10 (sous la forme 10···) correspon	valeur par défaut : false ndante à chaque colonne.

La clé (NbLignes) est également disponible pour la clé (Entiers).

La clé (Decimaux)	valeur par défaut : false
affiche le tableau de numération des centaines de milliers d'unités aux	millièmes de l'unité.
<b>La clé (Partie)</b> affiche « Partie entière - Partie décimale » dans le tableau.	valeur par défaut : false
☐ La clé ⟨Virgule⟩ masque, lorsqu'elle est placée à false, la virgule dans les lignes	valeur par défaut : true s de texte du tableau.

Les clés (NbLignes), (Millions), (Milliards), (Classes), (CouleurG), (CouleurM), (CouleurM), (CouleurM), (Nombres) et (Puissances) sont également disponibles pour la clé (Decimaux).

La clé (Prefixes)	valeur par défaut : false
affiche le tableau de numération avec les préfixes de giga à nano.	
$\bigcirc$ <b>La clé (Micro)</b> fait apparaître la partie décimale jusqu'à $10^{-6}$ .	valeur par défaut : false
$\bigcirc$ <b>La clé (Nano)</b> fait apparaître la partie décimale jusqu'à $10^{-9}$ .	valeur par défaut : false

Les clés (NbLignes), (Milliards), (Partie), (Classes), (Virgule), (CouleurG), (CouleurM), (CouleurM), (CouleurM), (Nombres), (Puissances) sont aussi disponibles pour la clé (Prefixes).

centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités

\Tableau[Entiers, NbLignes=4]

centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités

\Tableau[Entiers, Milliards]

centaines de n	illiards dizaines de milliar	ls unités de milliards	centaines de millions	dizaines de millions	unités de millions	centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités

\Tableau [Entiers, Millions]

с	entaines de millions	dizaines de millions	unités de millions	centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités

Clas	se des mil	lions	Clas	se des mil	liers	Classe des unités			
centaines de millions	centaines de millions dizaines de millions unités de millions		centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	
100 000 000	100 000 000 10 000 000 1 000 000		100 000	10 000	1000	100	10	1	

\Tableau[Entiers, Millions, Classes, Nombres, Puissances]

Clas	se des mil	lions	Clas	sse des mil	liers	Classe des unités			
centaines de millions	dizaines de millions	unités de millions	centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	
100 000 000	10 000 000	1000000	100 000	10 000	1000	100	10	1	
		×10 <sup>6</sup>			×10 <sup>3</sup>	×10 <sup>2</sup>	×10 <sup>1</sup>	×1	

\Tableau[Decimaux]

27

centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes
						,		
						,		

\Tableau[Decimaux,Millions]

centaines de millions	dizaines de millions	unités de millions	centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes
									,		
									,		

centaines de milliards	dizaines de milliards	unités de milliards	centaines de millions	dizaines de millions	unités de millions	centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités ,	dixièmes	centièmes	millièmes
											,			
											,			

\Tableau[Decimaux, Partie]

		Paı	tie décin	ıale				
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes
					,			
					,			

\Tableau[Decimaux,Partie,Virgule=false]

		Pai	rtie décin	nale				
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes
						,		
						,		

\Tableau[Decimaux, Classes]

Classe des milliers			Cla	sse des un	ités	,			
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines dizaines unités ,		, dixièmes	centièmes	millièmes		
						,			
						,			

28

		Partie	entière			,	Par	tie décin	ale
Classe des milliers			Cla	sse des un	ités				
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	,	dixièmes	centièmes	millièmes
						,			
						,			

\Tableau[Decimaux, Milliards, Partie, Classes, Nombres, CouleurG=blue!15, CouleurM=green!15, Couleurm=red!15, Couleuru=Cornsilk]

Partie entière ,												Partie décimale		
Class	Classe des milliards Classe des millions		Clas	se des mill	illiers Classe des unités		ités ,							
centaines de milliards	dizaines de milliards	unités de milliards	centaines de millions	dizaines de millions	unités de millions	centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités ,	dixièmes	centièmes	millièmes
100 000 000 000	10 000 000 000	1 000 000 000	100 000 000	10 000 000	1 000 000	100 000	10 000	1 000	100	10	1 ,	0,1 ou 1/10	0,01 ou $\frac{1}{100}$	0,001 ou 1/1000
											,			
											,			

\Tableau[Prefixes, Classes, Nombres, Micro]

Classe des milliers Classe des unités			,								
		kilo	hecto	déca	unités	deci	centi	milli			micro
100 000	10 000	1 000	100	10	1	0,1 ou 1/10	0,01 ou $\frac{1}{100}$	$0,001 \text{ ou} $ $\frac{1}{1000}$	0,000 1 ou 1 10 000	0,000 01 ou 1 100 000	0,000 001 ou 1 1 000 000
						,					

	Partie entière							, Partie décimale			
Classe des milliers			Class	se des u	nités	,					
		kilo	hecto	déca	unités	,	deci	centi	milli		
100 000	10 000	1 000	100	10	1	,	0,1 ou $\frac{1}{10}$	0,01 ou $\frac{1}{100}$	0,001 ou 1 1 000		
						,					

D'aucuns peuvent se demander comment a été réalisé ce changement d'orientation à l'intérieur d'un même document. Il faut utiliser le package pdflscape.

```
\documentclass[a4paper]{article}
\usepackage{ProfCollege}
\usepackage[margin=1cm,noheadfoot]{geometry}
\usepackage{pdflscape}
\begin{document}

\Tableau[Metre]
\begin{landscape}
 \Tableau[Decimaux,Millions]
\end{landscape}
\Tableau[Litre]
\end{document}
```

## 7 Questions - réponses à relier

La commande \Relie permet de créer des exercices avec des questions et réponses à relier. Elle a la forme suivante :

 $Relie[\langle clés \rangle] \{\langle Liste des éléments par ligne \rangle\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- 〈Liste des éléments par ligne〉 est donnée sous la forme  $^{15}$  c1-l1 / c2-l1 / n1 , c2-l1 / c2-l 2 / n2...

Dans le code ci-dessus, on ne voit pas l'intérêt des nombres n1, n2... jusqu'à l'utilisation de la clé suivante.

## La clé (Solution)

valeur par défaut : false

fait apparaître les solutions.

- % La première question (A) est associée à la proposition (B) et reliée à la troisième réponse (3).
- % La deuxième question (C) est associée à la proposition (D) et reliée à la première réponse (1).
- % La troisième question (E) est associée à la proposition (F) et reliée à la deuxième réponse (2).

\Relie[Solution] {A/B/3,C/D/1,E/F/2}

A B D D F

Les clés suivantes permettent d'affiner la présentation.

#### La clé (LargeurG)

valeur par défaut : 7 cm

modifie la largeur de la colonne de gauche.

A
C
E

A
B
C
F

#### La clé (LargeurD)

valeur par défaut : 2 cm

modifie la largeur de la colonne de droite qui est donc indépendante de la clé (LargeurG), car bien souvent les réponses sont moins longues que les questions.

<sup>15.</sup> c1 colonne 1; 11 ligne 1; n1 nombre 1...

```
La clé (Ecart) valeur par défaut : 2 cm
gère « la largeur <sup>16</sup> » entre les puces.
```

```
La clé (Stretch) valeur par défaut : 1.5
```

« aère » la présentation si besoin.

Par défaut, la commande ne centre pas le tableau sur la page... Voilà une solution.

```
\footnotesize
\begin{center}
  \Relie[LargeurG=11cm, Ecart=1cm] {%
    L'aire d'un carré de côté \Lg{5}/\Lg{18}/5,
    Le périmètre d'un rectangle de longueur \Lg{5} et de largeur \Lg{4}/\Lg{20}/1,
    L'aire d'un triangle ABC rectangle en AB=Lg\{6\} et AC=Lg\{5\}/\Aire24\}/4,
    Le périmètre d'un carré de côté \Lg{5}/\Aire{15}/2,
    L'aire d'un rectangle de longueur Lg\{6\} et de largeur Lg\{4\}/Aire\{25\}/3
  }
\end{center}
 L'aire d'un carré de côté 5 cm
                                                                                                          18\,\mathrm{cm}
 Le périmètre d'un rectangle de longueur 5\,\mathrm{cm} et de largeur 4\,\mathrm{cm}
                                                                                                          20\,\mathrm{cm}
                                                                                                          24\,\mathrm{cm}^2
 L'aire d'un triangle ABC rectangle en A tel que AB=6\,\mathrm{cm} et AC=5\,\mathrm{cm}
 Le périmètre d'un carré de côté 5\,\mathrm{cm}
                                                                                                          15\,\mathrm{cm}^2
                                                                                                          25\,\mathrm{cm}^2
 L'aire d'un rectangle de longueur 6\,\mathrm{cm} et de largeur 4\,\mathrm{cm}
```

<sup>16.</sup> Attention, il ne faut pas oublier que la commande \tabcolsep intervient.

On peut vouloir proposer davantage de réponses que de questions. Pour cela, il suffit de laisser les éléments des première et dernière colonnes vides.

```
\begin{center}
  \Relie[Solution,LargeurG=12cm,Ecart=0.5cm]{%
    /\Aire{25}/,
    L'aire d'un carré de côté \Lg{5}/\Aire{25}/1,
    /\Aire[dm] \{0.24\}/,
    Le périmètre d'un rectangle de longueur Lg[m]{6} et de largeur Lg[m]{4}/Lg[dm]{30}/9,
    /\Aire{24}/,
    L'aire d'un triangle $ABC$ rectangle en $A$ tel que $AB=\Lg[dm]{6}$ et $AC=\Lg[dm]{5}$/\Aire{
    1500}/6,
    /\Aire[m]{24}/,
    Le périmètre d'un carré de côté Lg{5}/Lg[dm]{15}/10,
    /\Lg[m]{20}/,
    L'aire d'un rectangle de longueur Lg[m]{6} et de largeur Lg[m]{4}/Lg{20}/7,
    /\Aire[dm]{30}/
\end{center}
                                                                                                   25\,\mathrm{cm}^2
                                                                                                   25\,\mathrm{cm}^2
 L'aire d'un carré de côté 5 cm
                                                                                                   0,24\,{\rm dm}^2
 Le périmètre d'un rectangle de longueur 6 m et de largeur 4 m
                                                                                                   30\,\mathrm{dm}
                                                                                                   24\,\mathrm{cm}^2
                                                                                                   1500\,\mathrm{cm}^2
 L'aire d'un triangle ABC rectangle en A tel que AB=6\,\mathrm{dm} et AC=5\,\mathrm{dm}
                                                                                                   24\,\mathrm{m}^2
 Le périmètre d'un carré de côté 5 cm
                                                                                                   15\,\mathrm{dm}
                                                                                                   20 m
 L'aire d'un rectangle de longueur 6 m et de largeur 4 m
                                                                                                   20\,\mathrm{cm}
                                                                                                   30\,\mathrm{dm}^2
```

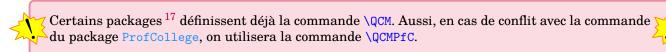
## 8 Les questionnaires à choix multiples

La commande \QCM permet de créer des QCM, outils de plus en plus présents dans les évaluations. La commande a la forme :

```
\label{localization} $$ \Q (clés) = {\Q uestion 1}_{a1&b1&...&nb1, Question 2}_{a2&b2&...&nb2,...} $$
```

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Question1) est une question posée;
- a1, b1... sont les réponses proposées en accord avec le nombre de réponses choisi;
- nb1 est le numéro de la bonne réponse.



Pour adapter la présentation des QCM, on utilise les clés ci-dessous.

```
La clé (Stretch) valeur par défaut : 1
« aère » le QCM.
```

```
\QCM[Stretch=2]{%
    Combien fait $1+1$ ?&2&$-2$&0&1,%
    Que vaut $2\times3$ ?&2&4&6&3
}

1/ Combien fait 1 + 1?
    2    -2    0
2/ Que vaut 2 × 3?
    2    4    6
```

```
La clé (Reponses) valeur par défaut : 3 modifie le nombre de propositions.
```

<sup>17.</sup> Par exemple, le package sesamanuel.

#### La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2 cm

modifie la largeur des colonnes de propositions.

```
\QCM[Stretch=2,Reponses=4,Largeur=1cm]{%
Combien fait $1+1$ ?&2&$-2$&0&1&1,%
Que vaut $2\times3$ ?&2&4&6&3&3
}
```

1/ Combien fait 1 + 1?	2	-2	0	1
$2$ / Que vaut $2 \times 3$ ?	2	4	6	3

#### La clé (Titre)

valeur par défaut : false

permet de faire apparaître le nom des colonnes des propositions.

☐ La clé (Nom)

valeur par défaut : Réponse

indique le nom des colonnes des propositions.

☐ La clé ⟨AlphT⟩

valeur par défaut : false

change, sous forme alphabétique, le compteur de numérotation des noms des colonnes des propositions.

```
\QCM[Stretch=2,Reponses=4,Titre,Nom=Choix]{%
Combien fait $1+1$ ?\&2\&$-2\$\&0\&1\&1,\%
Que vaut $2\times3\$ ?\&2\&4\&6\&3\&3
}
```

	Choix 1	Choix 2	Choix 3	Choix 4
1/ Combien fait 1 + 1?	2	-2	0	1
<b>2</b> / Que vaut 2 × 3?	2	4	6	3

```
\QCM[Stretch=2,Reponses=4,Titre,AlphT]{%
Combien fait $1+1$ ?\&2\&$-2\$\&0\&1\&1,\%
Que vaut $2\times3\$ ?\&2\&4\&6\&3\&3
}
```

	Réponse A	Réponse B	Réponse C	Réponse D
1/ Combien fait 1 + 1?	2	-2	0	1
<b>2</b> / Que vaut 2 × 3?	2	4	6	3

change, sous forme alphabétique, le compteur de numérotation des questions <sup>18</sup>.

```
\QCM[Stretch=2,Reponses=4,Alph]{%
$1+1=?$&2&$-2$&0&4&1,%
$2\times3=?$&2&4&6&8&3
}
```

A/1+1=?	2	-2	0	4
$\mathbf{B}/2\times3=?$	2	4	6	8

Cette clé  $\langle Alph \rangle$  force l'utilisation d'un compteur alphabétique qui empêche la compilation si le nombre de questions est supérieur à 26.

Dans ce cas, on peut utiliser le package alphalph sous la forme suivante :



```
\usepackage{alphalph}
\renewcommand*{\theQuestionQCM}{%
  \AlphAlph{\value{QuestionQCM}}%
```



Dans ce cas, il convient de ne pas utiliser la clé (Alph) de la commande \QCM.

#### La clé (Alterne)

valeur par défaut : false

permet de colorier, alternativement en blanc et gris, chacune des lignes du QCM.

```
\QCM[Alterne,Alph,Stretch=2,Reponses=4] {%
$1+1=?$&2&$-2$&0&4&1,%
$2\times3=?$&2&4&6&8&3,%
$2\times5+1=?$&9&10&11&12&3,%
$-5+4=?$&$-9$&$-1$&1&9&2
}
```

A/1+1=?	2	-2	0	4
$\mathbf{B}/\ 2\times 3=?$	2	4	6	8
$C/2 \times 5 + 1 = ?$	9	10	11	12
$\mathbf{D}/-5+4=?$	-9	-1	1	9

<sup>18.</sup> Afin d'éviter des écritures de questions sous la forme « 1/ 1+1=? ».

Il se peut que le QCM sorte physiquement de la page. Il faut alors couper le QCM.

#### La clé (Depart)

valeur par défaut : 1

modifie la première valeur du compteur de numérotation des questions.

```
\QCM[Depart=5,Alph,Stretch=2,Reponses=4] {%
  $1+1=?$&2&$-2$&0&4&1,%
  $2\times3=?$&2&4&6&8&3
}
\bigskip
\QCM[Depart=314,Stretch=2,Reponses=4] {%
  $2\times5+1=?$&9&10&11&12&3,%
  $-5+4=?$&$-9$&$-1$&1&9&2
}
 \mathbf{E}/1 + 1 = ?
                                           2
                                                         -2
                                                                        0
                                                                                      4
 F/2 \times 3 = ?
                                           2
                                                                                      8
                                                          4
                                                                        6
 314/2 \times 5 + 1 = ?
                                           9
                                                         10
                                                                        11
                                                                                      12
 315/-5+4=?
                                          -9
                                                         -1
                                                                        1
                                                                                      9
```

Enfin, on peut décider d'afficher les solutions du QCM.

### La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche, en couleur, la solution de chacune des questions du QCM.

☐ La clé (Couleur)

valeur par défaut : gray!25

permet le choix de la couleur utilisée pour indiquer les solutions du QCM.

\QCM[Stretch=2,Reponses=4,Solution,Couleur=yellow!15]{%
\$1+1=?\$&2&\$-2\$&0&4&1,%
\$2\times3=?\$&2&4&6&8&3}
}

1/1+1=?
2 -2 0 4
2/2 × 3 = ?
2 4 6 8

## Le cas des questionnaires « Vrai - Faux »

C'est un cas un peu particulier des QCM car il n'est pas nécessaire d'indiquer des propositions.

La clé (VF)	valeur par défaut : false	
permet de basculer le QCM sous la forme d'un questionnaire « Vrai - Faux ». Mais dans ce cas, il n'y a que la question et le numéro de la réponse dans la déclaration du questionnaire (1 pour une réponse « Vrai », 2 pour une réponse « Faux »).		
☐ <b>La clé ⟨NomV⟩</b> modifie le nom de la colonne « Vrai » ;	valeur par défaut : Vrai	
☐ La clé ⟨NomF⟩ modifie le nom de la colonne « Faux ».	valeur par défaut : Faux	
<b>La clé (Solution)</b> valeur par défaut : false affiche, par une croix, la solution de chacune des questions du « Vrai - Faux ».		

Les clés (Largeur), (Alterne), (Alph), (Stretch) sont aussi disponibles pour la clé (VF).

```
\QCM[VF,Alterne,Alph,Stretch=2]{%
$1+1=2$&1,%
$2\times3=7$&2,%
$1+4=5$&1,%
$2\times5=10$&1
}
```

	Vrai	Faux
$\mathbf{A}/\ 1+1=2$		
$\mathbf{B}/2 \times 3 = 7$		
$\mathbf{C}/1+4=5$		
$\mathbf{D}/2 \times 5 = 10$		

\QCM[VF,Alph,Stretch=2,NomV=True,NomF=False,Solution]{%
\$23\$ is one less than 24.&1,%
\$50\$ is five less than 45.&2,%
\$50\$ is ten more than 30.&2
}

	True	False
$\mathbf{A}$ / 23 is one less than 24.	×	
${f B}/$ 50 is five less than 45.		⋈
C/ 50 is ten more than 30.		⊠

### Un questionnaire « Vrai - Faux » à propositions multiples

Répondre « Vrai » ou « Faux » peut restreindre le champ des questionnements. On peut vouloir proposer des questionnaires possédant de multiples propositions similiaires de réponses.

La clé (Multiple)	valeur par défaut : false
permet de créer un « Vrai - Faux » à multiples propositions.	
☐ <b>La clé (Noms)</b> indique les propositions. Il faut que leur nombre soit en acc	valeur par défaut : A/B/C cord avec la clé <b>(Reponses)</b> .

Les clés (Alterne), (Solution), (Reponses), (Alph), (Stretch), (Depart) et (Largeur) sont aussi disponibles pour la clé (Multiple).



Pour indiquer les solutions, il faut utiliser 1 ou 0 en accord avec la clé (Reponses).



```
\QCM[Multiple,Depart=12,Alterne,Reponses=4,Alph,Stretch=2,Largeur=2.5cm,%
Noms={pair/impair/premier/divisible par 3}]{%
36 est un nombre\dots&1&0&0&1,%
17 est un nombre\dots&0&1&1&0,%
15 est un nombre\dots&0&1&0&1
}
```

	pair	impair	premier	divisible par 3
L/ 36 est un nombre				
<b>M</b> / 17 est un nombre				
<b>N</b> / 15 est un nombre				

```
\QCM[Multiple,Alterne,Solution,Reponses=4,Alph,Stretch=2,Largeur=2.5cm,%
Noms={pair/impair/premier/divisible par 3}] {%
36 est un nombre\dots&1&0&0&1,%
17 est un nombre\dots&0&1&1&0,%
15 est un nombre\dots&0&1&0&1
```

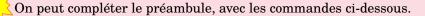
	pair	impair	premier	divisible par 3
<b>A</b> / 36 est un nombre	⊠			⊠
<b>B</b> / 17 est un nombre		⊠	⊠	
C/ 15 est un nombre		⊠		⊠

## 9 Les questions « flash »

Cette commande n'est destinée qu'à la vidéo-projection et n'est donc à utiliser qu'avec la classe beamer.

Comme indiqué dans la partie Problèmes connus (page 320), il ne faut pas oublier d'adapter les options de classe.

```
\documentclass[xcolor={table,svgnames}]{beamer}
```





```
% Pour une meilleure écriture des mathématiques.
\usefonttheme[onlymath]{serif}
% Pour supprimer les icônes de navigation.
\setbeamertemplate{navigation symbols}{}
```

De plus en plus utilisées en début de séance, les questions « flash » peuvent être construites avec la commande :

```
\QFlash[\langle clés \rangle] \{\langle Question \rangle / \langle Paramètre 1 \rangle / \langle Paramètre 2 \rangle ... \}
```

où

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- (Question) est la question proposée;
- 〈Paramètre 1〉... est une série de paramètres associés au type de questions « flash » choisi parmi les dix types de questions « flash » implantés.

Toutes les clés permettant de choisir le type de questions « flash » de cette partie sont incompatibles entre elles, mais une d'entre elles est obligatoire au bon fonctionnement de la commande \QFlash.



Chaque utilisation de la commande \QFlash crée une diapositive dans le fichier PDF final.



### Les types de questions « flash »

#### La clé (Simple) valeur par défaut : false

affiche un style simple, sans fioritures.

```
\QFlash[Simple]{%
Une clé usb a une capacité de stockage
  de \Octet[Go]{32}./%
\begin{enumerate}
  \item Convertir en \Octet[Mo]{}.
  \item Convertir en octets.
  \end{enumerate}
}

Une clé usb a une capacité de stockage de 32 Go.

1. Convertir en Mo.
2. Convertir en octets.
}
```

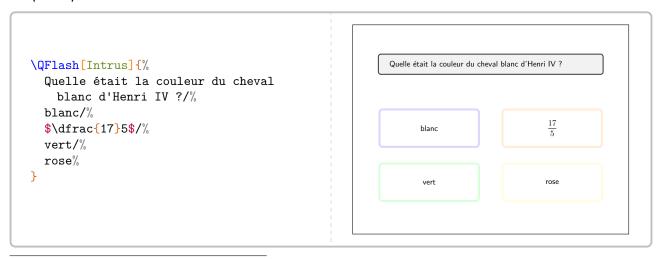
#### La clé (Kahout) valeur par défaut : false affiche un style proche des QCM Kahoot! <sup>19</sup> en ligne. ☐ La clé (Pause) valeur par défaut : false permet d'afficher les questions / propositions / calculs de réponse au besoin de l'enseignant. ☐ La clé ⟨Hauteur⟩ valeur par défaut : 0.2\textheight modifie la hauteur du cadre contenant les propositions. ☐ La clé ⟨Couleur1⟩ valeur par défaut : blue !10 modifie la couleur du cadre 1 des propositions. ☐ La clé (Couleur2) valeur par défaut : orange !10 modifie la couleur du cadre 2 des propositions. ☐ La clé ⟨Couleur3⟩ valeur par défaut : green !10 modifie la couleur du cadre 3 des propositions. ☐ La clé ⟨Couleur4⟩ valeur par défaut : yellow !10 modifie la couleur du cadre 4 des propositions.

```
QFlash[Kahout]{%
Quelle était la couleur du cheval
blanc d'Henri IV ?/%
blanc/%
$\dfrac{17}5$/%
vert/%
rose%
}
```

### La clé (Intrus) valeur par défaut : false

reprend le style de la clé (Kahout) en modifiant l'apparence des propositions de réponses.

Les clés (Pause), (Hauteur), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Intrus).



#### La clé (Numeration)

valeur par défaut : false

affiche des questions prédéfinies portant sur la numération entière.

Les clés  $\langle Pause \rangle$ ,  $\langle Couleur 1 \rangle$ ,  $\langle Couleur 2 \rangle$ ,  $\langle Couleur 4 \rangle$  sont aussi disponibles pour la clé  $\langle Numeration \rangle$ .

```
\QFlash[Numeration] {%
    18057/%
    dizaines/%
    1/%
    centaines/%
    1%
}

LE NOMBRE DU JOUR est: 18057

Le chiffre des dizaines est:

Le chiffre 1 représente le chiffre des:

Le nombre de centaines est:

1 est le nombre des:
```

## La clé (Decimal)

affiche des questions prédéfinies portant sur les nombres décimaux.

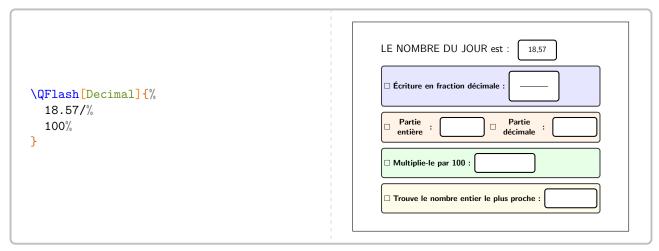
### ☐ La clé (Operation)

valeur par défaut : Multiplie

valeur par défaut : false

permet de changer l'opération à utiliser. Avec le texte déjà inscrit, la seule autre valeur possible de cette clé est Divise.

Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Decimal).



#### La clé (Mental) valeur par défaut : false

permet de travailler le calcul mental avec des questions prédéfinies.

Contrairement aux autres clés, le formatage des propositions n'est pas fait, afin de permettre de travailler sur différents types de nombres.

Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Mental).

```
% La commande \num, du package siunitx,
                                                                LE NOMBRE DU JOUR est :
                                                                                           18
    formate le nombre 0.15.
\QFlash[Mental]{\num{18}/%
                                                                           12
                                                                 ☐ Ajoute-lui
                                                                                         ☐ Soustrais-lui
  \num{12}/%
  \num{8}/%
                                                                 ☐ Multiplie-le par
                                                                                        ☐ Divise-le par
  \num{10}/%
  \sum{9}/\%
                                                                 ☐ Trouve
                                                                         20
                                                                             % de ce nombre.
  \num{20}/%
  $\dfrac13$%
}
                                                                 ☐ Trouve
                                                                             de ce nombre.
```

#### La clé (Expression)

valeur par défaut : false

permet de travailler sur une expression littérale avec des questions prédéfinies.

Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Expression).

La clé (Mesure) valeur par défaut : false

permet de travailler sur diverses conversions d'unités de mesure avec des questions prédéfinies.

Les clés  $\langle Pause \rangle$ ,  $\langle Couleur1 \rangle$ ,  $\langle Couleur2 \rangle$ ,  $\langle Couleur3 \rangle$ ,  $\langle Couleur4 \rangle$  sont aussi disponibles pour la clé  $\langle Mesure \rangle$ .

# La clé ⟨Heure⟩ valeur par défaut : false

permet de travailler la lecture d'heures et les calculs temporels. L'heure choisie est donnée sous la forme hhmmss.

□ La clé (Numerique) □ pour remplacer l'horloge par un afficheur numérique.

valeur par défaut : false

Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Heure).

```
% On utilise les commandes de grandeurs
définies dans la partie 3.

\QFlash[Heure] {121530/%
Ajoute \Temps{;;;;30}/%
Ajoute \Temps{;;;;45}/%
Soustrais \Temps{;;;;15}%
}

L'HEURE DU JOUR est:

Ajoute 30s:

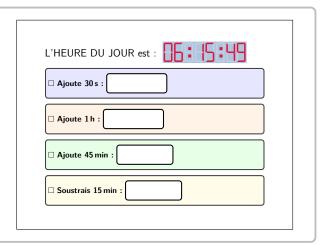
Ajoute 1h:

Ajoute 1h:

Soustrais 15 min:
```

```
% On utilise les commandes de grandeurs
   définies dans la partie 3.

QFlash[Numerique, Heure] {061549/%
   Ajoute \Temps{;;;;30}/%
   Ajoute \Temps{;;;;1}/%
   Ajoute \Temps{;;;;45}/%
   Soustrais \Temps{;;;;15}%
}
```





Toutes les questions de la clé (Heure) sont modifiables.



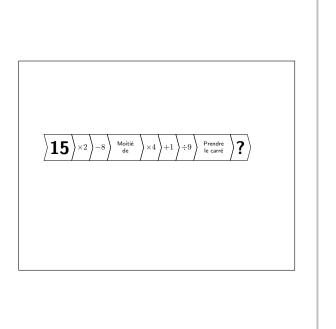
La clé (Daily) 20

valeur par défaut : false

permet de travailler, sous forme de jeu, le calcul mental qu'il soit numérique ou littéral.

La clé (Pause) est aussi disponible pour la clé (Daily).

```
\QFlash[Daily]{%
  15/%
  $\times2$/%
  $-8$/%
  \scriptsize%
  \begin{tabular}{c}
    Moitié\\
    de
  \end{tabular}/%
  $\times4$/%
  $+1$/%
  $\div9$/%
  \scriptsize%
  \begin{tabular}{c}
    Prendre\\
    le carré%
  \end{tabular}/%
  $-7$,
```





Toutes les questions de la clé (Daily) sont modifiables.



<sup>20.</sup> Cette clé provient d'une idée du « Daily Mail » :

La clé (Seul) valeur par défaut : false

laisse l'utilisateur seul aux commandes pour construire sa propre question « flash ». Elle est indiquée sous la forme d'un « titre » facultatif suivi d'au  $maximum \ 4$  questions.

Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Heure).

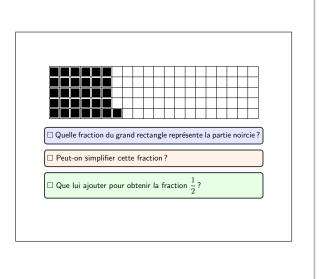
La clé (Seul) est accompagnée d'une commande \BoiteFlash.

```
\BoiteFlash{\$2x+3\}\
\BoiteFlash{\$2x+3\}\
```

```
\QFlash[Seul]{%
  \Large Le prix du jour est :
                                                             Le prix du jour est :
                                                                               17,00 €
    \BoiteFlash{\num{17,00} €}/%
  $\square$ Il augmente de 10 \%.
                                                              □ II augmente de 10 %
  \\Son nouveau prix est :
                                                              Son nouveau prix est
  \BoiteFlash{}/%
  $\square$ Il diminue de 20 \%.
                                                              □ II diminue de 20 %
  \\Son nouveau prix est :
                                                              Son nouveau prix est :
  \BoiteFlash{}%
}
```

```
% La figure utilisée est fournie avec le
    package ProfCollege.

\QFlash[Seul] {%
  \begin{center}
    \includegraphics{Doc-Flash-13-fig-1.
    pdf}
  \end{center}/
  $\square$ Quelle fraction du grand
    rectangle représente la partie
    noircie ?/%
  $\square$ Peut-on simplifier cette
    fraction ?/%
  $\square$ Que lui ajouter pour obtenir
    la
  fraction $\dfrac12$ ?
}
```



Dans la limite de 4, le nombre de questions est automatiquement détecté.



# Faire une évaluation associée

La clé (Evaluation)

Pour compléter les questions « flash », on peut les accompagner d'une évaluation « flash »...

valeur par défaut : false

transforme les questions	transforme les questions « flash » en évaluation « flash ».		
Cela désactive les environnements frame de beamer. Il convient donc de changer le préambule pour en retrouver un conforme à une utilisation papier.			
<pre>\QFlash[Kahout,Evaluat: 2/% 3/% \$\pi\$/% \$\dfrac34\$} \QFlash[Heure,Numerique Lis l'heure/% Ajoute-lui ;; Encadre-la par deux l Ajoute-lui \Temps{;;</pre>	e,Evaluation]{060807/% :;30}/% neures \og pleines		
	Тє	est	
2	3	$\pi$	$\frac{3}{4}$
L'HEURE DU JO	OUR est :	18:07	
☐ Lis l'heure :			
□ Ajoute-lui 30 min :			
☐ Encadre-la par deu	x heures « pleines » :		
□ Ajoute-lui 2h :			

# 10 Rapido

La commande \Rapido permet de créer des questionnaires de début d'heure <sup>21</sup>. Elle a la forme suivante :

```
\Rapido[\(\clés\)] \{q1/r1\\\q2/r2\\\...\}
où
  — (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
  — q1 est la question posée et r1 est un graphique, un cadre vide...
  \Rapido{%
    $9\times 5=$ / \BoiteRapido{}
    $Départ : 13~h~40 Arrivée 15~h~17. Quelle est la durée du trajet ? /\BoiteRapido{}
     Rapido nº1
                                                                    Date:
     9 \times 5 =
     Départ : 13 h 40 Arrivée 15 h 17. Quelle est la durée du trajet?
  \Rapido{%
    Indique un point de départ puis construis la figure associée au script suivant :
    \begin{center}
      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
      Place PoserStylo;
     Place Repeter("4");
      Place Avancer("5 carreaux");
     Place Tournerd("90");
      Place FinBlocRepeter;
    \end{Scratch}
    \end{center}
    / \Papiers[Largeur=3, Hauteur=3]
  }
     Rapido n°2
                                                                    Date:
     Indique un point de départ puis construis la figure associée
     au script suivant:
                            stylo en position d'écriture
                        épéter 4 fois
                          avancer de 5 carreaux pas
                         tourner 🖰 de 90 degré(s)
```

 $21.\ D'après\ https://www.facebook.com/groups/994675223903586/user/100017057226847\ et\ Laurent\ Lassale\ Carrere.$ 

modifie la largeur totale du rapido.

```
\Rapido[Largeur=0.5\linewidth]{%
$9\times 5=$ / \BoiteRapido{}
$Départ : \Temps{;;;13;40} Arrivée \Temps{;;;15;17}.\\Quelle est la durée du trajet ?
               /\BoiteRapido{}
\strut_{m}{0.4} = \label{eq:local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_
$$\dfrac34$ de 20 : /\BoiteRapido{}
§6 brioches coûtent \Prix{15}.\Combien coûtent 3 brioches ? /\BoiteRapido{}
    Rapido n°3 Date:
   9 \times 5 =
   Départ : 13 h 40 min
   Arrivée 15 h 17 min.
    Quelle est la durée du
   trajet?
    0.4 \, \text{km} =
    \frac{3}{4} de 20 :
                      brioches
                                                                         coûtent
   15,00€.
   Combien coûtent 3
   brioches?
```

La clé (Numero)

valeur par défaut : -

modifie le numéro du rapido.

```
\begin{multicols}{2}
  \Rapido[Numero=13]{$1+1=$/}

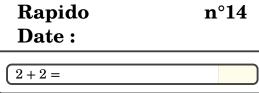
% Il y a un compteur qui s'incrémente automatiquement.
  \Rapido[]{$2+2=$/}
\end{multicols}

Rapido

Rapido

Rapido
```

Rapido	<b>n</b> °13
Date:	
1+1=	



#### Les formules de périmètre, d'aire, de volume 11

Il est toujours utile d'avoir une possibilité d'inclure un rappel sur les formules de périmètre, d'aire, de volume. C'est l'objet de cette commande \Formule qui a la forme suivante :

\Formule [\langle cl\u00e9s\]

où (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande.

La clé obligatoire est :

- soit la clé (Perimetre)<sup>2</sup> 

   <sup>C</sup> associée à la clé (Surface);
- soit la clé (Aire) C associée à la clé (Surface);
- soit la clé (Volume)<sup>€</sup> associée à la clé (Solide).

### La clé (Perimetre) 2 🗹

valeur par défaut : false

diamètre

Périmetre d'un cercle

\*\* diametre

permet d'afficher une des formules de calcul du périmètre d'une surface.

☐ La clé ⟨Surface⟩

valeur par défaut : carré

indique la surface à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué en minuscule <sup>22</sup> et choisi parmi : polygone, triangle, parallelogramme, losange, rectangle, carre, cercle.

☐ La clé ⟨Ancre⟩

valeur par défaut : {(0,0)}

permet de placer *au mieux* le rappel sur la page. L'ancre est donnée :

- -- soit de manière absolue dans le repère TikZ construit au moment de l'utilisation de la commande \Formule;
- soit de manière relative dans le repère TikZ de la page courante.

L'ancre est écrite entre {} et elle indique les coordonnées du centre de la figure <sup>23</sup> TikZ.

☐ La clé ⟨Angle⟩

valeur par défaut : 0

permet « d'orienter » le rappel.

☐ La clé ⟨Largeur⟩

valeur par défaut : 5 cm

modifie la largeur de la « boîte » entourant la formule rappelée.

☐ La clé (Couleur)

valeur par défaut : white

modifie la couleur de fond du rappel choisi.

% La définition de la couleur myyellow est : \definecolor{myyellow}{RGB}{242,226,149}.

% Positionnement relatif de l'ancre.

\Formule [Couleur=myyellow! 15, Perimetre, Surface=cercle, Ancre={([xshift=-4cm, yshift=-3cm] current page.north east)},Angle=-30]

% Positionnement absolu de l'ancre.

\Formule [Perimetre, Surface=parallelogramme, Ancre={(14,-2)}]

Périmètre d'un parallélogramme:

<sup>22.</sup> Cela permet de distinguer l'objet géométrique de la clé utilisée.

<sup>23.</sup> L'ensemble est une figure TikZ, d'où une nécessaire double compilation. METAPOST produit-les-figures géométriques, d'où une nécessaire compilation en shell-escape.

### La clé (Aire) CC

valeur par défaut : false

permet d'afficher une des formules de calcul de l'aire d'une surface.

### ☐ La clé ⟨Surface⟩

valeur par défaut : carré

indique la surface à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué en minuscule <sup>24</sup> et choisi parmi : triangle, parallelogramme, losange, rectangle, carre, disque et sphere.

Les clés (Ancre), (Angle), (Largeur) et (Couleur) sont aussi disponibles pour la clé (Aire) 2 ...

\Formule [Aire, Surface=triangle, Ancre={([xshift=3cm, yshift=-3cm] current page.west)}] \Formule [Aire, Surface=losange, Ancre={([xshift=5cm, yshift=7cm] current page.south west)}, Angle=-20, Largeur=6cm]

## La clé (Volume) 2 4

valeur par défaut : false

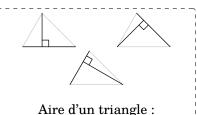
permet d'afficher une des formules de calcul du volume d'un solide.

### ☐ La clé ⟨Solide⟩

valeur par défaut : pavé

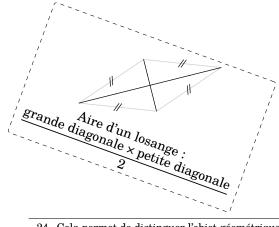
indique le solide à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué en minuscule et accentué et choisi parmi : pave (pour un pavé droit), cube, cylindre (pour cylindre de révolution), prisme 25 (pour prisme droit), cone (pour cône de révolution), pyramide 26 et boule.

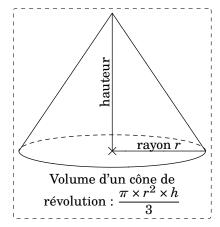
Les clés (Ancre), (Angle), (Largeur) et (Couleur) sont également disponibles pour la clé (Volume) 2 .



\Formule[Volume, Solide=cone, Ancre={([xshift=4cm, yshift=8cm] current page.south)}]

Aire d'un triangle: côté × hauteur relative à ce côté





- 24. Cela permet de distinguer l'objet géométrique de la clé utilisée.
- 25. Le prisme droit tracé est à base trapézoïdale.
- 26. La pyramide tracée est à base pentagonale.

## 12 Le théorème de Pythagore

La commande \Pythagore permet de rédiger la solution d'un exercice basé sur le théorème de Pythagore, sa réciproque ou la contraposée. Elle a la forme suivante :

 $\parbox{$\langle Clés \rangle $] {\langle Nom du triangle \rangle } {a} {b} {c}}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- $\langle Nom du triangle \rangle$  désigne un triangle donné comme en mathématiques (le triangle ABC); le (potentiel?) sommet de l'angle droit ayant la position centrale;
- a, b et c sont les longueurs des côtés (paramètres obligatoires).

Pour permettre les calculs, les paramètres a, b et c doivent respecter des conditions :

— le calcul de la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle, dont les côtés de l'angle droit mesurent a et b, se fait avec a ≤ b et c vide;

Pythagore permet d'écrire :  $AC^2 = AB^2 + BC^2$  % calcule la longueur de l' hypoténuse.  $AC^2 = 7^2 + 8^2$   $AC^2 = 49 + 64$   $AC^2 = 113$   $AC = \sqrt{113}$   $AC \approx 10,63 \text{ cm}$ 

— le calcul de la longueur d'un côté de l'angle droit d'un triangle rectangle d'hypoténuse de longueur a et dont l'autre côté de l'angle droit mesure b se fait avec a > b et c vide;

% Comme 10>5 alors la commande calcule % la longueur du côté de l'angle droit % manquant.

\Pythagore{IJK}{10}{5}{}

Dans le triangle IJK rectangle en J, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

Dans le triangle *ABC* rectangle en *B*, le théorème de

$$IK^{2} = IJ^{2} + JK^{2}$$

$$10^{2} = IJ^{2} + 5^{2}$$

$$100 = IJ^{2} + 25$$

$$IJ^{2} = 100 - 25$$

$$IJ^{2} = 75$$

$$IJ = \sqrt{75}$$

$$IJ \approx 8,66 \text{ cm}$$

la preuve (ou non) qu'un triangle dont les côtés mesurent a, b et c soit rectangle se fait avec a > b et a > c.

% Déterminer si le triangle est rectangle. \Pythagore[Reciproque]{IJK}{5}{3}{4}

Dans le triangle *IJK*, [*IK*] est le plus grand côté.

$$IK^2 = 5^2 = 25$$
 
$$IJ^2 + JK^2 = 3^2 + 4^2 = 9 + 16 = 25$$
 
$$IK^2 = IJ^2 + JK^2$$

Comme  $IK^2 = IJ^2 + JK^2$ , alors le triangle IJK est rectangle en J d'après la réciproque du théorème de Pythagore.

## Calculer avec le théorème de Pythagore

L'écriture du nom du triangle est à faire avec soin comme le montrent les exemples ci-dessous.

#### \Pythagore{AIR}{7}{3}{}

Dans le triangle AIR rectangle en I, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AR^{2} = AI^{2} + IR^{2}$$

$$7^{2} = AI^{2} + 3^{2}$$

$$49 = AI^{2} + 9$$

$$AI^{2} = 49 - 9$$

$$AI^{2} = 40$$

$$AI = \sqrt{40}$$

$$AI \approx 6,32 \text{ cm}$$

#### \Pythagore{RIA}{7}{3}{}

Dans le triangle RIA rectangle en I, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RA^{2} = RI^{2} + IA^{2}$$
  
 $7^{2} = RI^{2} + 3^{2}$   
 $49 = RI^{2} + 9$   
 $RI^{2} = 49 - 9$ 

$$RI^2 = 40$$

$$RI = \sqrt{40}$$

$$RI \approx 6.32 \text{ cm}$$

Passons en revue les clés disponibles. Elles portent sur la présentation générale, sur les calculs ou sur les figures qu'on pourra éventuellement associer aux calculs.

## La clé (Soustraction)

valeur par défaut : false

permet d'afficher le théorème de Pythagore sous sa forme soustractive  $^{27}$  lorsqu'on calcule la longueur d'un côté de l'angle droit.

\Pythagore[Soustraction]{IJK}{10}{5}{}

Dans le triangle IJK rectangle en J, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$IJ^2 = IK^2 - JK^2$$

$$IJ^2 = 10^2 - 5^2$$

$$IJ^2 = 100 - 25$$

$$I_2I^2 = 75$$

$$IJ = \sqrt{75}$$

$$IJ \approx 8,66 \text{ cm}$$

La clé (Egalite) valeur par défaut : false

permet de passer de l'écriture « le théorème de Pythagore » à l'écriture « l'égalité de Pythagore » qui était, un temps, apparue dans les programmes du cycle 4.

\Pythagore[Egalite]{FBT}{5}{7}{}

Comme le triangle FBT est rectangle en B, alors l'égalité de Pythagore est vérifiée :

$$FT^2 = FB^2 + BT^2$$

$$FT^2 = 5^2 + 7^2$$

$$FT^2 = 25 + 49$$

$$FT^2 = 74$$

$$FT = \sqrt{74}$$

$$FT \approx 8.6 \text{ cm}$$

<sup>27.</sup> Clé mise en place suite à une demande de Kévin Maladry.

La partie « calculs » de cette commande \Pythagore peut (et doit) être paramétrée. En effet, sans aucune clé, nous obtiendrons la rédaction fausse ci-dessous.

\Pythagore{RST}{6}{8}{}

valeur exacte.

Dans le triangle *RST* rectangle en *S*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RT^2 = RS^2 + ST^2$$
$$RT^2 = 6^2 + 8^2$$

$$RT^2 = 36 + 64$$

$$RT^2 = 100$$

$$RT = \sqrt{100}$$
$$RT \approx 10 \text{ cm}$$

On va pouvoir améliorer cette imprécision grâce à deux clés.

La clé (Exact) valeur par défaut : false indique que la valeur *finale* obtenue est une

La clé (Entier) valeur par défaut : false supprime l'étape avec la racine carrée <sup>28</sup>.

\Pythagore [Exact] {RST}{6}{8}{}

Dans le triangle RST rectangle en S, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RT^2 = RS^2 + ST^2$$

$$RT^2 = 6^2 + 8^2$$

$$RT^2 = 36 + 64$$

$$RT^2 = 100$$

$$RT = \sqrt{100}$$

$$RT = 10 \text{ cm}$$

% On couple les deux clés pour avoir % une rédaction correcte.

\Pythagore [Exact, Entier] {RST}{6}{8}{}

Dans le triangle RST rectangle en S, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RT^2 = RS^2 + ST^2$$

$$RT^2 = 6^2 + 8^2$$

$$RT^2 = 36 + 64$$

$$RT^2 = 100$$

$$RT = 10 \text{ cm}$$

Si la réponse aux calculs n'est pas un nombre décimal, on dispose alors des clés suivantes.

La clé (Racine)

valeur par défaut : false

stoppe la rédaction au niveau de l'écriture de la réponse sous sa forme d'une racine carrée.

\Pythagore [Racine] {IFB} {7} {5} {}%

Dans le triangle IFB rectangle en F, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$IB^2 = IF^2 + FB^2$$

$$7^2 = IF^2 + 5^2$$

$$49 = IF^2 + 25$$

$$IF^2 = 49 - 25$$

$$IF^2 = 24$$

$$IF = \sqrt{24}$$

<sup>28.</sup> C'est un choix pédagogique qui peut être débattu.

indique la précision <sup>29</sup> à utiliser pour l'écriture de la valeur approchée de la réponse.

\Pythagore[Precision=3]{FBI}{6}{9}{}

Dans le triangle FBI rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$FI^2 = FB^2 + BI^2$$

$$FI^2 = 6^2 + 9^2$$

$$FI^2 = 36 + 81$$

$$FI^2 = 117$$

$$FI = \sqrt{117}$$

$$FI = VIII$$

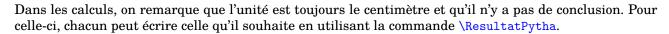
 $FI \approx 10,817 \text{ cm}$ 

L'affichage de la réponse tient compte de la précision demandée mais également des règles mathématiques. Par exemple, on a :

$$\sqrt{74} \approx 8,60232526704$$

mais avec une précision à  $10^{-2}$  près, il est affiché :

$$\sqrt{74} \approx 8.6$$



\Pythagore[Entier,Exact]{RST}-{600}-{800}-{} Le segment \$[RT]\$ mesure \ResultatPytha.
% Le nombre 1000 n'est pas "correctement"
% formaté avec la commande \ResultatPytha.

Dans le triangle RST rectangle en S, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RT^2 = RS^2 + ST^2$$

$$RT^2 = 600^2 + 800^2$$

$$RT^2 = 360\,000 + 640\,000$$

$$RT^2 = 1000000$$

$$RT = 1000 \text{ cm}$$

Le segment [RT] mesure 1000.

Mais attention, le nombre renvoyé par la commande \ResultatPytha n'est pas mis en forme automatiquement afin d'anticiper une éventuelle réutilisation (page 58). Cela peut se faire avec la commande \Lg (page 16).

\Pythagore[Entier,Exact]{RST}{6}{8}{}
La longueur \$RT\$ est égale à \Lg{\ResultatPytha}.

Dans le triangle *RST* rectangle en *S*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RT^2 = RS^2 + ST^2$$

$$RT^2 = 6^2 + 8^2$$

$$RT^2 = 36 + 64$$

$$RT^2 = 100$$

$$RT = 10 \text{ cm}$$

La longueur RT est égale à  $10 \, \mathrm{cm}$ .

<sup>29.</sup> Le calcul de la racine carrée est effectué jusqu'à la cinquième décimale.

permet le changement d'unité <sup>30</sup> dans l'écriture finale de la longueur cherchée.

#### \Pythagore[Unite=mm]{FBI}{9}{6}{}

Dans le triangle FBI rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$FI^{2} = FB^{2} + BI^{2}$$

$$9^{2} = FB^{2} + 6^{2}$$

$$81 = FB^{2} + 36$$

$$FB^{2} = 81 - 36$$

$$FB^{2} = 45$$

$$FB = \sqrt{45}$$

$$FB \approx 6.71 \text{ mm}$$

\Pythagore[Precision=3,Unite=km]{FBI}{9}{6}{}

Dans le triangle FBI rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$FI^{2} = FB^{2} + BI^{2}$$

$$9^{2} = FB^{2} + 6^{2}$$

$$81 = FB^{2} + 36$$

$$FB^{2} = 81 - 36$$

$$FB^{2} = 45$$

$$FB = \sqrt{45}$$

$$FB \approx 6,708 \text{ km}$$

## Prouver qu'un triangle est rectangle

### La clé (Reciproque)

valeur par défaut : false

permet de passer du calcul d'une longueur à la preuve qu'un triangle est ou n'est pas rectangle.

☐ La clé ⟨ReciColonnes⟩

valeur par défaut : false

permet de changer la présentation des calculs.

☐ La clé ⟨Faible⟩

valeur par défaut : false

permet d'enlever « d'après la contraposée du théorème de Pythagore » dans la rédaction.

La clé (**Egalite**) est disponible également pour la clé (**Reciproque**).

\Pythagore[Reciproque]{ERS}{17}{15}{8}

Dans le triangle *ERS*, [*ES*] est le plus grand côté.

$$ES^2 = 17^2 = 289$$
 
$$ER^2 + RS^2 = 15^2 + 8^2 = 225 + 64 = 289$$
 
$$ES^2 = ER^2 + RS^2$$

Comme  $ES^2=ER^2+RS^2$ , alors le triangle ERS est rectangle en R d'après la réciproque du théorème de Pythagore.

\Pythagore [Reciproque, Egalite] {RST} {8} {4.8} {6.4}

Dans le triangle RST, [RT] est le plus grand côté.

$$RT^2 = 8^2 = 64$$
 
$$RS^2 + ST^2 = 4,8^2 + 6,4^2 = 23,04 + 40,96 = 64$$
 
$$RT^2 = RS^2 + ST^2$$

Comme  $RT^2=RS^2+ST^2$ , alors l'égalité de Pythagore est vérifiée. Donc le triangle RST est rectangle en S.

<sup>30.</sup> Pour ne pas indiquer d'unité de longueur dans les calculs, on utilise la clé Unite={} localement ou la commande \setKVdefault [ClesPythagore] {Unite={}} globalement.

\Pythagore [Reciproque, Faible] {IJK} {9} {5} {6}

Dans le triangle *IJK*, [*IK*] est le plus grand côté.

$$IK^2 = 9^2 = 81$$
 
$$IJ^2 + JK^2 = 5^2 + 6^2 = 25 + 36 = 61$$
 
$$IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$$

Comme  $IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$ , alors le triangle IJK n'est pas rectangle.

\Pythagore[Reciproque, ReciColonnes] {IJK} {9} {5} {6}

Dans le triangle IJK, [IK] est le plus grand côté.

$$\begin{array}{c|ccccc}
IK^2 & IJ^2 + JK^2 \\
9^2 & 5^2 + 6^2 \\
& 25 + 36 \\
81 & 61
\end{array}$$

Comme  $IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$ , alors le triangle IJK n'est pas rectangle d'après la contraposée du théorème de Pythagore.

## Ajouter une figure

D'un point de vue de l'enseignement, il peut être intéressant d'associer une figure à une rédaction.

La clé 〈Figure〉<sup>년</sup>

valeur par défaut : false

crée et affiche une figure cohérente au nom du triangle et aux valeurs utilisés.

☐ La clé ⟨Angle⟩

valeur par défaut : 0

modifie l'orientation des figures.

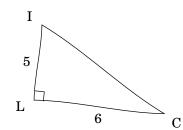
☐ La clé ⟨Echelle⟩

valeur par défaut : 1cm

modifie l'unité de longueur des figures.

\Pythagore[Figure]{ILC}{5}{6}{}

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle ILC rectangle en L, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$IC^2 = IL^2 + LC^2$$

$$IC^2 = 5^2 + 6^2$$

$$IC^2 = 25 + 36$$

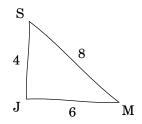
$$IC^2 = 61$$

$$IC = \sqrt{61}$$

$$IC \approx 7.81 \text{ cm}$$

\Pythagore [Reciproque, ReciColonnes, Figure, Echelle=8mm, Angle=30] {MJS}{8}{6}{4}

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle MJS, [MS] est le plus grand côté.

Comme  $MS^2 \neq MJ^2 + JS^2$ , alors le triangle MJS n'est pas rectangle d'après la contraposée du théorème de Pythagore.

## 

valeur par défaut : false

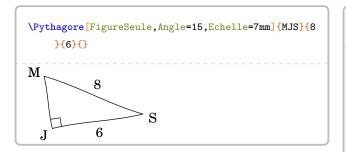
crée et affiche uniquement une figure cohérente au nom du triangle et aux valeurs utilisés.

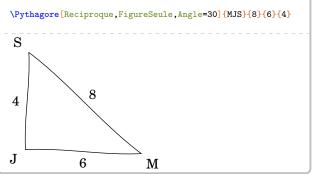
Les clés (Angle) et (Echelle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).



La figure n'est pas centrée ; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.

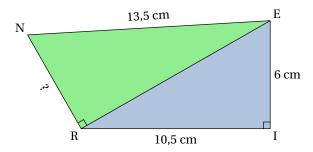






### « Enchaîner » des calculs de longueurs

On peut être amené  $^{31}$  à « enchaîner » deux calculs de longueur à l'aide du théorème de Pythagore. Si les nombres entiers et les valeurs exactes peuvent être réutilisés sans problème, reste le cas de la réutilisation des valeurs approchées comme sur la figure ci-contre  $^{32}$ .



- 31. Situation proposée par Laurent Lassalle Carrere.
- 32. D'après https://mep-outils.sesamath.net/manuel\_numerique/diapo.php?atome=36618&ordre=1.

```
\begin{multicols}{2}
  \Pythagore{EIR}{6}{10.5}{}%
```

\columnbreak

\Pythagore{NRE}{13.5}{12.09}{}% \end{multicols}

de Pythagore permet d'écrire :

Dans le triangle EIR rectangle en I, le théorème Dans le triangle NRE rectangle en R, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$ER^2 = EI^2 + IR^2 \qquad NE^2 = NR^2 + RE^2$$
 
$$ER^2 = 6^2 + 10,5^2 \qquad 13,5^2 = NR^2 + 12,09^2$$
 
$$ER^2 = 36 + 110,25 \qquad 182,25 = NR^2 + 146,168 \, 1$$
 
$$ER^2 = 146,25 \qquad NR^2 = 182,25 - 146,168 \, 1$$
 
$$NR^2 = 36,081 \, 9$$
 
$$ER \approx 12,09 \, \text{cm} \qquad NR = \sqrt{36,081 \, 9}$$
 
$$NR \approx 6,01 \, \text{cm}$$

Dans ce cas, si on écrit le théorème de Pythagore sous la forme :

il faut utiliser les clés ci-dessous.

### Les clés (EnchaineA), (EnchaineB), (EnchaineC)

valeurs par défaut : false

indiquent quelle valeur doit être substituée.

☐ Les clés (ValeurA), (ValeurB), (ValeurC) indiquent quelle valeur utiliser pour la substitution. valeurs par défaut : 0

\begin{multicols}{2} \Pythagore{EIR}{6}{10.5}{}%

\Pythagore [EnchaineB, ValeurB=146.25, Exact, Entier] {NRE} {13.5} {12.09} {}% \end{multicols}

de Pythagore permet d'écrire :

Dans le triangle EIR rectangle en I, le théorème Dans le triangle NRE rectangle en R, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$ER^2 = EI^2 + IR^2$$

$$ER^2 = 6^2 + 10,5^2$$

$$ER^2 = 36 + 110,25$$

$$ER^2 = 146,25$$

$$ER = \sqrt{146,25}$$

$$ER = \sqrt{146,25}$$

$$ER \approx 12,09 \text{ cm}$$

$$NE^2 = NR^2 + RE^2$$

$$13,5^2 = NR^2 + 146,25$$

$$182,25 = NR^2 + 146,25$$

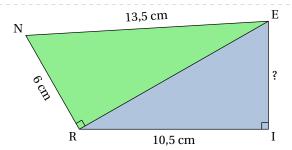
$$NR^2 = 182,25 - 146,25$$

$$NR^2 = 36$$

$$NR = 6 \text{ cm}$$

```
% Autre exemple.
\[\includegraphics{PythagoreSesamath-2}\]
\begin{multicols}{2}
  \Pythagore{ERN}{13.5}{6}{}%
```

\Pythagore [EnchaineC, ValeurC=146.25, Exact, Entier] {EIR} {12.09} {10.5} {} \end{multicols}



Dans le triangle ERN rectangle en R, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$EN^{2} = ER^{2} + RN^{2}$$

$$13.5^{2} = ER^{2} + 6^{2}$$

$$182.25 = ER^{2} + 36$$

$$ER^{2} = 182.25 - 36$$

$$ER^{2} = 146.25$$

$$ER = \sqrt{146.25}$$

$$ER \approx 12.09 \text{ cm}$$

Dans le triangle *EIR* rectangle en *I*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$ER^2 = EI^2 + IR^2$$
  
 $146,25 = EI^2 + 10,5^2$   
 $146,25 = EI^2 + 110,25$   
 $EI^2 = 146,25 - 110,25$   
 $EI^2 = 36$   
 $EI = 6$  cm

On peut vouloir insister sur le fait que  $ER^2 = 146,25$  est l'information utile.

## La clé (AvantRacine)

valeur par défaut : false

arrête l'écriture des calculs avant l'étape de la racine carrée.

\begin{multicols}{2} \Pythagore [AvantRacine] {ERN} {13.5} {6} {} %

\columnbreak

\Pythagore [EnchaineC, ValeurC=146.25, Exact, Entier] {EIR} {12.09} {10.5} {} \end{multicols}

Dans le triangle ERN rectangle en R, le théorème Dans le triangle EIR rectangle en I, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

de Pythagore permet d'écrire :

$$EN^2 = ER^2 + RN^2$$
  $ER^2 = EI^2 + IR^2$   $13.5^2 = ER^2 + 6^2$   $146.25 = EI^2 + 10.5^2$   $182.25 = ER^2 + 36$   $146.25 = EI^2 + 110.25$   $ER^2 = 182.25 - 36$   $EI^2 = 146.25 - 110.25$   $EI^2 = 36$   $EI = 6$  cm

#### Pour une remédiation

## La clé (Perso) 33

valeur par défaut : false

permet de personnaliser la rédaction utilisée grâce aux commandes \RedactionPythagore, \RedactionReciPythagore qui sont associées aux commandes \NomTriangle, \NomAngleDroit (ou \NomSommetB), \NomSommetA et \NomSommetC.

\renewcommand{\RedactionPythagore}{%
 Je sais que le triangle \$\NomTriangle\$
 est rectangle en \$\NomAngleDroit\$.
 Donc j'applique le théorème de
 Pythagore :%
}
\Pythagore [Perso, Exact] {ABC} {10} {6} {}

Je sais que le triangle ABC est rectangle en B. Donc j'applique le théorème de Pythagore :

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$
  
 $10^{2} = AB^{2} + 6^{2}$   
 $100 = AB^{2} + 36$   
 $AB^{2} = 100 - 36$   
 $AB^{2} = 64$   
 $AB = \sqrt{64}$   
 $AB = 8 \text{ cm}$ 

\renewcommand\RedactionPythagore{%
 Je sais que le triangle \$\NomTriangle\$
 est rectangle en \$\pointilles[1.5cm]\$
 . Donc j'applique le théorème de
 \pointilles[4cm].

Pythagore[Perso,Exact]{ABC}{10}{6}{}

Je sais que le triangle ABC est rectangle en ......... Donc j'applique le théorème de

-----

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$

$$10^{2} = AB^{2} + 6^{2}$$

$$100 = AB^{2} + 36$$

$$AB^{2} = 100 - 36$$

$$AB^{2} = 64$$

$$AB = \sqrt{64}$$

AB = 8 cm

\renewcommand\RedactionReciPythagore{%
 Je sais que le côté \$[\NomA \NomC]\$ est le plus grand côté du triangle \$\NomTriangle\$.
}
\Pythagore[Reciproque,Perso]{IJK}{8}{5}{4}

Je sais que le côté [IK] est le plus grand côté du triangle IJK.

$$IK^2 = 8^2 = 64$$
 
$$IJ^2 + JK^2 = 5^2 + 4^2 = 25 + 16 = 41$$
 
$$\}IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$$

Comme  $IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$ , alors le triangle IJK n'est pas rectangle d'après la contraposée du théorème de Pythagore.

#### La clé (AllPerso)

valeur par défaut : false

permet de personnaliser *entièrement* la rédaction du théorème de Pythagore et de sa réciproque. On dispose des commandes \RedactionCalculsPythagore, \RedactionCalculsReciPythagore et \RedactionConclusionReciPythagore.

<sup>33.</sup> Sur une suggestion de Christian Télléchéa.

```
\renewcommand\RedactionReciPythagore{\%
  Je sais que le côté $[\NomA \NomC]$ est le plus grand côté du triangle $\NomTriangle$.
\renewcommand\RedactionCalculsReciPythagore{\%}
  \begin{itemize}
  \item[$\blacktriangleright$] $\NomA \NomC^2=\pointilles[1.5cm]$
  \item[$\blacktriangleright$] $\NomA \NomB^2+\NomB \NomC^2=\pointilles[1.5cm]+
   \pointilles[1.5cm] = \pointilles[1.5cm] + \pointilles[1.5cm] = \pointilles[1.5cm] $
 \item[$\blacktriangleright$] $\pointilles[1.5cm] = \pointilles[1.5cm] + \pointilles[1.5cm]
  \end{itemize}
}%
\renewcommand\RedactionConclusionReciPythagore{\%}
 D'après la \pointilles[4cm] du \pointilles[4cm] de \pointilles[4cm], $\NomTriangle$
   est \pointilles[4cm] en \pointilles[1cm].
\Pythagore [Reciproque, AllPerso] {ABC} {17} {8} {15}
Je sais que le côté [AC] est le plus grand côté du triangle ABC.

ightharpoonup AC^2 = \dots = \dots

ightharpoonup AB^2 + BC^2 = \dots + \dots = \dots + \dots = \dots
    .....+ ......
D'après la ______ du _____ de ______, ABC est
----- en ----.
```

# 13 La somme des angles d'un triangle

La commande \SommeAngles permet de calculer la mesure du troisième angle d'un triangle lorsque deux mesures sont déjà connues. Elle a la forme suivante :

 $\SommeAngles[\langle clés \rangle] {\langle Nom du triangle \rangle} {a} {b}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Nom du triangle) désigne un triangle donné comme en mathématiques (le triangle *ABC*); le sommet de l'angle cherché étant le premier point nommé;
- a et b sont les valeurs des mesures des angles connus (paramètres obligatoires) (ici,  $\widehat{ABC}$  et  $\widehat{BCA}$ ).

#### \SommeAngles{ABC}{30}{90}

Dans le triangle ABC, on a :

$$\widehat{ABC} + \widehat{BCA} + \widehat{CAB} = 180^{\circ}$$

$$30^{\circ} + 90^{\circ} + \widehat{CAB} = 180^{\circ}$$

$$120^{\circ} + \widehat{CAB} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{CAB} = 180^{\circ} - 120^{\circ}$$

$$\widehat{CAB} = 60^{\circ}$$

#### \SommeAngles{IJK}{40}{40}

Dans le triangle IJK, on a :

$$\widehat{IJK} + \widehat{JKI} + \widehat{KIJ} = 180^{\circ}$$

$$40^{\circ} + 40^{\circ} + \widehat{KIJ} = 180^{\circ}$$

$$80^{\circ} + \widehat{KIJ} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{KIJ} = 180^{\circ} - 80^{\circ}$$

$$\widehat{KIJ} = 100^{\circ}$$

Le résultat obtenu est directement accessible avec la commande \ResultatAngle. Mais, comme pour la commande \ResultatPytha, la valeur obtenue n'est pas mise en forme, toujours dans un souci de réutilisation (page 310).

Pour formater la valeur ainsi stockée, on utilise la commande \ang du package siunitx : \ang{\ResultatAngle}.

### La clé (Detail)

valeur par défaut : true

affiche *par défaut* l'avant-dernière étape du calcul, celle de la soustraction. Cela résulte d'un choix pédagogique. On peut supprimer cette étape en mettant cette clé à false.

\SommeAngles{RST}{50}{70}

Dans le triangle RST, on a :

$$\widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$50^{\circ} + 70^{\circ} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$120^{\circ} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{TRS} = 180^{\circ} - 120^{\circ}$$

$$\widehat{TRS} = 60^{\circ}$$

\SommeAngles[Detail=false]{RST}{50}{70}

Dans le triangle RST, on a :

$$\widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$50^{\circ} + 70^{\circ} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$120^{\circ} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{TRS} = 60^{\circ}$$

#### La clé (Perso)

valeur par défaut : false

\renewcommand{\RedactionSomme}{%

J'applique la propriété de la somme des angles dans le triangle \$\NomTriangle\$.}

\SommeAngles[Perso]{IRV}{30}{70}

J'applique la propriété de la somme des angles dans le triangle IRV.

$$\widehat{IRV} + \widehat{RVI} + \widehat{VIR} = 180^{\circ}$$

$$30^{\circ} + 70^{\circ} + \widehat{VIR} = 180^{\circ}$$

$$100^{\circ} + \widehat{VIR} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{VIR} = 180^{\circ} - 100^{\circ}$$

$$\widehat{VIR} = 80^{\circ}$$

## La clé (Figure)

valeur par défaut : false

crée et associe une figure à la résolution du calcul.

☐ La clé ⟨Echelle⟩

valeur par défaut : 1cm

modifie l'unité de longueur utilisée pour la construction des figures.

☐ La clé ⟨Angle⟩

valeur par défaut : 0

fait tourner les figures pour modifier l'orientation des figures.

\SommeAngles[Figure] {RST}{50}{70}

La figure est donnée à titre indicatif.

Dans le triangle RST, on a :

$$\widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$50^{\circ} + 70^{\circ} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$120^{\circ} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{TRS} = 180^{\circ} - 120^{\circ}$$

$$\widehat{TRS} = 60^{\circ}$$

\SommeAngles[Figure, Angle=60, Echelle=7mm] {TAG} {70} {30}

La figure est donnée à titre indicatif.

G A

Dans le triangle TAG, on a :

$$\widehat{TAG} + \widehat{AGT} + \widehat{GTA} = 180^{\circ}$$

$$70^{\circ} + 30^{\circ} + \widehat{GTA} = 180^{\circ}$$

$$100^{\circ} + \widehat{GTA} = 180^{\circ}$$

$$\widehat{GTA} = 180^{\circ} - 100^{\circ}$$

$$\widehat{GTA} = 80^{\circ}$$

## 

valeur par défaut : false

crée et affiche uniquement une figure cohérente au nom du triangle et aux valeurs utilisés.

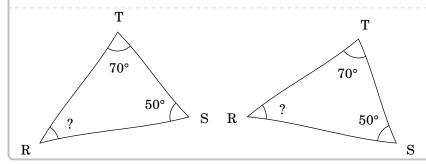
Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).

L

La figure n'est pas centrée ; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.



\SommeAngles[FigureSeule, Angle=10] {RST} {50} {70} \SommeAngles[FigureSeule, Angle=-10] {RST} {50} {70}



### La clé (Isocele)

valeur par défaut : false

permet, quant à elle, de traiter les deux cas d'un triangle isocèle <sup>34</sup>.

Le premier sommet du (Nom du triangle) est le sommet principal du triangle isocèle et :

- avec b vide, on calcule l'angle principal;
- avec a vide, on calcule la mesure commune des angles égaux.

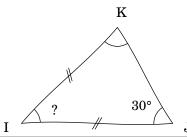
% On calcule l'angle principal JIK.

\SommeAngles[Detail=false,Figure,Isocele]{IJK}{30}{}

La figure est donnée à titre indicatif.



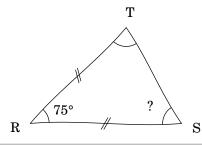
$$\widehat{IJK} + \widehat{JKI} + \widehat{KIJ} = 180^{\circ}$$
$$2 \times 30^{\circ} + \widehat{KIJ} = 180^{\circ}$$
$$60^{\circ} + \widehat{KIJ} = 180^{\circ}$$
$$\widehat{KIJ} = 120^{\circ}$$



% On calcule la mesure commune des angles RST et STR. \SommeAngles [Detail=false, Figure, Isocele] {RST}{}{75}

La figure est donnée à titre indicatif.

Dans le triangle RST, isocèle en R, on a :



$$\widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} = 180^{\circ}$$

$$2 \times \widehat{RST} + 75^{\circ} = 180^{\circ}$$

$$2 \times \widehat{RST} = 105^{\circ}$$

$$\widehat{RST} = \frac{105^{\circ}}{2}$$

$$\widehat{RST} = 52,5^{\circ}$$

<sup>34.</sup> Les figures s'adaptent également.

### Le théorème de Thalès

La commande \Thales permet de rédiger la solution d'un exercice basé sur le théorème de Thalès. Elle a la forme suivante:

\Thales[\(c\)]{\Noms des points considér\(e\)}\{a\}\(c\)\{c\}\(d\)\{e\}\(f\)

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Noms des points considérés) sont donnés sous la forme ABCMN où ABC est le « triangle de base » et M, N appartenant respectivement aux droites (AB) et (AC);
- a, b, c, d, e, f sont les longueurs connues ou non des côtés (paramètres obligatoires) données pour compléter l'égalité de quotients sous la forme :

$$\frac{a}{d} = \frac{b}{e} = \frac{c}{f}$$

Dans le triangle RST, U est un point de la droite (RS), V est un point de la droite (RT). Comme les droites (UV) et (ST) sont parallèles,

alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{RU}{RS} = \frac{RV}{RT} = \frac{UV}{ST}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{RU}{25} = \frac{15}{40} = \frac{7}{ST}$$

$$RU = \frac{25 \times 15}{40}$$
  $ST = \frac{7 \times 40}{15}$   $RU = \frac{375}{40}$   $ST = \frac{280}{15}$   $RU = 9,38 \text{ cm}$   $ST \approx 18,67 \text{ cm}$ 

\Thales{RSTUV}{RU}{15}{7}{25}{40}{ST}

Pour les noms de points composés comme A', A<sub>1</sub>... il faut « protéger » l'appel du nom :

 $Thales{R{S'}T{U_1}V}{R{U_1}}{15}{3}{25}{40}{8}$ 

Dans le triangle RS'T,  $U_1$  est un point de la droite (RS'), V est un point de la droite (RT). Comme les droites  $(U_1V)$  et (S'T) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{RU_1}{RS'} = \frac{RV}{RT} = \frac{U_1V}{S'T}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{RU_1}{25} = \frac{15}{40} = \frac{3}{8}$$

$$RU_1 = \frac{25 \times 15}{40}$$

$$RU_1 = \frac{375}{40}$$

$$RU_1 = 9.38 \text{ cm}$$

Comme on peut le voir, des choix pédagogiques ont été faits : la version forte du théorème de Thalès (pour les classes de 3e), l'écriture sous la forme de quotients... Mais on peut en faire d'autres par les clés qui suivent.

#### La clé (Droites)

valeur par défaut : false

modifie le texte introductif à l'écriture des calculs.

\Thales[Droites]{ABCMN}{35}{AN}{7}{80}{90}{16}

Les droites (BM) et (CN) sont sécantes en A. Comme les droites (MN) et (BC) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} = \frac{MN}{BC}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{35}{80} = \frac{AN}{90} = \frac{7}{16}$$

$$AN = \frac{90 \times 7}{16}$$

$$AN = \frac{630}{16}$$

$$AN = 39,38 \text{ cm}$$

La clé (Segment)

valeur par défaut : false

écrit la version faible du théorème de Thalès associé, version principalement vue en classe de 4e.

Dans le triangle ABC, M est un point du segment [AB], N est un point du segment [AC]. Comme les droites (MN) et (BC) sont parallèles, alors on a:

$$\frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} = \frac{MN}{BC}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{35}{80} = \frac{AN}{90} = \frac{7}{16}$$

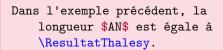
$$AN = \frac{90 \times 7}{16}$$
$$AN = \frac{630}{16}$$

$$AN = \frac{630}{16}$$

$$AN = 39,38 \text{ cm}$$

\Thales[Segment] {ABCMN} {35} {AN} {7} {80} {90} {16}

Les résultats obtenus sont disponibles grâce aux commandes \ResultatThalesx, \ResultatThalesy et \ResultatThalesz associées respectivement au premier, deuxième et troisième quotient.



Dans l'exemple précédent, la longueur AN est égale à 39.38.

Comme pour la commande \ResultatPytha, la valeur obtenue n'est pas mise en forme, toujours dans un souci de réutilisation.

Pour formater correctement la valeur ainsi stockée, on utilise la commande \num du package siunitx (\num{\ResultatThalesy}) ou \Lg (page 16).

La clé (Propor)

valeur par défaut : false

insiste sur la proportionnalité entre les côtés.

Dans le triangle RST, U est un point de la droite (RS), V est un point de la droite (RT). Comme les droites (UV) et (ST) sont parallèles, alors le tableau

est un tableau de proportionnalité d'après le théorème de Thalès.

On remplace par les longueurs connues :

$$\begin{array}{c|c|c|c} 3 & 15 & UV \\ \hline 5 & 25 & 40 \\ \end{array}$$

$$UV = \frac{40 \times 15}{25}$$
 
$$UV = \frac{600}{25}$$
 
$$UV = 24 \text{ cm}$$

\Thales[Propor]{RSTUV}{3}{15}{UV}{5}{25}{40}

### La clé (Perso)

valeur par défaut : false

permet de personnaliser la rédaction utilisée grâce à la commande \RedactionThales qui est associée aux commandes \NomTriangle, \NomPointA, \NomPointB, \NomPointC, \NomPointM.

```
\renewcommand{\RedactionThales}{%ABCMN
 Dans le triangle $\NomTriangle$ :
 \begin{itemize}
 \item $\NomPointM \in [\NomPointA \NomPointB
    ]$
  \item $\NomPointN \in [\NomPointA \NomPointC
    ]$
 \item $(\NomPointM \NomPointN)//(\NomPointB
    \NomPointC)$
 \end{itemize}
 Donc d'après le théorème de Thalès, on a :
 \[\frac{\NomPointA \NomPointM}{\NomPointA
    \NomPointB}=\frac{\NomPointA \NomPointN}{
    \NomPointA \NomPointC}=\frac{\NomPointM
    \NomPointN}{\NomPointB \NomPointC}\]
\Thales[Perso]{IJZEK}{12}{4}{5}{36}{IZ}{JZ}
```

Dans le triangle IJZ:

$$-E \in [IJ]$$

$$-K \in [IZ]$$

$$-(EK)//(JZ)$$

Donc d'après le théorème de Thalès, on a :

$$\frac{IE}{IJ} = \frac{IK}{IZ} = \frac{EK}{JZ}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{12}{36} = \frac{4}{IZ} = \frac{5}{JZ}$$

$$IZ = \frac{4 \times 36}{12}$$
  $JZ = \frac{5 \times 36}{12}$   $IZ = \frac{144}{12}$   $JZ = \frac{180}{12}$   $IZ = 12 \text{ cm}$   $JZ = 15 \text{ cm}$ 

#### La clé (Precision)

valeur par défaut : 2

permet de choisir la précision de l'arrondi affiché.



Depuis la version 0.62, il est obligatoire d'entrer les valeurs numériques sous la forme informatique.



#### \Thales[Precision=3]{IRNTS}{6}{7}{TS}{2.5}{IN}{4}

Dans le triangle IRN, T est un point de la droite (IR), S est un point de la droite (IN). Comme les droites (TS) et (RN) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{IT}{IR} = \frac{IS}{IN} = \frac{TS}{RN}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{6}{2,5} = \frac{7}{IN} = \frac{TS}{4}$$

$$IN = \frac{7 \times 2.5}{6}$$
 
$$TS = \frac{4 \times 6}{2.5}$$
 
$$IN = \frac{17.5}{6}$$
 
$$TS = \frac{24}{2.5}$$
 
$$IN \approx 2.917 \text{ cm}$$
 
$$TS = 9.6 \text{ cm}$$

### La clé (Unite)

valeur par défaut : cm

permet de changer l'unité <sup>35</sup> de longueur affichée dans le(s) calcul(s) effectué(s).

#### \Thales[Unite=km] {IRNTS} {6} {48} {TS} {24} {IN} {40}

Dans le triangle IRN, T est un point de la droite (IR), S est un point de la droite (IN). Comme les droites (TS) et (RN) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{IT}{IR} = \frac{IS}{IN} = \frac{TS}{RN}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{6}{24} = \frac{48}{IN} = \frac{TS}{40}$$

$$IN = \frac{48 \times 24}{6}$$
  $TS = \frac{40 \times 6}{24}$   $IN = \frac{1152}{6}$   $TS = \frac{240}{24}$   $IN = 192 \text{ km}$   $TS = 10 \text{ km}$ 

#### La clé (Entier)

valeur par défaut : false

permet d'afficher des calculs exacts et simplifiés si les longueurs utilisées sont toutes entières.

Les commandes \ResultatThalesx, \ResultatThalesy et \ResultatThalesz ne sont pas disponibles avec cette clé (Entier).

- 35. Pour ceux ne souhaitant pas indiquer d'unité de longueur dans les calculs, il y a deux possibilités :
- localement, en indiquant Unite={} dans les clés de la commande;
- globalement, en indiquant \setKVdefault[ClesThales] {Unite={}}.

#### \Thales[Entier]{IRNTS}{6}{10}{TS}{20}{IN}{27}

Dans le triangle IRN, T est un point de la droite (IR), S est un point de la droite (IN). Comme les droites (TS) et (RN) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{IT}{IR} = \frac{IS}{IN} = \frac{TS}{RN}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{6}{20} = \frac{10}{IN} = \frac{TS}{27}$$

$$IN = \frac{10 \times 20}{6}$$

$$IS = \frac{27 \times 6}{20}$$

$$IN = \frac{200}{6}$$

$$IS = \frac{162}{20}$$

$$IN = \frac{200_{+2}}{6_{+2}}$$

$$IS = \frac{162_{+2}}{20_{+2}}$$

$$IS = \frac{162_{+2}}{10}$$

$$IS = \frac{81}{10}$$

## 

valeur par défaut : false

dessine une figure dans la configuration classique, associée aux données.

☐ La clé ⟨Echelle⟩

valeur par défaut : 1cm

modifie l'unité de longueur utilisée pour construire les figures.

☐ La clé ⟨Angle⟩

valeur par défaut : 0

modifie l'orientation des figures.

\Thales[Figure] {ABCMN} {7} {AN} {35} {12} {AC} {BC}

La figure est donnée à titre indicatif.

Dans le triangle ABC, M est un point de la droite (AB), N est un point de la droite (AC). Comme les droites (MN) et (BC) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} = \frac{MN}{BC}$$

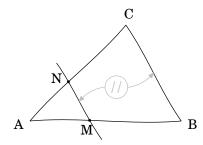
On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{7}{12} = \frac{AN}{AC} = \frac{35}{BC}$$

$$BC = \frac{35 \times 12}{7}$$

$$BC = \frac{420}{7}$$

$$BC = 60 \text{ cm}$$



## La clé (FigureSeule)

valeur par défaut : false

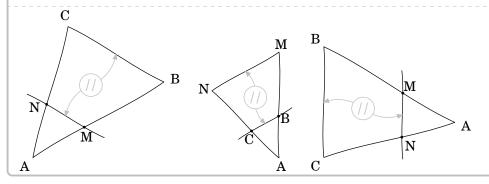
affiche uniquement une figure cohérente au nom du triangle, aux points et aux valeurs utilisés.

Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).



La figure n'est pas centrée ; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.





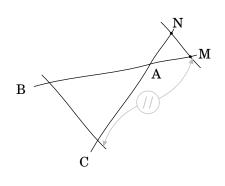
# La clé (FigureCroisee)

valeur par défaut : false

dessine une figure dans la configuration crois'ee, associ\'ee aux données. Elle est incompatible avec la clé (**Figure**) $^{\c L}$ .

\Thales[Figurecroisee,Droites]{ABCMN}{35}{90}{7}{AB}{AC}{12}

La figure est donnée à titre indicatif.



Les droites (BM) et (CN) sont sécantes en A. Comme les droites (MN) et (BC) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} = \frac{MN}{BC}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{35}{AB}=\frac{90}{AC}=\frac{7}{12}$$

$$AB = \frac{35 \times 12}{7}$$
  $AC = \frac{90 \times 12}{7}$   $AB = \frac{420}{7}$   $AC = \frac{1080}{7}$   $AC = 154,29 \text{ cm}$ 

## La clé (FigurecroiseeSeule)

valeur par défaut : false

affiche uniquement une figure cohérente au nom du triangle, aux points et aux valeurs utilisés.

Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).



La figure n'est pas centrée ; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.



\Thales[FigurecroiseeSeule, Angle=15] {ABCMN}{7}{AN}{35}{12}{AC}{BC}
\Thales[FigurecroiseeSeule, Angle=-15, Echelle=7mm] {ABCMN}{7}{AN}{35}{12}{AC}{BC}
\Thales[FigurecroiseeSeule, Angle=120] {ABCMN}{7}{AN}{35}{12}{AC}{BC}

M

N

A

C

B

On remarque que la commande \Thales permet de faire les deux calculs associés aux informations données. Mais parfois, il n'est demandé qu'un seul des deux calculs.

### La clé (ChoixCalcul)

valeur par défaut : 0

permet de choisir les calculs complets à afficher :

- la valeur 0 est associée à l'intégralité des calculs;
- la valeur 1 est associée au calcul utilisant une longueur inconnue dans le premier quotient;
- la valeur 2 est associée au calcul utilisant une longueur inconnue dans le deuxième quotient;
- la valeur 3 est associée au calcul utilisant une longueur inconnue dans le troisième quotient.

\Thales[Figurecroisee, ChoixCalcul=1, Droites] {ABCMN} {35} {90} {7} {AB} {AC} {12}

La figure est donnée à titre indicatif.

Les droites (BM) et (CN) sont sécantes en A. Comme les droites (MN) et (BC) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} = \frac{MN}{BC}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{35}{AB}=\frac{90}{AC}=\frac{7}{12}$$

$$AB = \frac{35 \times 12}{7}$$
 
$$AB = \frac{420}{7}$$

AB = 60 cm

## Uniquement la rédaction?

On peut également travailler sur la rédaction « initiale » du théorème de Thalès.

# La clé (Redaction)

valeur par défaut : false

permet d'afficher le texte justifiant l'utilisation du théorème de Thalès.

☐ La clé ⟨Remediation⟩

valeur par défaut : false

propose une version à compléter du texte justificatif.

Les clés (Figure) et (Figurecroisee) sont également disponibles pour la clé (Remediation) sous certaines conditions précisées dans les exemples suivants.

% Clé <Figure> indisponible : le nom du triangle est manquant.

% Remédiation "partielle".

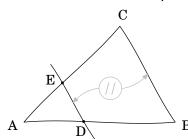
\Thales [Redaction, Segment] {A{\ldots}C{\ldots}E}{}{}{}{}{}{}}{}{}{}

Dans le triangle A...C, ... est un point du segment [A...], E est un point du segment [AC]. Comme les droites (...E) et (...C) sont parallèles, alors on a :

$$\frac{A...}{A...} = \frac{AE}{AC} = \frac{...E}{...C}$$

% Clé <Figure> disponible : le nom du triangle est présent.
\Thales[Figure,Redaction]{ABCDE}{}{}{}{}

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle ABC, D est un point de la droite (AB), E est un point de la droite (AC). Comme les droites (DE) et (BC) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{AD}{AB} = \frac{AE}{AC} = \frac{DE}{BC}$$

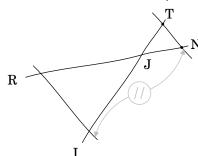
Même si le code ci-dessus fonctionne, il est préférable d'utiliser le code :

% Clé <Figure> disponible : le nom du triangle est présent.

% Remédiation "complète".

\Thales[Figurecroisee, Droites, Redaction, Remediation] {JRINT} {4.8} {7.2} {RI} {8} {JT} {10}

La figure est donnée à titre indicatif.



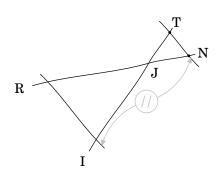
Les droites et sont sécantes en

Comme les droites et sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire:

qui, en enlevant les clés (Redaction) et (Remediation), permet d'obtenir automatiquement l'intégralité de la rédaction et des calculs...

\Thales[Figurecroisee,Droites]{JRINT}{4.8}{7.2}{RI}{8}{JT}{10}

La figure est donnée à titre indicatif.



Les droites (RN) et (IT) sont sécantes en J. Comme les droites (NT) et (RI) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{JN}{JR} = \frac{JT}{JI} = \frac{NT}{RI}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{4,8}{8} = \frac{7,2}{JT} = \frac{RI}{10}$$

$$JT = \frac{7,2 \times 8}{4,8}$$
  $RI = \frac{10 \times 4,8}{8}$   $JT = \frac{57,6}{4,8}$   $RI = \frac{48}{8}$ 

$$IT = \frac{57.6}{4.8}$$
  $RI = \frac{48}{8}$ 

$$JT = 12 \text{ cm}$$
  $RI = 6 \text{ cm}$ 

# La « réciproque » du théorème de Thalès

Pour cela, on va utiliser la clé (Reciproque).

Avec cette clé (Reciproque), la commande a la forme :

\Thales [Reciproque, (autres clés)] { (Noms des points considérés) } {a} {b} {c} {d} {e} {f}

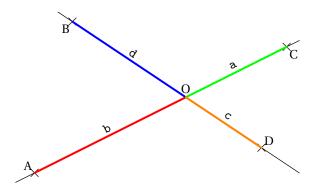


Néanmoins, il faut veiller à la différence de sens qu'ont les deux derniers paramètres e et f de la commande. Sachant que ces paramètres sont respectivement associés aux paramètres a, b et aux paramètres c, d:

- ils sont vides si leurs paramètres associés sont des nombres entiers;
- ils sont un coefficient multiplicateur si les paramètres associés sont des nombres décimaux.

La figure ci-dessous permet de positionner les éléments du code :

\Thales[Reciproque]{OABCD}{a}{b}{c}{d}{}}



# La clé (Reciproque)

valeur par défaut : false

permet de rédiger la rédaction d'un exercice utilisant la « réciproque » du théorème de Thalès.

☐ La clé ⟨Produit⟩

valeur par défaut : false

utilise l'égalité des produits en croix pour prouver que les droites sont parallèles ou non. Les paramètres e et f sont vides qu'on utilise ou pas des nombres entiers.

☐ La clé ⟨Simplification⟩

valeur par défaut : true

est activée par défaut pour simplifier les écritures fractionnaires.

Les clés (Droites), (Segment), (Propor), (Figure), (FigureSeule), (Figurecroisee), (FigurecroiseeSeule), (Figu

Suivant les enseignants, la preuve de l'égalité des quotients peut se faire par comparaison de fractions (choix par défaut) ou en prouvant l'égalité des produits en croix associés aux quotients. Le comportement par défaut et l'utilisation des deux clés (**Propor**) et (**Produit**) sont proposés sur les exemples suivants.

\Thales[Reciproque] {ABCMN} {35} {90} {7} {18} {}}

Dans le triangle ABC, M est un point de la droite (AB), N est un point de la droite (AC).

$$\frac{AM}{AB} = \frac{35}{90} = \frac{35_{+5}}{90_{+5}} = \frac{7}{18}$$

$$\frac{AN}{AC} = \frac{7}{18}$$

$$\left. \frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} \right|$$

De plus, les points A, M, B sont alignés dans le même ordre que les points A, N, C. Donc les droites (MN) et (BC) sont parallèles d'après la réciproque du théorème de Thalès.

\Thales[Reciproque, Propor] {ABCMN}{3.5}{9}{0.07}{0.18}{10}{100}

Dans le triangle ABC, M est un point de la droite (AB), N est un point de la droite (AC). Le tableau  $\frac{AM \mid AN}{AB \mid AC}$  est-il un tableau de proportionnalité?

$$\frac{AM}{AB} = \frac{3.5}{9} = \frac{3.5 \times 10}{9 \times 10} = \frac{35}{90}$$

$$\frac{AN}{AC} = \frac{0.07}{0.18} = \frac{0.07 \times 100}{0.18 \times 100} = \frac{7}{18} = \frac{7 \times 5}{18 \times 5} = \frac{35}{90}$$

$$\left. \frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC} \right.$$

Donc le tableau  $\frac{AM \mid AN}{AB \mid AC}$  est bien un tableau de proportionnalité.

De plus, les points A, M, B sont alignés dans le même ordre que les points A, N, C. Donc les droites (MN) et (BC) sont parallèles d'après la réciproque du théorème de Thalès.

 $Thales[Reciproque, Droites, Produit]{ABCMN}{3.5}{9}{0.07}{0.18}{}{}$ 

Les droites (BM) et (CN) sont sécantes en A.

$$\frac{AM}{AB} = \frac{3.5}{9} \qquad \qquad \frac{AN}{AC} = \frac{0.07}{0.18}$$

Effectuons les produits en croix :

$$3.5 \times 0.18 = 0.63$$

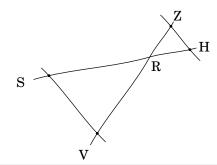
$$9 \times 0.07 = 0.63$$

Comme les produits en croix sont égaux, alors  $\frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC}$ .

De plus, les points A, M, B sont alignés dans le même ordre que les points A, N, C. Donc les droites (MN) et (BC) sont parallèles d'après la réciproque du théorème de Thalès.

# \Thales [Reciproque, Figurecroisee] {RSVHZ} {35} {80} {7} {18} {}}

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle RSV, H est un point de la droite (RS), Z est un point de la droite (RV).

$$\frac{RH}{RS} = \frac{35}{80} = \frac{35_{+5}}{80_{+5}} = \frac{7}{16} = \frac{7 \times 9}{16 \times 9} = \frac{63}{144}$$
 
$$\frac{RZ}{RV} = \frac{7}{18} = \frac{7 \times 8}{18 \times 8} = \frac{56}{144}$$

Donc les droites (HZ) et (SV) ne sont pas parallèles.

% Les fractions sont irréductibles. Il faut désactiver la clé Simplification > . Thales [Reciproque, Simplification=false] {ABCMN}{7}{13}{23}{31}{}}

Dans le triangle ABC, M est un point de la droite (AB), N est un point de la droite (AC).

$$\begin{aligned} \frac{AM}{AB} &= \frac{7}{13} = \frac{7 \times 31}{13 \times 31} = \frac{217}{403} \\ \frac{AN}{AC} &= \frac{23}{31} = \frac{23 \times 13}{31 \times 13} = \frac{299}{403} \end{aligned} \right\} \frac{AM}{AB} \neq \frac{AN}{AC}$$

Donc les droites (MN) et (BC) ne sont pas parallèles.

# 15 La trigonométrie

La commande *Trigo* permet de rédiger la solution d'un exercice basé sur la trigonométrie, que ce soit un calcul de longueur ou un calcul d'angle. Sa forme est la suivante :

 $Trigo[\langle clés \rangle] {\langle Nom du triangle \rangle} {a} {b} {c}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire parmi les clés (Cosinus), (Sinus), (Tangente), pour paramétrer la commande;
- (Nom du triangle) désigne le nom du triangle, donné comme en mathématiques (le triangle ABC); le sommet de l'angle droit étant au centre; le sommet de l'angle sur lequel on travaille étant placé en premier;
- a, b et c sont des nombres connus ou non (paramètres obligatoires) représentant :
  - le côté adjacent à l'angle, l'hypoténuse du triangle rectangle et la mesure de l'angle considéré lorsqu'on souhaite utiliser le **cosinus** de l'angle aigu;
  - le côté opposé à l'angle, l'hypoténuse du triangle rectangle et la mesure de l'angle considéré lorsqu'on souhaite utiliser le **sinus** de l'angle aigu;
  - le côté opposé à l'angle, le côté adjacent à l'angle et la mesure de l'angle considéré lorsqu'on souhaite utiliser la **tangente** de l'angle aigu.

Dans chaque cas, un de ces paramètres doit être vide pour induire le calcul correspondant.

# La clé (Cosinus) valeur par défaut : false

effectue, en fonction des paramètres, les calculs de longueurs ou d'angle en utilisant le cosinus d'un angle aigu.

**La clé (Propor)** valeur par défaut : false affiche les calculs en utilisant l'écriture basée sur la proportionnalité.

La clé (Precision)

valeur par défaut : 2

indique la précision de l'arrondi dans les calculs.

□ La clé ⟨Unite⟩ valeur par défaut : cm permet le changement d'unité dans l'écriture finale de la longueur cherchée.

% On calcule l'hypoténuse avec le cosinus. \Trigo[Cosinus]{RST}{30}{}{50} Dans le triangle RST, rectangle en S, on a :

$$\cos(\widehat{SRT}) = \frac{RS}{RT}$$

$$\cos(50^{\circ}) = \frac{30}{RT}$$

$$RT = \frac{30}{\cos(50^{\circ})}$$

$$RT \approx 46,67 \text{ cm}$$

% On calcule le côté adjacent avec le cosinus.
\Trigo[Propor,Cosinus,Unite=dm,Precision=4]{AKV}{}
{45}{70}

Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

$$AV \times \cos(\widehat{KAV}) = AK$$
  
 $45 \times \cos(70^{\circ}) = AK$   
 $15,3909 \text{ dm} \approx AK$ 

Dans le triangle FVH, rectangle en V, on a :

% On calcule une mesure de l'angle avec le cosinus. \Trigo[Cosinus]{FVH}{3.2}{7.5}{}

$$\cos(\widehat{VFH}) = \frac{FV}{FH}$$
$$\cos(\widehat{VFH}) = \frac{3.2}{7.5}$$
$$\widehat{VFH} \approx 65^{\circ}$$

#### La clé (Sinus)

# valeur par défaut : false

effectue, en fonction des paramètres, les calculs de longueurs ou d'angle en utilisant le sinus d'un angle aigu.

Les clés (Propor), (Precision) et (Unite) sont également disponibles pour la clé (Sinus).

% On calcule le côté opposé avec le sinus. \Trigo[Sinus]{AKV}{}{45}{70} Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

$$\sin(\widehat{KAV}) = \frac{KV}{AV}$$
$$\sin(70^{\circ}) = \frac{KV}{45}$$
$$45 \times \sin(70^{\circ}) = KV$$
$$42,29 \text{ cm} \approx KV$$

% On calcule l'hypoténuse avec le sinus. \Trigo[Propor,Sinus]{AKV}{45}{}{70} Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

$$AV \times \sin(\widehat{KAV}) = KV$$
  
 $AV \times \sin(70^\circ) = 45$   
 $AV = \frac{45}{\sin(70^\circ)}$   
 $AV \approx 47,89 \text{ cm}$ 

% On calcule l'angle avec le sinus.

\Trigo[Propor,Sinus]{AKV}{45}{70}{}

Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

$$AV \times \sin(\widehat{KAV}) = KV$$

$$70 \times \sin(\widehat{KAV}) = 45$$

$$\sin(\widehat{KAV}) = \frac{45}{70}$$

$$\widehat{KAV} \approx 40^{\circ}$$

### La clé (Tangente)

#### valeur par défaut : false

effectue, en fonction des paramètres, les calculs de longueurs ou d'angle en utilisant la tangente d'un angle aigu.

Les clés (Propor), (Precision) et (Unite) sont également disponibles pour la clé (Tangente).

% On calcule le côté adjacent
% avec la tangente.
\Trigo[Tangente]{AKV}{4.5}{}{39}

Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

$$\tan(\widehat{KAV}) = \frac{KV}{AK}$$

$$\tan(39^\circ) = \frac{4.5}{AK}$$

$$AK = \frac{4.5}{\tan(39^\circ)}$$

$$AK \approx 5.56 \text{ cm}$$

% On calcule le côté opposé
% avec la tangente.
\Trigo[Tangente] {AKV}{}{4.5}{39}

Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

$$\tan(\widehat{KAV}) = \frac{KV}{AK}$$

$$\tan(39^\circ) = \frac{KV}{4,5}$$

$$4.5 \times \tan(39^\circ) = KV$$

$$3.64 \text{ cm} \approx KV$$

Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :

% On calcule l'angle avec la tangente.
\Trigo[Tangente] {AKV} {4.5} {39} {}

$$\tan(\widehat{KAV}) = \frac{KV}{AK}$$
$$\tan(\widehat{KAV}) = \frac{4.5}{39}$$
$$\widehat{KAV} \approx 7^{\circ}$$

La commande \ResultatTrigo rend disponibles les résultats obtenus (elle s'adapte au cas considéré). Toujours dans un souci de réutilisation, la valeur obtenue n'est pas mise en forme.

% On calcule la mesure de l'angle
% avec le sinus.
\Trigo[Sinus]{IJK}{30}{45}{}
L'angle \$\widehat{JIK}\$ mesure
 approximativement \ResultatTrigo.
% Il manque le degré.
% On peut écrire \ang{\ResultatTrigo}.

Dans le triangle IJK, rectangle en J, on a :

$$\sin(\widehat{JIK}) = \frac{JK}{IK}$$

$$\sin(\widehat{JIK}) = \frac{30}{45}$$

$$\widehat{IIK} \approx 428$$

L'angle  $\widehat{\it JIK}$  mesure approximativement 41.81.

% On calcule la longueur de l'hypoténuse
% avec le sinus.
\Trigo[Sinus]{IJK}{}{30}{20}
Le segment \$[IK]\$ mesure
 approximativement
\ResultatTrigo.
% Le nombre est écrit informatiquement.
% On peut écrire \Lg{\ResultatTrigo}.

Dans le triangle IJK, rectangle en J, on a :

$$\sin(\widehat{JIK}) = \frac{JK}{IK}$$
$$\sin(20^{\circ}) = \frac{JK}{30}$$
$$30 \times \sin(20^{\circ}) = JK$$
$$10,26 \text{ cm} \approx JK$$

Le segment [IK] mesure approximativement 10.26.

Il est possible de personnaliser la rédaction avec la clé suivante.

# La clé (Perso)

valeur par défaut : false

permet de personnaliser la rédaction utilisée grâce à la commande \RedactionTrigo qui est associée aux commandes \NomTriangle, \NomAngleDroit, \NomSommetA et \NomSommetC.

\renewcommand{\RedactionTrigo}{%
 Je sais que le triangle \$
 \NomTriangle\$ est rectangle en \$
 \NomAngleDroit\$. Donc j'utilise
 la trigonométrie :%
}%
\Trigo[Perso,Sinus]{IJK}{30}{45}{}

Je sais que le triangle IJK est rectangle en J. Donc j'utilise la trigonométrie :

$$\sin(\widehat{JIK}) = \frac{JK}{IK}$$

$$\sin(\widehat{JIK}) = \frac{30}{45}$$

$$\widehat{JIK} \approx 42^{\circ}$$

On peut également, comme pour les précédentes parties géométriques, associer une figure à chaque calcul.

# La clé (Figure)

valeur par défaut : false

affiche une figure en accord avec les informations données.

☐ La clé ⟨Angle⟩

valeur par défaut : 0

modifie l'orientation des figures.

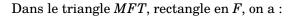
valeur par défaut : 1cm

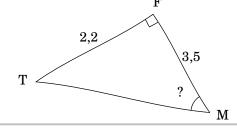
☐ La clé ⟨Echelle⟩

modifie l'unité de longueur des figures.

% On calcule la mesure de l'angle avec la tangente. \Trigo[Tangente,Figure,Angle=120]{MFT}{2.2}{3.5}{}

La figure est donnée à titre indicatif.





$$\tan(\widehat{FMT}) = \frac{FT}{MF}$$

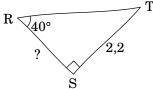
$$\tan(\widehat{FMT}) = \frac{2,2}{3,5}$$

$$\widehat{FMT} \approx 32^{\circ}$$

% On calcule la longueur d'un côté avec la tangente.

\Trigo[Tangente,Figure,Angle=-45,Echelle=7mm]{RST}{2.2}{}{40}

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle RST, rectangle en S, on a :

$$\tan(\widehat{SRT}) = \frac{ST}{RS}$$

$$\tan(40^{\circ}) = \frac{2,2}{RS}$$

$$RS = \frac{2,2}{\tan(40^{\circ})}$$

$$RS \approx 2,62 \text{ cm}$$

# La clé ⟨FigureSeule⟩☑

valeur par défaut : false

affiche une figure seule en accord avec les informations données.

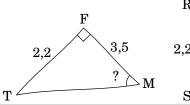


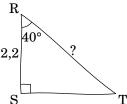
La figure n'est pas centrée; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.



Les clés (Angle) et (Echelle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).

\Trigo[Tangente,FigureSeule,Angle=135,Echelle=7mm]{MFT}{2.2}{3.5}{}\Trigo[Cosinus,FigureSeule,Angle=-90,Echelle=7mm]{RST}{2.2}{}{40}





# 16 Les positions relatives de deux droites

La commande \ProprieteDroites permet de rédiger la solution d'un exercice basé sur la position relative de deux droites, en accord avec les propriétés vues en classe de 6°. Elle a la forme suivante :

\ProprieteDroites[\(c\left(c\left)\)]{a}\{b}\{c}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a, b et c sont les droites utilisées par les propriétés.

Comme les droites (AB) et  $(d_1)$  sont toutes les deux parallèles à la même droite  $(d_2)$ , alors les droites (AB) et  $(d_1)$  sont parallèles.

#### La clé (Num)

valeur par défaut : 1

permet de choisir la propriété à utiliser.

Comme les droites (AB) et  $(d_1)$  sont toutes les deux perpendiculaires à la même droite  $(d_2)$ , alors les droites (AB) et  $(d_1)$  sont parallèles.

Comme les droites (AB) et  $(d_2)$  sont parallèles, alors la droite  $(d_1)$  qui est perpendiculaire à  $(d_2)$  est également perpendiculaire à la droite (AB).

#### La clé (CitePropriete)

valeur par défaut : false

ajoute la propriété utilisée à la rédaction.

\ProprieteDroites[CitePropriete]{AB}{d\_1}{d\_2}

Les droites (AB) et  $(d_2)$  sont parallèles. Les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  sont parallèles. Or, si deux droites sont parallèles, alors toute droite parallèle à l'une est parallèle à l'autre.

Donc les droites (AB) et  $(d_1)$  sont parallèles.

### La clé (Brouillon)

valeur par défaut : false

fait apparaître, en complément, une rédaction succincte de la solution.

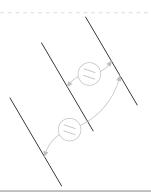
\ProprieteDroites[Num=3,Brouillon]{AB}{IJ}{EF}

$$(AB)//(EF)$$
 $(IJ) \perp (EF)$ 
 $(AB) \perp (IJ)$ 

Comme les droites (AB) et (EF) sont parallèles, alors la droite (IJ) qui est perpendiculaire à (EF) est également perpendiculaire à la droite (AB).

associe une figure à la propriété utilisée.

# \ProprieteDroites[Figure]{EF}{IJ}{d\_3}



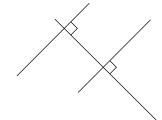
Comme les droites (EF) et (IJ) sont toutes les deux parallèles à la même droite  $(d_3)$ , alors les droites (EF) et (IJ) sont parallèles.

# La clé (Remediation)

valeur par défaut : false

affiche une situation de remédiation, à la fois pour la rédaction et pour la clé (Brouillon).

\ProprieteDroites[Figure,Num=2,Brouillon,Remediation]{EF}{IJ}{d\_3}



Comme les droites (....) et (....) sont toutes les deux perpendiculaires à la même droite (....), alors les droites (....) et (....) sont parallèles.

# 17 Le repérage

La commande \Reperage \overline{\mathbb{E}} permet de présenter diverses situations de repérage : demi-droite graduée; droite graduée; repère du plan; repérage sur un pavé droit. Elle a la forme suivante :

\Reperage [\langle clés \rangle] {\Liste des éléments \rangle}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Liste des éléments) est donnée sous la forme :
  - 1/A; -1.5/B pour le repérage sur une droite (ou demi-droite) graduée;
  - 1/2/A; -1.5/3/B pour le repérage dans le plan;
  - 1/3/5/A; -1.5/-2/3/B pour le repérage sur un pavé droit.

Attention, lors de leurs utilisations respectives, ces listes doivent être non vides.

\Reperage{2/B,-3/A}



Comme on peut le voir, la commande est paramétrée par défaut sur une droite graduée d'unité 1 cm.

La clé (Unitex)

valeur par défaut : 1

change l'unité de longueur. Elle est donnée en centimètre.

\Reperage [AffichageNom, Unitex=0.75] {2/B,-3/A}

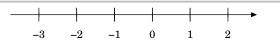


La clé (AffichageGrad)

valeur par défaut : false

affiche les graduations complètes.

\Reperage[AffichageGrad]{2/B,-3/A}

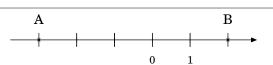


La clé (AffichageNom)

valeur par défaut : false

affiche le nom des points.

\Reperage [AffichageNom] {2/B,-3/A}

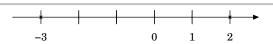


La clé (AffichageAbs)

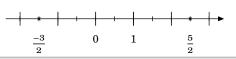
valeur par défaut : 0

affiche les abscisses des points. Si cette clé est positionnée à 1, on affiche les abscisses décimales. Si cette clé est positionnée à 2, on affiche les abscisses, lorsqu'elles le sont, en écritures fractionnaires. Si cette clé est positionnée à 3, on affiche « une situation à compléter ».

\Reperage[AffichageAbs=1]{2/B,-3/A}

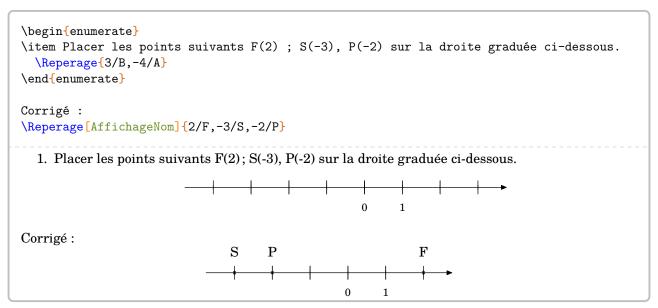


\Reperage[AffichageAbs=2,Pasx=2]{5/B,-3/A}

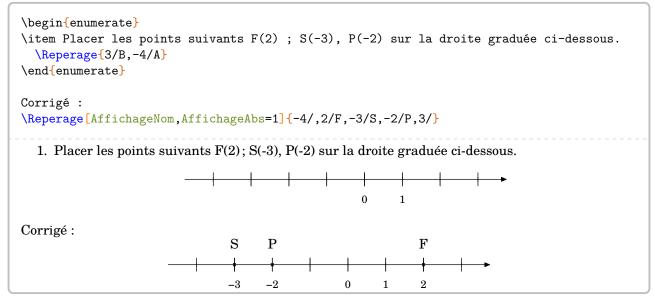




On peut vouloir donner un exercice tel que celui-ci :



Même si la réponse est correcte, l'enseignant peut légitimement vouloir la même droite graduée dans la réponse que dans l'énoncé  $^{36}$ . Cela se fait en ajoutant  $au\ moins$  un « point vide » :



À ce stade, il faut préciser la façon dont sont interprétées les valeurs numériques « de repérage ». Dans l'écriture  $\Reperage{2/B,-3/A}$ , l'abscisse du point B vaut 2 unités dans un repère caché d'unité  $\Reperage{2/B,-3/A}$ .

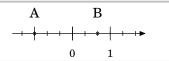


<sup>36.</sup> Je remercie Laurent Lassalle Carrere d'avoir soulevé le *relatif* :) problème.

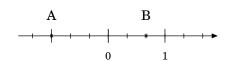
\Reperage[AffichageNom]{2/B,-3/A}



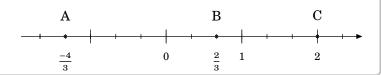
\Reperage[AffichageNom,Pasx=3]{2/B,-3/A}



\Reperage [AffichageNom, Pasx=3, Unitex=1.5] {2/B,-3/A}



\Reperage[AffichageNom,%
AffichageAbs=2,%
Pasx=3,Unitex=2]{2/B,-4/A,6/C}

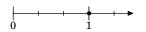


### La clé (DemiDroite)

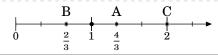
valeur par défaut : false

affiche une demi-droite graduée.

\Reperage [DemiDroite, Pasx=3, Unitex=2] {2/B,3/A}



\Reperage [DemiDroite, AffichageNom, AffichageAbs=2, Pasx=3, Unitex=2] {2/B,4/A,6/C}



\Reperage [DemiDroite, AffichageNom, AffichageAbs=1, Pasx=4, Unitex=2] {2/B,4/A,6/C}



Comment faire pour obtenir un « zoom » sur une partie d'une droite graduée?

### La clé (ValeurOrigine)

valeur par défaut : 0

modifie la valeur numérique de l'origine du repère.

☐ La clé ⟨ValeurUnitex⟩

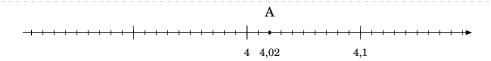
valeur par défaut : 1

modifie la valeur affichée pour l'abscisse de l'unité utilisée.

\Reperage[ValeurOrigine=4, ValeurUnitex=4.1]{2/A}



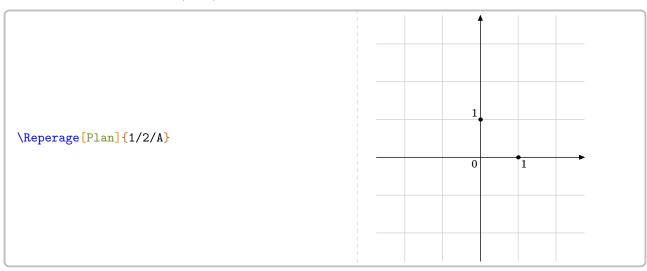
\Reperage[ValeurOrigine=4, ValeurUnitex=4.1, Pasx=10, Unitex=3, AffichageNom, AffichageAbs=1]{2/A}

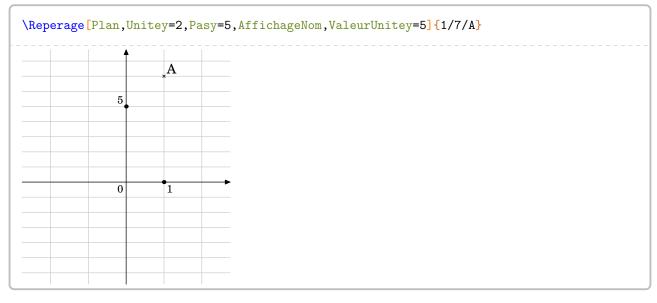


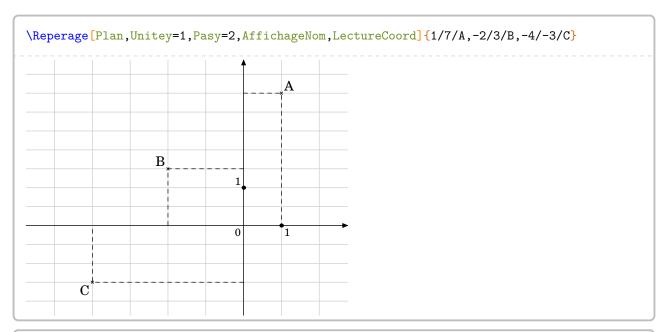
# Repérage du plan

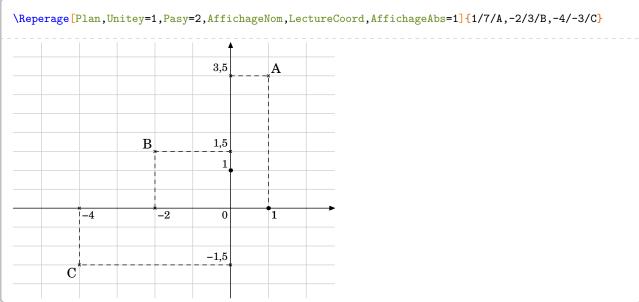
La clé (Plan)	valeur par défaut : false
permet d'afficher un repère du plan.	
☐ <b>La clé ⟨Unitey⟩</b> change l'unité de longueur sur l'axe des ordonnées. Elle est donn	valeur par défaut : 1 ée en centimètre.
La clé (Pasy) change l'unité du repère utilisé pour le placement des points sur	valeur par défaut : 1 l'axe des ordonnées.
□ La clé (ValeurUnitey) modifie la valeur de l'ordonnée de l'unité utilisée.	valeur par défaut : 1
☐ <b>La clé (LectureCoord)</b> trace les supports de lecture des coordonnées d'un point.	valeur par défaut : false

Les clés  $\langle Unitex \rangle$ ,  $\langle Pasx \rangle$ ,  $\langle ValeurUnitex \rangle$ ,  $\langle AffichageNom \rangle$ ,  $\langle AffichageGrad \rangle$  et  $\langle AffichageAbs \rangle$  sont également disponibles pour la clé  $\langle Plan \rangle$ .











Une fois les points placés, on peut effectuer des tracés <sup>37</sup> dans ce repère.

# La clé (Trace) valeur par défaut : false indique s'il y a des tracés à faire. La clé (ListeSegment) représente la liste des segments à tracer et est indiquée sous la forme : ListeSegment={12,35...} où 1, 2, 3, 5... sont les numéros des points placés par la commande.

Les clés  $\langle Unitex \rangle$ ,  $\langle Pasx \rangle$ ,  $\langle ValeurUnitex \rangle$ ,  $\langle Unitey \rangle$ ,  $\langle ValeurUnitey \rangle$  et  $\langle AffichageNom \rangle$  sont également disponibles pour la clé  $\langle Trace \rangle$ .

<sup>37.</sup> À partir de la version 0.63, suite à une demande de Laurent Lassalle Carrere.

# Repérage dans l'espace

La clé (Espace) valeur par défaut : false

permet d'afficher un repère de l'espace.

Par défaut, l'affichage du repère de l'espace est fait sur un pavé droit.

Toutes les clés pour les coordonnées en x et en y ont été mises en place pour la troisième coordonnée. Mais elles ne jouent pas le même rôle que dans les repérages sur une droite ou dans un plan.

Les clés (Unitex), (Unitey), (Unitez) valeurs par défaut : 2 / 2.5 / 1.5

indiquent les dimensions du pavé droit respectivement en x, en y et en z.

Les clés (Pasx), (Pasy), (Pasz) valeurs par défaut : 1 / 1 / 1

indiquent combien d'unités de repérage vont représenter l'arête associée.

#### La clé (EchelleEspace)

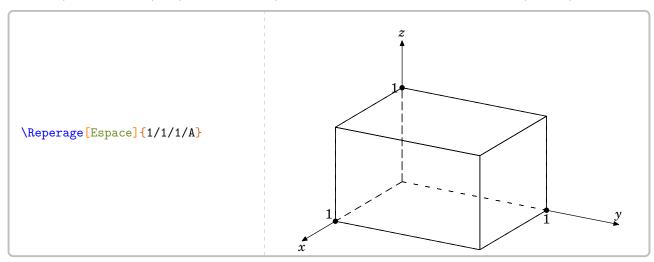
valeur par défaut : 50

applique:

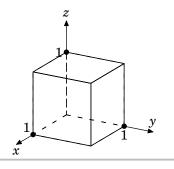
- un zoom avant sur le pavé droit si sa valeur absolue devient supérieure à 50;
- un zoom arrière sur le pavé droit si sa valeur absolue devient inférieure à 50.

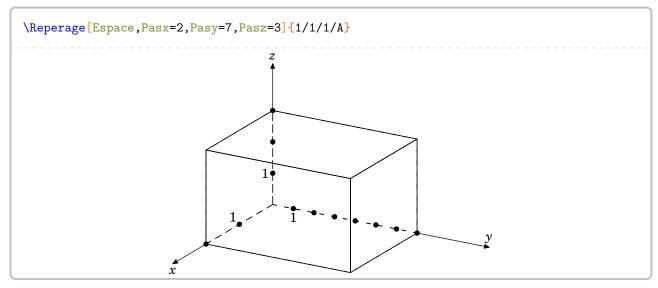
Une valeur négative oriente différemment les axes.

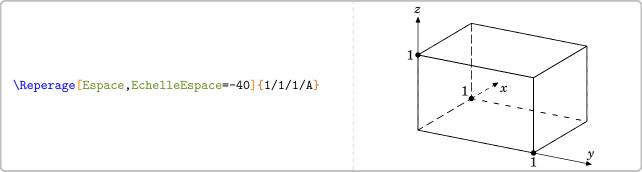
Les clés (AffichageNom) et (AffichageCoord) sont également disponibles pour la clé (Espace).

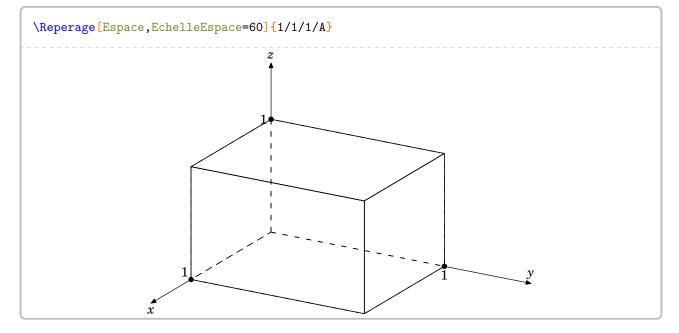


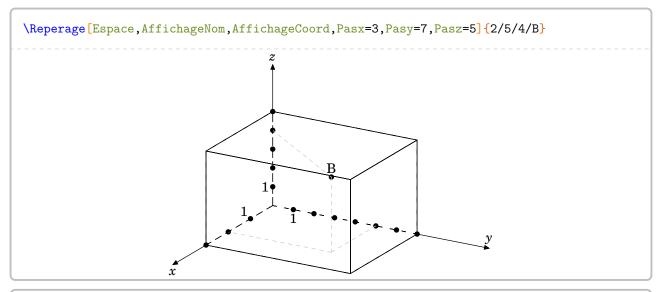
% Repérage sur un cube ? :) \Reperage [Espace, Unitex=1, Unitey=1, Unitez=1] {1/1/1/A}

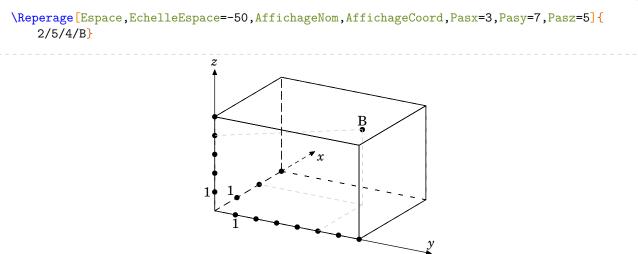










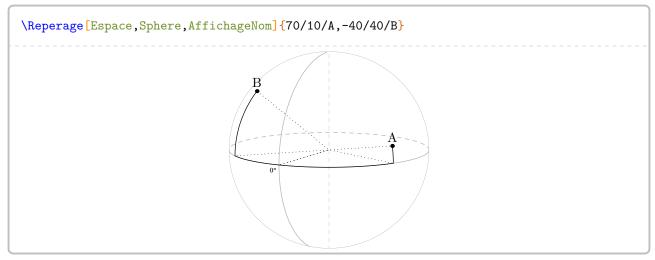


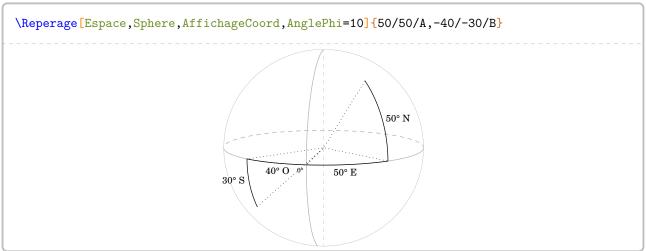
Pour afficher un repère de l'espace sur une sphère, on utilisera la clé suivante.

# La clé (Sphere) valeur par défaut : false utilise une sphère pour afficher un repère de l'espace. La clé (AnglePhi) valeur par défaut : 30 modifie l'angle de rotation de la sphère autour de l'axe vertical. La clé (EchelleEspace) valeur par défaut : 75 modifie l'échelle de la projection de la sphère. Elle n'a pas la même signification que pour le cas du pavé droit.

Les clés (AffichageNom) et (AffichageCoord) sont également disponibles pour la clé (Sphere).

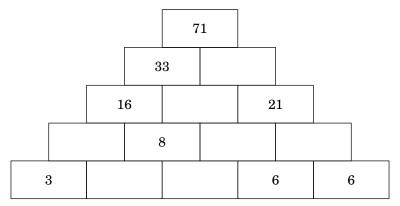






# 18 Pyramide de nombre

La commande \PyramideNombre \textstyle permet de construire une pyramide de nombres telle que celle-ci :

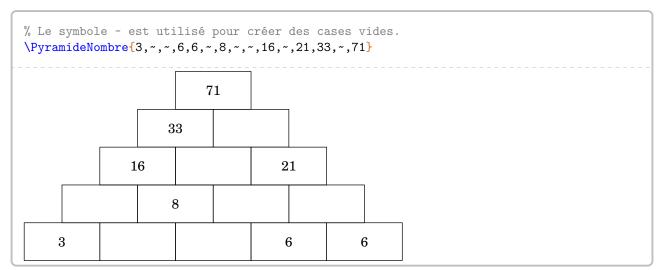


Elle a la forme suivante :

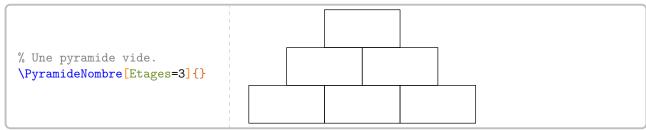
```
\PyramideNombre[(clé)]{c1,c2...}
```

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c1,c2... indique le contenu des cases de la pyramide. Le nombre de déclarations doit être en accord avec le nombre de cases <sup>38</sup>.







<sup>38.</sup> Si ce n'est pas le cas, un avertissement sera indiqué.

# La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2cm

modifie la largeur des cases de la pyramide.

### La clé (Hauteur)

valeur par défaut : 1cm

modifie la hauteur des cases de la pyramide.

```
% Le formatage des nombres n'est pas implanté.

\PyramideNombre[Etages=4, Hauteur=8mm, Largeur=1.5cm] \{1,\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),\(\circ\),
```

Enfin, on peut vouloir « inverser » le sens de la pyramide.

### La clé (Inverse)

valeur par défaut : false

inverse le sens de la pyramide.

# 19 Programme de calcul

La commande \\ProgCalcul \mathcal{C} \\perp \text{permet d'afficher un programme de calcul dans un style choisi ou une suite de calculs associée au programme choisi \(^{39}\).

- 1. Ajouter 2
- 2. Multiplier par 3
- 3. Ajouter le carré de 3

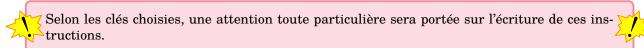
$$7 \xrightarrow{+2} 9 \xrightarrow{\times 3} 27 \xrightarrow{+3^2} 36$$

Elle a la forme suivante :

\ProgCalcul[\langle cl\u00e9s\rangle]\fi1, i2...}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- i1, i2... indiquent les instructions du programme de calcul.



La clé (Direct) valeur par défaut : true

indique si le calcul se fait de manière directe ou indirecte.

\ProgCalcul[Direct=false] 
$$\{7,+2 *3 +3**2\}$$
  $7 \stackrel{+2}{\longleftarrow} 9 \stackrel{\div 3}{\longleftarrow} 27 \stackrel{+3^2}{\longleftarrow} 36$ 

On remarque *clairement* une erreur dans les opérations... En effet, les substitutions de symboles se faisant dans un ordre précis, il est nécessaire de préciser ++ pour indiquer une addition dans le cas où la clé (**Direct**) a pour valeur false.

La clé (Ecart) valeur par défaut : 2em

modifie la distance horizontale entre deux calculs consécutifs.

$$\label{eq:continuous_progCalcul[Ecart=4em] of the continuous} 7 \xrightarrow{+2} 9 \xrightarrow{\times 3} 27 \xrightarrow{+3^2} 36$$

<sup>39.</sup> Pour ce cas, le programme ne doit pas comporter des étapes à associer ensuite.

### La clé (SansCalcul)

valeur par défaut : false

permet d'afficher les étapes de calculs « sans calculs automatisés ».

```
\bigskip % Pour la documentation. \ProgCalcul[SansCalcul] \{x,+2 *3 +3**2,x+2 (x+2)\times3 (x+2)\times3+3^2\} x \xrightarrow{+2} x + 2 \xrightarrow{\times 3} (x+2) \times 3 \xrightarrow{+3^2} (x+2) \times 3 + 3^2
```

Son utilité peut se trouver également avec des calculs fractionnaires.

La clé (SansCalcul) est incompatible avec la clé (Direct).

La clé (Enonce 40) valeur par défaut : false affiche, dans un style choisi, les instructions d'un programme de calcul. ☐ La clé (Nom) valeur par défaut : {} modifie le nom du programme de calcul. ☐ La clé ⟨CouleurCadre⟩ valeur par défaut : black modifie la couleur du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul. ☐ La clé ⟨CouleurFond⟩ valeur par défaut : gray !10 modifie la couleur de fond du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul. ☐ La clé ⟨Largeur⟩ valeur par défaut : 0.95linewidth modifie la largeur du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul. ☐ La clé ⟨Epaisseur⟩ valeur par défaut : 0.75pt modifie l'épaisseur du tracé du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul. ☐ La clé (Pointilles) valeur par défaut : 0 modifie la longueur des pointillés laissant ainsi à l'élève la place pour indiquer un résultat ou un calcul.

\ProgCalcul[Enonce]{Ajouter 2, Multiplier par 3, Ajouter le carré de 3}

- 1. Ajouter 2
- 2. Multiplier par 3
- 3. Ajouter le carré de 3

<sup>40.</sup> Sur une idée et une programmation de Thomas Deнon.

```
\ProgCalcul[%
Enonce,%
CouleurCadre=red,%
CouleurFond=pink!20,%
Nom=Second programme,%
Largeur=8cm,%
Epaisseur=2pt,%
Pointilles=15mm%
]{%
    Ajouter $2$,
    Multiplier par $3$,
    Soustraire le nombre de départ,
    Élever au carré
```

#### Second programme

- 1. Ajouter 2
- 2. Multiplier par 3
- 3. Soustraire le nombre de départ
- 4. Élever au carré



Le style d'énumération des questions est laissé à l'appréciation de l'utilisateur. On pourra utiliser le package enumitem pour personnaliser ce style.

# La clé (ThemePerso)

valeur par défaut : false

permet, avec quelques connaissances sur le package LATEX tcolorbox de personnaliser le style du cadre à l'aide du style ProgCalcul.

```
\tcbset{ProgCalcul/.style={%
  enhanced,
 boxsep=1mm,
 bottom=.75mm,
  boxrule=2pt,
  text width=0.75\linewidth,
  colframe=Crimson,
  colback=Tomato,
  colbacktitle=white,
  fonttitle=\bfseries\color{black},
 halign upper=center,
  attach boxed title to top center={yshift=-2mm},
  title=Programme 1,
 }%
}%
% Avec le package enumitem chargé.
\setlist[enumerate]{label=\textbullet}
\ProgCalcul [Enonce, ThemePerso] {Ajouter 2, Multiplier par 3, Ajouter le carré de 3}
```

# Programme 1

- Ajouter 2
- Multiplier par 3
- Ajouter le carré de 3

Enfin, au prix d'une légère adaptation de la commande, on peut regrouper l'énoncé et les calculs.

# La clé (Application) valeur par défaut : false affiche à la fois l'énoncé du programme de calcul et un exemple de calcul. La clé (Details) valeur par défaut : false affiche le détail des calculs effectués.

Les clés (SansCalcul) et (ThemePerso) sont compatibles avec la clé (Application).

```
\ProgCalcul [Application, SansCalcul] {% Ajouter 2, Multiplier par 3, Ajouter le carré de 3% §% à remarquer ! n,+2 *3 +3**2,n+2 (n+2)\times3 (n+2)\times3+3^2} 

1. Choisir un nombre n 2. Ajouter 2 n+2 3. Multiplier par 3 n+2 4. Ajouter le carré de 3 n+2 4. Ajouter le carré de 3 n+2
```

# 20 Les nombres premiers

Un nombre entier étant donné, la commande \Decomposition permet de le décomposer en produit de facteurs premiers. On peut lui associer un arbre de décomposition <sup>41</sup>.

Elle a la forme suivante :

 $\Decomposition[\langle clés \rangle] \{a\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- a est le nombre entier considéré (paramètre obligatoire).

\Decomposition{1000}

### La clé (Tableau)

valeur par défaut : false

écrit la décomposition du nombre entier choisi sous la forme d'une suite centrée d'égalités.

\Decomposition[Tableau]{150}

 $150 = 2 \times 75$ 

 $150 = 2 \times 3 \times 25$ 

 $150 = 2 \times 3 \times 5 \times 5$ 

#### La clé (TableauVertical)

valeur par défaut : false

écrit la décomposition sous la forme d'un tableau présentant la décomposition sur le côté droit du tableau.

150

75

25

5

1

2 3

5

5

\Decomposition[TableauVertical]{150}

# La clé (TableauVerticalVide)

valeur par défaut : false

permet de faire compléter par les élèves eux-mêmes.

☐ La clé ⟨Dot⟩

valeur par défaut : \dotfill

modifie le remplissage des cellules vides du tableau permettant ainsi de ne pas induire directement le nombre de facteurs premiers.

\Decomposition[TableauVerticalVide] {150}

150 .....

\Decomposition[TableauVerticalVide,Dot={}]{150}

150

<sup>41.</sup> Pour ces arbres, le nombre entier est limité à 4096, limite de METAPOST...

#### La clé (Exposant)

valeur par défaut : false

écrit uniquement la décomposition du nombre entier considéré en utilisant 'eventuellement les puissances.

\Decomposition[Exposant] {150}

$$2\times3\times5^2$$

# La clé (Longue)

valeur par défaut : false

écrit uniquement la décomposition du nombre entier considéré sans utiliser les puissances.

\Decomposition[Longue] {150}

$$2 \times 3 \times 5 \times 5$$

La clé (All)

valeur par défaut : false

regroupe le résultat des deux clés (Tableau) et (Exposant).

\Decomposition[All]{150}

$$150 = 2 \times 75$$

$$150 = 2 \times 3 \times 25$$

$$150 = 2 \times 3 \times 5 \times 5$$

$$150 = 2 \times 3 \times 5^2$$

La clé (Nombre)

valeur par défaut : false

impose un facteur pour la décomposition du nombre entier choisi.

\Decomposition[Nombre=8]{120}

\Decomposition[Nombre=4]{120}

\Decomposition[Nombre=12]{120}

$$120 = 8 \times 15$$

$$5 | 120 = 4$$

$$120 = 2 \times 4 \times 3 \times 5$$
$$120 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 5$$

$$120 = 4 \times 30$$

$$120 = 2 \times 2 \times 2 \times 15$$

$$120 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 5$$

$$120 = 12 \times 10$$

$$120 = 2 \times 6 \times 2 \times 5$$

$$120 = 2 \times 2 \times 3 \times 2 \times 5$$

La clé (AllNombre)

valeur par défaut : false

regroupe le résultat des deux clés (Nombre) et (Exposant).

\Decomposition[AllNombre=24]{240}

$$240 = 24 \times 10$$

$$240 = 2 \times 12 \times 2 \times 5$$

$$240 = 2 \times 2 \times 6 \times 2 \times 5$$

$$240 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 2 \times 5$$

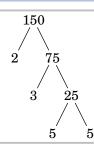
$$240 = 2^4 \times 3 \times 5$$

# La clé ⟨Arbre⟩<sup>©</sup>

valeur par défaut : false

trace un arbre de décomposition simple.

\Decomposition[Arbre]{150}

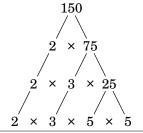


# 

valeur par défaut : false

trace un arbre complet de décomposition, plus lisible pédagogiquement.

\Decomposition[ArbreComplet]{150}

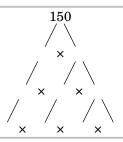


La clé ⟨ArbreVide⟩ □

valeur par défaut : false

permet de créer une structure vide déjà préparée.

\Decomposition[ArbreVide]{150}



Enfin, la recherche des diviseurs étant liée directement à la décomposition d'un nombre entier, la liste des diviseurs du nombre entier choisi peut s'obtenir avec les deux clés qui suivent.

La clé (Diviseurs)

valeur par défaut : false

donne la liste des diviseurs du nombre considéré.

La liste des diviseurs de 999 est \Decomposition[Diviseurs] {999}. La liste des diviseurs de 999 est 1; 3; 9; 27; 37; 111; 333 et 999.

#### La clé (DiviseursT)

valeur par défaut : false

donne la liste des diviseurs du nombre considéré sous la forme d'un tableau.

```
La liste des diviseurs de 999 est :

| La liste des diviseurs de 999 est :
| 1 | 999 |
| 3 | 333 |
| 27 | 37 |
| La liste des diviseurs de 999 est :
| 1 | 999 |
| 3 | 333 |
| 9 | 111 |
| 27 | 37 |
```

Voici un exemple qui regroupe quelques clés de la commande \Decomposition.

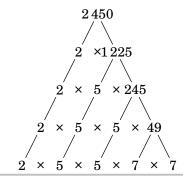
```
Écrire la décomposition en produit de facteurs premiers du nombre
\num{2450}.

\bigskip

\begin{minipage}{0.45\linewidth}
\[\Decomposition[ArbreComplet]{2450}\]
\end{minipage}
\hfill
\begin{minipage}{0.45\linewidth}
On décompose \num{2450}:
\Decomposition[Tableau]{2450}

Par conséquent, on écrit:
\[\num{2450}=\Decomposition[Exposant]{2450}\]
\end{minipage}
```

Écrire la décomposition en produit de facteurs premiers du nombre 2 450.



On décompose  $2\,450$ :

$$2450 = 2 \times 1225$$
  
 $2450 = 2 \times 5 \times 245$   
 $2450 = 2 \times 5 \times 5 \times 49$   
 $2450 = 2 \times 5 \times 5 \times 7 \times 7$ 

Par conséquent, on écrit:

$$2\,450=2\times5^2\times7^2$$

# 21 La représentation graphique de fractions

La commande \Fraction \begin{cases} \text{permet de représenter une fraction par un « schéma ». Elle a la forme suivante :

\Fraction[\langle cl\u00e9s] \{a/b\}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le numérateur et b le dénominateur de la fraction considérée.

Grâce à cette commande, l'enseignant peut proposer un schéma « vide » grâce aux clés de mise en forme ci-dessous.

La clé (Disque)

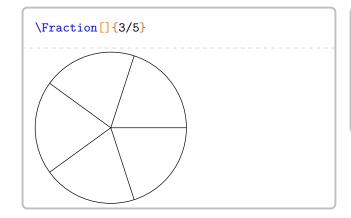
dessine un schéma sous forme de disque.

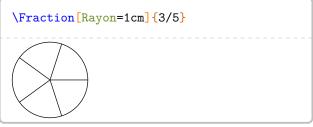
La clé (Rayon)

modifie le rayon du disque.

valeur par défaut : true

valeur par défaut : 2 cm





La clé (Regulier)

dessine un schéma sous forme de polygone régulier.

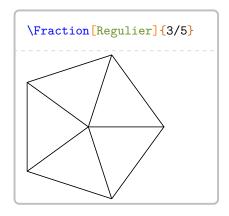
La clé (Cotes)

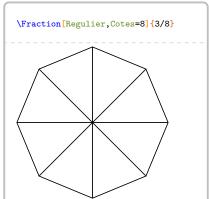
spécifie le nombre de côtés du polygone régulier utilisé.

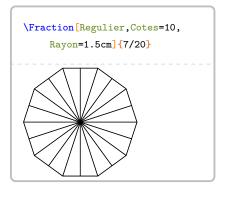
La clé (Rayon)

modifie le rayon du cercle circonscrit au polygone régulier utilisé.

valeur par défaut : 2 cm



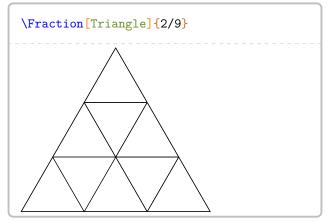


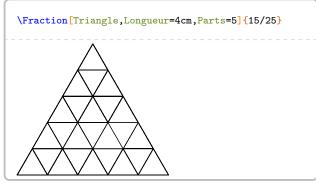


# La clé (Segment) dessine un schéma sous forme de segment. La clé (Longueur) modifie la longueur du segment utilisé. valeur par défaut : 5 cm

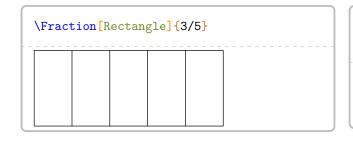
\Fraction[Segment]{3/5} \Fraction[Segment,Longueur=7cm]{3/5}

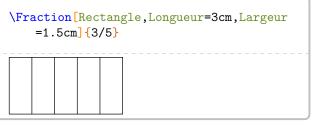
La clé (Triangle)	valeur par défaut : false
dessine un schéma sous forme d'un triangle équilatéral.	
☐ <b>La clé ⟨Longueur⟩</b> modifie la longueur du côté du triangle équilatéral.	valeur par défaut : 5 cm
☐ <b>La clé ⟨Parts⟩</b> indique le partage des côtés du triangle équilatéral.	valeur par défaut : 3



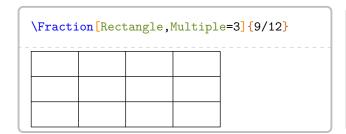


La clé (Rectangle)	valeur par défaut : false
dessine un schéma sous forme de rectangle.	
<b>La clé ⟨Longueur⟩</b> modifie la longueur du rectangle.	valeur par défaut : 5 cm
☐ La clé ⟨Largeur⟩ modifie la largeur du rectangle.	valeur par défaut : 2 cm
<b>La clé (Multiple)</b> indique le partage de la « largeur » du rectangle.	valeur par défaut : 1





Le cas du rectangle mérite d'être traité plus en profondeur. En effet, pour représenter la fraction  $\frac{9}{12}$ , on peut insister sur telle ou telle décomposition de  $12:1\times12$  ou  $4\times3$  ou... On utilise alors la clé (Multiple).



\Fraction[Rectangle, Multiple=4] {9/12}					

L'affichage de la réponse se fait à l'aide des clés ci-dessous.

# La clé (Reponse) valeur par défaut : false

représente la fraction sur le schéma choisi.

☐ La clé ⟨Couleur⟩

valeur par défaut : green

modifie la couleur utilisée pour indiquer la réponse. Elle doit être donnée dans un format reconnu par METAPOST. Par conséquent, on peut utiliser white, red, 0.95white, red+blue,  $(0.5,1,0.25)\dots$ 

☐ La clé ⟨Hachures⟩ 43

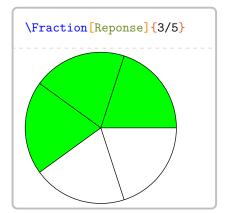
valeur par défaut : false

hachure la réponse au lieu de la colorier.

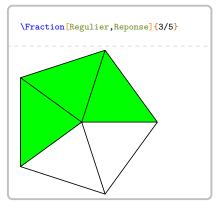
☐ La clé ⟨Epaisseur⟩

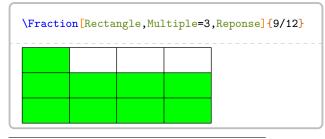
valeur par défaut : 1

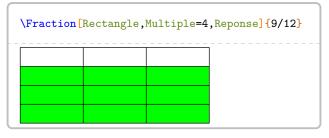
uniquement active en étant associée à la clé (**Hachures**), est un coefficient d'agrandissement (réduction) de la taille utilisée par défaut par METAPOST pour tracer les hachures.



\Fraction[Segment,Reponse,
Longueur=4cm]{3/5}



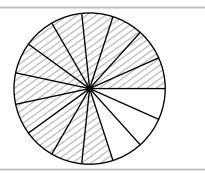




<sup>42.</sup> Le package METAPOST PfCSvgnames.mp étant chargé lors de la création des images, on peut également utiliser des couleurs telles que Crimson, Cornsilk... On les trouve à la page 313.

<sup>43.</sup> Suite à un échange avec Éric Elter qui a soulevé le problème d'impression lié à la couleur et celui des élèves à handicap visuel.

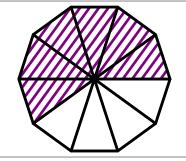
\Fraction[Hachures, Reponse, Couleur=0.75white] {12/15}



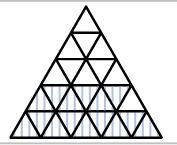
\Fraction[Hachures, Reponse, Couleur=Crimson, Rectangle, Multiple=5, Epaisseur=2] {12/15}



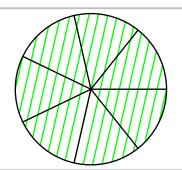
\Fraction[Hachures, Reponse, Couleur=Purple, Cotes=10, Regulier, Epaisseur=2] {6/10}

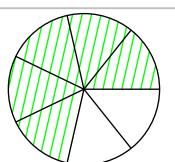


\Fraction[Triangle,Longueur=4cm,Parts=5,Reponse,Hachures,Couleur=LightSteelBlue,Epaisseur=1.5]{15/25}



\Fraction[Reponse, Hachures] {12/7}





# 22 Décomposer une fraction décimale

La commande \FractionDecimale permet d'écrire une décomposition d'une fraction décimale. Elle a la forme suivante :

 $\FractionDecimale[\langle clés \rangle] \{a/b\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le numérateur et b le dénominateur de la fraction décimale considérée.

 $[\frac{125}{100}=\frac{125/100}]$ 

$$\frac{125}{100} = 1 + \frac{25}{100}$$

Par défaut, la décomposition se fait sous la forme de la somme de la partie entière et de la partie décimale. On peut vouloir décomposer également la partie décimale.

La clé (Complete)

valeur par défaut : false

écrit la décomposition chiffre par chiffre de la partie décimale.

 $\[ \frac{1205}{100} = \frac{Complete}{1205/100} \]$ 

$$\frac{1205}{100} = 12 + \frac{0}{10} + \frac{5}{100}$$

La clé (SansZero)

valeur par défaut : false

écrit la décomposition de la partie décimale sans les zéros « inutiles ».

 $\[ \frac{1205}{100} = \frac{\mathbb{SansZero}}{1205/100} \]$ 

$$\frac{1205}{100} = 12 + \frac{5}{100}$$

 $\[ \frac{309}{\sum_{1000}} = \frac{309}{1000} \]$ 

$$\frac{309}{1000} = \frac{3}{10} + \frac{9}{1000}$$

Enfin, on peut vouloir proposer une décomposition à compléter.

La clé (Remediation)

valeur par défaut : false

remplace les nombres et chiffres de la décomposition par des ...

Les clés (SansZero) et (Complete) sont disponibles également avec la clé (Remediation).

\[\frac{92405}{100}=\FractionDecimale[Complete,Remediation]{92405/100}\]

$$\frac{92405}{100} = \dots + \frac{\dots}{10} + \frac{\dots}{100}$$

# 23 La simplification d'écritures fractionnaires

Deux nombres entiers relatifs a et b étant donnés, la commande \Simplification permet de simplifier l'écriture  $\frac{a}{b}$ .



Cette commande s'utilise dans tous les modes.



Elle a la forme suivante :

 $Simplification[\langle clés \rangle] \{a\}\{b\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a et b sont les nombres entiers relatifs considérés (paramètres obligatoires).

٠	
\Simplifi	cation{125}{45}

$$\frac{25}{9}$$

$$\frac{-125}{45}=\sum_{-125}{45}$$

$$\frac{-125}{45} = \frac{-25}{9}$$

$$\[ \frac{-125}{-45} = \mathbb{-}125}{-45} \]$$

$$\frac{-125}{-45} = \frac{25}{9}$$

$$\[ \frac{125}{-45} = \iiint 125}{-45} \]$$

$$\frac{125}{-45} = \frac{-25}{9}$$

La clé (Details)

valeur par défaut : false

écrit le détail de la simplification. Celle-ci se fait avec le PGCD des deux nombres.

$$\[ \frac{125}{45} = \iiint [Details] {125}{45} \]$$

$$\frac{125}{45} = \frac{125_{_{\div 5}}}{45_{_{\div 5}}}$$

$$\frac{125}{-45} = \frac{-125_{+5}}{45_{+5}}$$

La clé (All)

valeur par défaut : false

affiche le détail de la simplification et la simplification elle-même.

$$\frac{125}{45} = \frac{125_{+5}}{45_{+5}} = \frac{25}{9}$$

$$\[ \frac{-125}{-45} = \iiint [All] {-125}{-45} \]$$

$$\frac{-125}{-45} = \frac{125_{\pm 5}}{45_{\pm 5}} = \frac{25}{9}$$

$$\frac{125}{-45} = \frac{-125_{_{\pm 5}}}{45_{_{\pm 5}}} = \frac{-25}{9}$$

On peut « améliorer » la décomposition de la simplification en utilisant la commande \Simplification couplée à la commande \Decomposition des nombres premiers :

 $\label{longue} $$ \prod_{1320}{\sum_{1248}}=\frac{1320}{(Decomposition[Longue]_{1320}}{(Decomposition[Longue]_{1320}_{1248})} $$ $$ \frac{1320}{1248} = \frac{2\times2\times2\times3\times5\times11}{2\times2\times2\times2\times2\times3\times13} = \frac{55}{52} $$$ 

Mais on peut vouloir insister sur les différentes étapes de la simplification, notamment pour les critères de divisibilité.

## La clé (Longue)

valeur par défaut : false

décompose, à l'aide des diviseurs successifs, la simplification.

 $\[ \frac{15}{\frac{105}} = \iiint[Longue] {15} {105} \]$ 

$$\frac{15}{105} = \frac{5 \times 3}{35 \times 3} = \frac{5}{35} = \frac{1 \times 5}{7 \times 5} = \frac{1}{7}$$

 $\[ \frac{1320}{\frac{1248}} = \frac{Longue}{1320}{1248} \]$ 

$$\frac{1\,320}{1\,248} = \frac{660\times2}{624\times2} = \frac{660}{624} = \frac{330\times2}{312\times2} = \frac{330}{312} = \frac{165\times2}{156\times2} = \frac{165}{156} = \frac{55\times3}{52\times3} = \frac{55\times3}{52$$

Cependant, on peut vouloir écrire les égalités « dans l'autre sens »...

#### La clé (Contraire)

valeur par défaut : 0

permet d'écrire les égalités de quotients dans le sens contraire de la simplification.

\Simplification[Contraire=8]{5}{9} 
$$\frac{5}{9} = \frac{5 \times 8}{9 \times 8} = \frac{4}{7}$$

\[\Simplification[Contraire=10]{5}{9}\] 
$$\frac{5}{9} = \frac{5 \times 10}{9 \times 10} = \frac{50}{90}$$

Enfin, on peut vouloir présenter la simplification comme en classe de 6e.

## La clé (Fleches)

valeur par défaut : false

écrit la simplification de manière fléchée et personnalisable.

Cependant, il y a un léger changement de syntaxe :

\Simplification[Fleches] {a1/f1/a2} {b1/f2/b2}

où

- a, a1 sont les numérateurs respectifs de la première fraction et de la deuxième fraction;
- b, b1 sont les dénominateurs respectifs de la première fraction et de la deuxième fraction;
- f1, f2 sont les annotations à mettre sur les flèches utilisées.

# 24 Ranger des nombres rationnels relatifs

La commande \Rangement permet de ranger, par ordre croissant ou décroissant, une liste de nombres rationnels relatifs tous distincts.



Cette commande s'utilise dans tous les modes.



#### Elle a la forme suivante :

\Rangement[\langle cl\u00e9s] \{\langle liste de nombres\}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (liste de nombres) est donnée sous la forme :
  - n1/d1,n2/d2... s'il s'agit d'une liste de nombres en écritures fractionnaires
  - n1, n2... s'il s'agit d'une liste de nombres décimaux.

```
% Par défaut, il s'agit d'un rangement de nombres décimaux dans % l'ordre croissant avec des inégalités strictes.  \text{\colored} \{1.2, -3.5, 4, 12, 3.14, 0.85, 0.815\}   -3.5 < 0.815 < 0.85 < 1.2 < 3.14 < 4 < 12
```

#### La clé (Decroissant)

valeur par défaut : false

donne le rangement dans l'ordre décroissant.

#### La clé (Strict)

valeur par défaut : true

permet d'utiliser des inégalités larges.

```
\Rangement[Strict=false] {11.2,11.002,11.02,11.22,11.202} 11,002 \leqslant 11,02 \leqslant 11,2 \leqslant 11,202 \leqslant 11,22
```

permet d'effectuer un rangement de nombres rationnels.



Le rangement est donné avec des écritures fractionnaires éventuellement simplifiées.



☐ La clé (Details)

valeur par défaut : false

affiche le rangement des nombres rationnels écrits avec le même dénominateur.

 $[Rangement[Fraction] \{1/2,2/3,5/8,4/9,6/7\}]$ 

$$\frac{4}{9} < \frac{1}{2} < \frac{5}{8} < \frac{2}{3} < \frac{6}{7}$$

Une fois ces fractions réduites au même dénominateur, on obtient le rangement suivant :

\[\Rangement[Fraction, Decroissant, Details] {1/3,5/4,7/6,7/8,8/9}\]

soit :

 $\[ \arrowvert [Fraction, Decroissant] {1/3,5/4,7/6,7/8,8/9} \]$ 

Une fois ces fractions réduites au même dénominateur, on obtient le rangement suivant :

$$\frac{90}{72} > \frac{84}{72} > \frac{64}{72} > \frac{63}{72} > \frac{24}{72}$$

soit:

$$\frac{5}{4} > \frac{7}{6} > \frac{8}{9} > \frac{7}{8} > \frac{1}{3}$$

# 25 Les puissances

La commande \Puissances n'apporte aucune fioriture. Avec les nouveaux programmes du collège, les formules de calculs ne sont plus à apprendre mais à comprendre. Il faut donc détailler les calculs.



Cette commande s'utilise dans tous les modes.



Elle a la forme suivante :

 $\P_{a} \$ 

où a est une expression et b est un nombre entier relatif.

\Puissances{2}{5}	$2\times2\times2\times2\times2$
\$\Puissances{(-5)}{2}\$	$(-5)\times(-5)$
\[\Puissances{a}{7}\]	$a \times a \times a \times a \times a \times a \times a$
\Puissances{5}{0}	1
\Puissances{4}{-3}	$\frac{1}{4 \times 4 \times 4}$
$\label{eq:Puissances} $$ \Pis a $ 2 \  \  \  \  \  \  \  \  \  \  \  \  \$	$a^2 \times a^2$

 $$$ \frac{4^3}+ \frac{^7={\mathbb{P}uissances}{4}{7}}_{4^3}}\times {\mathbb{P}uissances}{4}{7}}_{4^7}=-\frac{4^7}}=-\frac{4^7}}-\frac{10}{]} $$ n^5\times n^{-2}=-\frac{n}{5}\times n^{-2}=-n^3/] $$$ 

Concernant l'écriture scientifique, le package ProfCollege faisant appel au package siunitx, il n'est pas apparu nécessaire de créer une nouvelle commande. En effet, on peut utiliser :

\num{3.15d-5}	$3,15 \times 10^{-5}$
---------------	-----------------------

# 26 La proportionnalité

La commande \\\Propor\) permet d'afficher un tableau de proportionnalité (ou non), auquel sont associées les fonctions utiles \(^{44}\) aux enseignants. Elle a la forme suivante :

\Propor[\langle clés \rangle] {\Liste des éléments par colonne \rangle}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Liste des éléments par colonne) est donnée sous la forme 45 c1-11 / c1-12, c2-11 / c2-12...

\Propor{1/2,3/5,6/9,10/11}

Grandeur A	1	3	6	10
Grandeur B	2	5	9	11

Deux remarques immédiates : le tableau n'est pas centré horizontalement sur la page et le nom des grandeurs est « standard ». Si le centrage se fait avec l'environnement center, on modifie la présentation du tableau avec les clés présentées ci-après.

## La clé (GrandeurA)

valeur par défaut : Grandeur A

modifie la légende de la première ligne.

## La clé (GrandeurB)

valeur par défaut : Grandeur B

modifie la légende de la deuxième ligne.

\begin{center}

\Propor[GrandeurA=Temps (s), GrandeurB=Distance (m)]{1/2,3/5,6/9}%\end{center}

Temps (s)	1	3	6
Distance (m)	2	5	9

Dans la commande  $\Propor$ , les valeurs attendues sont, par d'efaut, des nombres. On peut inclure d'autres types d'expressions.

## La clé (Math)

valeur par défaut : false

permet d'inscrire des éléments mathématiques dans le tableau.

13

Dans ce cas, le formatage des nombres n'est pas mis en place... On utilise donc \num{3.5}.



\Propor[Math,GrandeurA=Rayon (cm),GrandeurB=Périmètre (cm)]{1/\$2\pi\$,4/\$8\pi\$,5/\$10\pi\$}

Rayon (cm)	1	4	5
Périmètre (cm)	$2\pi$	$8\pi$	$10\pi$

<sup>44.</sup> Flèches de définition ; de linéarité ; du coefficient de proportionnalité.

<sup>45.</sup> c1 colonne 1; 11 ligne 1...

La clé (Stretch)

est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau.

```
% Pas terrible.
\Propor[Math] {2/\num{3.4},\dots/51,$
\dfrac{3}{4}$/\dots}
```

Grandeur A	2	•••	$\frac{3}{4}$
Grandeur B	3,4	51	•••

% C'est mieux.
\Propor [Math, Stretch=2] {2/\num{3.4}, \dots
/51,\$\dfrac{3}{4}\$/\dots}

Grandeur A	2	•••	$\frac{3}{4}$
Grandeur B	3,4	51	

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 1cm

valeur par défaut : 1

modifie la largeur des colonnes « numériques » du tableau.

```
% Pas terrible.
\Propor[Math] {\num{125000}/\dots,\dots/
\num{51000000}}
```

Grandeur A	125000		
Grandeur B	•••	5100000	0

% C'est mieux.
\Propor[Math,Largeur=1.75cm] {\num{125000}}
/\dots,\dots/\num{51000000}}

Grandeur A	125000	•••
Grandeur B		51000000

La clé (CouleurTab)

valeur par défaut : gray !15

 $modifie \ la \ couleur \ de \ la \ première \ colonne \ du \ tableau.$ 

\Propor [CouleurTab=Cornsilk] {2/5,3/10,7/35}

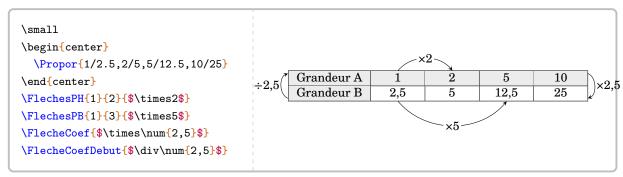
Grandeur A	2	3	7
Grandeur B	5	10	35

Une fois le tableau construit, il y a plusieurs « marqueurs invisibles » permettant de se repérer :

	$\mathbf{H}$ $1$	H2		
Grandeur A			]	
Grandeur B			]	
	R①	R <sub>(2)</sub>		

On dispose alors des *commandes* <sup>46</sup> suivantes permettant de relier ces marqueurs :

- \FlechesPH{a}{b}{\texte\}\$ pour relier les marqueurs Ha et Hb par une flèche associée au texte \texte\;
- \FlechesPB{a}{b}{\texte}} pour relier les marqueurs Ba et Bb par une flèche associée au texte \texte\;
- \FlecheCoef{\texte\} pour tracer, sur la droite du tableau, une flèche indiquant (ou pas) le coefficient de proportionnalité (ou pas) associée au texte \texte\;
- \FlecheCoefDebut{\texte\}? pour tracer, sur la gauche du tableau, une flèche indiquant (ou pas) le coefficient de proportionnalité (ou pas) associée au texte \texte\;



• \FlecheLineaireH{a}{b}{c}{opération} pour associer linéairement les marqueurs Ha et Hb avec opération afin d'obtenir le marqueur Hc.

```
\begin{center}
  \Propor[Stretch=1.25,%
  Math, %
  Grandeur A=Hauteur $h$ (cm),%
  GrandeurB=\begin{tabular}{c}Volume (en cm$^3$) d'un cylindre\\ de rayon \Lg{5} et
     de hauteur $h$\end{tabular},%
  Largeur=0.75cm] {2/$50\pi$,3/$75\pi$,5/}
\end{center}
FlecheLineaireH{1}{2}{3}{$+$}
FlecheLineaireB{1}{2}{3}{$+$}
                           Hauteur h (cm)
                                                       \mathbf{2}
                                                              3
                                                                      5
                    Volume (en cm³) d'un cylindre
                                                      50\pi
                                                             75\pi
                     de rayon 5 \, \text{cm} et de hauteur h
```

<sup>46.</sup> Ce ne sont pas des clés!

# 27 Les pourcentages

Associée à la commande \Propor (page 113), la commande \Pourcentage permet d'appliquer un pourcentage (ou une augmentation, ou une réduction) et de calculer un pourcentage. Elle a la forme suivante :

 $\Pourcentage[\langle clés \rangle] \{t\} \{q\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- t représente le taux de pourcentage et q la quantité.

Par défaut, le comportement est donné par la clé qui suit.

## La clé (Appliquer)

valeur par défaut : true

affiche la résolution « décimale » du calcul.

☐ La clé ⟨Fractionnaire⟩

valeur par défaut : false

affiche le calcul avec l'écriture fractionnaire du pourcentage.

% La clé <Appliquer> n'apparaît pas car c'est la clé activée par defaut. \Pourcentage{15}{36}

Pour calculer 15 % de 36, on effectue le calcul :

$$0.15 \times 36 = 5.4$$

\Pourcentage[Fractionnaire]{15}{36}

Pour calculer 15 % de 36, on effectue le calcul :

$$\frac{15}{100} \times 36 = \frac{540}{100} = 5.4$$

## La clé (Concret)

valeur par défaut : false

donne un caractère concret aux calculs.

☐ La clé ⟨Unite⟩

valeur par défaut : g

permet de choisir l'unité utilisée dans les calculs.

\Pourcentage[Concret,Unite=km]{15}{36}

Pour calculer 15 % de 36 km, on effectue le calcul :

 $0.15 \times 36 \text{ km} = 5.4 \text{ km}$ 

## Augmentation / Diminution en pourcentage

## La clé (Augmenter) valeur par défaut : false écrit la résolution d'un exercice où une quantité « subit » une augmentation. ☐ La clé 〈AideTableau〉 valeur par défaut : false associe un tableau pour mieux comprendre le calcul. ☐ La clé ⟨GrandeurA⟩ valeur par défaut : Grandeur A modifie la légende de la première ligne du tableau. ☐ La clé ⟨GrandeurB⟩ valeur par défaut : Total modifie la légende de la deuxième ligne du tableau. ☐ La clé ⟨CouleurTab⟩ valeur par défaut : gray !15 modifie la couleur de la première colonne du tableau. ☐ La clé ⟨Formule⟩ valeur par défaut : false utilise les formules de la classe de 3e pour la résolution.

Les clés (Concret) et (Unite) sont aussi disponibles pour la clé (Augmenter).

Calculons ce que représente l'augmentation de 15 %. Pour calculer 15 % de 36, on effectue le calcul :  $\text{Pourcentage [Augmenter] \{15\} \{36\}}$  On obtient une augmentation de 5,4. Donc un total de 36 + 5,4 = 41,4.

\Pourcentage [Augmenter, AideTableau] {15} {36}

Calculons ce que représente l'augmentation de 15 %.

Grandeur A		15	7,015
Total	36	100	X0,13

On obtient une augmentation de  $0,15 \times 36 = 5,4$ . Donc un total de 36 + 5,4 = 41,4.

\Pourcentage[Augmenter, AideTableau, GrandeurA=Augmentation, GrandeurB=Nombre d'habitants, Concret, Unite=habitants] {40}{36}

Calculons ce que représente l'augmentation de 40 %.

Augmentation		40	7
Nombre d'habitants	36	100	7

On obtient une augmentation de  $0.4 \times 36$  habitants = 14.4 habitants. Donc un total de 36 habitants + 14.4 habitants = 50.4 habitants.

\Pourcentage[Augmenter, AideTableau, GrandeurA=Augmentation, GrandeurB=Nombre d'habitants, Concret, Unite=habitants, CouleurTab=Salmon] {15} {36}

Calculons ce que représente l'augmentation de 15 %.

Augmentation		15	7
Nombre d'habitants	36	100	×0,15

On obtient une augmentation de  $0.15 \times 36$  habitants = 5.4 habitants. Donc un total de 36 habitants + 5.4 habitants = 41.4 habitants.

% La clé <Formule> est incompatible avec la clé <AideTableau>. \Pourcentage[Augmenter,Formule] {17} {51}

Augmenter de 17 % une quantité, cela revient à multiplier cette quantité par  $1 + \frac{17}{100}$ . Par conséquent, si on augmente 51 de 17 %, cela donne :

$$51 \times \left(1 + \frac{17}{100}\right) = 51 \times (1 + 0.17) = 51 \times 1.17 = 59.67$$

La clé (Reduire) valeur par défaut : false

écrit la résolution d'un exercice où une quantité « subit » une réduction.

□ La clé (MotReduction) valeur par défaut : diminution modifie le mot « diminution » dans la résolution.

Les clés (AideTableau), (GrandeurA), (GrandeurB), (CouleurTab) et (Formule) sont également disponibles pour la clé (Reduire).

\Pourcentage [Reduire] {37}{105}

Calculons ce que représente la diminution de 37 %. Pour calculer 37 % de 105, on effectue le calcul :

$$0.37 \times 105 = 38.85$$

On obtient une diminution de 38,85. Donc un total de 105 - 38,85 = 66,15.

\Pourcentage [Reduire, MotReduction=réduction] {17}{51}

Calculons ce que représente la réduction de 17 %. Pour calculer 17 % de 51, on effectue le calcul :

$$0.17 \times 51 = 8.67$$

On obtient une réduction de 8,67. Donc un total de 51 - 8,67 = 42,33.

\Pourcentage [Reduire, Formule] {17} {51}

Réduire une quantité de 17 %, cela revient à multiplier cette quantité par  $1 - \frac{17}{100}$ . Par conséquent, si on réduit 51 de 17 %, cela donne :

$$51 \times \left(1 - \frac{17}{100}\right) = 51 \times (1 - 0.17) = 51 \times 0.83 = 42.33$$

Enfin, on peut calculer un pourcentage.

## La clé (Calculer)

valeur par défaut : false

affiche la résolution d'un calcul de pourcentage sous la forme d'un tableau.

\Pourcentage[Calculer]{15}{39}

	÷0	,39	
Grandeur A	15		
Total	39	100	
	×0,39		

Le choix a été fait de ne pas mettre de phrase de conclusion car dans un cas comme celui-ci, quelle réponse donner? L'utilisateur choisira... en s'aidant de  $\ResultatPourcentage$  valant, dans l'exemple précédent, 38.46153846153846.

Le package ProfCollege utilisant le package xfp, on pourra, par exemple, écrire :

\num{\fpeval{round(\ResultatPourcentage,2)}}

pour afficher 38,46.

## 28 Les ratios

Cette notion a fait son entrée dans les programmes de 2018. La commande \Ratio permet d'afficher soit un tableau de proportionnalité, soit un graphique.

Elle a la forme suivante :

\Ratio[(clés)] {(Liste des éléments du ratio)}

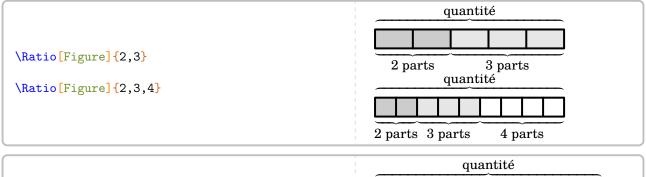
où

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- (Liste des éléments du ratio) est donnée:
  - si on souhaite une figure, sous la forme a,b pour un ratio a:b ou sous la forme a,b,c pour un ratio a:b:c;
  - si on souhaite un tableau de proportionnalité, sous la forme <sup>47</sup> nom1 / v1 / r1, nom2 / v2 / r2...

```
\Ratio{2,3}
\Ratio{Eau//2,Sable//3,%
Château/60/5}
```

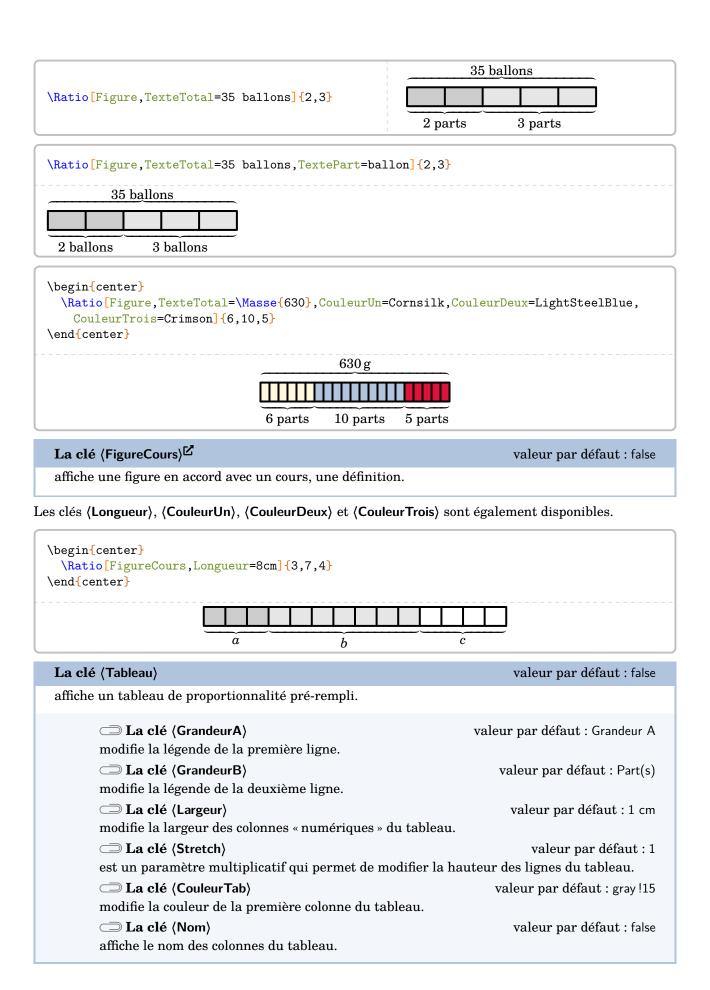
Par défaut, la commande ne produit aucun résultat. L'utilisateur doit choisir ce qu'il souhaite.

La clé 〈Figure〉 <sup>년</sup>	valeur par défaut : false
affiche un schéma (sous forme de barre partagée) en adéquation	avec le ratio demandé.
<b>□ La clé (Longueur)</b> modifie la longueur de la barre.	valeur par défaut : 5 cm
<b>La clé (TexteTotal)</b> modifie le texte représentant la totalité de la barre.	valeur par défaut : quantité
La clé (TextePart) modifie le texte représentant les parts. Le pluriel est gére riel avec un s).	valeur par défaut : part é mais dans les cas simples (plu-
Les clés (CouleurUn), (CouleurDeux), (CouleurTrois valeurs par modifient les couleurs de remplissage des différentes par dans le langage METAPOST.	défaut : gris, 0.5gris+0.5blanc, blanc





<sup>47.</sup> nom1 « élément 1 » ; v1 valeur 1 ; r1  $1^{\rm re}$  composante du ratio...



\Ratio[Tableau, GrandeurA=Masse (g), Largeur=1.5cm] {Farine//6, Beurre//10, Sucre//5, Sablé/630/21}

Masse (g)				630
Part(s)	6	10	5	21

\Ratio[Tableau, GrandeurA=Masse (g), Nom, Largeur=1.5cm] {Farine//6, Beurre//10, Sucre//5, Sablé/630/21}

	Farine	Beurre	Sucre	Sablé
Masse (g)				630
Part(s)	6	10	5	21

Dans les deux cas, on peut utiliser une des commandes  $\Gamma = \Phi$  ou  $\Gamma = \Phi$  qui affichent le coefficient de proportionnalité.

\Ratio[Tableau,GrandeurA=Masse (g),Largeur=1.5cm]{Farine//6,Beurre//10,Sucre//5,Sablé/630/21}\FlecheRatio{\$\div30\$}

\bigskip

\Ratio[Tableau,GrandeurA=Masse (g),Nom,Largeur=1.5cm]{Farine//6,Beurre//10,Sucre//5,Sablé/630/21}\FlecheInvRatio{\$\times30\$}

Masse (g)				630	. 20
Part(s)	6	10	5	21	) <del>-</del> 30

	Farine	Beurre	Sucre	Sablé	
Masse (g)				630	7.20
Part(s)	6	10	5	21	×30

# 29 Les statistiques

La commande \Stat permet d'obtenir des éléments issues d'une série statistique qualitative ou quantitative : tableau, fréquence, angle dans le cas d'un diagramme circulaire ou semi-circulaire, les indicateurs statistiques classiques (moyenne, étendue, médiane), diagrammes en bâtons, circulaires ou semi-circulaires. Elle a la forme suivante :

 $\mathsf{Stat}[\langle \mathsf{cl\acute{e}s} \rangle] \{\langle \mathsf{Donn\acute{e}es} \rangle\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Données) sont écrites :
  - sous la forme valeur/effectif dans le cas quantitatif;
  - sous la forme catégorie/effectif dans le cas qualitatif;
  - sous la forme valeur1, valeur2... dans le cas d'une liste de données ou d'un sondage.

% La commande \Stat fait du quantitatif par défaut. \\Stat{2/1,1.5/3,6.5/5,4.8/4,9/7,12.25/2,5.5/5}

#### La clé (Qualitatif)

valeur par défaut : false

permet de faire des statistiques sur un caractère qualitatif.

\Stat[Qualitatif] {Lundi/25, Mardi/18, Mercredi/17, Jeudi/10, Vendredi/5, Samedi/7.5}

La clé (Liste)

valeur par défaut : false

permet de faire des statististiques sur une liste de données quantitatives.

\Stat[Liste] {2,1,5,3,6.5,5,8,4,9,7,12.25,2,15,5}

La clé (Sondage)

valeur par défaut : false

permet de faire des statististiques sur les résultats d'un sondage quantitatif ou qualitatif.

\Stat[Sondage] {2,1,5,3,6.5,5,8,4,9,7,12.25,2,15,5}

\Stat[Sondage] {Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Vert, Vert, Rouge}

On remarque que la commande seule n'affiche rien <sup>48</sup>. Il faut lui indiquer ce qu'elle doit faire.

<sup>48.</sup> En fait, les calculs sont faits...

## Les tableaux de données

## La clé (Tableau) valeur par défaut : false affiche le tableau associé à la série statistique. La clé (Tableau) est incompatible avec la clé (Liste). ☐ La clé (Stretch) valeur par défaut : 1 est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau. ☐ La clé ⟨CouleurTab⟩ valeur par défaut : gray !15 modifie la couleur utilisée pour colorier la première ligne et la première colonne. ☐ La clé ⟨Largeur⟩ valeur par défaut : 1 cm modifie la largeur des colonnes du tableau (sauf la première). ☐ La clé ⟨TableauVide⟩ valeur par défaut : false affiche un tableau... vide. ☐ La clé ⟨Donnee⟩ valeur par défaut : Valeurs modifie la légende de la première ligne du tableau. ☐ La clé ⟨Effectif⟩ valeur par défaut : Effectif(s) modifie la légende de la deuxième ligne du tableau. valeur par défaut : false ☐ La clé ⟨EffVide⟩ vide la ligne des effectifs lorsque la clé est positionnée à true. ☐ La clé ⟨Frequence⟩ valeur par défaut : false affiche, dans le tableau, les fréquences en pourcentage (arrondies à l'unité). ☐ La clé ⟨FreqVide⟩ valeur par défaut : false vide la ligne des fréquences lorsque la clé est positionnée à true. ☐ La clé ⟨Angle⟩ valeur par défaut : false affiche, dans le tableau, les angles (arrondis à l'unité) associés à la construction d'un diagramme circulaire. ☐ La clé ⟨SemiAngle⟩ valeur par défaut : false affiche, dans le tableau, les angles (arrondis à l'unité) associés à la construction d'un diagramme semi-circulaire. ☐ La clé ⟨AngVide⟩ valeur par défaut : false vide la ligne des angles lorsque la clé est positionnée à true. □ la clé ⟨ECC⟩ valeur par défaut : false affiche, dans le tableau, les effectifs cumulés croissants. ☐ La clé ⟨ECCVide⟩ valeur par défaut : false vide la ligne des effectifs cumulés croissants lorsque la clé est positionnée à true. ☐ La clé ⟨ColVide⟩ valeur par défaut : 0 vide la colonne numérotée (ColVide) sauf la ligne des données de la série. ☐ La clé ⟨Total⟩ valeur par défaut : false affiche une colonne supplémentaire pour indiquer les totaux <sup>49</sup>. ☐ La clé (TotalVide) valeur par défaut : false vide la colonne des totaux.

<sup>49.</sup> Pour la fréquence et les angles, le parti pris a été d'indiquer respectivement 100 et  $360^{\circ}$  (ou  $180^{\circ}$ ) comme total, même si parfois avec les arrondis...

\Stat[Tableau] {2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15
Effectif	1	3	5	4	7	2	5

\Stat [Qualitatif, Tableau] {Lundi/25, Mardi/18, Mercredi/17, Jeudi/10, Vendredi/5, Samedi/7.5}

Valeurs	Lundi	Mardi	Mer-	Jeudi	Ven-	Sa-
			credi		dredi	medi
Effectif	25	18	17	10	5	7,5

\Stat[Qualitatif, Tableau, Donnee=\textbf{jour}, Effectif=nombre de patients, Largeur=1.5cm] {Lundi/25, Mardi/18, Mercredi/17, Jeudi/10, Vendredi/5, Samedi/20}

jour	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
nombre de patients	25	18	17	10	5	20

\Stat[Liste, Tableau] {25,18,17,10,5,20}

Pas de tableau possible avec la clé Liste.

Utilisez plutôt la clé Sondage si vous voulez un tableau avec cette liste.

\Stat[Sondage, Tableau] {25,18,17,10,5,20,25,25,25,17,5,30,20,18,17,10,30}

Valeurs	5	10	17	18	20	25	30
Effectif	2	2	3	2	2	4	2

\Stat[Sondage, Tableau] {Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Vert, Vert, Rouge}

Valeurs	Bleu	Rouge	Vert
Effectif	2	3	3

\Stat[Tableau, CouleurTab=LightSteelBlue, Frequence, Angle, ECC] {% 2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

Valeurs	2	5	6,5	8	9	$12,\!25$	15
Effectif	1	3	5	4	7	2	5
Fréquence (%)	4	11	19	15	26	7	19
Angle (°)	13	40	67	53	93	27	67
E.C.C.	1	4	9	13	20	22	27

\Stat[Qualitatif, Tableau, Largeur=1.5cm, SemiAngle, ECC] {Lundi/25, Mardi/18, Mercredi/17, Jeudi/10, Vendredi/5, Samedi/20}

Valeurs	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
Effectif	25	18	17	10	5	20
Angle (°)	47	34	32	19	9	38
E.C.C.	25	43	60	70	75	95

\Stat[Tableau, TableauVide, Stretch=1.5, Frequence, Angle, ECC] {% 2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15
Effectif	1	3	5	4	7	2	5
Fréquence (%)							
Angle (°)							
E.C.C.							

\Stat[Tableau, Frequence, Angle, Total] {2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15	Total
Effectif	1	3	5	4	7	2	5	27
Fréquence (%)	4	11	19	15	26	7	19	100
Angle (°)	13	40	67	53	93	27	67	360

\Stat[Tableau, EffVide, Frequence, Angle, AngVide, Total] {2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15	Total
Effectif								
Fréquence (%)	4	11	19	15	26	7	19	100
Angle (°)								

\Stat[Tableau, ColVide=4, Frequence, Angle, Total] {2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

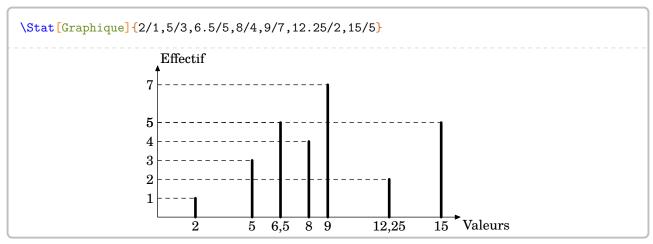
Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15	Total
Effectif	1	3	5		7	2	5	27
Fréquence (%)	4	11	19		26	7	19	100
Angle (°)	13	40	67		93	27	67	360

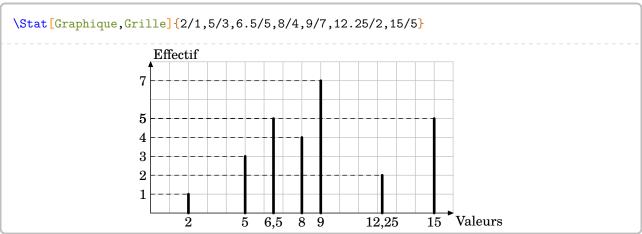
 $\label{lem:colvide} $$ \mathbf{Tableau}, \mathbf{ColVide=4}, \mathbf{TotalVide}, \mathbf{Frequence}, \mathbf{Angle}, \mathbf{Total} \{2/1, 5/3, 6.5/5, 8/4, 9/7, 12.25/2, 15/5\} $$$ 

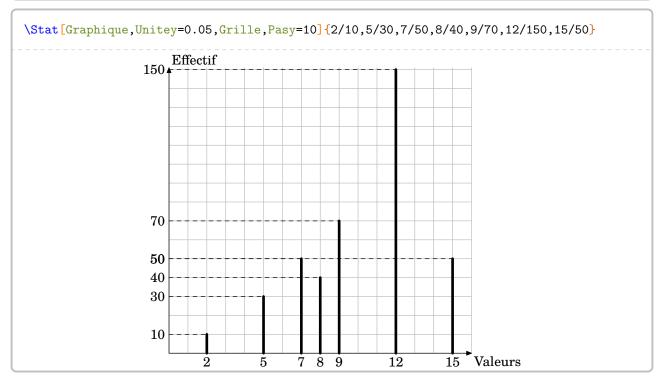
Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15	Total
Effectif	1	3	5		7	2	5	
Fréquence (%)	4	11	19		26	7	19	
Angle (°)	13	40	67		93	27	67	

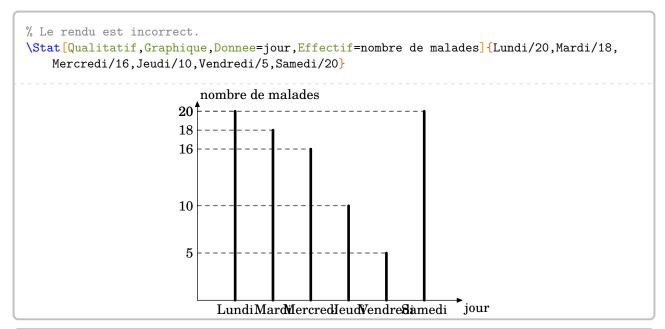
## Graphiques statistiques

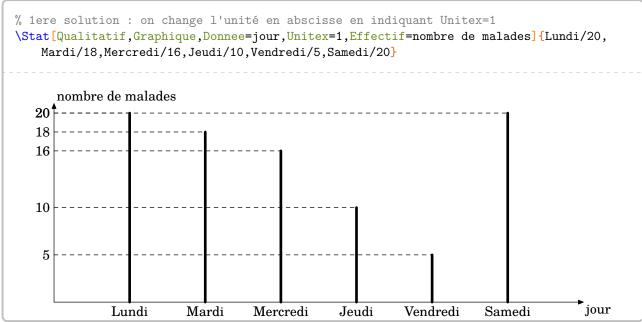
## La clé ⟨Graphique⟩ ☑ valeur par défaut : false trace un diagramme statistique choisi par l'utilisateur. La clé (**Graphique**) cst incompatible avec la clé (**Liste**). ☐ La clé (Batons) valeur par défaut : true affiche un diagramme en bâtons. ☐ La clé ⟨Unitex⟩ valeur par défaut : 0.5 indique l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en centimètre. valeur par défaut : 0.5 ☐ La clé ⟨Unitey⟩ indique l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre. ☐ La clé ⟨Grille⟩ valeur par défaut : false affiche une grille de lecture des valeurs. Les clés (Pasx) et (Pasy) valeur par défaut : 1 règlent le pas horizontal et vertical de la grille. Elle est donnée en nombre d'(Unitex) et d'(Unitey). ☐ La clé ⟨Donnee⟩ valeur par défaut : Valeurs indique la légende de l'axe des abscisses. ☐ La clé ⟨Effectif⟩ valeur par défaut : Effectif(s) indique la légende sur l'axe des ordonnées. ☐ La clé ⟨Origine⟩ valeur par défaut : 0 modifie la valeur de l'origine du repère. ☐ La clé ⟨AbscisseRotation⟩ valeur par défaut : false positionne, en abscisse, le texte horizontalement ou verticalement. ☐ La clé ⟨Angle⟩ valeur par défaut : false affiche un diagramme circulaire. ☐ La clé (Rayon) valeur par défaut : 3 cm modifie le rayon du diagramme circulaire construit. ☐ La clé 〈AffichageAngle〉 valeur par défaut : false indique si les angles des secteurs angulaires sont affichés. Seuls sont affichés les angles supérieurs ou égaux à 15°. ☐ La clé (LectureInverse) valeur par défaut : false commence le tracé du diagramme circulaire par la gauche. ☐ La clé ⟨Hachures⟩ valeur par défaut : false hachure les différents secteurs du diagramme. ☐ La clé ⟨ListeCouleurs⟩ valeur par défaut : {white} permet de colorier les différents secteurs. Si la clé (ListeCouleurs) comporte moins de couleurs que de secteurs, les couleurs manquantes sont positionnées à white. De plus, la clé (ListeCouleurs) est incompatible avec la clé (Hachures). ☐ La clé ⟨SemiAngle⟩ valeur par défaut : false affiche un diagramme semi-circulaire. Les clés (Rayon), (AffichageAngle), (ListeCouleurs), (Hachures) et (LectureInverse) sont également disponibles pour la clé (SemiAngle).

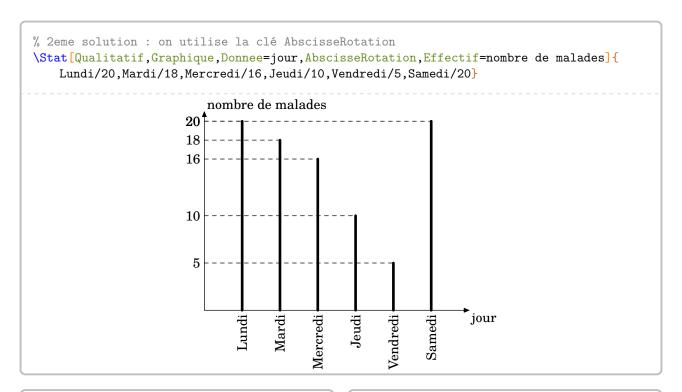


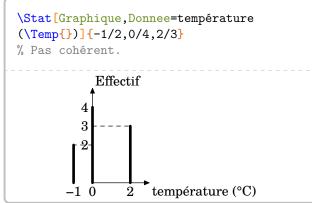


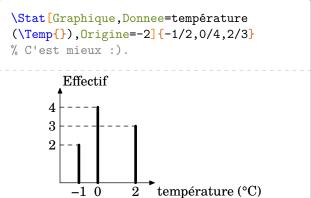


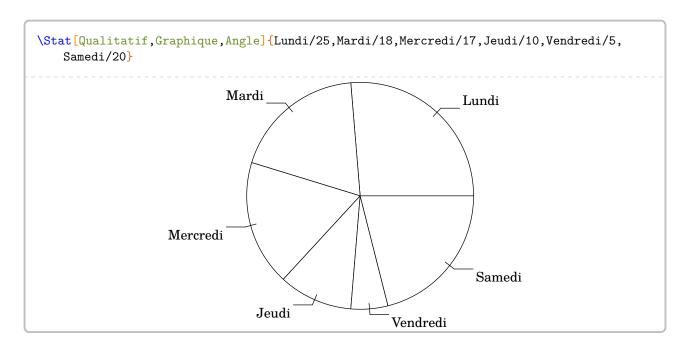


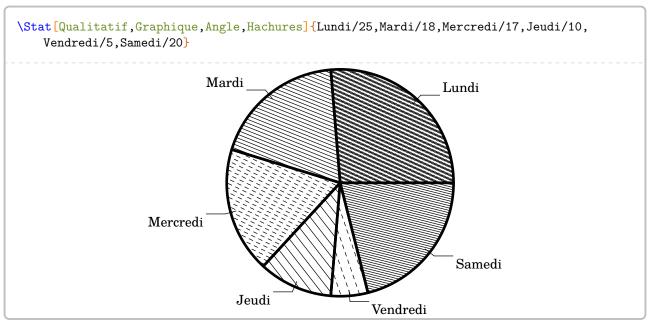


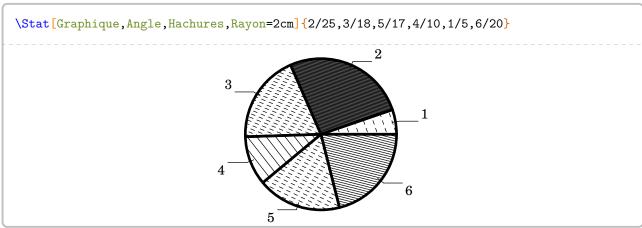


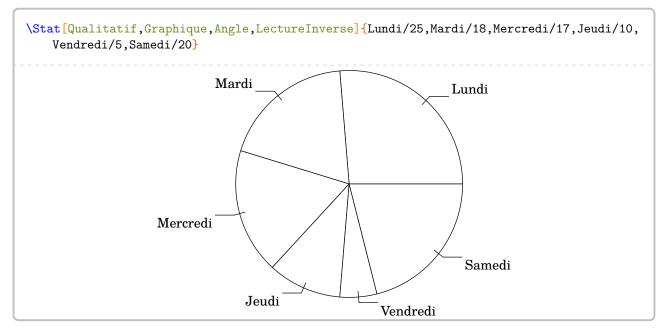


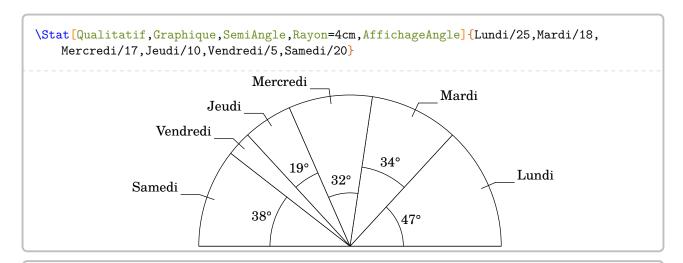


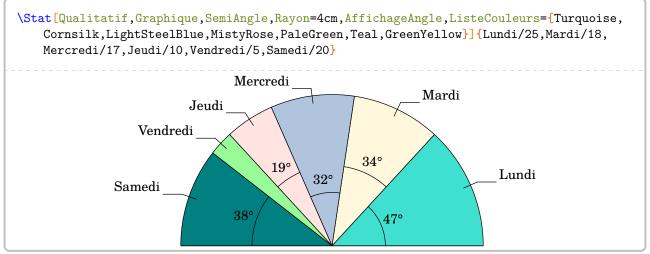


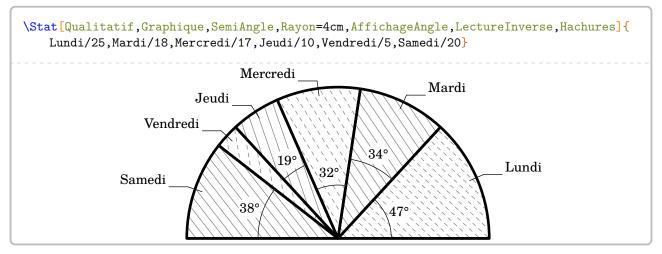












On peut souhaiter présenter graphiquement une série longue de données numériques.

La clé (Representation) vale	eur par défaut : false
affiche une série <i>longue</i> de données sous une forme graphique.	
gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont donnée	ır par défaut : 0/5.5
-	raleur par défaut : 1
☐ Les clés ⟨LabelX⟩/⟨LabelY⟩ value gèrent la légende des axes.	lleur par défaut : {}
☐ <b>La clé ⟨Grille⟩</b> valer affiche une grille.	eur par défaut : false
<b>La clé ⟨PasGrilleX⟩</b> vaindique le pas de la grille sur l'axe des abscisses.	aleur par défaut : 1
<b>La clé (PasGrilleY)</b> va indique le pas de la grille sur l'axe des ordonnées.	aleur par défaut : 1
indique les graduations complètes sur les deux axes.	eur par défaut : false
modifie la couleur du tracé de la courbe.	ur par défaut : black
relie les points avec une courbe de Bézier.	eur par défaut : false
relie les points avec des segments.	eur par défaut : false
rend invisible les points dans le repère.	eur par défaut : false
modifie la couleur du tracé associé aux clés (Relie) et (RelieSegment).	eur par défaut : false
<b>La clé ⟨CouleurPoint⟩</b> vale modifie la couleur du marquage des points.	leur par défaut : red

# \begin{center} \Stat[Representation, Grille, Graduations, Xmin=1980, Ymin=300, Xmax=2020, Ymax=420, Xstep=5, Ystep=20, X PasGrilleX=5, PasGrilleY=20, Relie, LabelX=Année, LabelY=Concentration en C0\$\_2\$ (ppm)]{X 1980/338.91,1981/340.11,1982/340.86,1983/342.52,1984/344.08,1985/345.55,1986/346.96,1987/348.68, 1988/351.16,1989/352.79,1990/354.05,1991/355.39,1992/356.10,1993/356.83,1994/358.33,1995/360.18, 1996/361.93,1997/363.05,1998/365.70,1999/367.80,2000/368.98,2001/370.57,2002/372.59,2003/375.14, 2004/376.95,2005/378.97,2006/381.13,2007/382.90,2008/385.01,2009/386.50,2010/388.76,2011/390.64, 2012/392.65,2013/395.39,2014/397.34,2015/399.65,2016/403.09,2017/405.22,2018/407.61,2019/410.07, 2020/412.45} \text{Concentration en CO}\_2 (ppm) 420 \[ \begin{array} \text{Concentration en CO}\_2 (ppm) \\ 420

1980 1985 1990 1995 2000 2005 2010 2015 2020

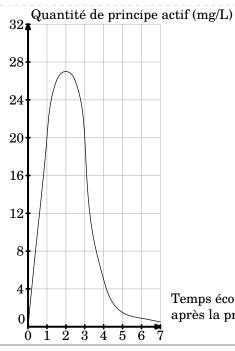
Année

340

320

300

```
\begin{center}
\Stat[Representation, Invisible, Relie, Xmin=0, Xmax=7, Ymin=0, Ymax=32, Xstep=2, Ystep=4, Grille, Graduations,
    PasGrilleX=1, PasGrilleY=4, LabelX=
\begin{tabular}{1}
    Temps écoulé en heures\\
    après la prise du médicament
\end{tabular}, LabelY=Quantité de principe actif (mg/L)%
]{0/0,0.5/10,1/20,1.5/26,2/27,2.5/26,3/20,3.5/9,4/5,5/1.5,6/0.9,7/0.5}
\end{center}
```



Temps écoulé en heures après la prise du médicament

## Les indicateurs statistiques

Les indicateurs statistiques disponibles sont l'effectif total, l'étendue, la moyenne et la médiane.

## La clé (EffectifTotal)

valeur par défaut : false

indique le calcul (s'il est nécessaire) de l'effectif total.

\Stat[Tableau, EffectifTotal] {2/10,5/30,7/50,8/40,9/70,12/200,15/50}

L'effectif total de la série est :

$$10 + 30 + 50 + 40 + 70 + 200 + 50 = 450$$

Valeurs	2	5	7	8	9	12	15
Effectif	10	30	50	40	70	200	50

\Stat[Qualitatif, EffectifTotal, Tableau, Largeur=2cm] {15 ans/10,16 ans/30,17 ans/50,18 ans /40}

L'effectif total de la série est :

$$10 + 30 + 50 + 40 = 130$$

Valeurs	15 ans	16 ans	17 ans	18 ans
Effectif	10	30	50	40

\Stat[Liste, EffectifTotal] {2,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50}

L'effectif total de la série est 14.

\Stat[Sondage, EffectifTotal] {7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}

L'effectif total de la série est :

$$1+1+1+1+1+3+1+2+1+3=15$$

#### La clé (Etendue)

valeur par défaut : false

affiche le calcul de l'étendue de la série considérée.

☐ La clé ⟨Concret⟩

valeur par défaut : false

permet d'afficher l'unité choisie.

☐ La clé ⟨Unite⟩

valeur par défaut : {}

indique l'unité à afficher.

\Stat[Etendue] {2/10,5/30,7/50,8/40,9/70,12/200,15/50}

L'étendue de la série est égale à 15 - 2 = 13.

\Stat[Liste, Etendue] {2,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50}

L'étendue de la série est égale à 200 - 2 = 198.

\Stat[Sondage, Etendue] {7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}

L'étendue de la série est égale à 30 - 2 = 28.

```
\Stat[Etendue, Concret, Unite=\Lg{}]{
    150/25, 155/23, 160/30, 165/50, 170/40, 175/18, 180/10, 185/3, 190/1}

L'étendue de la série est égale à 190 cm - 150 cm = 40 cm.
```

```
\Stat[Liste, Concret, Unite={\Octet[Go]{}}, Etendue] {25,180,17,100,95,20,293}
```

L'étendue de la série est égale à 293 Go - 17 Go = 276 Go.

## La clé (Mediane)

valeur par défaut : false

affiche le calcul de la médiane de la série considérée.

## ☐ La clé (Coupure)

valeur par défaut : 10

modifie le nombre de données à écrire avant de passer à la ligne pour poursuivre l'écriture des données.

```
\Stat[Mediane] {2/10,5/30,7/50,8/40,9/70,12/200,15/50}
```

L'effectif total de la série est 450. Or, 450 = 225 + 225. La  $225^{\rm e}$  donnée est 12. La  $226^{\rm e}$  valeur est 12. Donc la médiane de la série est 12.

```
% Sans Coupure. 
\Stat[Liste,Mediane] {2,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50]}
On range les données par ordre croissant : 2;5;5;5;5;7;7;7;7;8;\\8;8;8;9;9;9;9;10;10;10;\\10;12;12;12;12;15;15;15;15;30;\\30;30;30;40;40;40;40;50;50;50;\\50;50;50;50;50;70;70;70;70;200;\\200;200;200.
L'effectif total de la série est 53. Or, 53 = 26 + 1 + 26. La médiane de la série est 15.
```

```
% Avec Coupure.
\Stat[Liste,Mediane,Coupure=28]{2,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50,10,5,30,7,
50,8,40,9,70,12,200,15,50,10,5,30,7,50,8,40,9,70,12,200,15,50,10,5,30,7,
50,8,40,9,70,12,200,15,50}
On range les données par ordre croissant:
    2;5;5;5;5;7;7;7;7;8;8;8;8;9;9;9;10;10;10;10;10;12;12;12;12;15;15;15;
15;30;30;30;30;40;40;40;40;50;50;50;50;50;50;50;70;70;70;70;200;200;
200;200.
L'effectif total de la série est 53. Or, 53 = 26 + 1 + 26.
La médiane de la série est la 27e donnée.
Donc la médiane de la série est 15.
```

\Stat[Sondage, Tableau] {7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}

\Stat[Sondage, Mediane] {7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}

Valeurs	2	5	7	8	9	10	12	15	20	30
Effectif	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3

L'effectif total de la série est 15. Or, 15 = 7 + 1 + 7. La médiane de la série est la  $8^{\rm e}$  donnée. Donc la médiane de la série est 10.

## La clé (Moyenne)

valeur par défaut : false

affiche le calcul de la moyenne de la série considérée.

☐ La clé ⟨Precision⟩

valeur par défaut : 2

modifie la précision du résultat du calcul de la moyenne.

☐ La clé ⟨SET⟩

valeur par défaut : false

permet de ne pas afficher le détail du calcul de l'effectif total.

☐ La clé (Coupure)

valeur par défaut : 10

modifie le nombre de données à écrire avant de passer à une écriture « raccourcie » de la somme des données.

\Stat[Moyenne] {7/50,2/10,5/30,8/40,12/200,9/70,15/50}

La somme des données de la série est :

$$10 \times 2 + 30 \times 5 + 50 \times 7 + 40 \times 8 + 70 \times 9 + 200 \times 12 + 50 \times 15 = 4620$$

L'effectif total de la série est :

$$10 + 30 + 50 + 40 + 70 + 200 + 50 = 450$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{4620}{450} \approx 10,27.$$

\Stat[Moyenne,SET] {2/10,5/30,7/50,8/40,9/70,12/200,15/50}

La somme des données de la série est :

$$10 \times 2 + 30 \times 5 + 50 \times 7 + 40 \times 8 + 70 \times 9 + 200 \times 12 + 50 \times 15 = 4620$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{4620}{450} \approx 10,27.$$

\Stat[Sondage, Tableau] {7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}

\Stat[Sondage, Moyenne] {7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}

Valeurs	2	5	7	8	9	10	12	15	20	30
Effectif	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3

La somme des données de la série est :

$$2 + 5 + \dots + 20 + 3 \times 30 = 213$$

L'effectif total de la série est :

$$1+1+1+1+1+3+1+2+1+3=15$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{213}{15} = 14,2.$$

% Sans la clé <Coupure>, ça dépasse :(.
\Stat[Moyenne,Concret,Unite=\Lg{}]{
 150/25,155/23,160/30,165/50,170/40,175/18,180/10,185/3,190/1}

La somme des données de la série est :

 $25 \times 150 \text{ cm} + 23 \times 155 \text{ cm} + 30 \times 160 \text{ cm} + 50 \times 165 \text{ cm} + 40 \times 170 \text{ cm} + 18 \times 175 \text{ cm} + 10 \times 180 \text{ cm} + 3 \times 185 \text{ cm} + 190 \text{ cm} = 32860 \text{ cm} + 10 \times 180 \text{ cm} + 1$ 

L'effectif total de la série est :

$$25 + 23 + 30 + 50 + 40 + 18 + 10 + 3 + 1 = 200$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{32\,860\text{ cm}}{200} = 164,3\text{ cm}.$$

% Avec la clé <Coupure>, c'est mieux.
\Stat[Moyenne,Concret,Unite=\Lg{},Coupure=5]{
 150/25,155/23,160/30,165/50,170/40,175/18,180/10,185/3,190/1}

La somme des données de la série est :

$$25 \times 150 \text{ cm} + 23 \times 155 \text{ cm} + ... + 3 \times 185 \text{ cm} + 190 \text{ cm} = 32860 \text{ cm}$$

L'effectif total de la série est :

$$25 + 23 + 30 + 50 + 40 + 18 + 10 + 3 + 1 = 200$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{32\,860\text{ cm}}{200} = 164,3\text{ cm}.$$



On peut grouper les trois calculs mais ils seront affichés dans un ordre imposé et non modifiable.



\Stat[Concret, Unite=km, Etendue, Moyenne, Mediane] {2/25,3/18,4/17,5/10,6/5,7/20,8/2}

La somme des données de la série est :

$$25 \times 2 \text{ km} + 18 \times 3 \text{ km} + 17 \times 4 \text{ km} + 10 \times 5 \text{ km} + 5 \times 6 \text{ km} + 20 \times 7 \text{ km} + 2 \times 8 \text{ km} = 408 \text{ km}$$

L'effectif total de la série est :

$$25 + 18 + 17 + 10 + 5 + 20 + 2 = 97$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{408 \text{ km}}{97} \approx 4,21 \text{ km}.$$

L'étendue de la série est égale à 8 km - 2 km = 6 km.

L'effectif total de la série est 97. Or, 97 = 48 + 1 + 48. La médiane de la série est la  $49^{\rm e}$  donnée. Donc la médiane de la série est  $4 \, \rm km$ .

# 30 Les probabilités

Pour afficher une échelle de probabilité ou un arbre de probabilité <sup>50</sup>, on utilise la commande \Proba. Elle a la forme suivante :

\Proba[(clés)] {(Liste des évènements et probabilités)}

où

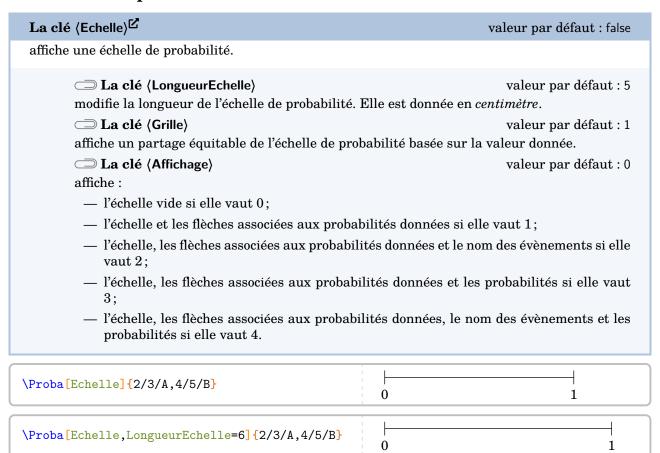
- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- (Liste des évènements et probabilités) est donnée sous la forme :
  - e1/p1, e2/p2...<sup>51</sup> pour les arbres de probabilités;
  - n1/d1/e1, n2/d2/e2...<sup>52</sup> pour les échelles de probabilités <sup>53</sup>.

Attention, ces listes doivent être non vides.

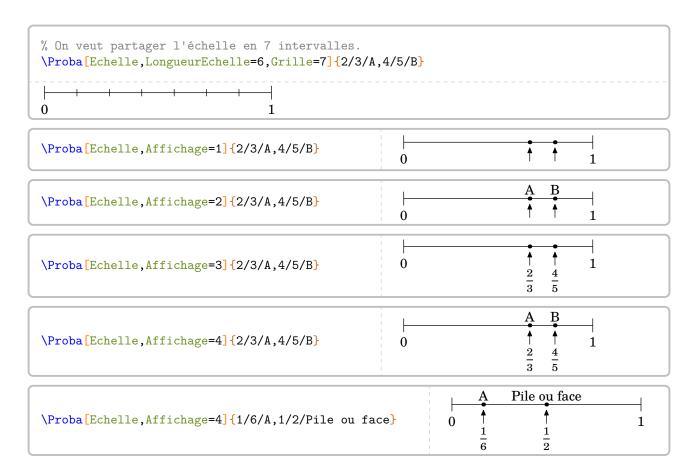
La clé obligatoire est :

- soit la clé ⟨Echelle⟩ ☐;
- soit la clé ⟨**Arbre**⟩ □.

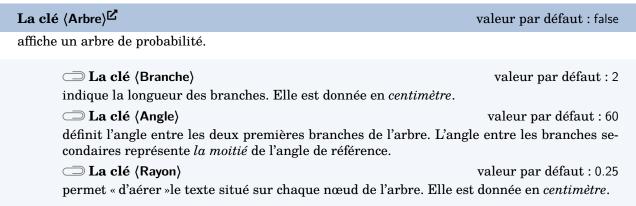
## Les échelles de probabilité



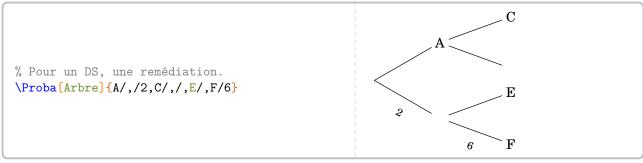
- 50. Limité aux expériences aléatoires à deux épreuves.
- 51. e1 évènement 1; p1 probabilité 1...
- 52. n1 numérateur 1; d1 dénominateur 1; e1 évènement 1...
- 53. Ce léger changement dans la liste des évènements a été dicté par la programmation...



## Les arbres de probabilité







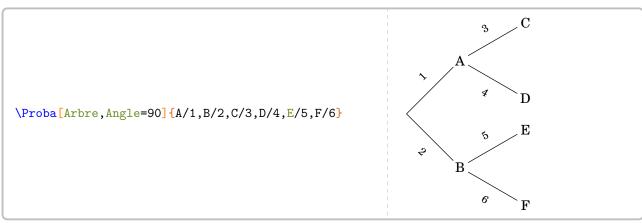
\Proba[Arbre,Branche=3]{A/1,B/2,C/3,D/4,E/5,F/6}

\Proba[Arbre,Branche=3] \{A/1,B/2,C/3,D/4,E/5,F/6}

\Rightarrow
B

\frac{3}{6}

\text{E}



# 31 Les fonctions affines

La commande \FonctionAffine permet le calcul d'image, d'antécédent... par une fonction affine. Elle a la forme suivante :

où

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- a, b, c et d sont des valeurs numériques décimales relatives connues ou non.

\FonctionAffine{2}{3}{-5}{2}

Comme on peut le voir, la commande seule ne fait rien..

Comme on peut le von, la commanue seule ne lait Hen					
La clé (Definition)	valeur par défaut : false				
écrit la définition de la fonction à l'aide de ↦.					
◯ La clé ⟨Nom⟩	valeur par défaut : $f$				
modifie le nom de la fonction utilisée.					
☐ La clé ⟨Variable⟩	valeur par défaut : x				
modifie le nom de la variable utilisée.					
\FonctionAffine[Definition] {-3}{2}{0}{0}	$f: x \mapsto -3x + 2$				
\FonctionAffine[Definition, Variable=t, Nom=g]{2}{1.5}{0}{0}	$g: t \mapsto 2t + 1,5$				
\FonctionAffine[Definition] {-3}{0}{0}	$f: x \mapsto -3x$				

La clé (Ecriture) valeur par défaut : false

 $f: x \mapsto 2$ 

écrit la définition de la fonction sous sa forme littérale.

\FonctionAffine[Definition] {0}{2}{0}{0}

Les clés (Nom) et (Variable) sont également disponibles pour la clé (Ecriture).

\FonctionAffine[Ecriture]{2}{-1.5}{0}{0}	f(x) = 2x - 1,5
\FonctionAffine[Ecriture, Variable=a, Nom=p] {-3}{2}{0}{0}	p(a) = -3a + 2
\FonctionAffine[Ecriture] {-3}{0}{0}	f(x) = -3x
\FonctionAffine[Ecriture] {0}{2}{0}{0}	f(x) = 2

## La clé (Image)

valeur par défaut : false

calcule l'image de la valeur a par une fonction affine définie par  $x \mapsto bx + c^{54}$ .

☐ La clé ⟨Ligne⟩

valeur par défaut : false

affiche le calcul en ligne.

☐ La clé (ProgCalcul)

valeur par défaut : false

affiche le calcul en le présentant sous la forme d'un programme de calcul.

Les clés (Nom) et (Variable) sont également disponibles pour la clé (Image).

\FonctionAffine[Image] {-1} {4.5} {-3} {}

$$f(-1) = 4.5 \times (-1) - 3$$

$$f(-1) = -4.5 - 3$$

$$f(-1) = -7.5$$

\FonctionAffine[Image,Ligne] \{-2\}\{5\}\{3.5\}\}

$$f(-2) = 5 \times (-2) + 3.5 = -10 + 3.5 = -6.5$$

\FonctionAffine[Image, ProgCalcul] {0} {4.25} {3.1} {}

$$f: x \xrightarrow{\times 4,25} 4,25x \xrightarrow{+3,1} 4,25x + 3,1$$
$$f: 0 \xrightarrow{\times 4,25} 0 \xrightarrow{+3,1} 3,1$$

\FonctionAffine[Image,Nom=\ell]{-2}{2}{-3}{}

$$\ell(-2) = 2 \times (-2) - 3$$

$$\ell(-2) = -4 - 3$$

$$\ell(-2) = -7$$

La clé (Antecedent)

valeur par défaut : false

calcule l'antécédent de a par la fonction  $x \mapsto bx + c$ .

La clé (**ProgCalcul**) est également disponible pour la clé (**Antecedent**).

\FonctionAffine[Antecedent] {2}{4.5}{3}{}

On cherche l'antécédent de 2 par la fonction f, c'est-à-dire le nombre x tel que f(x) = 2. Or, la fonction f est définie par :

$$f(x) = 4.5x + 3$$

Par conséquent, on a :

$$4.5x + 3 = 2$$

$$4.5x = -1$$

$$x = \frac{-1}{4,5}$$

<sup>54.</sup> Ce choix dans l'ordre des arguments a été dicté par « Calculer l'image de 2 par la fonction... ».

\FonctionAffine[Antecedent, ProgCalcul] {0} {4.25} {3.1} {}

La fonction affine f est définie par :

$$f: x \stackrel{\times 4,25}{\longrightarrow} 4,25x \stackrel{+3,1}{\longrightarrow} 4,25x + 3,1$$

Nous cherchons le nombre x tel que son image par la fonction f soit 0. Donc on obtient :

$$f\colon \frac{-3,1}{4,25} \overset{\div 4,25}{\longleftarrow} -3,1 \overset{-3,1}{\longleftarrow} 0$$

On peut rechercher une fonction affine dont la représentation graphique passe par les points (a; b) et (c; d).

La clé (Retrouve)

valeur par défaut : false

détermine la fonction affine dont la représentation graphique passe par les points (a; b) et (c; d).

\FonctionAffine[Retrouve] {2}{3}{4}{7}

On sait que f est une fonction affine. Donc elle s'écrit sous la forme :

$$f(x) = ax + b$$

Or, f(2) = 3 et f(4) = 7. Par conséquent, d'après la propriété des accroissements :

$$a = \frac{f(2) - f(4)}{2 - 4}$$
$$a = \frac{3 - 7}{-2}$$
$$a = \frac{-4}{-2}$$
$$a = 2$$

La fonction f s'écrit alors sous la forme f(x) = 2x + b.

De plus, comme f(2) = 3, alors :

$$2 \times 2 + b = 3$$
$$4 + b = 3$$
$$b = -1$$

La fonction affine f cherchée est :

$$f:x\mapsto 2x-1$$

## La représentation graphique d'une fonction affine

## La clé (Redaction)

valeur par défaut : false

affiche « une » rédaction associée à la représentation graphique de la fonction. Les paramètres a et b permettent de définir la fonction affine étudiée ( $x \mapsto ax+b$ ), c et d sont les abscisses des points à utiliser pour le tracé. Les cas des fonctions linéaires (d ne sera pas utilisé) et des fonctions constantes (c et d ne sont pas utilisés) sont gérés.

#### \FonctionAffine[Redaction]{2}{-5}{-1}{4}

Comme f est une fonction affine, alors sa représentation graphique est une droite.

Je choisis x = -1. Son image est  $f(-1) = 2 \times (-1) - 5 = -2 - 5 = -7$ . On place le point de coordonnées (-1; -7).

Je choisis x = 4. Son image est  $f(4) = 2 \times 4 - 5 = 8 - 5 = 3$ . On place le point de coordonnées (4,3).

#### $FonctionAffine[Redaction] \{-2\}\{0\}\{-1\}\{4\}$

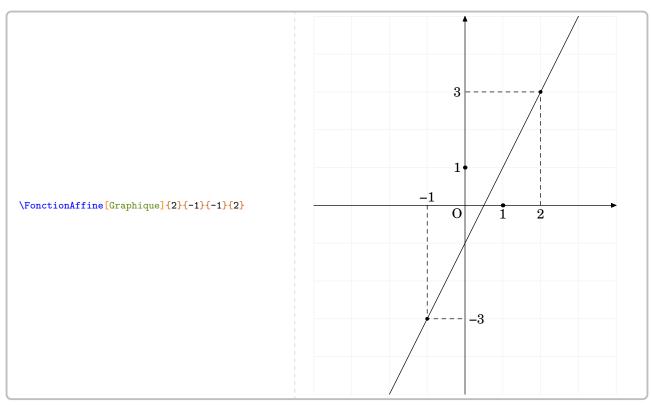
Comme la fonction f est une fonction linéaire, alors sa représentation graphique est une droite passant par l'origine du repère.

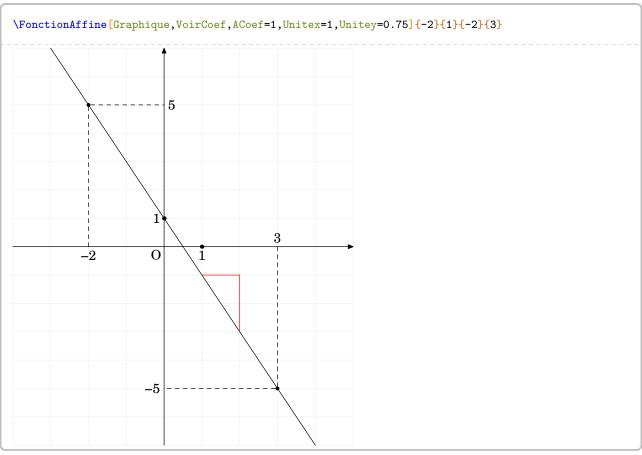
Je choisis x = -1. Son image est  $f(-1) = -2 \times (-1) = 2$ . On place le point de coordonnées (-1, 2).

## \FonctionAffine[Redaction] {0}{4}{-1}{4}

Comme la fonction f est une fonction constante, alors sa représentation graphique est une droite parallèle à l'axe des abscisses passant par le point de coordonnées (0;4).

La clé 〈Graphique〉 <sup>년</sup>	valeur par défaut : false
trace une représentation graphique de la fonction définie.	
☐ <b>La clé ⟨Unitex⟩</b> modifie l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en <i>centimè</i>	valeur par défaut : 1
<b>La clé ⟨Unitey⟩</b> modifie l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en <i>centim</i>	valeur par défaut : 1 ètre.
☐ La clé ⟨VoirCoef⟩ affiche la lecture graphique du coefficient directeur.	valeur par défaut : false
La clé (ACoef) indique l'abscisse du point permettant la lecture graphique du co	valeur par défaut : 0 pefficient directeur.





## 32 Les fonctions

La commande \Fonction permet de construire un tableau de valeurs associé à une fonction ou un graphique par points. Elle a la forme suivante :

\Fonction[\langle cl\u00e9s] \{\Liste des valeurs\}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- ⟨Liste des valeurs⟩ est:
  - un ensemble *non vide* de valeurs numériques dont on veut calculer l'image par la fonction considérée :
  - un ensemble de la forme tav1/x1/y1/tar1§tav2/x2/y2/tar2... avec tav1 angle polaire de la tangente « d'arrivée » au point (x1,y1) et tar1 angle polaire de la tangente de « sortie » au point (x1,y1).

\Fonction{2,3}

Comme on peut le voir, la commande seule ne fait rien...

La clé (Calcul) valeur par défaut : x

indique la fonction à utiliser pour les calculs effectués dans le tableau affiché. Il n'y a aucun contrôle sur le nombre à afficher!

Elle est également utilisée pour l'affichage de la définition et de l'écriture de la fonction. Elle s'écrit sous forme  $informatique: 2*x pour 2x, x**2 pour <math>x^2...^{55}$ . Elle s'écrit en cohérence avec la variable utilisée.

Pour l'affichage ou l'écriture de la fonction <sup>56</sup>, il faut protéger avec des {...} ce qui convient de l'être.

La clé (Tableau)

valeur par défaut : false

crée et affiche un tableau de valeurs.

□ La clé ⟨Largeur⟩ valeur par défaut : 5 mm

 $modifie\ la\ largeur\ des\ cellules\ du\ tableau.$ 

valeur par défaut : f

☐ La clé ⟨Nom⟩ modifie le nom de la fonction.

□ La clé (Variable)

valeur par défaut : *x* 

modifie le nom de la variable.

□ La clé (Definition)

valeur par défaut : false

écrit la définition de la fonction sous la forme  $\cdots \mapsto \dots$ 

□ La clé ⟨Ecriture⟩

valeur par défaut : false

écrit la fonction sous sa forme littérale.

 $\Gamma = \frac{Calcul}{4*x**2-3}$ 

x	-2	-1	0	1	2
f(x)	13	1	-3	1	13

\Fonction [Calcul=2\*\*(x-1)+4\*x, Tableau] {0,1,2,3}

$\boldsymbol{x}$	0	1	2	3
f(x)	0,5	5	10	16

<sup>55</sup>. On peut se référer au manuel du package xfp pour l'utilisation d'autres fonctions de calculs.

<sup>56.</sup> Car des substitutions sont faites pour que LATEX écrive correctement la forme mathématique de la fonction.

\Fonction	[Calcul=sqr	+(v-1)	Tahlaaul	<b>1</b> 1	2 5	10}
/LOHCCTOH	Loarcut-Sqr	U(X-I)	, rabieau	ι τ τ	,∠,∪,	, TOS

x	1	2	5	10
f(x)	0	1	2	3

t	-2	-1	0	1	2
f(t)	0	3	8	15	24



Il n'y a aucun formatage sur les résultats calculés.



\Fonction[Calcul=ln(x-1), Tableau, Largeur=4cm] {4}

$\boldsymbol{x}$	4
f(x)	1,09861228866811

```
% Sans accolades.
\Fonction[Calcul=2**x+3,Ecriture]{0}
\Fonction[Calcul=2**x+3,Tableau]{0}
% Avec accolades.
\Fonction[Calcul=2**{x+3},Definition]{0}
\Fonction[Calcul=2**(x+3),Tableau]{0}
```

$$f(x) = 2^{x} + 3$$

$$\begin{array}{c|c} x & 0 \\ \hline f(x) & 4 \end{array}$$

$$f: x \mapsto 2^{x+3}$$

f(x) | 8

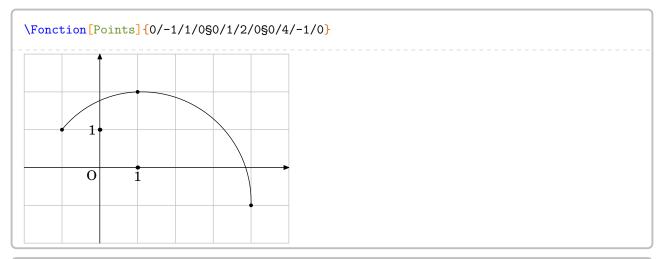
valeur par défaut : false

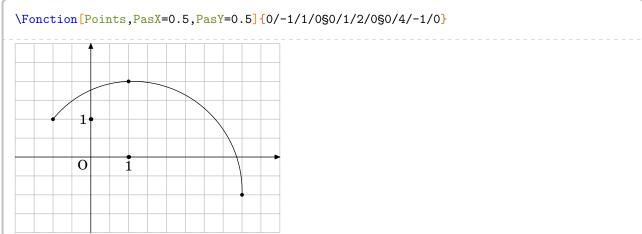
marqués.

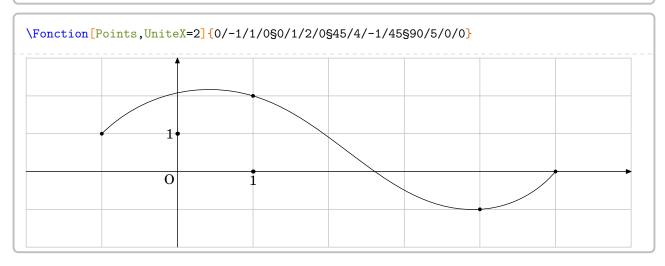
permet de construire la représentation graphique d'une fonction passant par des points définis.

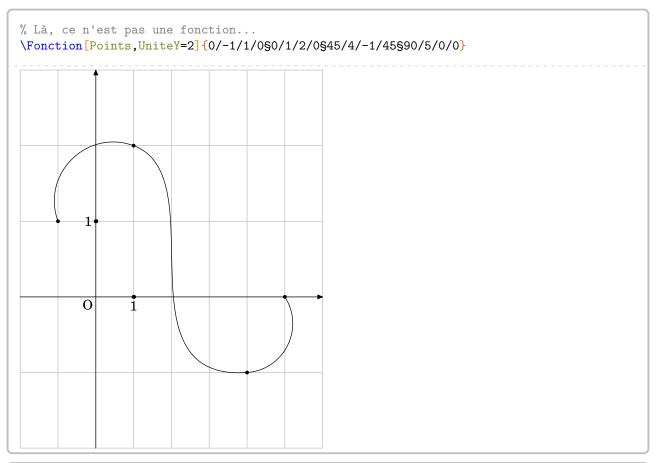
À partir de la version 0.99, il faut bien noter le changement de syntaxe : la virgule de séparation des données a été remplacée par le symbole §.

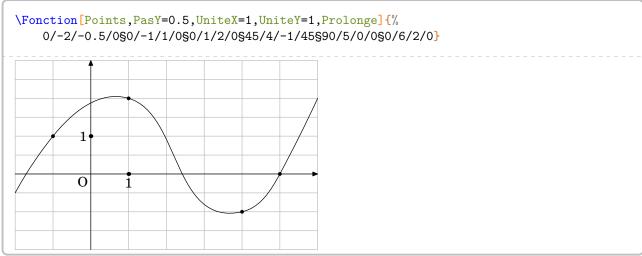
☐ La clé ⟨Tangentes⟩ valeur par défaut : false permet d'utiliser les angles des tangentes « d'arrivée » et de « sortie » aux points considérés. ☐ La clé ⟨PasX⟩ valeur par défaut : 1 modifie le pas horizontal du quadrillage. Il est donné en centimètre. ☐ La clé ⟨PasY⟩ valeur par défaut : 1 modifie le pas vertical du quadrillage. Il est donné en centimètre. ☐ La clé ⟨UniteX⟩ valeur par défaut : 1 modifie la longueur de l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en centimètre. ☐ La clé ⟨UniteY⟩ valeur par défaut : 1 modifie la longueur de l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre. ☐ La clé ⟨Prolonge⟩ valeur par défaut : false permet de tracer la fonction sur l'intégralité de l'axe des abscisses. Le premier et le dernier point de (Liste des valeurs) sont utilisés pour les prolongements mais ne sont pas

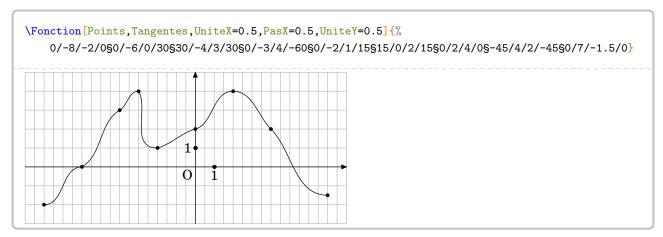


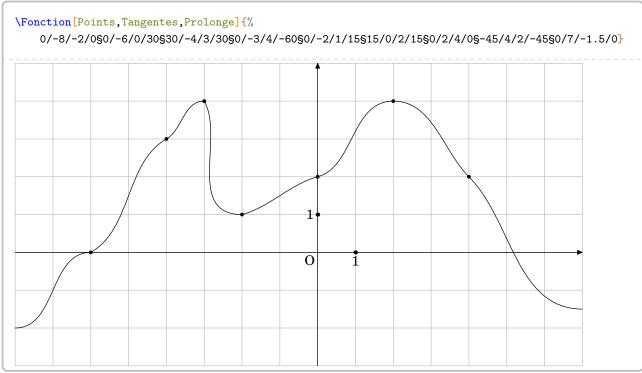






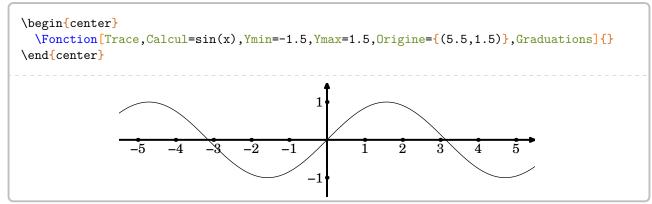




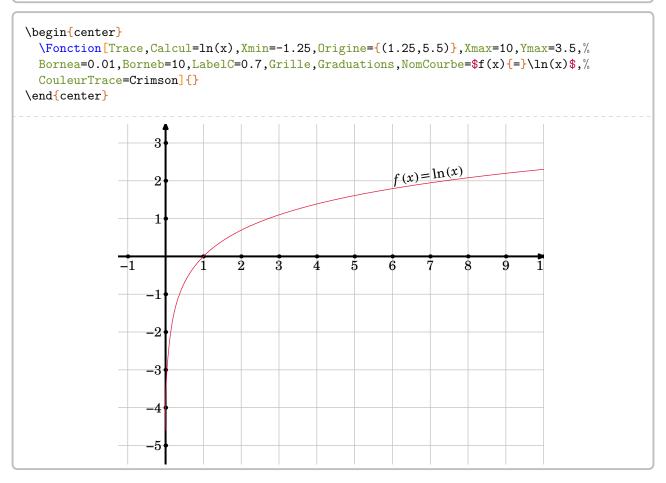


Cependant, on peut vouloir tracer une fonction explicitement définie.





```
\begin{center}
  \Fonction[Trace, Calcul=exp(x), Ymin=-1.25, Ymax=4.25, Ystep=2, Origine={(5.5,1.5)},
    PasGrilleX=0.5,PasGrilleY=0.5,LabelC=0.6,NomCourbe=$C_f$,Grille,Graduations,
    CouleurTrace=bleu]{}
\end{center}
                                              7
                                              6
                                              5
                                              4
                                                    C.
                                              3
                                              2
                                                                Š
                 -5
                       -4
                            -3
                                  -2
                                                          \check{2}
                                                                            5
                                             -1
                                             -2
```



## 33 Le tableur

L'environnement Tableur permet d'afficher une « reproduction » d'une feuille de calcul d'un tableur. Il a la forme suivante :

\begin{Tableur}[\clés\] \end{Tableur}

où

— (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

```
\begin{Tableur}
2.5&3&3.5&\\
6&6.5&7&\\
end{Tableur}
```

A1 <b>▼</b>		$\bullet$ $f_x \sum \bullet = 0$		▼
	A	В	C	D
1	2.5	3	3.5	
2	6	6.5	7	

## La clé (Bandeau)

valeur par défaut : true

affiche (ou pas) le bandeau supérieur.

```
\begin{Tableur}[Bandeau=false]
2.5&3&3.5&\\
6&6.5&7&\\
\end{Tableur}
```

	A	В	C	D
1	2.5	3	3.5	
2	6	6.5	7	

## La clé (Colonnes)

valeur par défaut : 4

valeur par défaut : 3

valeur par défaut : 3

modifie le nombre de colonnes de la feuille de calcul.

e le nombre de colonnes de la ledine de calcal

La clé (Largeur)

modifie la largeur des colonnes de la feuille de calcul.

La clé (LargeurUn)

modifie la largeur de la première colonne de la feuille de calcul.

Elles ne sont pas transcrite en cm, mais en  $em^{57}$ .



```
\begin{Tableur} [Colonnes=6]
2.5&3&3.5&&&\\
6&6.5&7&&&\\
end{Tableur}
```

A1	<b>▼</b> f <sub>3</sub>	<sub>c</sub> ∑ ▼ =	=			▼
	A	В	C	D	E	F
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

```
\begin{Tableur} [Colonnes=6,
LargeurUn=5,Largeur=2.5]
2.5&3&3.5&&&\\
6&6.5&7&&&\\
\end{Tableur}
```

A1	$rac{1}{\sqrt{1}} f_x \sum_{x} f_{xx} \int_{-\infty}^{\infty} f_{xx$	<b>▼</b> =				▼
	A	В	C	D	Е	F
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

<sup>57.</sup> C'est la largeur d'un « M » dans la fonte utilisée.

## La clé (Formule)

valeur par défaut : {}

indique, dans la ligne de formule, la formule à utiliser.

```
\begin{Tableur}[Colonnes=6,Formule=A1+3.5,Cellule=A2]
2.5&3&3.5&&&\\
6&6.5&7&&&\\
\end{Tableur}
```

A2	<b>▼</b> f <sub>3</sub>	x	= A1+3.	5		▼
	A	В	C	D	E	F
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

## La clé (Cellule)

valeur par défaut : A1

indique le nom de la cellule associée à la formule écrite.

```
\begin{Tableur} [Colonnes=6,Formule=A1+3.5,Cellule=A2]
2.5&3&3.5&&&\\
6&6.5&7&&&\\
end{Tableur}
```

A2	<b>▼</b> f <sub>3</sub>	x	= A1+3.	5		▼
	A	В	C	D	Е	F
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

Pour mettre en avant une cellule, on peut utiliser la commande \cellcolor.

```
\begin{Tableur}[Colonnes=6,Formule=A1+3.5,Cellule=A2]
2.5&3&3.5&&&\\
\cellcolor{Cornsilk}6&6.5&7&&&\\
\end{Tableur}
```

	A	В	C	D	E	F
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

On peut également utiliser les clés suivantes pour encadrer une cellule ou un groupe de cellules.

## La clé (Ligne)

valeur par défaut : 0

indique (avec la notation d'un tableur) la ligne de la cellule à marquer.

☐ La clé (PasL)

valeur par défaut : 1

indique le nombre de lignes à prendre sous la cellule considérée pour effectuer l'encadrement.

La clé (Colonne)

valeur par défaut : 0

indique (avec la notation d'un tableur) la colonne de la cellule à marquer.

☐ La clé (PasC)

valeur par défaut : 1

indique le nombre de colonnes à prendre à droite de la cellule considérée pour effectuer l'encadrement.

```
\begin{Tableur}[Cellule=B3,Colonne=2,
          Ligne=3]
  2&4&&\\
  7&14&&\\
  18&36&&\\
\end{Tableur}
```

В3	<b>▼</b> f <sub>3</sub>	x	=	▼
	A	В	C	D
1	2	4		
2	7	14		
3	18	36		

```
\begin{Tableur}[Cellule=A1:A2,Colonne=1,
    Ligne=1,PasL=2]
1&4&&\\
2&7&&\\
3&10&&\\
\end{Tableur}
```

A1:A2	<b>▼</b> f	$\sum_{x} \sum_{x} =$	=	▼
	A	В	C	D
1	1	4		
2	2	7		
3	3	10		

```
\begin{Tableur}[Cellule=A1:C2,Colonne=1,
    Ligne=1,PasL=2,PasC=3]
1&4&16&\\
2&7&49&\\
3&10&100&\\
end{Tableur}
```

A1:C2	<b>▼</b> f <sub>3</sub>	∞ ∑ ▼ =	=	▼
	A	В	C	D
1	1	4	16	
2	2	7	49	
3	3	10	100	

## 34 Les briques Scratch

— L'utilisation de LuaLATFX nécessitera l'ajout, dans le préambule :

```
% Pour la gestion des fontes.

\usepackage{unicode-math}
% Par exemple, une fonte sans serif pour les briques Scratch.
\newfontfamily\myfontScratch[]{FreeSans}
```

— L'utilisation de pdfLATEX est possible mais fortement gourmande en temps de compilation. Aussi, une création de la figure en PDF avec LuaLATEX sera possible avec un code tel que :



```
\documentclass[french,a4paper]{article}
\usepackage{ProfCollege}
\usepackage{unicode-math}
\setmainfont{TeX Gyre Schola}
\setmathfont{TeX Gyre Schola Math}

\newfontfamily\myfontScratch[]{FreeSans}
\begin{document}
\begin{Scratch}
\end{Scratch}
\end{document}
```

Une fois obtenue, on inclut cette figure classiquement dans le fichier source.

L'environnement  $Scratch^{258}$  permet d'afficher une « reproduction » d'un algorithme  $Scratch^{59}$ . Il a la forme suivante :

```
\begin{Scratch}[\langle clés \rangle] \end{Scratch}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

```
\begin{Scratch}
Place Drapeau;
Place Avancer("50");
Place Repeter("10");
Place Tournerg("36");
Place Avancer("50");
Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}

quand est cliqué

avancer de 50 pas

répéter 10 fois

tourner de 36 degré(s)

avancer de 50 pas

**Tourner de 36 degré(s)

**Tourner de 50 pas

**Tourner de 50 pas
```



<sup>58.</sup> Attention à la majuscule pour ne pas confondre avec l'environnement scratch du package scratch3.

<sup>59.</sup> Uniquement pour la version 3 de Scratch.

```
quand est cliqué
                                                                 relever le stylo
\begin{Scratch}
                                                                     0
                                                           aller à x :
  Place Drapeau;
  Place ReleverStylo;
                                                           s'orienter à 90
  Place Aller("0","0");
 Place Orienter("90");
                                                                 stylo en position d'écriture
 Place PoserStylo;
 Place MettreVar("i","1");
                                                           mettre i ▼ à 1
 Place RepeterJ(TestOpEgal(OvalVar("i"),"200"));
 Place Avancer(OvalVar("i"));
                                                                                           200
  Place AjouterVar("1","i");
  Place Tournerd("121");
                                                              avancer de
 Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}
                                                              ajouter (1) à i
                                                              tourner (7 de
                                                                             121
                                                                                   degré(s)
```

 $\textbf{La cl\'e (Echelle)} \hspace{1.5cm} \text{valeur par d\'efaut}: 1$ 

modifie l'échelle générale de la figure obtenue.

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.7]
  Place NouveauBloc("Point");
  Place PoserStylo;
  Place ReleverStylo;
                                                                           effacer tout
\end{Scratch}
\begin{Scratch} [Echelle=0.7]
                                                                           mettre la couleur du stylo à
  Place QPresse("espace");
                                                                          mettre la taille du stylo à 10
  Place Effacer;
  Place MettreCouleur(1,0,0);
                                                                       épéter 24 fois
  Place MettreTS("10");
  Place Repeter("24");
                                             définir Point
  Place Bloc("Point");
                                                                         avancer de 20 pas
                                                  stylo en position d'écriture
  Place Avancer("20");
                                                                         tourner 🕜 de (15) degré(s)
  Place Tournerd("15");
                                                  relever le stylo
  Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}
```

<sup>60.</sup> Grâce au package mp-scratch.mp, écrit par l'auteur et disponible à l'adresse https://melusine.eu.org/syracuse/G/mp-scratch/.

#### La clé (Impression) valeur par défaut : false modifie les couleurs en gris pour une meilleure qualité de lecture à l'impression. est cliqué quand \begin{Scratch}[Impression] 50 Place Drapeau; avancer de pas Place Avancer("50"); Place Repeter("10"); répéter (10 fois Place Tournerg("36"); Place Avancer("50"); 36 tourner 7 de degré(s) Place FinBlocRepeter; \end{Scratch} avancer de (50) pas La clé (Numerotation) valeur par défaut : false numérote les différentes briques. quand est cliqué \begin{Scratch} [Numerotation, Echelle=0.8] stylo en position d'écriture Place Drapeau; Place PoserStylo; avancer de 50 pas 3 Place Avancer("50"); Place Repeter("10"); répéter 10 fois 4 Place Tournerg("36");

5

6

tourner 🥎 de 😘 degré(s)

avancer de 50 pas

relever le stylo

On trouvera, dans les pages suivantes, la définition des différents blocs accessibles.

Place Avancer("50");

Place FinBlocRepeter;

Place ReleverStylo;

\end{Scratch}

## Catégorie Mouvement

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Avancer("50");
                                                           Place Orienter("90");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
avancer de 50 pas
                                                         s'orienter à 90
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Tournerg("50");
                                                           Place OrienterVers("pointeur de souris");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
tourner (7) de (50) degré(s)
                                                         s'orienter vers (pointeur de souris 🔻
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Tournerd("50");
                                                           Place Ajouter("10","x");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
tourner C de 50 degré(s)
                                                         ajouter 10 à x
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Allera("position aléatoire");
                                                           Place Mettre("y","10");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
aller à position aléatoire ▼
                                                         mettre y à 10
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Aller("50","100");
                                                           Place Rebondir;
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
aller à x : 50 y : 100
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Glisser("1","50","50");
                                                           Place FixerSensRotation("gauche-droite");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
glisser en 1 seconde(s) à x : 50 y : 50
                                                         fixer le sens de rotation gauche-droite •
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Glissera("1", "position aléatoire");
                                                           Place OvalMouv("abscisse x");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
glisser en 1 seconde(s) à position aléatoire
```

## Catégorie Apparence

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place DireT("Bonjour !","2");
                                                            Place BasculerARA("arrière-plan 1");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
dire Bonjour! pendant 2 seconde(s)
                                                          basculer sur l'arrière-plan (arrière-plan 1 ▼ ) et attendre
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Dire("Bonjour !");
                                                            Place ARSuivant;
\end{Scratch}
                                                          \end{Scratch}
dire Bonjour!
                                                          arrière-plan suivant
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place PenserT("Hmmm\dots","2");
                                                            Place AjouterTaille("10");
                                                          \end{Scratch}
\end{Scratch}
penser à Hmmm... pendant 2 seconde(s)
                                                          ajouter 10 à la taille
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Penser("Hmmm\dots");
                                                            Place MettreTaille("100");
\end{Scratch}
                                                          \end{Scratch}
                                                          mettre la taille à 100 % de la taille initiale
penser à Hmmm...
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place BasculerCostume("costume 2");
                                                            Place AjouterEffet("10","couleur");
\end{Scratch}
                                                          \end{Scratch}
basculer sur le costume (costume 2
                                                          ajouter 10 à l'effet couleur
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place CostumeSuivant;
                                                            Place MettreEffet("saturation","10");
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
costume suivant
                                                          mettre l'effet saturation ▼ à 10
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                         \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place BasculerAR("arrière-plan 1");
                                                            Place AnnulerEffets;
\end{Scratch}
                                                         \end{Scratch}
basculer sur l'arrière-plan (arrière-plan 1 🔻
                                                          annuler les effets graphiques
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Montrer;
                                                          Place DeplacerPlan("1","arrière");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
                                                        déplacer de 1 plan(s) vers l'arrière
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Cacher;
                                                          Place OvalApp("taille");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
cacher
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place BasculerAR("arrière-plan 1");
                                                          Place AppCostume("numéro");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
basculer sur l'arrière-plan (arrière-plan 1 🔻
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place AllerPlan("avant");
                                                          Place AppAP("numéro");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
aller à l' avant ▼ plan
                                                         numéro ▼ de l'arrière-plan
                                         Catégorie Son
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place JouerT("Miaou");
                                                          Place AjouterVol("$-$10");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
jouer le son (Miaou ▼) jusqu'au bout
                                                        ajouter -10 au volume
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Jouer("Miaou");
                                                          Place MettreVol("100");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
jouer le son (Miaou 🕔
                                                        mettre le volume à 100 %
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place ArreterSon;
                                                          Place AjouterEffetSon("10","hauteur");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
                                                        ajouter 10 à l'effet hauteur
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place OvalSon("volume");
\end{Scratch}

volume
```

# Catégorie Musique



```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]

Place Pause("0.25");

\end{Scratch}

faire une pause pendant 0.25 temps
```



```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place JouerNote("60","0.25");
\end{Scratch}

jouer la note 60 pendant 0.25 temps
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place AjouterTempo("20");
\end{Scratch}

ajouter 20 au tempo
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place ChoisirInstrument("(1) Piano");
\end{Scratch}

choisir l'instrument n° (1) Piano *
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place OvalMusique("tempo");
\end{Scratch}
```

## Catégorie Évènements

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place Drapeau;
\end{Scratch}
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]

Place QPresse("espace");

\end{Scratch}

quand la touche espace v est pressée
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place QLutinPresse;
                                                        Place QVolumeSup("volume sonore","10");
\end{Scratch}
                                                      \end{Scratch}
                                                       quand le volume sonore ▼ > 10
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        Place QRecevoirMessage("message 1");
                                                      \end{Scratch}
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place QScenePressee;
\end{Scratch}
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        Place EnvoyerMessage("message 1");
                                                      \end{Scratch}
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place QBasculeAR("arrière-plan 1");
\end{Scratch}
                                                        Place EnvoyerMessageA("message 1");
                                                      \end{Scratch}
```

# Catégorie Contrôle

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Attendre("1");
  \end{Scratch}

attendre (1) seconde(s)
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place Repeter("10");
Place LigneVide;
Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}
répéter 10 fois
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place RepeterI;
\end{Scratch}

répéter indéfiniment
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place RepeterJ(TestOpSup(OvalVar("nombre")
    ,"10"));
\end{Scratch}
répéter jusqu'à ce que (nombre) > 10
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place Stop("tout");
\end{Scratch}
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place Si(TestOpSup(OvalVar("nombre"),"10"))
 Place LigneVide;
 Place Sinon;
 Place LigneVide;
 Place FinBlocSi;
\end{Scratch}
      nombre > 10
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place CommencerClone;
\end{Scratch}

quand je commence comme un clone

\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place CreerClone("moi-même");
\end{Scratch}

créer un clone de moi-même  
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place SupprimerClone;
\end{Scratch}

supprimer ce clone
```

# Catégorie Capteurs

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Demander("Quel est ton nom ?");
  \end{Scratch}

demander Quel est ton nom? et attendre
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]

Place MettreGlissement("glissable");

\end{Scratch}

mettre mode de glissement à glissable *
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place ReinitChrono;
\end{Scratch}

réinitialiser le chronomètre
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place TestCapCouleur((1,0,0));
                                                        Place CapTemps("année");
\end{Scratch}
                                                      \end{Scratch}
 couleur
            touchée?
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        Place CapNumero("numéro de l'arrière-plan
  Place TestCapCouleurs((1,0,0),(1,1,0));
\end{Scratch}
                                                           ", "de la scène");
                                                      \end{Scratch}
           touche
 couleur
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place TestCapTouche("espace");
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
\end{Scratch}
                                                        Place OvalCap("réponse");
                                                      \end{Scratch}
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place TestCapSouris;
                                                      \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
\end{Scratch}
                                                        Place OvalCap("souris x");
                                                      \end{Scratch}
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place CapDistance("pointeur de souris");
\end{Scratch}
 distance de pointeur de souris 🔻
```

## Catégorie Opérateurs

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place OpAdd("10","20");
\end{Scratch}

10 + 20

\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place OpMul("10","20");
\end{Scratch}
```

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place OpSous("10","20");
\end{Scratch}
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place OpDiv("10","20");
\end{Scratch}
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpAlea("10","20");
                                                       Place TestOpSup("10","20");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
nombre aléatoire entre 10 et 20
                                                       10 > 20
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpRegrouper("pomme","banane");
                                                       Place TestOpInf("10","20");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
regrouper pomme et banane
                                                       10 < 20
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpLettre("1","pomme");
                                                       Place TestOpEgal("10","20");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
lettre 1 de pomme
                                                       10 = 20
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpLongueur("pomme");
                                                       Place TestOpEt("10","20");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
longueur de pomme
                                                        10 et 20
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpModulo("7","2");
                                                       Place TestOpOu("10","20");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
 7 modulo 2
                                                       10 ou 20
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpArrondi("9.256");
                                                       Place TestOpNon("10");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
arrondi de 9.256
                                                      non 10
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                     \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place OpFonction("abs","$-$5");
                                                       Place TestOpContient("pomme","p");
\end{Scratch}
                                                     \end{Scratch}
abs ▼ de (-5)
                                                        pomme contient p ?
```

## Catégorie Variables

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place MettreVar("ma variable","0");
                                                          Place MontrerVar("ma variable");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
                                                         montrer la variable ma variable
mettre ma variable ▼ à 0
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place AjouterVar("1", "ma variable");
                                                          Place CacherVar("ma variable");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
ajouter 1 à ma variable
                                                         cacher la variable ma variable
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place OvalVar("ma variable");
\end{Scratch}
ma variable
                                        Catégorie Listes
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place AjouterListe("chose", "Alphabet");
                                                          Place InsererListe("chose","1","Alphabet");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
ajouter chose à Alphabet
                                                         insérer chose en position 1 de Alphabet
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                          Place RemplacerListe("1","Alphabet","chose
  Place SupprimerListe("1","Alphabet");
                                                            ");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
supprimer l'élément 1 de Alphabet 🔻
                                                         remplacer l'élément 1 de la liste Alphabet 🔻 par chose
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                        \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place SupprimerListeAll("Alphabet");
                                                          Place MontrerListe("Alphabet");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
supprimer tous les éléments de la liste Alphabet
                                                         montrer la liste Alphabet 🔻
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place CacherListe("Alphabet");
                                                          Place ListeElement("1","Alphabet");
\end{Scratch}
                                                       \end{Scratch}
                                                         élément 1 de Alphabet ▼
cacher la liste Alphabet
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                          Place ListePosition("chose","Alphabet");
                                                       \end{Scratch}
                                                         position de chose de Alphabet 🔻
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place TestListeContient("Alphabet","chose")
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                          Place ListeLongueur("Alphabet");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
  Alphabet v contient chose
                                                         longueur de Alphabet ▼
                                        Catégorie Stylo
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Effacer;
                                                          Place MettreCouleur(1,0,1);
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
     effacer tout
                                                            mettre la couleur du stylo à
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place Estampiller;
                                                          Place AjouterCS("10","couleur");
\end{Scratch}
                                                        \end{Scratch}
     estampiller
                                                             ajouter 10 à la (couleur ▼) du stylo
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                          Place MettreCS("couleur","50");
  Place PoserStylo;
\end{Scratch}
                                                       \end{Scratch}
     stylo en position d'écriture
                                                            mettre la (couleur v ) du stylo à 50
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
                                                       \begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place ReleverStylo;
                                                          Place AjouterTS("10");
\end{Scratch}
                                                       \end{Scratch}
```

ajouter 10 à la taille du stylo

relever le stylo

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place MettreTS("50");
\end{Scratch}

mettre la taille du stylo à 50
```

# Catégorie Vidéo

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place ActiverVideo("on");
  \end{Scratch}

\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
   Place TransparenceVideo("50");
  \end{Scratch}
```

## Quelques exemples supplémentaires.

mettre la transparence vidéo sur 50

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
Place Drapeau;
Place Demander("choisir un nombre");
Place DireT("Le résultat est\dots","2");
Place DireT(OpMul(OpAdd(OvalCap("réponse
        "),"10"),"2"),"2");
\end{Scratch}

quand est cliqué

demander choisir un nombre et attendre

dire Le résultat est... pendant 2 seconde(s)

dire réponse + 10 × 2 pendant 2 seconde(s)
```

```
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
  Place NouveauBloc("Sierpinski",
    OvalBloc("rang"),OvalBloc("triangles
                                                   définir Sierpinski rang triangles
  Place Si(TestOpNon(TestOpEgal(OvalBloc
    ("rang"),"0")));
                                                      répéter 3 fois
  Place Repeter("3");
 Place Bloc("Sierpinski",OpSous(
                                                        Sierpinski rang
                                                                                triangles
    OvalBloc("rang"),"1"),OpDiv(OvalBloc
                                                        avancer de (triangles) pas
    ("triangles"), "2"));
  Place Avancer(OvalBloc("triangles"));
                                                        tourner C de 120 degré(s)
 Place Tournerd("120");
  Place FinBlocRepeter;
  Place FinBlocSi;
\end{Scratch}
```

On dispose aussi de quelques facilités pour l'enseignant.

```
quand est cliqué
\begin{Scratch} [Echelle=0.75]
 Place Drapeau;
                                                                        avancer de 50 pas
 Place Avancer("50");
 Place LigneVide;
 Place Avancer("50");
                                                                        avancer de 50 pas
 Place CommandeVide("5"); %5 cm
 Place Avancer("50");
                                                                        avancer de 50 pas
 Place LignePointilles;
 Place Avancer("50");
 Place Commentaires("La ligne précédente est inutile\dots");
                                                                        avancer de 50 pas
 Place Avancer("50");
  Place CommentairesLigne("C'est un exemple :)");
                                                                        La ligne précédente est inutile...
\end{Scratch}
                                                                        avancer de 50 pas C'est un exemple :)
\begin{Scratch}
  Place BlocUser(LightSteelBlue)("ProfCollege");
\end{Scratch}
\begin{Scratch}
  BlocE:=true;
  Place BlocUser(LightSteelBlue)("ProfCollege");
\end{Scratch}
```

## 35 La distributivité

La commande \Distri a pour but de développer des expressions en utilisant la simple ou la double distributivité. On l'utilise pour développer des expressions littérales du type (2x + 3)(4x + 3); 2(x + 3) ou 5x(x - 2) ainsi que pour effectuer des calculs numériques du type  $8 \times 12$ ;  $4 \times 6,5 + 4 \times 3,5$ .



Cette commande s'utilise dans tous les modes.



Elle a la forme suivante :

 $Distri[\langle clés \rangle] \{a\} \{b\} \{c\} \{d\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a, b, c et d sont les valeurs des nombres relatifs utilisés (paramètres obligatoires).

\Distri{2}{3}{4}{5}	(2x+3)(4x+5)
\$\Distri{-3}{4}{-2}{-3}\$	(-3x+4)(-2x-3)
\[\Distri{5}{3}{4}{-1}\]	(5x+3)(4x-1)
\[\Distri{2}{0}{4}{5}\]	$2x\left(4x+5\right)$
\[\Distri{2}{4}{0}{5}\]	$(2x+4)\times 5$

Si cette commande ne servait qu'à écrire des expressions telles que (2x+1)(3x-2), elle serait bien inutile... Les  $\langle \text{clés} \rangle$  (paramètres optionnels) vont faire la différence.

## La clé (Numerique)

valeur par défaut : false

permet de faire un calcul numérique basé sur le développement ou la factorisation.



Avec cette clé (Numerique), le premier paramètre a est toujours nul.



☐ La clé ⟨Etape⟩

valeur par défaut : 1

permet de choisir le type de calcul:

- si la clé (**Etape**) vaut 0, alors on obtient un calcul complet du type a(b+c);
- si la clé (**Etape**) vaut -1, alors on obtient un calcul complet du type  $a \times b + a \times c$ .

\[\Distri[Etape=0, Numerique] {0} {3} {10} {2} \]

$$3 \times 12 = 3 \times (10 + 2) = 3 \times 10 + 3 \times 2 = 30 + 6 = 36$$

\[\Distri[Etape=-1, Numerique] {0} {3} {8.5} {1.5} \]

$$3 \times 8.5 + 3 \times 1.5 = 3 \times (8.5 + 1.5) = 3 \times 10 = 30$$

Passons au cœur de la commande \Distri : le calcul littéral.

## La clé (Etape)

valeur par défaut : 1

écrit une des étapes du développement. La valeur est choisie parmi les nombres entiers de 1 à 4.

```
Développer l'expression
Développer l'expression [A=Distri{2}{3}{4}{-1}]
                                                                        A = (2x + 3)(4x - 1)
\begin{align*}
 A \& = \Delta(2){3}{4}{-1}
  A & = \Distri[Etape=2]{2}{3}{4}{-1}\\
                                                             A = (2x + 3)(4x - 1)
  A & = \Distri[Etape=3]{2}{3}{4}{-1}\\
                                                             A = 2x \times 4x + 2x \times (-1) + 3 \times 4x + 3 \times (-1)
  A & = \Distri[Etape=4]\{2\}\{3\}\{4\}\{-1\}
                                                             A = 8x^2 + (-2x) + 12x + (-3)
\end{align*}
                                                             A = 8x^2 + 10x - 3
```

```
Développer l'expression B=Distri{-3}{0}{4}{2}.
                                                             Développer l'expression B = -3x(4x + 2).
\begin{align*}
                                                                    B = -3x(4x+2)
  B \& = \Delta(-3)\{0\}\{4\}\{2\} \setminus
  B \& = \Delta = \Delta = 2 {-3}{0}{4}{2}
                                                                    B = (-3x) \times 4x + (-3x) \times 2
  B & = \Distri[Etape=3]{-3}{0}{4}{2}\\
                                                                    B = (-12x^2) + (-6x)
  B \& = \Delta = \Delta (-3){0}{4}{2}
                                                                    B = -12x^2 - 6x
\end{align*}
```

```
Développer l'expression
Développer l'expression
\[C=Distri{1.5}{3}{4}{-0.5}\]
                                                                       C = (1.5x + 3)(4x - 0.5)
\begin{align*}
  C \& = \Delta_{1.5}{3}{4}{-0.5}
                                                         C = (1.5x + 3)(4x - 0.5)
  C \& = \text{Distri[Etape=2]} \{1.5\} \{3\} \{4\} \{-0.5\} \setminus
                                                         C = 1.5x \times 4x + 1.5x \times (-0.5) + 3 \times 4x + 3 \times (-0.5)
  C & = \Distri[Etape=3]{1.5}{3}{4}{-0.5}\\
                                                         C = 6x^2 + (-0.75x) + 12x + (-1.5)
  C \& = Distri[Etape=4] \{1.5\} \{3\} \{4\} \{-0.5\}
\end{align*}
                                                         C = 6x^2 + 11.25x - 1.5
```

La clé (All) valeur par défaut : false

écrit l'ensemble du développement d'une expression.

☐ La clé ⟨NomExpression⟩ valeur par défaut : A modifie le nom utilisée pour repérer l'expression à développer.

☐ La clé ⟨Fin⟩ valeur par défaut : 4 indique quelle est la valeur de la clé (Etape) à utiliser pour terminer le calcul.

Il faut impérativement que cette clé soit utilisée à l'intérieur d'un environnement mathématique type align\*. De plus, toutes les autres clés sont désactivées.

\begin{align\*} \A = 
$$(2x + 4)(3x + 7)$$
 \Distri[All]\{2\}\{4\}\{3\}\{7\} \end{align\*} \A =  $6x^2 + 14x + 12x + 28$  \A =  $6x^2 + 26x + 28$ 

```
\begin{align*}  E = (3x - 5)(7x + 1) \\ \text{Distri[All,NomExpression=E]} \{3\} \{-5\} \{7\} \{1\} \\ \text{end{align*}}   E = 3x \times 7x + 3x \times 1 + (-5) \times 7x + (-5) \times 1 \\ E = 21x^2 + 3x + (-35x) + (-5) \\ E = 21x^2 - 32x - 5
```

Néanmoins, il faut veiller à « la bonne » écriture des calculs obtenus grâce à la clé (AII).

```
\label{eq:local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_local_
```

```
\begin{align*} 
    Z&=\Distri{0}{-1}{5}{-2}\\
    Z&=\Distri[Etape=2]{0}{-1}{5}{-2}\\
    Z&=\Distri[Etape=4]{0}{-1}{5}{-2}\\
    end{align*}
Z = -1(5x-2)
Z = (-1) \times 5x + (-1) \times (-2)
Z = -5x + 2
```

Il n'y a pas de clé prévue pour un développement direct en ligne. Deux raisons à cela :

- pédagogiquement, l'intérêt est très limité car cela engendre davantage d'erreurs de calculs;
- un \multido 61 fait le travail.

```
$A\multido{\i=1+1}{4}{=\Distri[Etape=\i]{2}{4}{7}{8}}$ A = (2x+4)(7x+8) = 2x \times 7x + 2x \times 8 + 4 \times 7x + 4 \times 8 = 14x^2 + 16x + 28x + 32 = 14x^2 + 44x + 32
```

#### La clé (Lettre)

valeur par défaut : x

permet de modifier le « nom » de la lettre utilisée dans un calcul littéral : h pour une hauteur, n pour un nombre...

```
\label{lettre} $$ \begin{array}{c} \begin{array}{c} \begin{array}{c} \\ \\ \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \\ \end{array} \\ \\ \end{array} \\
```

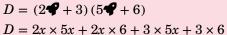
Des lettres moins conventionnelles  $^{62}$  peuvent être utilisées mais il faut être prudent pour les protéger du mode mathématique  $^{63}$ :

```
\Distri [Lettre=\text{\faRocket}, Etape=3] {2} {3} {5} {6} 10 \P^2 + 12 \P + 15 \P + 18
```

- 61. En utilisant le package  ${\tt multido}$ .
- 62. Ici, un élément du package fontawesome5.
- 63. La commande \text{} provient du recommandé package mathtools. Il est chargé par le package ProfCollege.

## Les clés ne se transmettent pas!







D & =\Distri[Etape=2]{2}{3}{5}{6}

\end{align\*}

## La clé (Fleches)

valeur par défaut : false

fait apparaître la (ou les) flèche(s) du développement.

☐ La clé (CouleurFH)

valeur par défaut : blue

modifie la couleur des flèches hautes.

valeur par défaut : red

☐ La clé ⟨CouleurFB⟩

modifie la couleur des flèches basses.

 $\[ \text{Distri[Fleches]} \{2\} \{0\} \{3\} \{-7\} \]$ 

$$2x(3x-7)$$

 $\[ Distri[Fleches] \{-2\} \{3\} \{4\} \{0\} \]$ 

$$(-2x+3)\times 4x$$

 $\[ \text{Distri[Fleches]} \{-2\} \{3\} \{-4\} \{2\} \]$ 

$$(-2x+3)(-4x+2)$$

\[\Distri[Fleches,CouleurFH=purple,% CouleurFB=cyan]{-2}{3}{-4}{2}\]

$$(-2x+3)(-4x+2)$$

## La clé (AideMul)

valeur par défaut : false

fait apparaître le signe multiplicatif entre les deux facteurs.

Cette aide n'est pas nécessaire quand le deuxième facteur est un nombre seul...



\[\Distri[]{-2}{4}{0}{2}\]

$$(-2x+4)\times 2$$



$$(-2x + 3) \times (-4x + 2)$$

\[\Distri[AideMul]{-2}{0}{-4}{2}\]

$$-2x \times (-4x + 2)$$

# La clé (Reduction) valeur par défaut : false souligne les termes à regrouper uniquement dans la double distributivité et à l'étape 3. La clé (CouleurReduction) valeur par défaut : black change la couleur du soulignement.

\[\Distri[Etape=3,Reduction,CouleurReduction=purple]
$$\{-2\}\{3\}\{-4\}\{2\}$$
\] 
$$8x^2 + (-4x) + (-12x) + 6$$

## Les clés (AideAdda) et (AideAddb)

valeurs par défaut : false

fait apparaître l'écriture du développement considéré sous la forme :

- \* k(a + b) avec la clé (AideAdda) ou (AideAddb);
- \* (a + b)(c + d) avec les clés (AideAdda) et (AideAddb).

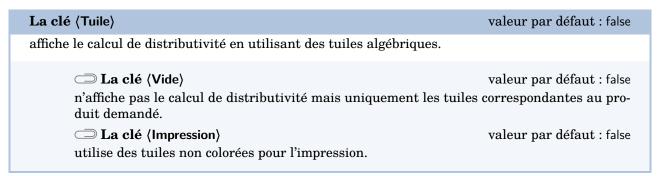
\Distri[AideAddb]{2}{0}{4}{-1}	$2x\left(4x+(-1)\right)$		
\Distri[AideAdda] {-3} {-5} {0} {2}	$(-3x + (-5)) \times 2$		
\Distri[AideAdda] {-5} {-2} {3} {-1}	(-5x + (-2))(3x - 1)		
\Distri[AideAddb] {-5} {-2} {3} {-1}	(-5x-2)(3x+(-1))		
\Distri[AideAdda, AideAddb] {-5}{-2}{3}{-1}	(-5x + (-2))(3x + (-1))		
$\label{linear_purple} $$ \begin{array}{c} \text{Distri[AideAdda,AideAddb,CouleurAide=purple]} \{-5\} \{-2\} \{3\} \{-1\} \end{array} $$ (-5x + (-2))(3x + (-1)) $$ \\$			

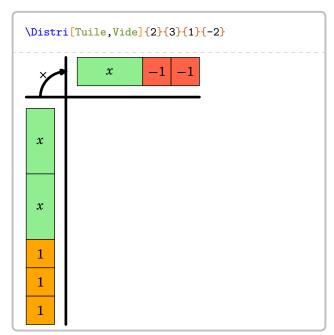
Un résumé des clés présentées est fourni par l'exemple ci-dessous.

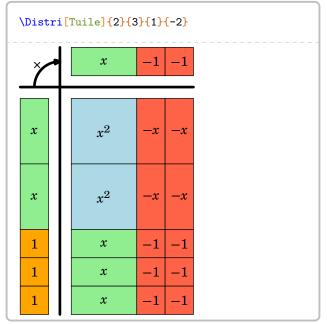
```
\begin{align*}
 A&=\Distri{-5}{-2}{3}{-1}\\
 A&=\Distri[AideMul]{-5}{-2}{3}{-1}\\
 A&=\Distri[AideMul,AideAdda,AideAddb]{-5}{-2}{3}{-1}\\
 A&=\Distri[Fleches,CouleurFH=orange,CouleurFB=black,AideMul,AideAdda,AideAddb]{-5}{-2}{3}{-1}\\
 A&=\Distri[Etape=2]{-5}{-2}{3}{-1}\\
 A&=\Distri[Etape=3,CouleurReduction=purple,Reduction]{-5}{-2}{3}{-1}\\
 A&=\Distri[Etape=4]{-5}{-2}{3}{-1}
\end{align*}
                      A = (-5x - 2)(3x - 1)
                      A = (-5x - 2) \times (3x - 1)
                      A = (-5x + (-2)) \times (3x + (-1))
                      A = (-5x + (-2)) \times (3x + (-1))
                      A = (-5x) \times 3x + (-5x) \times (-1) + (-2) \times 3x + (-2) \times (-1)
                      A = (-15x^2) + 5x + (-6x) + 2
                      A = -15x^2 - x + 2
```

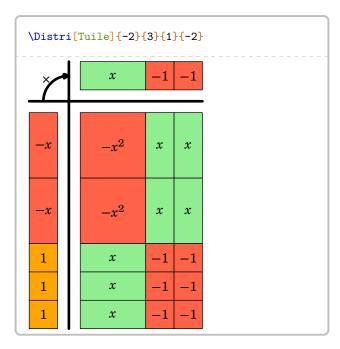
## Les tuiles algébriques

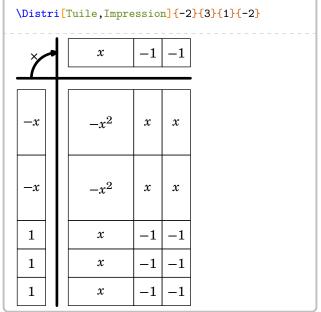
Pour introduire la distributivité, on peut utiliser des tuiles algébriques. On utilisera alors la clé suivante.











### Somme et différence de développements

Qu'en est-il de la somme ou la différence de deux développements ? On peut procéder comme sur l'exemple ci-dessous où le calcul final est à faire à la main...

```
 \begin{align*} & \texttt{A\&=Distri}[\texttt{Etape=1}] \{4\} \{5\} \{6\} \{7\} + \texttt{Distri}[\texttt{Etape=1}] \{2\} \{-3\} \{5\} \{-1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[\texttt{Etape=2}] \{4\} \{5\} \{6\} \{7\} + \texttt{Distri}[\texttt{Etape=2}] \{2\} \{-3\} \{5\} \{-1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[\texttt{Etape=3}] \{4\} \{5\} \{6\} \{7\} + \texttt{Distri}[\texttt{Etape=3}] \{2\} \{-3\} \{5\} \{-1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[\texttt{Etape=4}] \{4\} \{5\} \{6\} \{7\} + \texttt{Distri}[\texttt{Etape=4}] \{2\} \{-3\} \{5\} \{-1\} \\ & \texttt{A\&=34x^2+41x+38} \\ & \texttt{end\{align*\}} \\ \\ & A = (4x+5)(6x+7) + (2x-3)(5x-1) \\ & A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 + 2x \times 5x + 2x \times (-1) + (-3) \times 5x + (-3) \times (-1) \\ & A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 + 10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3 \\ & A = 24x^2 + 58x + 35 + 10x^2 - 17x + 3 \\ & A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38 \\ \\ A = 34x^2 + 41x + 38
```

Ce serait un peu bête, non? Pour l'automatiser, nous disposons de trois clés et d'une commande.

La clé (RAZ) valeur par défaut : false

réinitialise tous les calculs liés à une somme (ou à une différence) de développements.

### La commande \Resultat

affiche le résultat final en se basant sur les clés (Somme) et (Difference).

## La clé (Somme) valeur par défaut : false

effectue la somme des divers coefficients d'un développement. Il faut positionner la clé *uniquement* à la dernière étape et sur tous les développements nécessitant une somme.

```
\label{lign*} $$A\&=\Distri[RAZ,Etape=1]_{4}_{5}_{6}_{7}+\Distri[Etape=1]_{2}_{-3}_{5}_{-1}_{\A\&=\Distri[Etape=2]_{4}_{5}_{6}_{7}+\Distri[Etape=2]_{2}_{-3}_{5}_{-1}_{\A\&=\Distri[Etape=3]_{4}_{5}_{6}_{7}+\Distri[Etape=3]_{2}_{-3}_{5}_{-1}_{\A\&=\Distri[Somme,Etape=4]_{4}_{5}_{6}_{7}+\Distri[Somme,Etape=4]_{2}_{-3}_{5}_{-1}_{\A\&=\Resultat}_{\A\&=\Resultat}$$$A=(4x+5)(6x+7)+(2x-3)(5x-1)$$$A=4x\times6x+4x\times7+5\times6x+5\times7+2x\times5x+2x\times(-1)+(-3)\times5x+(-3)\times(-1)$$$A=24x^2+28x+30x+35+10x^2+(-2x)+(-15x)+3$$$A=24x^2+58x+35+10x^2-17x+3$$$A=34x^2+41x+38$
```

### La clé (Difference)

valeur par défaut : false

effectue la différence des divers coefficients d'un développement. Il faut positionner la clé *uniquement* à la dernière étape et sur tous les développements nécessitant une différence.

### ☐ La clé ⟨Oppose⟩

valeur par défaut : false

fait apparaître une ligne de calcul supplémentaire pour permettre l'utilisation de la propriété « soustraire un nombre, c'est ajouter son opposé ».

```
\begin{align}
  A\&=\Delta[RAZ,Etape=1]_{4}_{5}_{6}_{7}-\Delta[Etape=1]_{2}_{0}_{5}_{-1}\\
  A\&=\Delta [Etape=2] {4}{5}{6}{7}-(Distri[Etape=2]{2}{0}{5}{-1})
  A&=\Distri[Etape=3]{4}{5}{6}{7}-(\Distri[Etape=3]{2}{0}{5}{-1})
  A\&=\text{Distri}[Somme, Etape=4]\{4\}\{5\}\{6\}\{7\}-(\text{Distri}[Difference, Etape=4]\{2\}\{0\}\{5\}\{-1\})\}
  A&=\Resultat
\end{align}
                     A = (4x + 5)(6x + 7) - 2x(5x - 1)
                                                                                                      (1)
                     A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 - (2x \times 5x + 2x \times (-1))
                                                                                                      (2)
                     A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x))
                                                                                                      (3)
                     A = 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 2x)
                                                                                                      (4)
                     A = 14x^2 + 60x + 35
                                                                                                      (5)
```

\begin{align}
 A&=\Distri [RAZ,Etape=1] {4}{5}{6}{7}-\Distri [Etape=1] {2}{0}{5}{-1}\\
 A&=\Distri [Etape=2] {4}{5}{6}{7}-(\Distri [Etape=2] {2}{0}{5}{-1})\\
 A&=\Distri [Etape=3] {4}{5}{6}{7}-(\Distri [Etape=3] {2}{0}{5}{-1})\\
 A&=\Distri [Etape=3] {4}{5}{6}{7}-(\Distri [Etape=3] {2}{0}{5}{-1})\\
 A&=\Distri [Etape=4] {4}{5}{6}{7}-(\Distri [Etape=4] {2}{0}{5}{-1})\\
 A&=\Distri [Somme,Etape=4] {4}{5}{6}{7}+\Distri [Oppose,Difference,Etape=4] {2}{0}{5}{-1}\\
 nonumber\\
 A&=\Resultat\\end{align}

 
$$A = (4x+5)(6x+7) - 2x(5x-1) \qquad (1)$$

$$A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 - (2x \times 5x + 2x \times (-1)) \qquad (2)$$

$$A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x)) \qquad (3)$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 2x) \qquad (4)$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 + (-10x^2) + 2x$$

$$A = 14x^2 + 60x + 35\tag{5}$$

Basée sur une idée de Laurent Lassalle Carrere, on peut proposer la commande suivante :

```
\newcommand\DoubleFlecheDifference[9][]{%
 % #1 : option
 \% #2 à #9 : les valeurs intervenant dans les deux distributivités.
\setKV[ClesDistributivite]{#1}%
\begin{align*}
  \useKV[ClesDistributivite] {\nomExpression}&=\Distri[#1,RAZ,Etape=1] {#2} {#3} {#4} {#5}-
   \Distri[#1,Etape=1]{#6}{#7}{#8}{#9}\\
 [Etape=2]{#6}{#7}{#8}{#9})\\
  \useKV[ClesDistributivite] {\nomExpression}&=\Distri [Etape=3] {#2} {#4} {#5} - (\Distri
    [Etape=3]{#6}{#7}{#8}{#9})\\
  \useKV[ClesDistributivite] {\nomExpression} &=\ifboolKV[ClesDistributivite] {\Oppose} {
   \Distri[Etape=4] {#2} {#3} {#4} {#5}-(\Distri[Etape=4] {#6} {#7} {#8} {#9})\\} {\Distri[
   Somme, Etape=4] {#2} {#3} {#4} {#5}-(\Distri[Difference, Etape=4] {#6} {#7} {#8} {#9})\\}%
  \ifboolKV[ClesDistributivite] {Oppose} {\useKV[ClesDistributivite] {NomExpression} &=
   \Distri[RAZ,Somme,Etape=4] {#2} {#3} {#4} {#5} +\Distri[Oppose,Difference,Etape=4] {#6} {
   #7}{#8}{#9}\\}{}
  \useKV[ClesDistributivite] {\nomExpression}&=\Resultat
\end{align*}
```

```
\label{eq:loubleFlecheDifference[AideAdda,AideAddb]} $\{4\}$ $\{6\}$ $\{7\}$ $\{2\}$ $\{-3\}$ $\{5\}$ $\{-1\}$ $$$ A = (4x + (+5)) (6x + (+7)) - (2x + (-3)) (5x + (-1)) $$$ A = 4x × 6x + 4x × 7 + 5 × 6x + 5 × 7 - (2x × 5x + 2x × (-1) + (-3) × 5x + (-3) × (-1)) $$$ A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3) $$$$ A = 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 17x + 3) $$$$ A = 14x^2 + 75x + 32 $$$$$$ A = (4x + 5) (6x + 7) - (2x - 3) (5x - 1) $$$$ A = 4x × 6x + 4x × 7 + 5 × 6x + 5 × 7 - (2x × 5x + 2x × (-1) + (-3) × 5x + (-3) × (-1)) $$$$ A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3) $$$$ A = 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 17x + 3) $$$$ A = 24x^2 + 58x + 35 + (-10x^2) + 17x + (-3) $$$$ A = 14x^2 + 75x + 32 $$
```

### Cas des égalités remarquables

# La clé (Remarquable) valeur par défaut : false

développe les expressions en utilisant les égalités remarquables.

```
\Distri[Remarquable]{2}{3}{}} (2x + 3)<sup>2</sup>
```

\Distri[Remarquable] $\{2\}\{-3\}\{\}\}$  (2x - 3)<sup>2</sup>

\Distri[Remarquable]  $\{2\}\{3\}\{2\}\{-3\}$  (2x + 3) (2x - 3)

$$\begin{array}{lll} D = (2x+3)^2 & E = (x-4)^2 & F = (3t+2)(3t-2) \\ D = (2x)^2 + 2 \times 2x \times 3 + 3^2 & E = x^2 - 2 \times x \times 4 + 4^2 & F = (3t)^2 - 2^2 \\ D = 4x^2 + 12x + 9 & E = x^2 - 8x + 16 & F = 9t^2 - 4 \end{array}$$

\begin{align\*}
D&=\Distri[RAZ,Remarquable]{2}{3}{}{}-\Distri[Remarquable]{4}{-5}{}{}\\
D&=\Distri[Remarquable,Etape=2]{2}{3}{}{}-(\Distri[Remarquable,Etape=2]{4}{-5}{}{})\\
D&=\Distri[Remarquable,Etape=3]{2}{3}{{}}-(\Distri[Remarquable,Etape=3]{4}{-5}{{}})\\
D&=\Distri[Remarquable,Somme,Etape=3]{2}{3}{{}}+\Distri[Difference,Oppose,Remarquable,
Etape=3]{4}{-5}{{}}\\
D&=\Resultat
\end{align\*}

$$D = (2x+3)^2 - (4x-5)^2$$

$$D = (2x)^2 + 2 \times 2x \times 3 + 3^2 - ((4x)^2 - 2 \times 4x \times 5 + 5^2)$$

$$D = 4x^2 + 12x + 9 - (16x^2 - 40x + 25)$$

$$D = 4x^2 + 12x + 9 + (-16x^2) + 40x + (-25)$$

$$D = -12x^2 + 52x - 16$$

### Cas des écritures de la forme (a + bx)(c + dx)

Parfois, il faut développer des expressions telles que (2+3x)(4-2x). On peut alors écrire :

```
 \begin{array}{lll} \text{\clip} & C & (2+3x) (4-2x) \\ & C & (2+3x) (4-2x) \\ & C & (2+3x) (4-2x) \\ & C & (3x+2) (-2x+4) \\ & C &
```

Le calcul littéral étant déjà assez compliqué comme cela, la « transformation » des deux premières lignes est délicate pour beaucoup d'élèves. Il vaut mieux développer directement <sup>64</sup>...

### La clé (Echange)

valeur par défaut : 0

permet de faire les développements directement pour des expressions du type (a+bx)(c+dx). Elle prend :

- la valeur 1 si le premier facteur est du type a + bx;
- la valeur 2 si le deuxième facteur est du type a + bx;
- la valeur 3 si les deux facteurs sont du type a + bx.

```
% Seul le deuxième facteur est du type a+bx.  
\text{begin{align*}} \text{B&=\Distri[Echange=2]{2}{3}{4}{5}\\ B&=\Distri[Etape=2,Echange=2]{2}{3}{4}{5}\\ B&=\Distri[Etape=3,Echange=2]{2}{3}{4}{5}\\ B&=\Distri[Etape=4,Echange=2]{2}{3}{4}{5}\\ end{align*} \text{bed type a+bx.} \text{B} = (2x + 3)(4 + 5x) \text{B} = (2x + 3)(4 + 5x) \text{B} = 2x \times 4 + 2x \times 5x + 3 \times 4 + 3 \times 5x \text{B} = 8x + 10x^2 + 12 + 15x \text{B} = 10x^2 + 23x + 12 \text{A} \text{B} = 10x^2 + 23x + 12 \text{B} =
```

```
% Les deux facteurs sont du type a+bx.  
\langle begin{align*} 
    C&=\Distri[Echange=3]{2}{3}{4}{5}\\
    C&=\Distri[Etape=2,Echange=3]{2}{3}{4}{5}\\
    C&=\Distri[Etape=3,Echange=3]{2}{3}{4}{5}\\
    C&=\Distri[Etape=4,Echange=3]{2}{3}{4}{5}\\
    C&=\Distri[Etape=4,Echange=3]{2}{3}{4}{5}\\
    change=3]{2}{3}{4}{5}\\
    C&=\Distri[Etape=4,Echange=3]{2}{3}{4}{5}\\
    C= 15x^2 + 22x + 8
```

64. Depuis la version 0.85

```
 \begin{align*} & \texttt{A\&=Distri}[RAZ,Echange=3,Etape=1]} \{2\} \{3\} \{4\} \{2\}-\texttt{Distri}[Echange=3,Etape=1]} \{1\} \{2\} \{-4\} \{1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[Echange=3,Etape=2]} \{2\} \{3\} \{4\} \{2\}-\texttt{Distri}[Echange=3,Etape=2]} \{1\} \{2\} \{-4\} \{1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[Echange=3,Etape=3]} \{2\} \{3\} \{4\} \{2\}-\texttt{Distri}[Echange=3,Etape=3]} \{1\} \{2\} \{-4\} \{1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[Echange=3,Etape=4]} \{2\} \{3\} \{4\} \{2\}-\texttt{Distri}[Echange=3,Etape=4]} \{1\} \{2\} \{-4\} \{1\} \\ & \texttt{A\&=Distri}[Echange=3,Etape=4,Somme]} \{2\} \{3\} \{4\} \{2\}+\texttt{Distri}[Oppose,Echange=3,Etape=4,Difference]} \{1\} \{2\} \{-4\} \{1\} \\ & \texttt{A\&=Resultat} \\ & \texttt{A=(2+3x)(4+2x)-(1+2x)(-4+x)} \\ & \texttt{A=2\times4+2\times2x+3x\times4+3x\times2x-(1\times(-4)+1\times x+2x\times(-4)+2x\times x)} \\ & \texttt{A=8+4x+12x+6x^2-((-4)+x+(-8x)+2x^2)} \\ & \texttt{A=6x^2+16x+8-(2x^2-7x-4)} \\ & \texttt{A=6x^2+16x+8+(-2x^2)+7x+4} \\ & \texttt{A=4x^2+23x+12} \\ \end{tabular}
```

# 36 La résolution d'équations du premier degré

La commande \ResolEquation permet de rédiger la résolution <sup>65</sup> d'une équation du premier degré à une inconnue à coefficients entiers ou décimaux <sup>66</sup>. Elle a la forme suivante :

 $\ensuremath{\mbox{ResolEquation[$\langle clés \rangle]{a}_{b}_{c}_{d}}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a, b, c et d sont les coefficients de l'équation écrite sous la forme

$$ax + b = cx + d$$

 $\ResolEquation{5}{4}{-2}{3}$ 

$$5x + 4 = -2x + 3$$
$$7x + 4 = 3$$
$$7x = -1$$
$$x = \frac{-1}{7}$$

\ResolEquation{0.2}{0.8}{0.8}{1.2}

$$0.2x + 0.8 = 0.8x + 1.2$$

$$0.8 = 0.6x + 1.2$$

$$-0.4 = 0.6x$$

$$\frac{-0.4}{0.6} = x$$

On peut évidemment résoudre les équations du type ax + b = cx (avec d = 0), ax + b = d (avec c = 0) et ax = d (avec b = c = 0):

\ResolEquation{2}{4}{5}{0}

$$2x + 4 = 5x$$
$$4 = 3x$$
$$\frac{4}{3} = x$$

\ResolEquation{2}{4}{0}{5}

$$2x + 4 = 5$$
$$2x = 1$$
$$x = \frac{1}{2}$$

 $\ResolEquation{2}{0}{0}{5}$ 

$$2x = 5$$
$$x = \frac{5}{2}$$

 $\ResolEquation{2}{4}{2}{0}$ 

L'équation 2x + 4 = 2x n'a aucune solution.

 $\ResolEquation{-3}{1}{-3}{1}$ 

L'équation -3x + 1 = -3x + 1 a une infinité de solutions.

<sup>65.</sup> Dans le cas général, le choix d'une résolution amenant systématiquement à une division par un nombre positif a été pris. Seuls les cas ax = d et ax + b = d échappent à cette règle.

<sup>66.</sup> Les nombres décimaux sont indiqués sous leur forme informatique.

Plusieurs clés sont valables de manière générale pour paramétrer la commande.

### La clé (Lettre)

valeur par défaut : x

permet d'utiliser d'autres lettres dans la résolution d'équations (p pour un prix, h pour une hauteur...).

$$n+2=7n+7$$

$$2 = 6n + 7$$

$$-5 = 6n$$

$$\frac{-5}{6} = n$$

Le mode mathématique est « imposé » par l'écriture des macros. Lorsqu'on souhaite un symbole tel que  $\P^{67}$ , il faut le « protéger »  $^{68}$ :

\ResolEquation[Lettre=\text{\faRocket}]{2}{3}{7}{-1}

$$24 + 3 = 74 - 1$$

$$3 = 5$$
**4**  $-1$ 

$$4 = 5$$

$$\frac{4}{5} = 4$$

On peut même utiliser une image <sup>69</sup>...

\newsavebox{\dessin}

$$2^{2} + 4 = 7^{2} - 2$$

$$4 = 5^{2} - 2$$

$$6=5$$

$$\frac{6}{5} = 3$$

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

permet d'afficher la phrase de conclusion  $^{70}$ . Ne pas l'afficher peut être utile dans le cas d'un exercice concret.

☐ La clé ⟨LettreSol⟩

valeur par défaut : true

permet, lorsqu'elle est positionnée à false, de n'afficher que la valeur numérique de la solution de l'équation.

<sup>67.</sup> Du package fontawesome5.

<sup>68.</sup> Avec chargement du package mathtools. C'est fait par le package ProfCollege.

<sup>69.</sup> Celle-ci a été créée avec METAPOST.

<sup>70.</sup> On remarquera l'écriture simplifiée ou non de la solution de l'équation.

$$2x+5=-7x+3$$
 
$$9x+5=3$$
 
$$9x=-2$$
 
$$x=\frac{-2}{9}$$
 
$$L'équation  $2x+5=-7x+3$  a une unique solution :  $x=\frac{-2}{9}$ .$$

\ResolEquation[Solution,LettreSol=false]{2}{5} 
$$x+5=3 \\ x=-2$$
 L'équation  $2x+5=x+3$  a une unique solution  $-2$ .

$$8x-2=2x+2$$
 
$$6x-2=2$$
 
$$6x=4$$
 
$$x=\frac{4}{6}$$
 L'équation  $8x-2=2x+2$  a une unique solution :  $x=\frac{4}{6}$ .

Dans cet exemple, il serait bien de pouvoir simplifier l'écriture de la solution obtenue. Cela se fait avec les deux clés suivantes, utilisées *simultanément*.

# La clé (Entier) valeur par défaut : false

indique que les coefficients utilisés sont entiers.

La clé (Simplification)	valeur par défaut : false
effectue la simplification de la solution obtenue.	

$$8x-2=2x+2$$
 
$$6x-2=2$$
 
$$6x=4$$
 
$$x=\frac{4}{6}$$
 
$$x=\frac{2}{3}$$

On peut vouloir indiquer une valeur décimale exacte pour la solution de l'équation considérée.

### La clé (Decimal)

valeur par défaut : false

affiche la valeur décimale exacte de la solution de l'équation du seconde degré.

 $\ResolEquation{2}{5}{7}{12}$ 

$$2x + 5 = 7x + 12$$
$$5 = 5x + 12$$
$$-7 = 5x$$
$$\frac{-7}{5} = x$$

\ResolEquation[Decimal]{2}{5}{7}{12}

$$2x + 5 = 7x + 12$$

$$5 = 5x + 12$$

$$-7 = 5x$$

$$\frac{-7}{5} = x$$

$$-1.4 = x$$



La clé (**Decimal**) est incompatible avec la clé (**Entier**).



Parfois, on peut vouloir tester une valeur <sup>71</sup> pour savoir si elle est ou pas solution d'une équation.

### La clé (Verification)

valeur par défaut : false

teste si un nombre est ou n'est pas solution d'une équation.

☐ La clé (Nombre)

valeur par défaut : 0

indique le nombre à tester.

☐ La clé ⟨Egalite⟩

valeur par défaut : false

permet, dans le cadre d'une introduction aux équations, de tester une égalité.

Est-ce que le nombre -2 est solution de l' équation 2x-1=7x+3?

\par

Est-ce que le nombre -2 est solution de l'équation 2x - 1 = 7x + 3?

Testons la valeur x = -2:

$$2 \times (-2) - 1$$
  $7 \times (-2) + 3$   
 $-4 - 1$   $-14 + 3$   
 $-5$   $-11$ 

Comme  $-5 \neq -11$ , alors x = -2 n'est pas une solution de l'équation 2x - 1 = 7x + 3.

Est-ce que l'égalité \$5n-2=4n\$ est vraie lorsque \$n =2\$ ? Justifier.

\par

Est-ce que l'égalité 5n-2=4n est vraie lorsque n=2? Justifier.

Testons la valeur n = 2:

$$5 \times 2 - 2$$
  $4 \times 2$   $10 - 2$   $8$   $8$ 

Comme 8 = 8, alors l'égalité 5n - 2 = 4n est vérifiée pour n = 2.

<sup>71.</sup> Les cas des valeurs fractionnaires ne sont pas gérés...

### Les méthodes de résolution

Cinq <sup>72</sup> méthodes ont été mises en place : la méthode des soustractions et ses variantes ; la méthode basée sur la propriété « tout terme qui change de membre change de signe » ; la méthode de « composition ».

### La méthode des soustractions

C'est celle par défaut.

$$2x + 5 = 7x + 3$$
 
$$5 = 5x + 3$$
 
$$2 = 5x$$
 
$$\frac{2}{5} = x$$

### La clé (Decomposition)

valeur par défaut : false

indique la décomposition des calculs qui apparaît en continu dans la résolution de l'équation.

☐ La clé (CouleurSous)

valeur par défaut : red

permet de changer la couleur des indications de décomposition.

$$-2x + 5 = 7x + 3$$

$$-2x + 2x + 5 = 7x + 2x + 3$$

$$5 = 9x + 3$$

$$5 - 3 = 9x + 3 - 3$$

$$2 = 9x$$

$$\frac{2}{9} = \frac{9}{9}x$$

$$\frac{2}{9} = x$$

$$-2x + 5 = 7x + 3$$
 
$$-2x + 2x + 5 = 7x + 2x + 3$$
 
$$5 = 9x + 3$$
 
$$5 - 3 = 9x + 3 - 3$$
 
$$2 = 9x$$
 
$$\frac{2}{9} = \frac{9}{9}x$$
 
$$\frac{2}{9} = x$$

Il est courant, pédagogiquement, de faire apparaître les flèches  $^{73}$  indiquant les soustractions (ou additions) à faire.

<sup>72.</sup> En fait, une sixième méthode mise en place se trouve à la page 196.

<sup>73.</sup> La couleur des flèches n'est pas modifiable.

# La clé ⟨Fleches⟩<sup>2</sup>

valeur par défaut : false

affiche les flèches indiquant les opérations (additions, soustractions ou divisions) à faire dans la résolution de l'équation.

### ☐ La clé ⟨Ecart⟩

valeur par défaut : 0.5

permet, lorsque la clé (Fleches) est utilisée avec la clé (Decomposition), de modifier le décalage (en centimètre) imposé à chaque flèche (qu'elle soit à gauche ou à droite). Ce décalage se fait sur la première ligne de la résolution, qui sert de référence pour les flèches suivantes.

\ResolEquation[Fleches]{2}{4}{3}{7}

$$\begin{array}{ccc}
2x + 4 &= 3x + 7 \\
-2x & & 4 &= x + 7 \\
-7 & & & -3 &= x
\end{array}$$

$$2x + 4 = 5x + 7$$

$$-2x \left( 4 = 3x + 7 \right) -2x$$

$$-3 = 3x$$

$$\div 3 \left( -\frac{3}{3} = x \right) \div 3$$

% Ça ne convient pas.
\ResolEquation[Decomposition,Fleches]{2}{

$$2x + 6 = -2x + 4$$

$$+2x 2x + 2x + 6 = -2x + 2x + 4 + 2x$$

$$4x + 6 = 4$$

$$-6 \left(4x + 6 - 6 = 4 - 6\right) - 6$$

$$4x = -2$$

$$\div 4 \left(\begin{array}{c} \frac{4}{4}x = \frac{-2}{4} \\ x = \frac{-2}{4} \end{array}\right) \div 4$$

% C'est mieux.

\ResolEquation[Decomposition,Fleches, Ecart=1.5]{2}{6}{-2}{4}

$$2x + 6 = -2x + 4$$

$$2x + 2x + 6 = -2x + 2x + 4$$

$$4x + 6 = 4$$

$$-6 \left( 4x + 6 - 6 = 4 - 6 \right)$$

$$4x = -2$$

$$4x = -2$$

$$4x = -2$$

$$x = \frac{-2}{4}$$

$$x = \frac{-2}{4}$$

# La clé $\langle \mathsf{FlecheDiv} \rangle^{\mathbf{C}}$

valeur par défaut : false

indique uniquement le dernier couple de flèches, celui correspondant à la division finale. Cette clé s'utilise lorsqu'on ne souhaite pas utiliser la clé (Fleches) $^{\mathfrak{S}}$ .

\ResolEquation[FlecheDiv]{-3}{5}{1}{2}

$$-3x + 5 = x + 2$$

$$5 = 4x + 2$$

$$3 = 4x$$

$$\frac{3}{4} = x$$

$$3 \div 4$$

Les variantes de la méthode des soustractions s'obtiennent avec les deux clés suivantes.

La clé (Pose) 74 valeur par défaut : false

propose une présentation différente de la méthode par défaut.

Les clés (Lettre), (CouleurSous), (Entier), (Simplification), (Solution) sont également disponibles avec la clé (Pose).

$$5x + 3 = -2x + 7$$

$$+ 2x + 2x$$

$$7x + 3 = 7$$

$$-3 - 3$$

$$7x = 4$$

$$\div 7 \div 7$$

$$x = \frac{4}{7}$$

La clé (Laurent) <sup>75</sup> valeur par défaut : false

propose une présentation différente de la méthode par défaut.

Les clés (Lettre), (CouleurSous), (Entier), (Simplification), (Solution) sont également disponibles avec la clé (Laurent).

\ResolEquation[Laurent] \{5\} \{3\} \{-2\} \{7\} \\ \frac{7}{7} = \frac{4}{7} \\ x = \frac{4}{7}

<sup>74.</sup> Cette méthode a été proposée par des collègues lors d'échanges sur les cahiers de vacances 2020 de l'académie de Lille.

<sup>75.</sup> Cette méthode a été proposée par Laurent Lassalle Carrere.

### La méthode « Tout terme qui change de membre change de signe »

# La clé (Terme) valeur par défaut : false résout l'équation avec la méthode « Tout terme qui change de membre change de signe ». La clé (Decomposition) valeur par défaut : false insiste sur la méthode en elle-même. La clé (CouleurTerme) valeur par défaut : black modifie la couleur utilisée lors la mise en valeur de la décomposition.

Les clés  $\langle Lettre \rangle$ ,  $\langle Entier \rangle$ ,  $\langle Simplification \rangle$ ,  $\langle Solution \rangle$ ,  $\langle Fleches \rangle^{2}$  et  $\langle FlecheDiv \rangle^{2}$  sont également disponibles avec la clé  $\langle Terme \rangle$ .

$$2.5x + 3 = 1.25x + 2.9$$
 
$$2.5x - 1.25x + 3 = 2.9$$
 
$$1.25x + 3 = 2.9$$
 
$$1.25x = 2.9 - 3$$
 
$$1.25x = -0.1$$
 
$$x = \frac{-0.1}{1.25}$$

\ResolEquation[Terme, Decomposition, CouleurTerme=purple] {2.5}{3}{1.25}{2.9}

$$2.5x + 3 = 1.25x + 2.9$$

$$2.5x - 1.25x + 3 = 2.9$$

$$1.25x + 3 = 2.9$$

$$1.25x = 2.9 - 3$$

$$1.25x = -0.1$$

$$x = \frac{-0.1}{1.25}$$

\ResolEquation[Terme,FlecheDiv]{0.9}{2}{0}{4}

$$0.9x + 2 = 4$$

$$0.9x = 4 - 2$$

$$0.9x = 2$$

$$0.9x = 2$$

$$x = \frac{2}{0.9}$$

### La méthode de composition

### La clé (Composition)

valeur par défaut : false

utilise la composition des termes pour résoudre l'équation.

☐ La clé (CouleurCompo)

valeur par défaut : black

modifie la couleur utilisée lors la mise en valeur de la composition.

Les clés (Decomposition), (Lettre), (Entier), (Simplification), (Solution), (Fleches)  $^{\mathfrak{S}}$  et (FlecheDiv) sont également disponibles avec la clé (Composition).

\ResolEquation[Composition]{5}{-2}{3.9}{4}

$$5x - 2 = 3,9x + 4$$
$$1,1x + 3,9x - 2 = 3,9x + 4$$

1x + 3.9x - 2 = 3.9x + 41.1x - 2 = 4

$$1,1x - 2 = 6 - 2$$

$$1,1x = 6$$

$$x = \frac{6}{1,1}$$

\ResolEquation[Composition, Decomposition, CouleurCompo=blue, FlecheDiv] {5}{-2.3}{3.9}{4.1}

$$5x - 2,3 = 3,9x + 4,1$$

$$1,1x + 3,9x - 2,3 = 3,9x + 4,1$$

$$1,1x-2,3=4,1$$

$$1,1x - 2,3 = 6,4 - 2,3$$

$$\begin{array}{ccc}
1,1x = 6,4 \\
 & & \\
x = \frac{6,4}{1,1}
\end{array}$$

### La méthode des symboles

On peut vouloir présenter les équations comme à l'école primaire <sup>76</sup>.

$$\mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{S} = \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{Q} + \mathbf{S}$$

### La clé (Symbole)

valeur par défaut : false

utilise la décomposition de la multiplication des inconnues en une somme d'inconnues pour résoudre l'équation proposée.



Les coefficients a et c doivent être positifs et entiers.



☐ La clé (CouleurSymbole)

valeur par défaut : orange

affiche le symbole choisi en couleur.

valeur par défaut : false

□ La clé ⟨Bloc⟩

affiche un bloc autour du groupe de symboles lors de la dernière étape.

Les clés (Lettre), (Entier) et (Simplification) sont aussi disponibles avec la clé (Symbole).

\ResolEquation[Symbole,Lettre=\text{\faRocket}]{7}{5}{3}{3}

$$\mathbf{Q} + \mathbf{Q} +$$

$$\mathbf{4} + \mathbf{4} + \mathbf{4} + \mathbf{5} = 3$$

$$\mathbf{P} + \mathbf{P} + \mathbf{P} + \mathbf{P} = -2$$

$$\P = \frac{-2}{4}$$

\ResolEquation[Symbole,Lettre=\text{\faRocket},Bloc,Entier,Simplification]{6}{5}{2}{3}

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 = 4 + 4 + 3$$

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 = 4 + 4 + 3$$

$$4 + 4 + 4 + 5 = 3$$

$$4 + 4 + 4 + 4 = -2$$

$$\P = \frac{-2}{4}$$

$$\P = \frac{-1}{2}$$

<sup>76.</sup> Pour une introduction, pour une remédiation...

### Autres équations...

Au cycle 4, on peut traiter des équations se ramenant au premier degré. Par conséquent, il faut gérer les équations-produits et les équations  $^{77}$  du type  $x^2=a$ .

# La clé (Produit)valeur par défaut : falsepermet de résoudre une équation-produit du type (ax + b)(cx + d) = 0.valeur par défaut : falseLa clé (Facteurs)valeur par défaut : falsecompléte la rédaction en insistant sur le vocabulaire « facteurs ».valeur par défaut : falseLa clé (Equivalence)valeur par défaut : falsepermet d'afficher les symboles d'équivalence.

Les clés (Lettre), (Entier), (Simplification) et (Solution) sont également disponibles avec la clé (Produit).

C'est un produit nul donc : 
$$2x + 3 = 0 \quad \text{ou} \quad -4x + 1 = 0$$
 \ResolEquation[Produit]\{2\}\{3\}\{-4\}\{1\} 
$$2x = -3 \qquad x = \frac{-1}{2}$$
 \tag{x} =  $\frac{-1}{-4}$ 

C'est un produit nul donc :

C'est un produit nul donc : 
$$2x+4=0 \quad \text{ou} \quad 7x-1=0$$
 
$$2x=-4 \quad 7x=1$$
 % Pour l'équation  $(2x+4)(7x-1)=0$ \$ 
$$x=\frac{-4}{2} \quad x=\frac{1}{7}$$
 Solution]  $(2)$   $(2$ 

<sup>77.</sup> On peut le voir comme étant à la limite des programmes...

\ResolEquation[Produit,Facteurs,Entier,
Simplification]{2}{3}{-4}{1}

C'est un produit nul donc l'un au moins des facteurs est nul :

$$2x + 3 = 0$$
 ou 
$$-4x + 1 = 0$$
$$2x = -3$$
 
$$-4x = -1$$
$$x = \frac{-3}{2}$$
 
$$x = \frac{1}{4}$$

Quant aux équations du type  $x^2 = a$ , la clé suivante permet de les résoudre.

La clé (Carre) valeur par défaut : false

permet de résoudre une équation du type  $x^2=a$  où a est un nombre relatif.

**La clé ⟨Exact⟩** valeur par défaut : false indique la valeur décimale de la racine carrée considérée.

La clé (Lettre) sont également disponibles avec la clé (Carre).

% x^2=0 \ResolEquation[Carre]{0}{}{}} L'équation  $x^2=0$  a une unique solution : x=0.

Comme 15 est positif, alors l'équation  $x^2=15$  a deux solutions :  $x = \sqrt{15} \qquad \text{et} \qquad x = -\sqrt{15}$ 

Comme 30 est positif, alors l'équation  $t^2=30$  a deux solutions :  $t = \sqrt{30}$  et  $t = -\sqrt{30}$ 

% t^2=56.25
\ResolEquation[Lettre=t, Carre, Exact] {56.25}{}{}{}

Comme 56,25 est positif, alors l'équation  $t^2 = 56,25$  a deux solutions :

 $t = \sqrt{56,25}$  et  $t = -\sqrt{56,25}$  t = 7,5 et t = -7,5

### Compléments pour une remédiation

Chaque équation <sup>78</sup> dispose de points d'ancrage permettant de positionner correctement les diverses flèches.

$$2x + 4 = 7x - 3$$

$$4 = 5x - 3$$

$$3 = 5x$$

$$5 = 5x$$

$$5 = 5x$$

$$5 = 5x$$

Chaque ancre est repérée par un nœud TikZ nommé sous la forme {pic cs:A-7} 79. Le nombre est donné par le compteur Nbequa. Il débute à 0.

Il n'y a, au maximum, que quatre ancres dans chaque membre de l'équation; nommées de A à D pour le membre de gauche et de E à H pour le membre de droite.

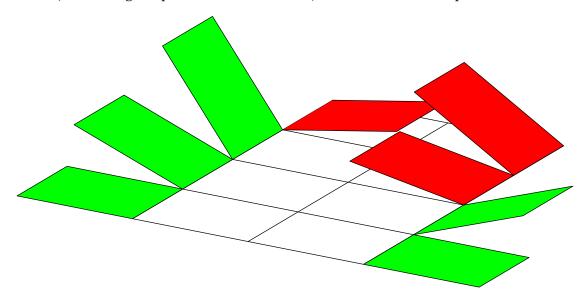
On peut ainsi imaginer une présentation telle que celle ci-dessous.

<sup>78.</sup> Sauf celles présentées avec les clés (Pose), (Laurent) et (Symbole).

<sup>79.</sup> Car ils sont définis par la librairie tikzmark.

### 37 Une aide à l'autonomie

La commande \Autonomie permet de construire une feuille de travail afin de développer l'autonomie d'un élève. Cette feuille, dont on trouvera un exemple aux pages 202 et 203, a la forme ci-dessous. Elle se compose d'exercices corrigés, dont les énoncés sont sur la partie rouge et les corrigés sur la partie blanche afin que l'élève puisse s'auto-évaluer. Ensuite, il dispose de huit autres énoncés (sur la partie verte) qu'il doit faire seul, sans corrigé disponible. Afin de l'utiliser, une telle feuille est imprimée en recto-verso.



Elle a la forme suivante :

\Autonomie[(clés)]{q1/r1\sq2/r2\sq...\sq8/r8}{Q1/I1\sq2/I2\sq...\sQ8/I8}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- q1/r1\q2/r2\qq2...\q3 auxquelles l'élève doit répondre et les réponses associées et écrites sur la feuille r1,r2...;
- Q1/I1\$Q2/I2\$...\$Q8/I8 indique les questions Q1,Q2..., posées sur le même modèle que les questions q1,q2..., que l'élève doit réaliser en s'aidant de l'indication I1,I2....

### La clé (AfficheMarge)

valeur par défaut : false

affiche le cadre de marge afin de vérifier le placement correct des questions. La marge est fixée à 5 mm sur tout le tour de la feuille A4.

### La clé (TitreAtoi)

valeur par défaut : À toi

modifie le texte engageant l'élève à faire l'exercice proposé.

### La clé (TexteCorrection)

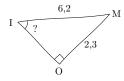
valeur par défaut : Correction

modifie le texte utilisé pour indiquer les cases de correction.

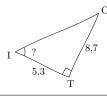
Le code de la page suivante est une partie de celui qui a permis d'obtenir l'exemple des pages 202 et 203.

```
\Autonomie [TexteCorrection=\textbf{Corrigé}] {%
 L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur $EF$ arrondie au
   millimètre près.
  \begin{center}
    \Trigo[FigureSeule,Sinus,Propor,Angle=-45,Echelle=7mm] {GEF}{}{5.3}{28}
  \end{center}
  /\Trigo[Sinus, Propor, Precision=1] {GEF} {\} {5.3} {28}
 $L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur $EF$ arrondie au
   millimètre près.
  \begin{center}
    \Trigo[Tangente, Propor, FigureSeule, Angle=-70, Echelle=7mm] {GFE}{}{3.8}{35}
  \end{center}
  /\Trigo[Tangente, Propor, Precision=1] {GFE} {} {3.8} {35}
 §...
 §...
 §...
 §...
 §...
 $Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle $\widehat{ABC}$$ sachant que les
   longueurs sont données en centimètre.
  \begin{center}
    \Trigo [Tangente, Propor, Figure Seule, Angle = 90, Echelle = 7mm] {BAC} {4} {3} {}
 \end{center}
  /\Trigo[Tangente, Propor] {BAC} {4} {3} {}
}{Calcule la longueur manquante.
  \par\hfill \Trigo[Sinus, Propor, FigureSeule, Angle=25, Echelle=7mm] {IKJ}-{58}
  /\faIcon[regular]{check-square}~$KJ\approx\num{\fpeval{round(7*sind(58),1)}}$
  §Calcule la longueur manquante.
  \par\hfill \Trigo [Tangente, Propor, Figure Seule, Angle=-115, Echelle=7mm] {RST}-{}-{9}-{18}-
  /\faIcon[regular]{check-square}~$ST\approx\num{\fpeval{round(9*tand(18),1)}}$
 §...
 §...
 §...
 §...
 §...
  $Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué.
  \par\bigskip\par\hfill \Trigo [Tangente, Propor, FigureSeule, Angle=-60, Echelle=7mm] {KSO}-{
   6}{14}{}
  /\faIcon[regular]{check-square}~\widehat{SKO}\approx\ang{\fpeval{round(atand(6/14),0)}
   }}$
}
```

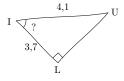
 $\$  Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle  $\widehat{MIO}$  sachant que les longueurs sont données en centimètre.



® Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle  $\widehat{TIO}$  sachant que les longueurs sont données en centimètre.



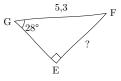
 $\ensuremath{\mathfrak{D}}$  Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle  $\widehat{UIL}$  sachant que les longueurs sont données en centimètre.



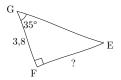
® Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle  $\widehat{ABC}$  sachant que les longueurs sont données en centimètre.

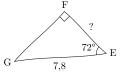


1 L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur EF arrondie au millimètre près.



 $\ 2$  L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur EF arrondie au millimètre près.





4 L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur KL arrondie au millimètre près.



À toi : Calcule la longueur manquante. $\begin{matrix} J & & & & & \\ & J & & & \\ & & & & \\ & & & &$	Dans le triangle $GEF$ , rectangle en $E$ , on a : $GF \times \sin(\widehat{EGF}) = EF$ $5.3 \times \sin(28^\circ) = EF$ $2.5 \text{ cm} \approx EF$	Dans le triangle $IOM$ , rectangle en $O$ , on a : $IM \times \sin(\widehat{OIM}) = OM$ $6.2 \times \sin(\widehat{OIM}) = 2.3$ $\sin(\widehat{OIM}) = \frac{2.3}{6.2}$ $\widehat{OIM} \approx 22^{\circ}$	À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué. $T \overbrace{V} 7 H$ $\stackrel{7}{\bigvee} V$ $V$ $V \widehat{VTH} \approx 46^\circ$
$\bf{\hat{A}}$ toi : Calcule la longueur manquante. R	Dans le triangle $GFE$ , rectangle en $F$ , on a : $GF \times \tan(\widehat{FGE}) = FE$ $3.8 \times \tan(35^\circ) = FE$ $2.7 \text{ cm} \approx FE$	Dans le triangle $ITO$ , rectangle en $T$ , on a : $IT \times \tan(\widehat{TIO}) = TO$ $5.3 \times \tan(\widehat{TIO}) = 8.7$ $\tan(\widehat{TIO}) = \frac{8.7}{5.3}$ $\widehat{TIO} \approx 59^{\circ}$	À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué. $Z = \frac{Y}{Z}$ $Z = \frac{Y}{Z} \approx 53^{\circ}$
$\bf{\hat{A}}$ toi : Calcule la longueur manquante.	Dans le triangle $EFG$ , rectangle en $F$ , on a : $EG \times \cos(\widehat{FEG}) = EF$ $7.8 \times \cos(72^\circ) = EF$ $2.4 \text{ cm} \approx EF$	Dans le triangle $ILU$ , rectangle en $L$ , on a : $IU \times \cos(\widehat{LIU}) = IL$ $4.1 \times \cos(\widehat{LIU}) = 3.7$ $\cos(\widehat{LIU}) = \frac{3.7}{4.1}$ $\widehat{LIU} \approx 26^{\circ}$	À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué.
$\bf{\hat{A}}$ toi : Calcule la longueur manquante.	Dans le triangle $KJL$ , rectangle en $J$ , on a : $KL \times \sin(\widehat{JKL}) = JL$ $KL \times \sin(55^\circ) = 5,6$ $KL = \frac{5,6}{\sin(55^\circ)}$ $KL \approx 6,8 \text{ cm}$	Dans le triangle $BAC$ , rectangle en $A$ , on a : $BA \times \tan(\widehat{ABC}) = AC$ $3 \times \tan(\widehat{ABC}) = 4$ $\tan(\widehat{ABC}) = \frac{4}{3}$ $\widehat{ABC} \approx 53^{\circ}$	À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué. $K = \underbrace{K}_{SKO} \approx 23^{\circ}$

# 38 Bulles et cartes mentales

Le package apporte deux environnements pour la création de cartes mentales.

# L'environnement Mind<sup>2</sup>

sert à « englober » la carte mentale.

L'environnement Bulle		
crée une bulle de la carte mentale.		
<b>La clé ⟨Nom⟩</b> indique le « nom » de la bulle. Cela permet de π	valeur par défaut : Bulle relier deux bulles.	
☐ <b>La clé ⟨Largeur⟩</b> modifie la largeur de la bulle.	valeur par défaut : 5 cm	
La clé (Pointilles) modifie le style tracé extérieur de la bulle.	valeur par défaut : false	
☐ <b>La clé ⟨CTrace⟩</b> modifie la couleur du tracé extérieur de la bull	valeur par défaut : black le.	
☐ La clé ⟨Epaisseur⟩ modifie l'épaisseur du tracé extérieur de la bul	valeur par défaut : 1 pt	
☐ <b>La clé ⟨Rayon⟩</b> modifie le rayon des « coins arrondis » de la bul	valeur par défaut : 1	
☐ La clé ⟨CFond⟩ indique la couleur de remplissage bulle.	valeur par défaut : white	
<b>La clé 〈Ancre〉</b> indique les coordonnées du <i>centre</i> de la bulle, aucune unité). Elles sont <i>absolues</i> dans le repè		
<pre>\begin{Mind} \begin{Bulle}</pre>		
\end{Bulle} \begin{Bulle}		
\end{Bulle} \end{Mind}		
<pre>\begin{Mind}   \begin{Bulle}     Bonjour à tous   \end{Bulle} \end{Mind}</pre>	Bonjour à tous	
<pre>\begin{Mind}   \begin{Bulle} [Pointilles]     Bonjour à tous   \end{Bulle} \end{Mind}</pre>	Bonjour à tous	

```
\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[CFond=yellow!15]
                                                            Bonjour à tous
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}
\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[CTrace=orange,Rayon=5]
    Bonjour à tous
                                                           Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}
\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[CTrace=green,Epaisseur=2pt]
                                                            Bonjour à tous
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}
\begin{Mind}
 \% Aide pour la compréhension de l'exemple.
 \draw[help lines,gray!50] (-3,-1) grid (5,4);
 \draw[>=latex,->,gray!50,line width=2pt]
    (-3,0) to (5,0);
 \draw[>=latex,->,gray!50,line width=2pt]
                                                                  Géométrie
    (0,-1) to (0,4);
 % Fin de l'aide.
 \begin{Bulle} [Nom=CadreTitre]
   Mathématiques
 \end{Bulle}
                                                      Mathématiques
 \begin{Bulle} [Nom=Geo, Ancre={2,2}]
   Géométrie
 \end{Bulle}
\end{Mind}
```

Outre les points d'ancrage créés par TikZ (center, north east, south.west...), chaque environnement du type \begin{Bulle} ...\end{Bulle} crée 36 (!) points d'ancrages. Ils sont notés de 1 à 9 sur chaque côté, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

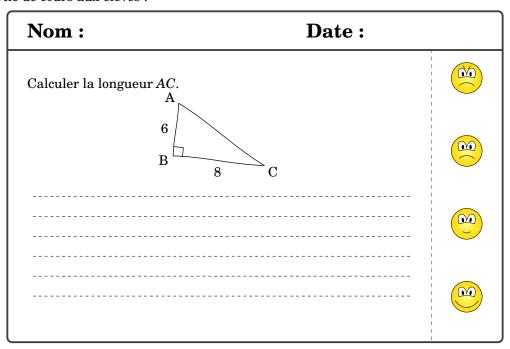
```
\begin{Mind}
 \begin{Bulle}[Largeur=6cm]%
   \vspace{5cm}
  \end{Bulle}
 % Les points d'ancrage en haut (H).
 \foreach \x in \{1, ..., 9\}{\%
    \draw[blue] (Bulle.center) -- (Bulle-H-\x);}
 % Les points d'ancrage à droite (D).
 \foreach \x in \{1, \ldots, 9\}{\%
    \draw[red] (Bulle.center) -- (Bulle-D-\x);}
 % Les points d'ancrage en bas (B).
 \foreach \x in \{1, ..., 9\}{\%
    \draw[green] (Bulle.center) -- (Bulle-B-\x);}
 % Les points d'ancrage à gauche (G).
 \foreach \x in \{1, \ldots, 9\}{\%
    \draw[orange] (Bulle.center) -- (Bulle-G-\x);}
\end{Mind}
```

Pour relier deux bulles, on peut utiliser un code tel que celui de la page suivante. Aucune commande supplémentaire de flèches n'a été codée : avec toutes les options disponibles dans TikZ, il était inutile de réinventer tout cela.

```
\begin{Mind}
 \begin{Bulle} [Nom={CadreTitre}, Largeur=7cm]
    \begin{center}
      \Huge Les puissances
    \end{center}
 \end{Bulle}
  \begin{Bulle} [Nom={Definitions}, Pointilles, Ancre={3,3}, Largeur=7cm, CFond=red!15]
    \setlength{\abovedisplayskip}{0pt}
    \[a^{n}=\underbrace{a\times a\times\dots\times a}_{n\text{facteurs égaux}}}
      \hspace{2cm} a^{-n}=\frac{1}{a^n}\]
 \end{Bulle}
  \begin{Bulle} [Nom={Vocabulaire}, CTrace=purple, Ancre={5,4.5}, Largeur=4cm]
    $n$ est appelé {\em l'exposant}.
 \end{Bulle}
  \draw[-stealth,line width=2pt] (CadreTitre-H-1) -- (Definitions-B-1);
 \draw[-stealth,line width=2pt,out=180,in=180] (CadreTitre-G-8) to (Definitions-G-1);
 \draw[-stealth,line width=2pt,out=120,in=-120] (Definitions-H-1) to (Vocabulaire-G-5);
  \draw[-stealth,line width=2pt,out=60,in=-60] (Definitions-D-9) to (Vocabulaire-D-5);
\end{Mind}
                                             n est appelé l'exposant.
                                a \times a \times \cdots \times a
                                nfacteurs égaux
            Les puissances
```

### 39 « Bon de sortie »

La commande \BonSortie construire, sur une seule page, un quadruplet d'exercices à distribuer en sortie de cours aux élèves :



### Elle a la forme suivante :

```
\BonSortie[(clé)]{énoncé 1}{énoncé 2}{énoncé 4}
```

où

- (clé) est une option pour paramétrer la commande;
- énoncé 1, énoncé 2... indiquent les quatres énoncés utilisés.

### La clé (MemeEnonce)

valeur par défaut : false

indique si un seul énoncé identique est utilisé.

Voici les codes permettant d'obtenir les documents des pages 208 et 209.

```
% Page suivante.
\BonSortie[MemeEnonce]{Déterminer la
    longueur $AC$.
\begin{center}
    \Pythagore[FigureSeule,Echelle=7mm]{
    ABC}{6}{8}{}
\end{center}
    \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}{}{}
```

```
% Deuxième exemple.
\BonSortie[]{%

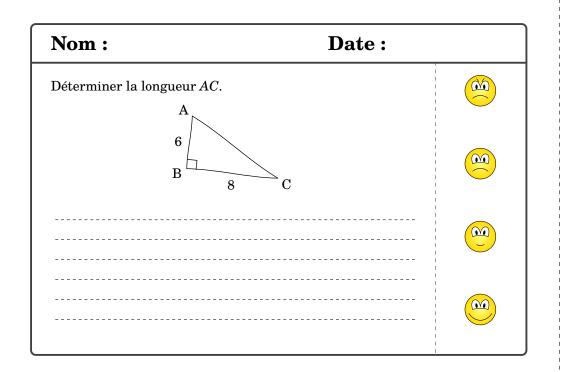
Développer l'expression suivante :
  \[D=\Distri{2}{3}{-1}{4}\]
  \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}{%

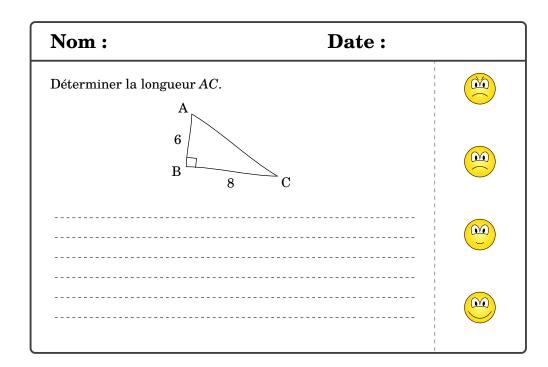
Développer l'expression suivante :
  \[D=\Distri{1}{4}{-2}{3}\]
  \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}{%

Développer l'expression suivante :
  \[D=\Distri{3}{-1}{2}{4}\]
  \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}{%

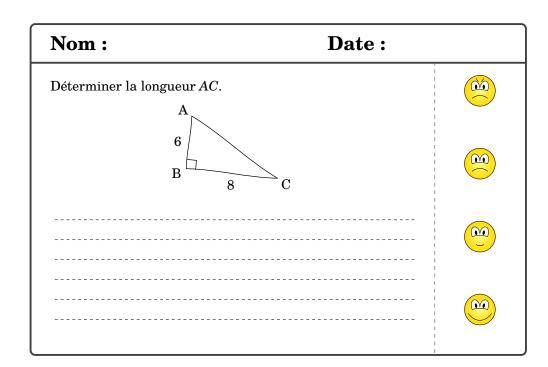
Développer l'expression suivante :
  \[D=\Distri{-1}{2}{4}\]
  \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}{%

Développer l'expression suivante :
  \[D=\Distri{-1}{2}{4}{3}\]
  \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}
```





Nom: Date:	
Déterminer la longueur $AC$ .	
$\frac{6}{B}$ $\frac{1}{8}$ $C$	M
	M



Nom: Da	te:
	<u>(àà</u>
Développer l'expression suivante :	
D = (2x+3)(-x+4)	
	(V2)

Nom: Dat	<b>e</b> :
	(M)
Développer l'expression suivante :	 
D = (x+4)(-2x+3)	
	(M)
	(M)

Nom: Date:	
Développer l'expression suivante :	
D = (3x - 1)(2x + 4)	
	(M)
	M

Nom: Date:	
Développer l'expression suivante :	
D = (-x+2)(4x+3)	

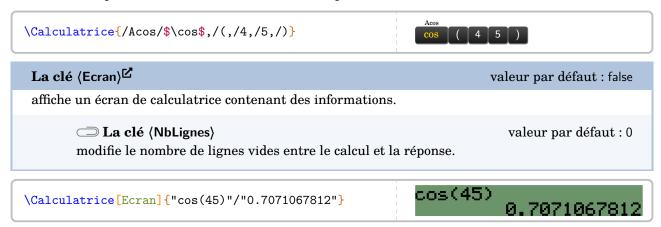
# 40 Calculatrice

La commande  $^{80}$  \Calculatrice affiche une suite de touches ou un écran de calculatrice. Elle a la forme suivante :

\Calculatrice[(clé)]{(Liste )}

où

- ⟨clé⟩ est un paramètre optionnel;
- (Liste) une suite de commandes de la forme :
  - "Calcul à afficher"/"Réponse à afficher" dans le cas d'un affichage d'écran;
  - /b/c pour une touche de « fonction » et b/c pour une touche de « nombre ».



Si la partie « touches » de calculatrice est gérée sans particularités, la partie « Ecran » nécessite un *vocabulaire* précis au niveau des commandes pour avoir un affichage correct :

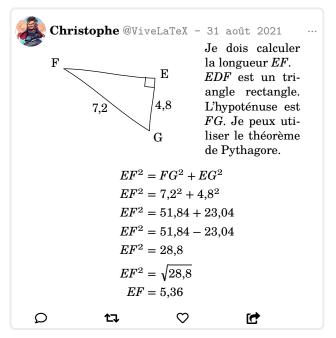
\Calculatrice[Ecran] { "2e5"/"200000"}	2×10 5 200000
\Calculatrice[Ecran, NbLignes=2]{"2e5"/"200000"}	2×10 5 200000
\Calculatrice[Ecran]{"2 5"/"10"}	2×5 10
\Calculatrice[Ecran]{"2j 5"/"2.5"}	2-¹×5 2.5
\Calculatrice[Ecran]{"2k 5"/"20"}	2²×5 20
\Calculatrice[Ecran]{"21 5"/"40"}	2³ ×5 40
\Calculatrice[Ecran]{"2\$5"/"0.4"}%\$	2_5 0.4
\Calculatrice[Ecran]{"2^5"/"32"}	2^5 32

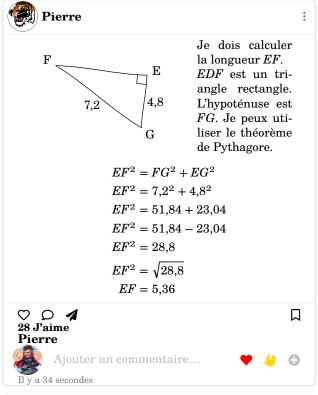
 $<sup>80.\</sup> D'après\ https://tex.stackexchange.com/questions/290321/mimicking-a-calculator-inputs-and-screen and all of the control of the control$ 

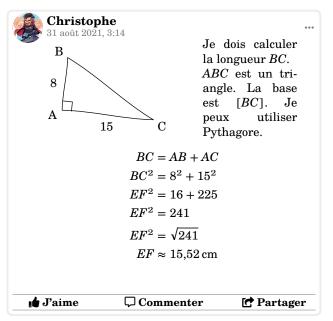
\Calculatrice[Ecran]{"444"/"2k 5 37"}	444 2²×5×37
\Calculatrice[Ecran] {"v(16)"/"4"}	√(16) 4
\Calculatrice[Ecran] {"v(-16)"/"ERREUR:Maths"}	√(-16) ERREUR Maths
\Calculatrice[Ecran] { "10\$6&Simp"/"5\$3"}	10⊔6⊧Simp 5⊔3
\Calculatrice[Ecran] {"16;5"/"3.2"}	16÷5 3.2
\Calculatrice[Ecran] { "q"/"3.141592654"}	π 3.141592654
\Calculatrice[Ecran] { "R@p"/"3.141592654"}	Rép 3.141592654

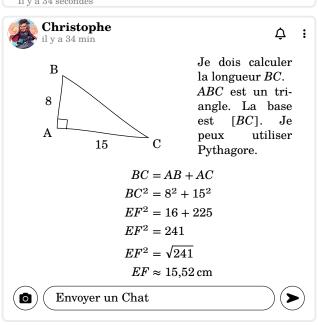
# 41 Des réseaux sociaux?

Le package ProfCollege propose plusieurs environnements permettant de donner l'illusion d'une utilisation des réseaux sociaux <sup>81</sup>...









<sup>81.</sup> D'après un document de Joan Riguet.

### **Twitter**

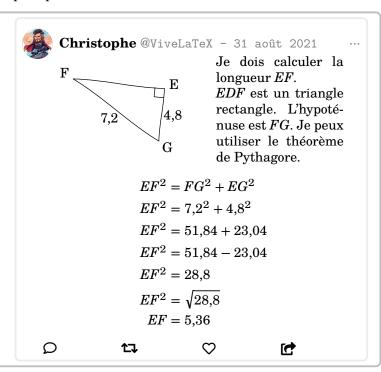
L'environnement (Twitter) permet d'afficher une « reproduction » d'un tweet. Il a la forme suivante :

```
\begin{Twitter} [\langle cl\u00e9s\right]
```

\end{Twitter}

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

```
\begin{Twitter}
  \dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
    Echelle=7mm, Angle=180] {GEF} {7.2} {
    4.8}{}}{%
    Je dois calculer la longueur $EF$.
    \\$EDF$ est un triangle rectangle.
    L'hypoténuse est $FG$. Je peux
    utiliser le théorème de Pythagore.
 \begin{align*}
    EF^2&=FG^2+EG^2\\
    EF^2_{=\sum{7.2}^2+\sum{4.8}^2}
    EF^2&=\num{51.84}+\num{23.04}\\
    EF^2&=\sum_{51.84}-\sum_{23.04}\\
    EF^2&=\num{28.8}\\
    EF^2&=\sqrt{\num{28.8}}\\
    EF\&=\sum_{5.36}
  \end{align*}
\end{Twitter}
```



La clé (Largeur)

valeur par défaut : 0.95\linewidth

modifie la largeur du « tweet ».

La clé (Auteur)

valeur par défaut : Christophe

modifie l'auteur du « tweet ».

La clé (Date)

valeur par défaut : \today

modifie la date du « tweet ».

La clé (Url)

valeur par défaut : ViveLaTeX

modifie l'adresse twitter de l'auteur du « tweet ».

La clé (Logo)

valeur par défaut : DrStrange

modifie le logo de l'auteur du « tweet ».

☐ La clé ⟨EchelleLogo⟩

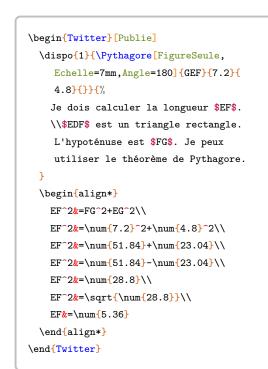
valeur par défaut : 0.035

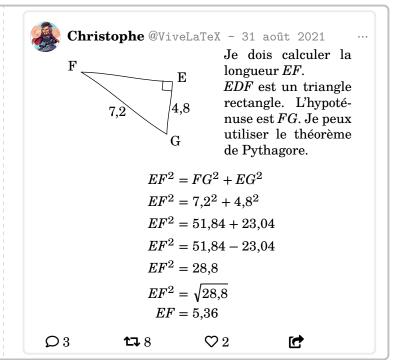
modifie l'échelle du logo utilisé.

La clé (Publie)

valeur par défaut : false

ajoute des valeurs aux commentaires, aux « j'aime »...





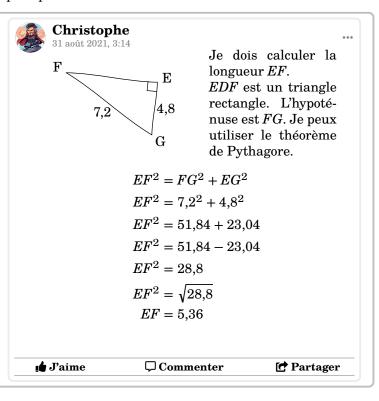
### **Facebook**

L'environnement (Facebook) permet d'afficher une « reproduction » d'un post. Il a la forme suivante :

```
\begin{Facebook} [(clés)]
\end{Facebook}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

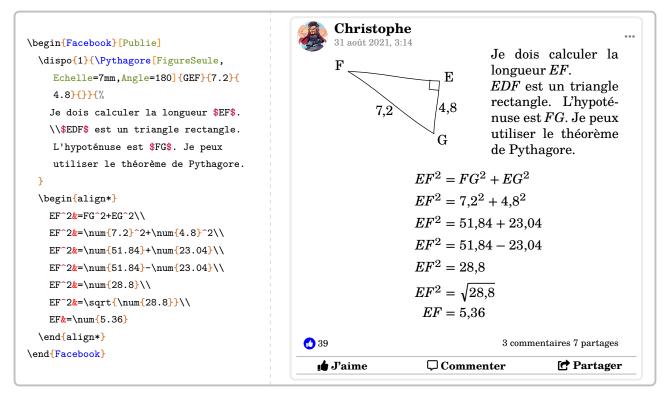
```
\begin{Facebook}
  \dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
    Echelle=7mm, Angle=180] {GEF} {7.2} {
    4.8}{}}{%
    Je dois calculer la longueur $EF$.
    \\$EDF$ est un triangle rectangle.
    L'hypoténuse est $FG$. Je peux
    utiliser le théorème de Pythagore.
  \begin{align*}
    EF^2&=FG^2+EG^2\\
    EF^2 = \sum_{7.2}^2 + \sum_{4.8}^2 
    EF^2\&=\sum_{51.84}+\sum_{23.04}\\
    EF^2&=\num{51.84}-\num{23.04}\\
    EF^2&=\num{28.8}\\
    EF^2&=\sqrt{\num{28.8}}\\
    EF\&=\sum_{5.36}
  \end{align*}
\end{Facebook}
```



La clé (Heure) valeur par défaut : 3:14

modifie l'heure de publication du « post ».

Les clés (Largeur), (Auteur), (Date), (Logo), (EchelleLogo) et (Publie) sont également disponibles avec l'environnement Facebook.

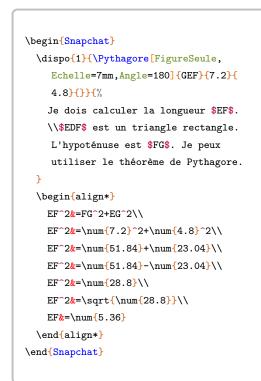


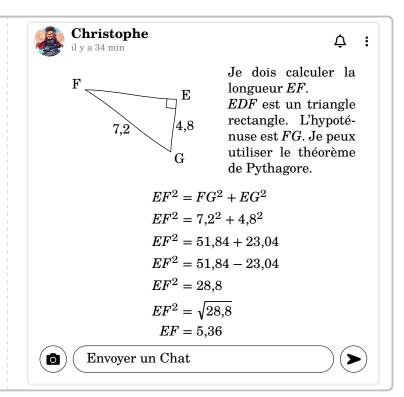
### **Snapchat**

L'environnement (Snapchat) permet d'afficher une « reproduction » d'une story. Il a la forme suivante :

```
\begin{Snapchat}[\clés\] \end{Snapchat}
```

où <clés> constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.





 $\textbf{La cl\'e \langle Temps \rangle} \hspace{1cm} \text{valeur par d\'efaut}: 34$ 

modifie le temps écoulé depuis la « publication ».

### La clé (Texte)

valeur par défaut : Envoyer un Chat

modifie le texte écrit en commentaire de la story.

Les clés  $\langle Largeur \rangle$ ,  $\langle Auteur \rangle$ ,  $\langle Date \rangle$ ,  $\langle Logo \rangle$  et  $\langle EchelleLogo \rangle$  sont également disponibles avec l'environnement Snapchat.

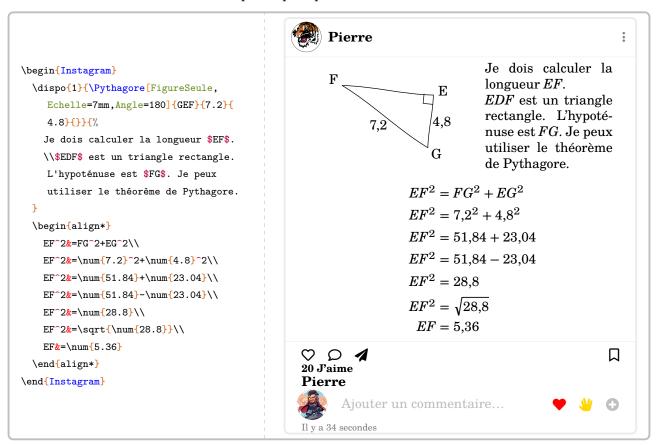
```
Christophe
\begin{Snapchat}[Texte=Tu crois qu'il a
                                                                                                    Ţ
     bon ? :)]
                                                                                 Je dois calculer la
 \dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
                                                                                 longueur EF.
    Echelle=7mm, Angle=180] {GEF} {7.2} {
                                                                                 EDF est un triangle
    4.8}{}}{%
                                                                                 rectangle. L'hypoté-
    Je dois calculer la longueur $EF$.
                                                                                 nuse est FG. Je peux
    \\$EDF$ est un triangle rectangle.
                                                                                 utiliser le théorème
    L'hypoténuse est $FG$. Je peux
                                                                                 de Pythagore.
    utiliser le théorème de Pythagore.
                                                                    EF^2 = FG^2 + EG^2
 \begin{align*}
                                                                    EF^2 = 7.2^2 + 4.8^2
   EF^2&=FG^2+EG^2\\
                                                                    EF^2 = 51,84 + 23,04
   EF^2 = \sum_{7.2}^2 + \sum_{4.8}^2 
                                                                    EF^2 = 51.84 - 23.04
   EF^2\&=\sum_{51.84}+\sum_{23.04}\\
   EF^2&=\num{51.84}-\num{23.04}\\
                                                                    EF^2 = 28.8
   EF^2&=\num{28.8}\\
                                                                    EF^2 = \sqrt{28.8}
   EF^2&=\sqrt{\num{28.8}}\\
                                                                     EF = 5,36
   EF&=\num{5.36}
  \end{align*}
                                                        Tu crois qu'il a bon?:)
                                                 0
                                                                                                      >
\end{Snapchat}
```

## **Instagram**

L'environnement  $\langle Instagram \rangle$  permet d'afficher une « reproduction » d'une publication. Il a la forme suivante :

```
\begin{Instagram}[\clés\] \end{Instagram}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.



#### La clé (Expediteur)

valeur par défaut : Pierre

modifie l'expéditeur de la publication.

La clé (LogoEx) valeur par défaut : tiger

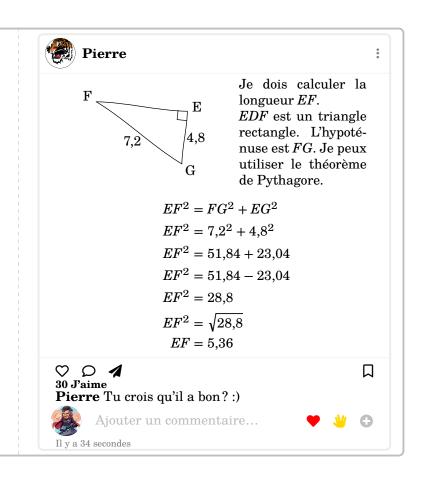
modifie le logo de l'expéditeur.

La clé (Texte) valeur par défaut : {}

modifie le texte écrit par l'expéditeur.

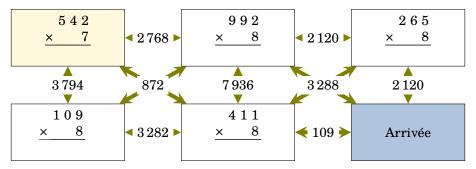
Les clés (Largeur), (Auteur), (Date), (Temps), (Logo) et (EchelleLogo) sont également disponibles avec l'environnement Instagram.

```
\begin{Instagram}[Texte=Tu crois qu'il
    a bon ? :)]
  \dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
    Echelle=7mm, Angle=180] {GEF} {7.2} {
    4.8}{}}{%
    Je dois calculer la longueur $EF$.
    \\$EDF$ est un triangle rectangle.
    L'hypoténuse est $FG$. Je peux
    utiliser le théorème de Pythagore.
  \begin{align*}
    EF^2&=FG^2+EG^2\\
    EF^2_{\star}=\sum_{7.2}^2+\sum_{4.8}^2
    EF^2&=\num{51.84}+\num{23.04}\\
    EF^2&=\num{51.84}-\num{23.04}\\
    EF^2&=\num{28.8}\\
    EF^2&=\sqrt{\num{28.8}}\\
    EF&=\num{5.36}
  \end{align*}
\end{Instagram}
```



## 42 Labyrinthe

La commande \Labyrinthe permet de construire un « labyrinthe » tel que celui ci :

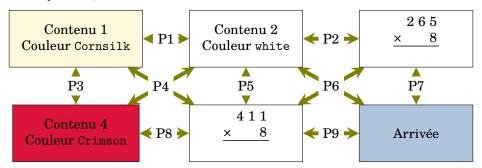


Elle a la forme suivante :

\Labyrinthe (\cline{\cline{cline{\cline{cline{\cline{\cline{\chi}}}}} \Content 1 / Couleur 1, Content 2 / Couleur 2...} \P1 / P2 ...}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- Contenu 1 / Couleur 1, Contenu 2 / Couleur 2... sont les paramètres des cases du labyrinthe lus horizontalement de haut en bas.
- P1 / P2... sont les réponses proposées pour que l'élève puisse trouver le bon chemin. Tout comme les cases du labyrinthe, elles sont lues *horizontalement de haut en bas*.



## La clé (Colonnes)

valeur par défaut : 3

modifie le nombre de colonnes du labyrinthe.

La clé (Lignes) valeur par défaut : 6

modifie le nombre de lignes du labyrinthe.

La clé (Hauteur) valeur par défaut : 2

modifie la hauteur des cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre et elle est vue comme une valeur *minimale*.

La clé (Longueur) valeur par défaut : 4

modifie la longueur des cases du la byrinthe. Elle est donnée en centimètre et elle est vue comme une valeur minimale.

La clé (EcartH) valeur par défaut : 1

modifie l'écart horizontal entre deux cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre.

La clé (EcartV) valeur par défaut : 1

modifie l'écart vertical entre deux cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre.

```
La clé (CouleurF) valeur par défaut : gray !50
```

modifie la couleur des flèches.

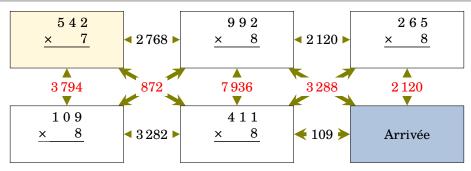
La clé (Texte) valeur par défaut : black

modifie la couleur des propositions de réponses.

La clé (Passages) valeur par défaut : false

affiche (ou pas) les propositions de réponses

```
% À définir avant.
\newcommand\Trou[1]{}
\newcommand\MulSimple[2]{\%
  \opmul[voperator=bottom,resultstyle=\Trou]{#1}{#2}
%
\begin{center}
  \Labyrinthe [CouleurF=0live, Passages, Longueur=3, Hauteur=1.5, EcartH=1.5, Colonnes=3,
    Lignes=2]{%
     \MulSimple{542}{7}/Cornsilk,%
     \MulSimple{992}{8}/white,%
     \MulSimple{265}{8}/white,%
     \MulSimple{109}{8}/white,%
     \MulSimple{411}{8}/white,%
     Arrivée/LightSteelBlue}{%
     \num{2768}/%
     \num{2120}/%
     \operatorname{color{red} \sum_{3794}}
     \operatorname{color{red}}\operatorname{1}{872}
     \operatorname{color{red} \operatorname{17936}}/\%
     \operatorname{color{red}}\operatorname{1}{3288}/%
     \operatorname{color\{red\}\setminus num\{2120\}/\%}
     \num{3282}/%
     \num{109}}
\end{center}
```



Cependant, on peut vouloir indiquer des sens de parcours « unidirectionnel ». Cela se fait avec la clé suivante.

### La clé (SensImpose)

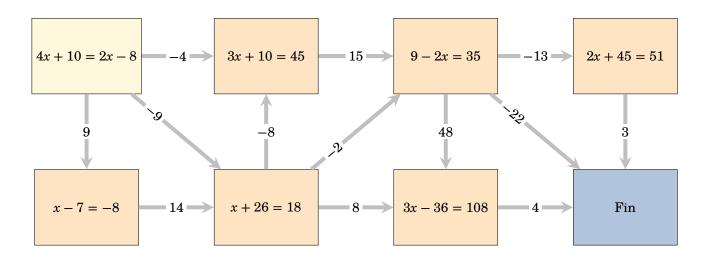
valeur par défaut : false

permet de choisir le sens des flèches.

Dans ce cas, la commande \Labyrinthe s'utilisera sous la forme :

où

- S1, S2... seront les sens de parcours des flèches et positionnés à :
  - 0 pour ne pas indiquer de flèches;
  - 1 pour le sens direct;
  - 2 pour le sens indirect;
  - 3 pour la bi-direction.



## 43 Labyrinthe de nombres



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec LuaIATEX.



La commande \LabyNombre permet de construire un « labyrinthe » tel que celui ci :

	285	495	450	329	601	432	624	701
689	457	548	535	690	335	694	747	704
264	304	747	334	296	575	386	346	578
269	744	714	609	484	510		613	303
449	348	308	502	651	677	607	546	431
608	566	636	639	563	431	281	417	626

permettant à l'élève de relier les deux cases colorées en suivant un chemin constitué de multiples d'un même nombre entier (ici, 5).

Elle a la forme suivante :

\LabyNombre[\langle cl\u00e9s\]

où

— (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);

#### La clé (Multiple)

valeur par défaut : 5

modifie la valeur du nombre entier choisi comme multiple.

## La clé (Angle)

valeur par défaut : 0

modifie l'orientation de l'intégralité du labyrinthe.

## La clé (Echelle)

valeur par défaut : 1

modifie l'échelle de l'intégralité du labyrinthe.

## La clé (Couleur)

valeur par défaut : red

modifie la couleur des cases à relier.

\LabyNombre[Multiple=7,% Couleur=Yellow,% Echelle=1.15]

	960	839	600	625	414	727
840	874	401	946	1 053	571	682
364	472	940	705	999	1 054	450
455	784	833	630	735	952	

## La clé (Longueur)

valeur par défaut : 7

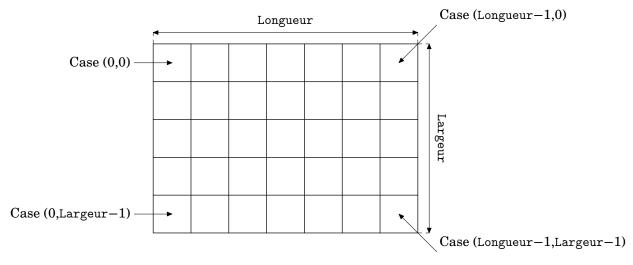
modifie le nombre de cases sur la longueur.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 4

modifie le nombre de cases sur la largeur.

Ainsi, les cases sont numérotées de (0,0) à (Longueur-1,Largeur-1).



Ce repérage permet d'utiliser correctement les clés ci-dessous.

## Les clés (XDepart) / (YDepart)

valeurs par défaut : 0/0

modifie le positionnement de la case colorée située en haut à gauche.

## Les clés (XArrivee) / (YArrivee)

valeurs par défaut : Longueur-1/Largeur-1

modifie le positionnement de la case colorée située en bas à droite.

\LabyNombre[Multiple=10,Longueur=12,Largeur=8,XDepart=2,YDepart=2,XArrivee=10,YArrivee=6]

1473	1 432	669	606	1 194	1 383	1 170	720	1 320	1 126	928	919
594	987	672	1 182	902	950	1210	535	1220	903	808	1 132
919	899		1 060	970	1 240	598	906	800	1 320	1 489	971
1245	1 162	603	1 209	514	1 142	1383	711	692	1310	1314	1 268
1 292	583	1484	1 197	1411	637	722	992	978	930	702	1 255
551	739	1393	986	1504	1 343	1215	1042	547	600	1 112	1 347
1 166	931	522	1 121	992	689	993	633	1256	540		1 455
794	907	1011	813	889	661	1364	1 136	795	764	1358	721

## La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du dernier labyrinthe crée.

\LabyNombre[Multiple=10,Longueur=12,Largeur=8,XDepart=2,YDepart=2,XArrivee=10,YArrivee=6,Solution]

1473	1432	669	606	1 194	1 383	1170	720	1320	1 126	928	919
594	987	672	1 182	902	950	1210	535	1220	903	808	1 132
919	899		1 060	970	1 240	598	906	800	1 320	1 489	971
1245	1 162	603	1 209	514	1 142	1383	711	692	1310	1314	1 268
1 292	583	1 484	1 197	1411	637	722	992	978	930	702	1 255
551	739	1 393	986	1504	1 343	1 2 1 5	1 042	547	600	1 112	1 347
1 166	931	522	1 121	992	689	993	633	1256	540		1 455
794	907	1011	813	889	661	1364	1 136	795	764	1358	721

Enfin, pour donner un côté « explorateur » à la recherche, on utilisera la clé ci-dessous.

La clé (Murs)

valeur par défaut : false

modifie l'apparence du labyrinthe.

\LabyNombre[Multiple=7,Longueur=12,Largeur=8,XDepart=2,YDepart=2,XArrivee=11,YArrivee=6,Murs]

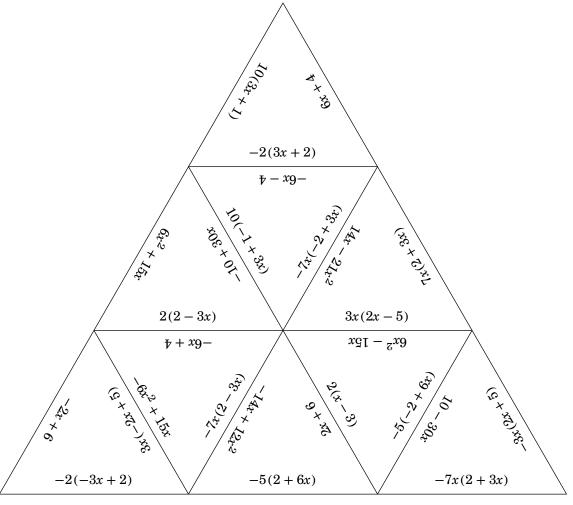
518 721 469 679 371 370 442 958 1022 941 1022 880

\LabyNombre[Solution,Multiple=7,Longueur=12,Largeur=8,XDepart=2,YDepart=2,XArrivee=11,YArrivee=6,Murs]

379	900	518	721	469	679	371	538	370	442	866	723
988	570	679	374	667	681	371	665	511	1013	956	836
772	705		445	811	717	865	387	413	941	488	825
990	1048	744	1011	670	1052	602	973	812	486	601	516
808	978	645	656	968	958	1022	941	793	456	900	918
655	897	445	390	639	932	966	912	583	980	371	938
730	908	367	598	431	408	392	1022	880	588	803	
874	802	1028	694	584	862	646	406	427	770	379	561

## 44 Triominos

La command \Triomino \( \bar{\textstyle } \) permet de construire un jeu tel que celui-ci :

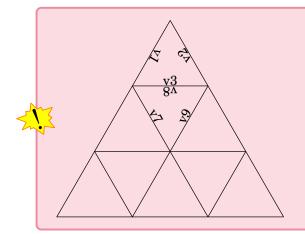


Elle a la forme suivante :

 $Triomino[\langle clés \rangle] \{v1 \} v2 \} v3...\}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- -- v1§v2§v3 sont les valeurs à inscrire sur les triangles équilatéraux.

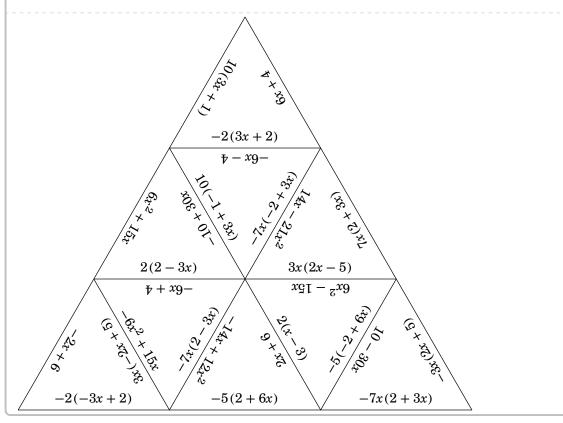


Les valeurs sont lues dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de la valeur de gauche.

La clé (Longueur)

valeur par défaut : 5 cm

modifie la longueur des côtés des triangles équilatéraux utilisés.

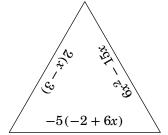


La clé (Etages) valeur par défaut : 3

modifie le nombre d'étages du triomino.

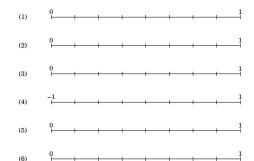
 $\textbf{La cl\'e \langle Piece \rangle} \hspace{1cm} \text{valeur par d\'efaut :-}$ 

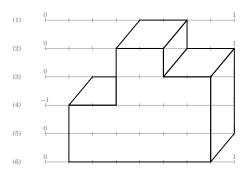
indique la pièce à afficher.



## 45 Dessin gradué

La commande \DessinGradue permet de construire un « dessin gradué » et sa solution :





Elle a la forme suivante :

 $\DessinGradue[(clés)]{a1/a2/a3,...}{b1/b2/b3,...}{c1§c2§...}$ 

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a1/a2/a3 indique les paramètres à utiliser en cas de segments gradués différents (la valeur minimale a1, la valeur maximale a2, le partage a3 du segment considéré);
- b1/b2/b3 indique les paramètres de position des points considérés (la ligne b1, le point b2, la graduation b3)
- c1 indique les différents tracés à effectuer sous la forme polygone, chemin, cercles.

La clé (Lignes) valeur par défaut : 10

modifie le nombre de segment gradués.

□ La clé ⟨Longueur⟩ valeur par défaut : 10

modifie la longueur des segments gradués. Elle est donnée en centimètre.

□ La clé (Pas) valeur par défaut : 10

modifie le nombre de parts. Les repères ainsi formés sont numérotées de 0 à Pas + 1.

□ La clé ⟨Debut⟩ valeur par défaut : -5

modifie la valeur initiale du segment gradué.

□ La clé ⟨Fin⟩ valeur par défaut : -5

modifie la valeur finale du segment gradué.

**□ La clé ⟨EcartVertical⟩** valeur par défaut : 1.5

modifie l'espacement vertical entre les segments gradués. Elle est donnée en centimètre.

La clé (Echelle) valeur par défaut : 1

modifie l'échelle  $g\acute{e}n\acute{e}rale$  du dessin produit. Elle est donnée sous la forme d'un nombre décimal positif.

La clé (Solution) valeur par défaut : false

affiche le dessin à obtenir.

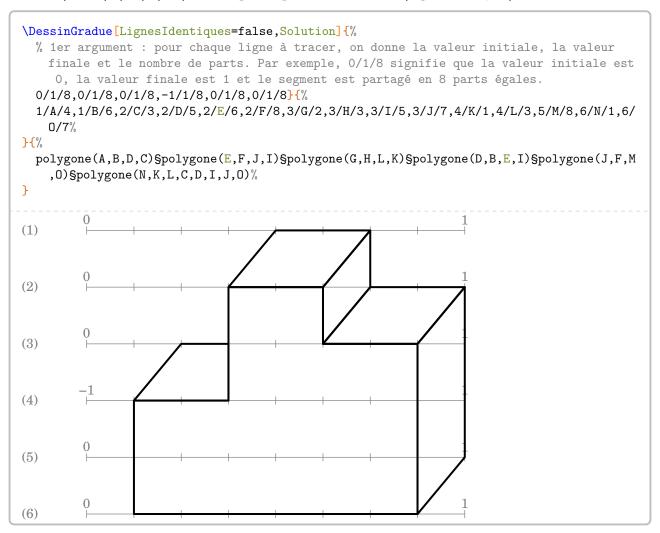
```
\DessinGradue [Lignes=11, Debut=0, Fin=12, Pas=12, Solution] {%
  % 1er argument inutile si les "lignes" sont identiques.
}{%
  \% 2eme argument : on place les points. La notation 1/A/4 signifie que sur la ligne 1,
    on place le point A au repère numéroté 4.
  1/A/4,3/B/0,4/C/3,5/D/6,7/E/2,7/F/8,8/G/5,9/H/8,11/I/4%
}{%
  \% 3eme argument : on définit les tracés nécessaires.
  polygone(A,B,D)\u00e5polygone(F,C,E,H)\u00e5polygone(E,I,G)\u00e4
(1)
                                                                       12
(2)
                                                                       \frac{12}{}
(3)
                                                                       12
(4)
                                                                       12
(5)
                                                                       12
(6)
                                                                       12
(7)
                                                                       12
(8)
                                                                       12
(9)
                                                                       \frac{12}{}
(10)
                                                                       12
(11)
```

#### La clé (LignesIdentiques)

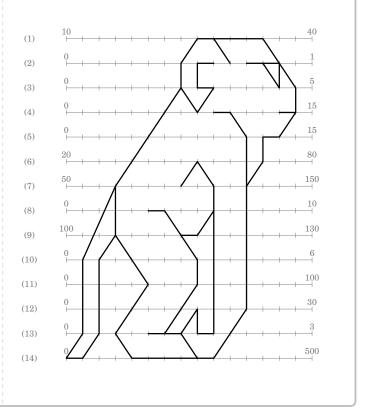
valeur par défaut : false

indique, lorsqu'elle est positionnée à true, que les lignes utilisées sont différentes. Elle est incompatible avec la clé (**Lignes**).

Les clés (Debut), (Fin), (Pas) ne sont pas disponibles avec la clé (LignesIdentiques).



\DessinGradue [LignesIdentiques=false, Echelle =0.65, EcartVertical=1, Solution] {% 10/40/15,0/1/15,0/5/15,0/15/15,0/15/15, 20/80/15,50/150/15,0/10/15,100/130/15, 0/6/15,0/100/15,0/30/15,0/3/15,0/500/15}{% 1/A/8,1/B/9,1/C/12,2/D/7,2/E/8,2/F/9,2/G /10,2/H/11,2/I/12,2/J/13,3/K/7,3/L/8,3/M /9,3/N/13,3/O/14,4/P/8,4/Q/9,4/R/10,4/S /13,4/T/14,5/U/11,5/V/12,5/W/13,6/X/8,6/ Y/12,7/Z/3,7/A'/7,7/B'/9,7/C'/11,8/D '/5,8/E'/6,8/F'/9,9/G'/3,9/H'/7,9/I '/8,10/J'/1,10/K'/2,10/L'/8,11/M'/5,11/N '/8,12/0'/8,12/P'/11,13/Q'/1,13/R'/2,13/ S'/3,13/T'/5,13/U'/6,13/V'/7,13/W'/8,13/ X'/9,14/Y'/0,14/Z'/1,14/A''/4,14/B ''/8,14/C''/9}{% chemin(F,E,L,M,P,K,D,A,C,O,T,W,V,Y,C',P',C '',B'',V',O',W',X',B',X,A'),chemin(G,B), chemin(H,J,N,I),chemin(S,T),chemin(Q,R,U ,C'),chemin(D',E',L',N',U',T'),chemin(F ',I',H'),chemin(U',V'),chemin(B'',A'',S ',M',G',K',R',Z',Y',Q',J',Z,K),chemin(Z, G')}





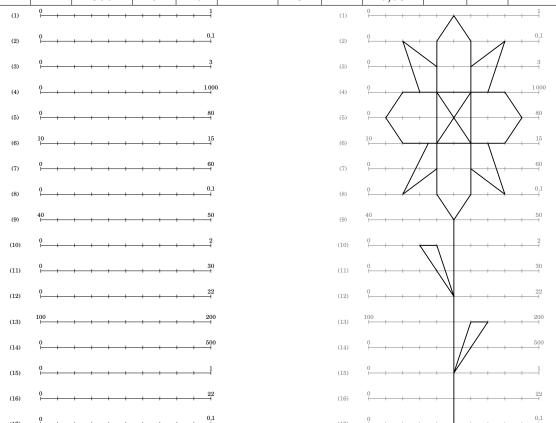
On peut placer jusqu'à 78 points.



Voici un dernier exemple, avec énoncé, tiré du site de l'APMEP: www.apmep.fr.

Pour découvrir le dessin codé, tu dois placer les points A,B,C... selon les indications du tableau ci-dessous. Par exemple, le point A est sur la première ligne et son abscisse est 0,5. Repère bien d'abord les extrémités des graduations qui changent à chaque ligne. Quand tu auras placé tous les points, relie-les en suivant les instructions données sous le dessin.

Ligne	Point	Abscisse									
1	A	0,5	4	J	400	6	S	13	9	B'	45
2	В	0,02	4	K	600	6	T	13,5	10	C'	0,6
2	C	0,04	4	L	700	6	U	14	10	D'	0,8
2	D	0,06	4	M	800	7	V	24	12	E'	11
2	E	0,08	5	N	8	7	W	36	13	F'	160
3	F	1,2	5	О	72	8	X	0,02	13	G'	170
3	G	1,8	6	P	11	8	Y	0,04	15	H'	0,5
4	Н	200	6	Q	11,5	8	Z	0,06	17	I'	0,05
4	I	300	6	R	12	8	A'	0,08			
(1)	0			1			(1)	0			. 1



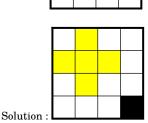
## 46 Colorilude

La commande \Colorilude \Colorilude \Sigma 82 permet de construire un exercice complet (énoncé et solution) tel que celuici :

Pour chaque ligne de la grille, colorie de gauche à droite, de la couleur indiquée, le nombre de cases donné par le résultat du calcul.

N Noir Bc Blanc J Jaune V Vert M Marron Bu Bleu

 $oxed{\mathsf{Bc}} \ (9-8) imes 1 \quad oxed{\mathsf{J}} \ 7-(3 imes 2) \quad oxed{\mathsf{Bc}} \ 8-(2 imes 3)$ 



Elle a la forme suivante :

\Colorilude[\(c\left(c\left(c\left(s))\)] \{a11 b11 a12 b12\\\a21 b21...\}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- all all indique le nom de la couleur à utiliser sur la première ligne...;

Il faut indiquer les couleurs avec leur nom complet compréhensible par METAPOST.



— b11 b12 indique les calculs à effectuer.

\begin{center}
\Colorilude[Largeur=4,Lignes=4]{%
Bc (9-8)\times1 J 7-(3\times2) Bc 8-(2\times3)\\%
Bc 4-(2\times2) J 24-(3\times7) N 8-(4\times2) Bc 13-(3\times4) Bu (3-3)\times0\\%
Bc 50-(7\times7) J (4-3)\times1 N 8\times7-50-6 Bc (4\times5)-18 Bu 4-(2\times2)\\%
Bc 3\times(5-4) J 10-(5\times2) N 1-(1\times0) V (4-4)\times3 Bu 6\times(6-6)%
}
\end{center}

2) Bc  $13 - (3 \times 4)$  Bu  $(3-3) \times 0$ 

 $\boxed{V \quad (4-4) \times 3 \quad \boxed{Bu} \quad 6 \times (6-6)}$ 



La clé (Lignes)

valeur par défaut : 10

modifie le nombre de lignes à colorier.

<sup>82.</sup> D'après apmep.fr.

La clé (Largeur) valeur par défaut : 10

modifie le nombre de colonnes de « l'échiquier ».

La clé (Coef) valeur par défaut : 0.6

modifie les dimensions des carrés à colorier; 0.6 correspondant à 6 mm.

La clé (Solution) valeur par défaut : false

affiche la solution à obtenir.

```
\Colorilude[Largeur=4,Lignes=4,Solution]{%
blanc 1 jaune 1 blanc 2\\%
jaune 3 blanc 1\\%
blanc 1 jaune 1 blanc 2\\%
blanc 3 noir 1%
}
```

On dispose également de deux commandes associées à la commande \Colorilude :

— \ColoriludeEnonce pour écrire l'énoncé du jeu;

\ColoriludeEnonce

Pour chaque ligne de la grille, colorie de gauche à droite, de la couleur indiquée, le nombre de cases donné par le résultat du calcul.

— \ColoriludeListeCouleur pour indiquer les associations « Abréviation - Nom de la couleur ».

\ColoriludeListeCouleur{N Noir Bc Blanc J Jaune V Vert M Marron Bu Bleu}

N Noir Bc Blanc J Jaune V Vert M Marron Bu Bleu

# 47 Qui suis je?

La commande \Quisuis je 283 permet la création d'un exercice complet (énoncé et solution) tel que celui-ci :

Chaque lettre du mot à découvrir porte un numéro qui correspond à un calcul à effectuer. Pour trouver les lettres de ce mot, tu dois donc effectuer les calculs proposés. Les résultats que tu auras trouvés te donneront, à l'aide du tableau de correspondance ci-dessous, les lettres du mot.

Lettre	A	В	С	D	E	F	G	Н	I	J	K	L	M
Résultat du calcul	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Lettre	N	О	P	Q	R	S	Т	U	V	W	X	Y	Z
Résultat du calcul	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26



1. 2 + 1

3.9 + 9

5. 10 + 9

7.8 + 7

9.5 + 3

2.5 + 3

4.5 + 4

6. 11 + 9

8.9 + 7

10.2 + 3

Solution:

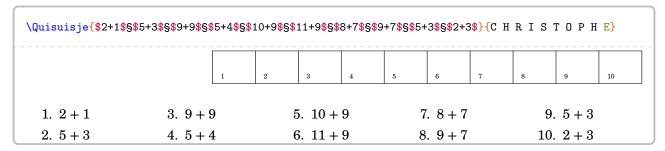
C	Н	R	I	S	T	О	P	Н	E
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Elle a la forme suivante :

\Quisuisje[\(\cl\)]\{c1\\c2\\\...\}\{m o t à t r o u v e r\}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c1... indique les calculs à faire pour obtenir chaque lettre du mot à trouver;
- m o t à t r o u v e r indique les lettres du mot à trouver.



La clé (Colonnes)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de colonnes utilisées pour les énoncés.

83. D'après apmep.fr.

### La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche le mot à trouver dans le tableau.

\Quisuisje[Solution]{\$2+1\$\$\$5+3\$\$\$9+9\$\$\$5+4\$\$\$10+9\$\$\$11+9\$\$\$8+7\$\$\$9+7\$\$\$5+3\$\$\$2+3\$}{C H R I S T O P H E}

	$\mathbf{C}$	Н	R	I	S	T	О	P	H	E
1		2	3	4	5	6	7	8	9	10
				•	•	•	•			

À cette commande \Quisuisje<sup>2</sup>, il lui est associé :

- \QuisuisjeEnonce permettant d'écrire l'énoncé « de base »;
- \QuisuisjeTableau[(Largeur)]{11/v1\\$12/v2\\$...} où
  - (Largeur) est l'option pour paramétrer la commande (paramètre optionnel);
  - 11 est la lettre associée à la valeur v1...

\QuisuisjeTableau{A/1\SB/2\SC/3\SD/4\SE/5\SF/6\SG/7\SH/8\SI/9\SJ/10\SK/11\SL/12\SM/13\}

Lettre	A	В	С	D	E	F	G	Н	I	J	K	L	M
Résultat du calcul	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

## La clé (Largeur)

valeur par défaut : 5mm

modifie la largeur des colonnes de ce tableau sauf la première.

% Exemple complet.

\QuisuisjeEnonce

\bigskip

\begin{center}

\small\setlength{\tabcolsep}{0.25\tabcolsep}

 $\label{largeur} $$ \QuisuisjeTableau[Largeur=8mm]_{K/0,562\SH/5,62\SA/5,602\S0/562\SL/\sum{5620}\SI/\sum{5062}\SE/56,2\SM/\sum{2065}\SR /0,265\SS/265\SC/56\ST/5,062\SG/560}$$ 

\end{center}

\bigskip

 $\label{local-section} $$\sup_{Colonnes=2}_{\dfrac_{56}_{100}}\c unités et deux dixièmes_$\dfrac_{5}_{num_{1000}}+\dfrac_{6}_{100}+\dfrac_{2}_{10}}\c unités et $62$ millièmes_$5+\dfrac_{6}_{10}+\dfrac_{2}_{num_{1000}}}.$$Nombre de dixièmes dans $56,02$_$562$ dixièmes_{H E R I T A G E}$$ 

Chaque lettre du mot à découvrir porte un numéro qui correspond à un calcul à effectuer. Pour trouver les lettres de ce mot, tu dois donc effectuer les calculs proposés. Les résultats que tu auras trouvés te donneront, à l'aide du tableau de correspondance ci-dessous, les lettres du mot.

Lettre	K	Η	Α	0	L	I	E	M	R	S	С	T	G
Résultat du calcul	0,562	5,62	5,602	562	5620	5062	56,2	2065	0,265	265	56	5,062	560



- 1.  $\frac{562}{100}$
- 2. Cinquante six unités et deux dixièmes
- $3. \ \frac{5}{1000} + \frac{6}{100} + \frac{2}{10}$
- 4. Cinq mille soixante deux

- 5. 5 unités et 62 millièmes
- 6.  $5 + \frac{6}{10} + \frac{2}{1000}$
- 7. Nombre de dixièmes dans 56,02
- 8. 562 dixièmes

On peut vouloir indiquer un mot comportant davantage de lettres que le nombre de calculs à effectuer.

La clé (CodePerso)

valeur par défaut : false

permet d'indiquer un mot ne dépendant pas du nombre de calculs.

Dans ce cas, il convient d'utiliser la commande \QuisuisjeCodePerso{n1 n2...}{11 12...} où

- n1 n2... sont les numéros des calculs séparés par un espace;
- 11 12 ... sont les lettres du mot à trouver séparées par un espace.

\QuisuisjeCodePerso{1 5 6 2 3 4 3 3}{P T O L E M E E}

La clé (Solution) est disponible pour la commande \QuisuisjeCodePerso.

Un exemple <sup>84</sup> complet est donné à la page suivante.

<sup>84.</sup> Dû à une publication Facebook de Joan RIGUET.

Chaque lettre du mot à découvrir porte un numéro qui correspond à un calcul à effectuer.

Pour trouver les lettres de ce mot, tu dois donc effectuer les calculs proposés.

Les résultats seront arrondis au dixième. Ils te donneront, à l'aide du tableau de correspondance ci-dessous, le nom d'un célèbre mathématicien qui a introduit les premières formules de trigonométrie.

\medskip

#### \begin{center}

 $\label{largeur=8mm} $$ \operatorname{SE/\sum_{4}\gR/\sum_{32.3}\gP/\sum_{13.8}\gT/\sum_{62.4}\gM/\sum_{8.6}\gD/\sum_{13.8}\gT/\sum_{32.4}} \\$ 

\end{center}

\medskip

\QuisuisjeCodePerso{1 5 6 2 3 4 3 3}{P T O L E M E E}

\medskip

```
\Quisuisje[Colonnes=3,CodePerso]{%
```

```
\[\Trigo[FigureSeule, Tangente, Echelle=0.65cm] {ABC} {12} {} {41} \]
```

 $\Gamma_{\text{Trigo}}[FigureSeule, Cosinus, Angle=75, Echelle=0.65cm]{IJK}{10}{}{72}\$ 

\$\[\Trigo[FigureSeule,Sinus,Angle=180,Echelle=0.65cm]{RTS}{}{15}{35}\]

\$\[\Trigo[FigureSeule,Tangente,Angle=-75,Echelle=0.65cm]{EFD}{}{11}{80}\]

\$\[\Trigo[FigureSeule, Tangente, Angle=60, Echelle=0.65cm] {NML}{}{15}{20}\]

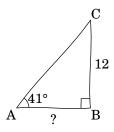
}{}

Chaque lettre du mot à découvrir porte un numéro qui correspond à un calcul à effectuer. Pour trouver les lettres de ce mot, tu dois donc effectuer les calculs proposés. Les résultats seront arrondis au dixième. Ils te donneront, à l'aide du tableau de correspondance ci-dessous, le nom d'un célèbre mathématicien qui a introduit les premières formules de trigonométrie.

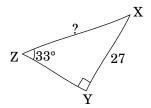
Résultat du calcul 5.5 49.6 5.4 32.3 13.8 62.4 8.6 63.3 14.7 3	Lettre	0	E	U	R	P	T	M	D	S	L
110541040 44 041041   5,5   15,5   52,5   15,5   52,1   5,5   50,5   11,1   5	Résultat du calcul	5,5	49,6	5,4	32,3	13,8	62,4	8,6	63,3	14,7	32,4

				I			
				I			
				I			
1	=	c	9		l 4	9	9
1	i o	0	4	0	4	0	0
				l			

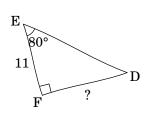
1.



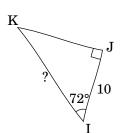
3.



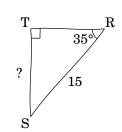
5.



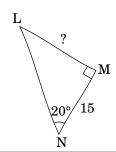
2.



4.

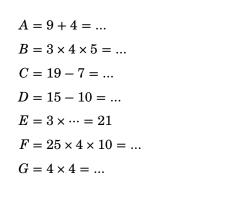


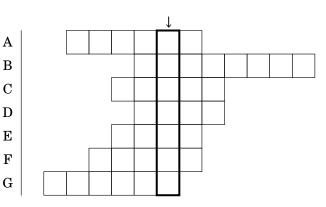
6.



## 48 Mots empilés

La commande  $\mbox{\em MotsEmpiles}$  permet de construire le tableau permettant d'écrire en lettres les résultats des calculs proposés :





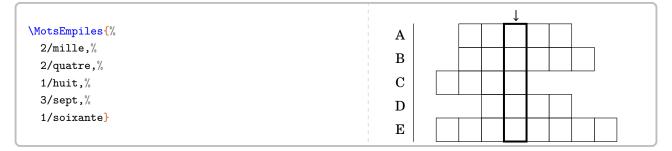
Triangle qui a ....:: :\_\_\_\_\_:

Elle a la forme suivante :

```
\MotsEmpiles[\langle cl/mot1, c2/mot2...}
```

où

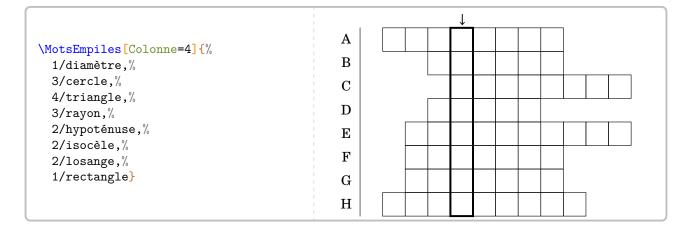
- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c1 indique le nombre de colonnes (1 au minimum) avant d'arriver au mot mot1;
- mot1 indique le mot écrit dans la première ligne du tableau.



## La clé (Colonne)

valeur par défaut : 4

modifie la colonne comportant le mot à trouver. Elle se détermine en référence au mot situé le plus à gauche du tableau.



La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche les mots à trouver.

\MotsEmpiles[Solution] {1/diamètre,3/cercle,4/triangle,3/rayon,2/hypoténuse,2/isocèle,2/losange,1/rectangle}

				$\downarrow$							
A	d	i	a	m	è	t	r	e			
В			c	e	r	c	l	e			
$\mathbf{C}$		,		t	r	i	a	n	g	l	e
D			r	a	у	0	n				
E		h	у	p	0	t	é	n	u	s	e
$\mathbf{F}$		i	s	0	c	è	l	e			
G		1	0	s	a	n	g	e			
Н	r	е	c	t	a	n	g	1	е		

La clé (Couleur)

valeur par défaut : black

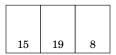
modifie la couleur du cadre entourant le mot à trouver.

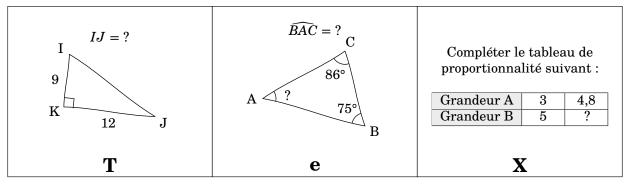
\MotsEmpiles[Couleur=Tomato, Solution] {2/miLle,2/quatre,1/huiT,3/sept,1/soiXante}

A  $\mathbf{L}$ 1 i e В  $\mathbf{q}$ u a  $\mathbf{t}$ r e  $\mathbf{C}$  $\mathbf{T}$ h u i t D e p  $\mathbf{E}$  $\mathbf{s}$ 0 i  $\mathbf{X}$ a n t  $\mathbf{e}$ 

## 49 Mots codés

La commande  $\backslash MotsCodes^2$  permet de construire le tableau permettant d'associer un résultat à une lettre :



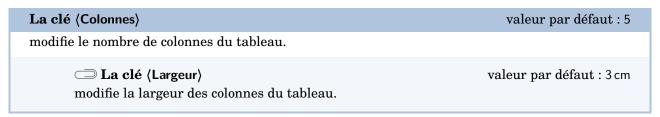


Elle a la forme suivante :

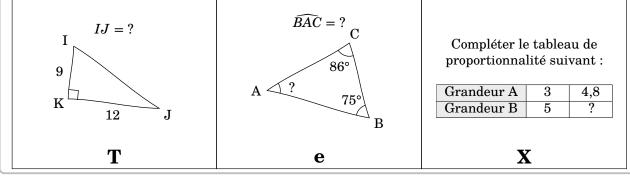
```
\MotsCodes[\langle cl\equiv s] \langle \end{anish} \mathbb{MotsCodes} \langle \langle \langle \end{anish} \mathbb{MotsCodes} \langle \langle \langle \langle \end{anish} \mathbb{MotsCodes} \langle \l
```

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- énoncé 1 permet d'associer la réponse à la lettre 1; énoncé 2 permet d'associer la réponse à la lettre 2...



```
\MotsCodes[Colonnes=3,Largeur=5cm]{%
$IJ=?$\par%
\Pythagore[FigureSeule,Echelle=7mm]{IKJ}{9}{12}{}/T%15
$$\widehat{BAC}=?$\SommeAngles[FigureSeule,Angle=-15,Echelle=7mm]{ABC}{75}{86}/e%19
$Compléter le tableau de proportionnalité suivant :
\Propor[Largeur=2em,Math]{3/5,\num{4.8}/?}/X%8
}
```



Afin d'indiquer le tableau de décodage, on dispose de la commande \MotsCodesTableau qui a la forme suivante :

\MotsCodesTableau[\(c\)| \frac{1}{r11/r12...,r21/r22...} \texte \(\) trouver}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- r11; r12... indique les réponses à trouver sur la première ligne du tableau; r21; r22... indique les réponses à trouver sur la deuxième ligne du tableau... le caractère \* indiquant une case noircie.
- texte à trouver indique le message décodé. Le caractère \* indique une séparation.

#### \MotsCodesTableau{%

% 1ere ligne.

1/4/12/8/7/2/4/\*,

% deuxième ligne.

16/8/21/\*/19/1/3/7/1/9,%

% troisième ligne.

\*/27/10/7/\*/15/1/5/7/1}{ENVIRON\*,DIX\*METRES,\*PAR\*HEURE}

1	4	12	8	7	2	4			
16	8	21		19	1	3	7	1	9
	27	10	7		15	1	5	7	1

#### La clé (Math)

valeur par défaut : false

permet d'écrire des réponses contenant des écritures mathématiques.

Dans ce cas, le formatage des nombres n'est pas implanté.



\MotsCodesTableau[Math]{\$\pi\$/\$
\dfrac13\$/\$2x\$}{TeX}

$\pi$	$\frac{1}{3}$	2x

## La clé (LargeurT)

valeur par défaut : 1 cm

modifie la largeur des cases du tableau de décodage.

\MotsCodesTableau[LargeurT=5mm] {15/19/8} {TeX}



## La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche le texte à trouver.

## \MotsCodesTableau[Solution,LargeurT=5mm]{%

% 1ere ligne.

1/4/12/8/7/2/4/\*/16/8/21/\*/19/1/3/7/1/9,%

% deuxième ligne.

\*/27/10/7/\*/15/1/5/7/1}{ENVIRON\*DIX\*METRES,\*PAR\*HEURE}

<b>E</b>	N 4	V 12	I 8	R 7	O 2	N 4		D 16	I 8	X 21	M 19	<b>E</b>	T 3	R 7	E 1	S 9
	P 27	A 10	<b>R</b> 7		H 15	<b>E</b>	<b>U</b> 5	<b>R</b> 7	<b>E</b>							

## 50 Mosaïque

La commande \Mosaique \Delta permet de construire un tableau de mosaïque à remplir et sa solution associée.





Elle a la forme suivante :

\Mosaique[\langle cl\u00e9s\right] \mosa1/rep1, mosa2/rep2...}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- mosa1 indique le numéro de la mosaïque à utiliser pour le réponse rep1. Elles se lisent de gauche à droite, puis de haut en bas en accord avec le nombre de colonnes et de lignes de la mosaïque à compléter.

\Mosaique{11/1,20/5,11/1,33/10}



valeur par défaut : false

valeur par défaut : 1

La clé (Solution)

affiche la solution à obtenir.

\Mosaique[Solution] {11/1,20/5,11/1,33/10}



La clé (Type)

modifie le type de mosaïque choisi. On trouvera aux pages 246 et 247 les deux jeux de mosaïque proposés dans le package ProfCollege.

\Mosaique[Type=2,Solution]{11/1,20/5,11/1,33/10}



La clé (Label)

valeur par défaut : 1

affiche, par défaut, les valeurs associées à chaque mosaïque à dessiner.

\Mosaique [Label=false] {11/1,20/5,11/1,33/10}



La clé (Largeur) valeur par défaut : 2

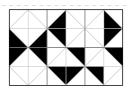
modifie le nombre de colonnes du dessin à obtenir.

#### La clé (Hauteur)

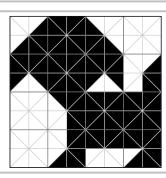
valeur par défaut : 2

modifie le nombre de lignes du dessin à obtenir. Elles se lisent de haut en bas.

```
\begin{center}
\Mosaique[Type=2,Largeur=3,Solution]{11/1,20/5,24/1,33/10,59/2,18/-1}
\end{center}
```



```
\begin{center}
\Mosaique[Largeur=4,Hauteur=4,Solution]{%
   93/12,255/29,107/13,0/15,%
   246/16,255/29,246/16,58/10,%
   0/15,198/7,255/29,255/29,%
   0/8,163/28,158/17,247/4}
\end{center}
```



Afin de pouvoir associer correctement un calcul à une mosa $\ddot{q}$ ue à dessiner, on dispose de la commande  $\DessineMosaique$ 

## La clé (Echelle)

valeur par défaut : 1cm

modifie l'échelle de la mosaïque dessinée uniquement avec la commande \DessineMosaique .

\DessineMosaique{241}







\DessineMosaique[Echelle=7.5mm]{101}



\DessineMosaique[Type=2,Echelle=7.5mm]{101}



# Premier jeu de mosaïque

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25 N	26	27
										X			
28	29 • •	30	31	32	33	$\frac{34}{2}$	35	36	37	38	39	40	41
49	42		45	46	47		40		<b>7</b>	<b>7</b> 0	<b>A</b>	5.4	
42	43	44	45	46	47	48	49 <b>\</b>	50 <b>►</b> ∡	<b>51 ∠ ∠</b>	52 •	53	54	55
56	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>5</b> 9	<b>60</b>	61	<b>62</b>	<b>△</b>	64	65	66	<b>67</b>	68	<b>6</b> 9
											V		
70	71	72	73	<b>74</b>	$\sqrt{5}$	<b>76</b>	77	<b>78</b>	<b>79</b>	80	81	82	83
	X			X							$\mathbf{X}$		
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
			X								$\times$		
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
X	X	X		$\mathbf{X}$				$\times$		$\times$	$\mathbf{X}$		
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
X		X	X	$\times$		X				$\times$			X
126	127	128	129	130	131	132	133	134	$\frac{135}{2}$	136	137	138	139
			$\times$										
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151 	152	153
					150	160	161					100	107
154	155 •••••••••••••••••••••••••••••••••••	156	157	158	159	160	161	162	163	164 \_	165	166 	167
168	169	170	171	172	173	174	175	176	<b>177</b>	<b>178</b>	<b>179</b>	180	181
182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
$\times$	X	X	$\times$	X			X	$\times$	X		$\times$		X
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	$\overline{207}$	208	209
$\times$	$\times$		$\times$	$\times$		$\mathbf{X}$			$\mathbf{X}$		X	$\times$	$\mathbf{X}$
210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223
$\mathbf{X}$	$\mathbf{X}$	X	$\times$	$\mathbf{X}$		X		$\times$	$\times$	$\mathbf{X}$	$\times$	$\times$	$\mathbb{X}$
224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237
$\mathbb{X}$	X	$\times$	X	X	X	$\times$	$\times$	X	$\mathbf{X}$	X	$\times$	X	X
238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251
X	$\times$	$\times$	$\mathbf{X}$	$\times$	X	X	X	X	$\times$	$\times$	X	$\mathbb{X}$	$\mathbb{X}$
252	253	254	255										
$\times$	$\times$	$\times$	$\mathbb{X}$										

# Deuxième jeu de mosaïque

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	10	10	20	21	200	22	24	25	200	97
14	15	16	17	18	19	<b>20</b>	21	22	23	24	25 	<b>26</b>	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
		$\bigoplus$		<b>(</b>	igoplus	$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$		$\bigcirc$		
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
			<b>\</b>		<b>4</b>		$\bigoplus$					$\bigcirc$	$\bigoplus$
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
lacktriangle	igoplus							<b>\</b>	$\bigoplus$	<b></b>			
84	85	86	87	88	89	90	91	92 <b>/</b>	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
					$\bigoplus$								igoplus
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
	igoplus	$\bigoplus$			igoplus								
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	$\frac{137}{2}$	138	139
							•		<b>\</b>				igoplus
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153
	72	$\bigoplus$											
154	155	156	157 <b>/</b>	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167
					$\bigcirc$				$\bigcirc$	$\bigcirc$		$\bigvee$	
168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181
									$\bigoplus$				$\bigoplus$
182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209
210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222 •	223
224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237
	220	240	241	242	242	244	245	246	247	249	240	250	251
238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251
252	252	25.4		$\bigcirc$		$\bigoplus$	$\bigcirc$		$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$
252	253	254	255										
$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$	$\bigoplus$										

## 51 Des cartes à jouer

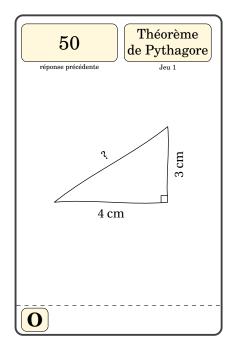
La commande \Cartes permet d'afficher des cartes à jouer pouvant ainsi permettre un travail en autonomie. Sa forme est la suivante :

\Cartes[\langle cl\u00e9s] \{\langle contenu(s) du jeu\rangle}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (contenu(s) du jeu) indique le contenu de la carte ou des cartes.

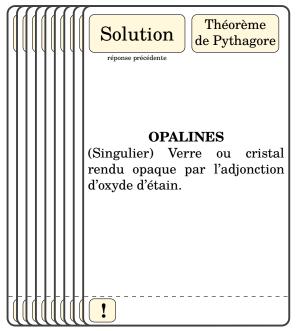
#### Les cartes en boucle



Ou Loop Cards en anglais. Ce sont des cartes qui s'autoréférencient. Par exemple, la carte ci-contre indique :

- le thème de la carte (ici, le théorème de Pythagore);
- le nom du jeu (ici, Jeu 1);
- la valeur 50 qui est la réponse à une des autres cartes du jeu;
- la lettre O qui va servir pour la solution ci-dessous.

⟨contenu(s) du jeu⟩ a la forme Valeur/Lettre/Énoncé.



La clé (Loop) valeur par défaut : true construit des cartes utilisées dans un jeu « bouclé » où la solution d'une carte indique la prochaine carte à utiliser. □ La clé ⟨Landscape⟩ valeur par défaut : false modifie l'orientation de la carte. ☐ La clé ⟨Largeur⟩ valeur par défaut : 59 modifie la largeur des cartes. Elle est donnée en mm. ☐ La clé ⟨Hauteur⟩ valeur par défaut : 89 modifie la hauteur des cartes. Elle est donnée en mm. ☐ La clé (Marge) valeur par défaut : 4 modifie la marge présente sur tous les côtés de la carte. Elle est donnée en mm. ☐ La clé ⟨Couleur⟩ valeur par défaut : Cornsilk modifie la couleur utilisée pour les cadres présents sur la carte. ☐ La clé ⟨Theme⟩  $valeur\ par\ d\'efaut: Th\'eor\`eme \backslash \backslash de\ Pythagore$ modifie le thème du jeu de cartes. ☐ La clé ⟨HauteurTheme⟩ valeur par défaut : 15 modifie la hauteur du cadre de thème. Elle est donnée en mm. ☐ La clé ⟨Titre⟩ valeur par défaut : false fait apparaître « le nom du jeu » indiqué dans la clé (NomTitre). ☐ La clé (NomTitre) valeur par défaut : Jeu 1 modifie « le nom du jeu ».

Même si on peut modifier les largeur et hauteur des cartes, les dimensions choisies par défaut sont celles adaptées à une plastification avec des pochettes fournies dans les magasins spécialisés.

fait apparaître, sur une seule page, l'ensemble des cartes du jeu.

valeur par défaut : false

Développer l'expression suivante :

☐ La clé (Trame) €

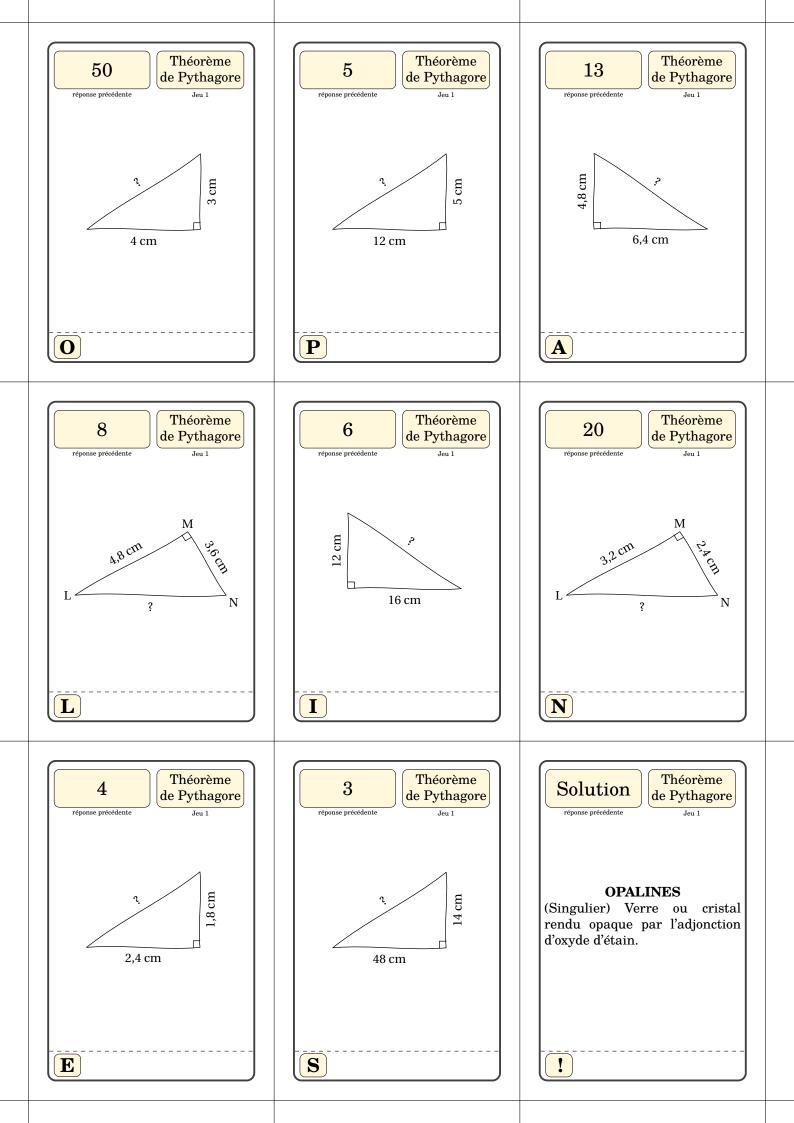
$$A = (2x+3)(x-1)$$



```
\label{limiteral} $$ \operatorname{Couleur=LightSteelBlue, Titre, NomTitre=(Version A), Theme=Le calcul littéral ($ \operatorname{star}\operatorname{star})_{t}^{t} $$ \operatorname{Le calcul suivant}: $$ \operatorname{Le calcul littéral}(**)_{t}^{t} $$ Le calcul littéral (**)_{t}^{t} $$ Le calcul littéral (**)_{t}^{t} $$ reponne précédente $$ (\operatorname{Version A})$$ Effectuer le calcul suivant: $$ \frac{3}{4} + \frac{7}{4} \div \frac{7}{5}$$ $$ Le calcul littéral (**)_{t}^{t} $$ Le calcul littéral (**)_{t}^{t}
```

Lors de la création de la trame des cartes, il faut séparer les différents contenus par le symbole §. De plus, une nouvelle page est automatiquement commencée, facilitant ainsi l'impression. Enfin, même si la trame demande neuf cartes, le mot peut être composé de moins de neuf lettres. Dans ce cas, il y aura des cartes vides ou les premières cartes d'un autre jeu.

```
% La commande \SolutionCarte{Solution}{Commentaires} permet de
% construire la dernière carte du jeu.
\Cartes[Trame,Titre,NomTitre=Jeu 1]{%
    50/0/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-1}\]%
    $5/P/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-2}\]%
    $13/A/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-3}\]%
    $8/L/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-4}\]%
    $6/I/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-5}\]%
    $20/N/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-6}\]%
    $4/E/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-7}\]%
    $3/S/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-8}\]%
    $Solution/!/\SolutionCarte{OPALINES}{(Singulier) Verre ou cristal rendu opaque par l'adjonction d'oxyde d'étain.}%
}
```



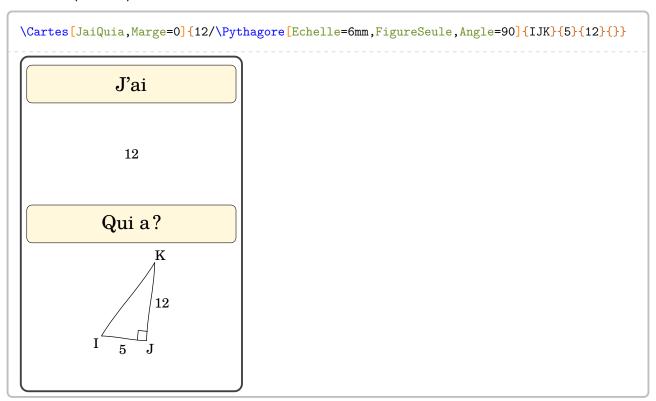
## Les cartes « J'ai - Qui a? »

Ce sont des cartes destinées à un travail en groupe, en classe entière ou en remédiation.

Dans l'utilisation de la commande \Cartes, \( \)contenu(s) du jeu\( \) a la forme \( \)Enonc\( \)e\( \)Solution.

La clé 〈JaiQuia〉 valeur par défaut : false construit des cartes pour le jeu du « J'ai - Qui a? ».

Les clés  $\langle Landscape \rangle$ ,  $\langle Largeur \rangle$ ,  $\langle Hauteur \rangle$ ,  $\langle Marge \rangle$ ,  $\langle Couleur \rangle$  et  $\langle Trame \rangle^2$  sont également disponibles avec la clé  $\langle JaiQuiA \rangle$ .



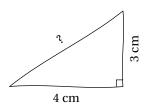
#### Les « Flash-Cards »

Ce sont des cartes individuelles auto-correctives. On les obtient en positionnant la clé (Loop) à false.

Dans l'utilisation de la commande \Cartes, \( \)contenu(s) du jeu\( \) a la forme \( \)Enonc\( \)ello \( \)Jution.

```
\Cartes[Loop=false]{\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-1}\] Déterminer la
longueur manquante. On détaillera la
démarche./\Pythagore[Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}
}
```

#### Théorème de Pythagore



Déterminer la longueur manquante. On détaillera la démarche.

#### Solution

Dans le triangle ABC rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$

$$AC^{2} = 3^{2} + 4^{2}$$

$$AC^{2} = 9 + 16$$

$$AC^{2} = 25$$

$$AC = 5 \text{ cm}$$

```
\Cartes[Landscape,Loop=false,Theme=Le calcul littéral ($\star\star$)]{Développer l'
    expression
    suivante :\[A=(2x+3)(x-1)\]/
    \begin{align*}
        A&=\Distri{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=2]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=3]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{1}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{1}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{1}{1}{-1}\\
        A&=\Distri[Etape=4]{2}{3}{1}{1}{1}{1}{1}{1}
```

#### Le calcul littéral (\*\*)

Développer l'expression suivante :

$$A = (2x + 3)(x - 1)$$

#### Solution

$$A = (2x + 3) (x - 1)$$

$$A = 2x \times x + 2x \times (-1) + 3 \times x + 3 \times (-1)$$

$$A = 2x^{2} + (-2x) + 3x + (-3)$$

$$A = 2x^{2} + x - 3$$

#### La clé (BackgroundAv)

valeur par défaut : false

permet d'afficher une image en fond du recto de la carte.

☐ La clé ⟨ImageAv⟩

valeur par défaut : 4813762.jpg

modifie l'image utilisée en fond du recto de la carte.

#### La clé (BackgroundAr)

valeur par défaut : false

permet d'afficher une image en fond du verso de la carte.

☐ La clé ⟨ImageAr⟩

valeur par défaut : 4813762.jpg

modifie l'image utilisée en fond du verso de la carte.

```
\Cartes[Loop=false,BackgroundAr]{%
Calculer la longueur $AC$ dans le triangle $ABC$
rectangle en $B$ tel que :
\begin{itemize}
\item $AB=\Lg{3}$;
\item et $BC=\Lg{4}$.
\end{itemize}/\Pythagore[Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}%
}
```

#### Théorème de Pythagore

Solution

Calculer la longueur AC dans le triangle ABC rectangle en B tel que :

$$--AB = 3 \,\mathrm{cm}\,;$$

— et BC = 4 cm.

Dans le triangle *ABC* rectangle en *B*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AC^2 = AB^2 + BC^2$$

$$AC^2 = 3^2 + 4^2$$

$$AC^2 = 9 + 16$$

$$AC^2 = 25$$

$$AC = 5 \text{ cm}$$

modifie « le thème » de la carte solution.

```
\Cartes[Loop=false,ThemeSol=Réponse]{%
Calculer la longueur $AC$ dans le triangle $ABC$
rectangle en $B$ tel que :
\begin{itemize}
\item $AB=\Lg{3}$;
\item et $BC=\Lg{4}$.
\end{itemize}/\Pythagore[Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}%
}
```

#### Théorème de Pythagore

#### Réponse

Calculer la longueur AC dans le triangle ABC rectangle en B tel que :

$$-AB = 3 \text{ cm};$$
  
- et  $BC = 4 \text{ cm}.$ 

Dans le triangle ABC rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$

$$AC^{2} = 3^{2} + 4^{2}$$

$$AC^{2} = 9 + 16$$

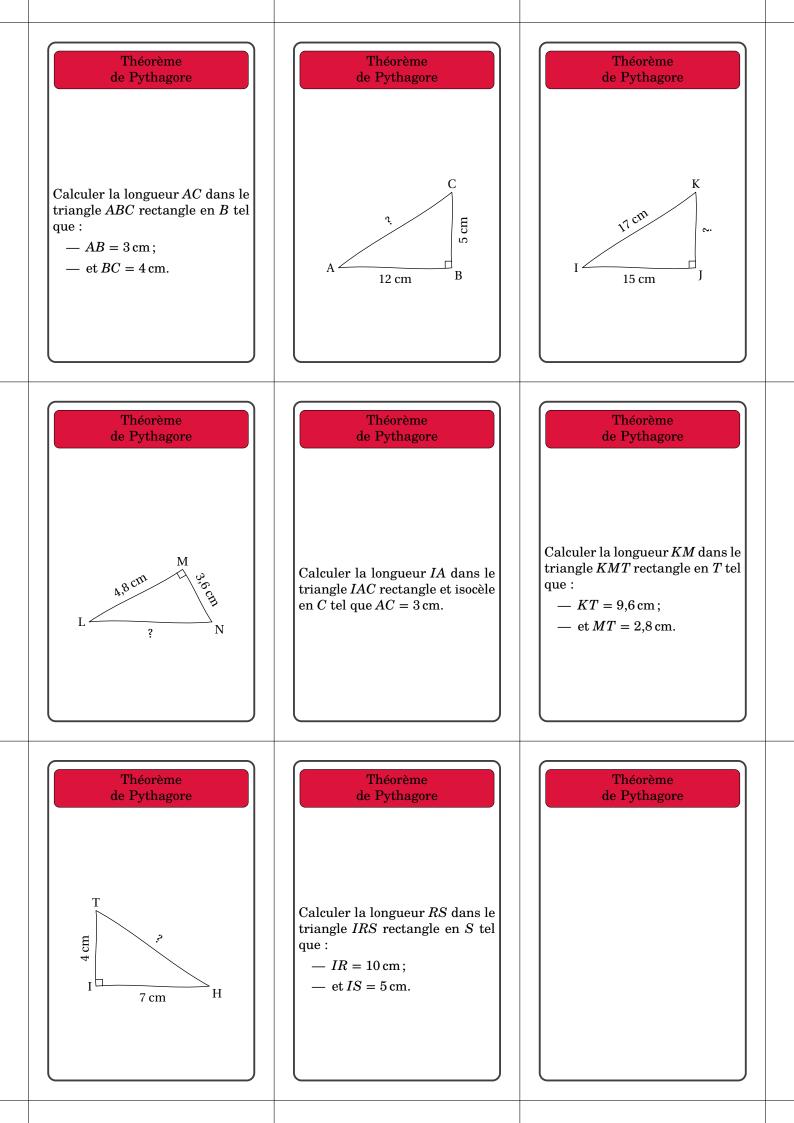
$$AC^{2} = 25$$

$$AC = 5 \text{ cm}$$

Les clés (Couleur), (Theme), (Hauteur), (Largeur), (HauteurTitre), (Trame) sont disponibles également lorsque la clé (Loop) est positionnée à false.

Quant à l'utilisation de la clé (**Trame**)<sup>2</sup>, on retrouve l'utilisation du caractère § pour séparer les contenus des différentes cartes. Il ne reste plus qu'à imprimer en recto-verso...

```
\Cartes[BackgroundAr,Loop=false,Trame,Couleur=Crimson] {%
 Calculer la longueur $AC$ dans le triangle $ABC$
 rectangle en $B$ tel que :
 \begin{itemize}
 \star \AB=\Lg{3}$;
 \item et BC=Lg{4}.
 \end{itemize}/\Pythagore[Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}%
 \left[\frac{CBA}{5},12}\right]
 \left[\frac{2}{15}_{15}^{15}\right]
 \left[\frac{3.6}{4.8}\right]
 $Calculer la longueur $IA$ dans le triangle $IAC$
 rectangle et isocèle en $C$ tel que
 AC=Lg{3}./\Pythagore[Racine]{ICA}{3}{3}{}%
 $Calculer la longueur $KM$ dans le triangle $KMT$
 rectangle en $T$ tel que :
 \begin{itemize}
 \item $KT=\Lg{9,6}$;
 \item et MT=Lg{2,8}.
 \end{itemize}/\Pythagore[Exact,Entier]{KTM}{2.8}{9.6}{}%
 \left[\operatorname{Complet-4}\right]/\operatorname{Racine}_{TIH}_{4}_{7}_{\%}
 $Calculer la longueur $RS$ dans le triangle $IRS$
 rectangle en $S$ tel que :
 \begin{itemize}
 \item $IR=\Lg{10}$;
 \item et IS=Lg{5}.
 \label{lem:cond} $$\operatorname{RSI}_{10}_{5}_{\%}$
```



#### Solution

Dans le triangle KJI rectangle en J, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$KI^2 = KJ^2 + JI^2$$
  
 $17^2 = KJ^2 + 15^2$   
 $289 = KJ^2 + 225$   
 $KJ^2 = 289 - 225$   
 $KJ^2 = 64$   
 $KJ = 8 \text{ cm}$ 

#### Solution

Dans le triangle *CBA* rectangle en *B*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$CA^{2} = CB^{2} + BA^{2}$$
 $CA^{2} = 5^{2} + 12^{2}$ 
 $CA^{2} = 25 + 144$ 
 $CA^{2} = 169$ 
 $CA = \sqrt{169}$ 
 $CA = 13 \text{ cm}$ 

#### Solution

Dans le triangle *ABC* rectangle en *B*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$
  
 $AC^{2} = 3^{2} + 4^{2}$   
 $AC^{2} = 9 + 16$   
 $AC^{2} = 25$   
 $AC = 5$  cm

#### Solution

Dans le triangle KTM rectangle en T, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$KM^2 = KT^2 + TM^2$$
  
 $KM^2 = 2.8^2 + 9.6^2$   
 $KM^2 = 7.84 + 92.16$   
 $KM^2 = 100$   
 $KM = 10 \text{ cm}$ 

### Solution

Dans le triangle *ICA* rectangle en *C*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$IA^{2} = IC^{2} + CA^{2}$$

$$IA^{2} = 3^{2} + 3^{2}$$

$$IA^{2} = 9 + 9$$

$$IA^{2} = 18$$

$$IA = \sqrt{18}$$

#### Solution

Dans le triangle *NML* rectangle en *M*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$NL^{2} = NM^{2} + ML^{2}$$
  
 $NL^{2} = 3,6^{2} + 4,8^{2}$   
 $NL^{2} = 12,96 + 23,04$   
 $NL^{2} = 36$   
 $NL = 6$  cm

#### Solution

#### Solution

Dans le triangle RSI rectangle en S, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$RI^{2} = RS^{2} + SI^{2}$$

$$10^{2} = RS^{2} + 5^{2}$$

$$100 = RS^{2} + 25$$

$$RS^{2} = 100 - 25$$

$$RS^{2} = 75$$

$$RS = \sqrt{75}$$

#### Solution

Dans le triangle *TIH* rectangle en *I*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$TH^{2} = TI^{2} + IH^{2}$$

$$TH^{2} = 4^{2} + 7^{2}$$

$$TH^{2} = 16 + 49$$

$$TH^{2} = 65$$

$$TH = \sqrt{65}$$

# 52 Des dominos à jouer

La commande \Dominos composition permet d'afficher des dominos pouvant ainsi permettre un travail en autonomie ou en groupes. Sa forme est la suivante :

\Dominos[\langle cl\( es\rangle \rangle \) \du jeu\rangle \}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (contenu(s) du jeu) indique le contenu des dominos sous la forme q1/r1§q2/r2§... avec q1,q2... les « questions » sur les dominos 1; 2... et r1,r2... les « réponses » sur les dominos 1; 2...

La clé (Trame) valeur par défaut : true

affiche la trame permettant de positionner tous les dominos.

☐ La clé ⟨Lignes⟩

valeur par défaut : 7

modifie le nombre de lignes de dominos à construire et par conséquent la hauteur des dominos.

☐ La clé ⟨Colonnes⟩

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de colonnes de dominos à construire et par conséquent la largeur des dominos.

☐ La clé ⟨Logo⟩

valeur par défaut : false

valear par acraat. Ta

crée et affiche une trame uniquement rempli d'un logo choisi avec la clé (Image).

☐ La clé ⟨Image⟩

valeur par défaut : tiger.pdf

indique l'image à utiliser pour le logo.

et

\Dominos[Trame=false]{\$\dfrac12+\dfrac13\$/\$\dfrac76\$}

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} \qquad \frac{7}{6}$$

\Dominos[Trame=false,Lignes=10,Colonnes=3] {\dfrac12+\dfrac13\\$/\\$\dfrac76\\$}

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} \qquad \qquad \frac{7}{6}$$

La clé (Couleur)

valeur par défaut : white

modifie la couleur de fond du domino.

\Dominos[Trame=false,Couleur=Cornsilk]{\dfrac12+\dfrac13\\$/\\$\dfrac76\\$}

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} \qquad \frac{7}{6}$$

La clé (Ratio) valeur par défaut : 0.5

modifie le positionnement de la séparation du domino.

\Dominos[Trame=false,Ratio=0.3]{\\$\dfrac12+\dfrac13\\$/\\$\dfrac76\\$}

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} \qquad \qquad \frac{7}{6}$$

La clé (Superieur) valeur par défaut : false

affiche la question et la réponse du domino en format horizontal.

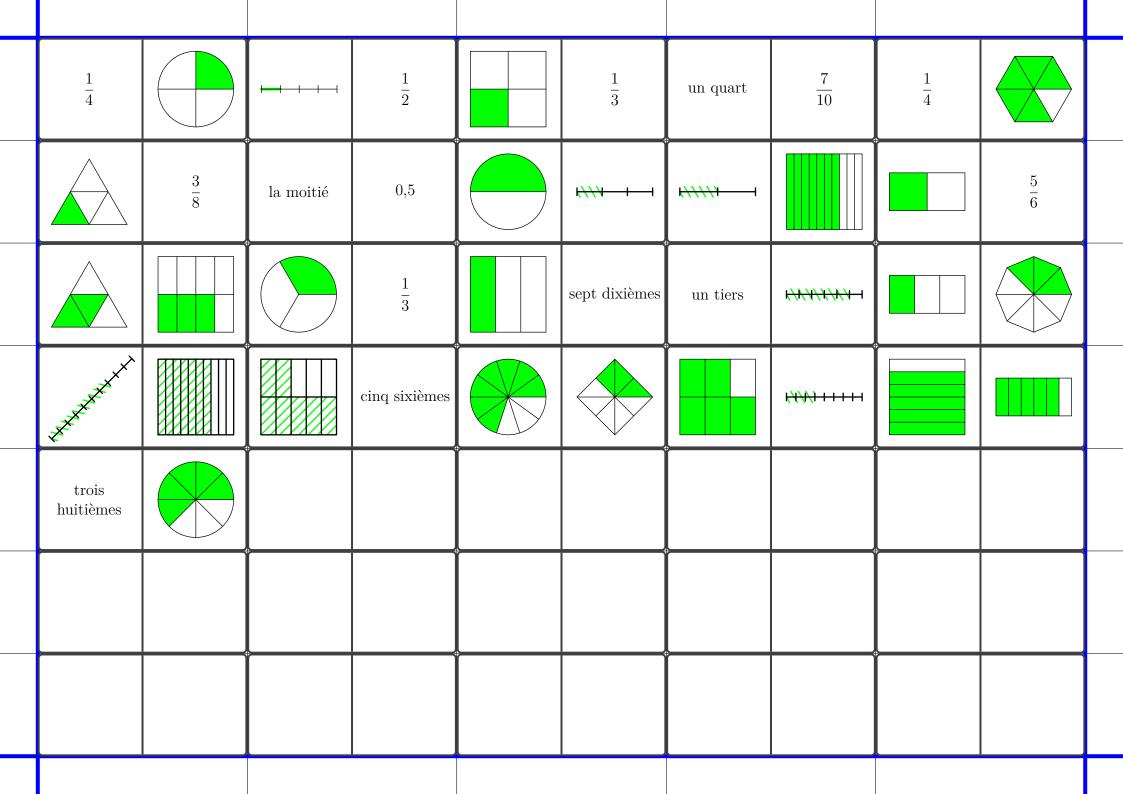
\Dominos[Trame=false,Superieur]{\\$\dfrac12+\dfrac13\\$/\\$\dfrac76\\$}

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3}$$

$$\frac{7}{6}$$

Voici un exemple utilisant uniquement le package ProfCollege.

```
% D'après l'IREM de Lorraine.
% Prévu pour une feuille A4 en orientation paysage.
% Le résultat de la page suivante est une inclusion du fichier pdf
% obtenu en compilant le code.
\documentclass[12pt]{article}
\usepackage{ProfCollege}
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage[a4paper,margin=1cm,noheadfoot,landscape]{geometry}
\pagestyle{empty}
\begin{document}
\Dominos{\$\dfrac14\$/\Fraction[Rayon=1cm,Reponse]\{1/4\}\%
  $\Fraction[Segment,Longueur=2cm,Reponse]{1/4}/$\dfrac12$%
  \ \Fraction[Rectangle, Longueur=2cm, Largeur=2cm, Reponse, Multiple=2] \{1/4\}/\ \dfrac13\% \)
  §un quart/$\dfrac7{10}$%
  $$\dfrac14$/\Fraction[Regulier,Rayon=1cm,Cotes=6,Reponse]{5/6}%
  $\Fraction[Triangle,Reponse,Longueur=2cm,Parts=2]{1/4}/$\dfrac38$%
  \alpha = \infty 0.5%
  $\Fraction[Rayon=1cm,Reponse] {1/2}/\Fraction[Segment,Hachures,Longueur=2cm,Reponse] {1/3}%
  $\Fraction[Segment, Hachures, Longueur=2cm, Reponse] {1/2}/\Fraction[Reponse, Rectangle, Longueur=2cm,
    Largeur=2cm] {7/10}%
  $\Fraction[Rectangle,Longueur=2cm,Largeur=1cm,Reponse]{1/2}/$\dfrac56$%
  $\Fraction[Triangle,Reponse,Longueur=2cm,Parts=2]{2/4}/\Fraction[Reponse,Rectangle,Multiple=2,
    Longueur=2cm] {3/8}%
  $\Fraction[Reponse,Rayon=1cm]{1/3}/$\dfrac13$%
  $\Fraction[Reponse,Rectangle,Longueur=2cm]{1/3}/sept dixièmes%
  Sun tiers/\Fraction[Segment,Reponse,Hachures,Longueur=2cm]{5/6}%
  $\Fraction[Rectangle,Longueur=2cm,Largeur=1cm,Reponse] {1/3}/\Fraction[Regulier,Rayon=1cm,Cotes
    =8,Reponse]{3/8}%
  $\rotatebox{45}{\Fraction[Segment,Longueur=3cm,Reponse,Hachures]{7/10}}/\Fraction[Rectangle,
    Longueur=2cm, Reponse, Hachures] {7/10}%
  $\Fraction[Rectangle,Longueur=2cm,Reponse,Hachures,Multiple=2]{7/10}/cinq sixièmes%
  $\Fraction[Reponse,Rayon=1cm]{7/10}\\Fraction[Regulier,Rayon=1cm,Cotes=4]{3/8}%
  $\Fraction[Rectangle,Reponse,Longueur=2cm,Multiple=2]{5/6}/\Fraction[Segment,Reponse,Hachures,
    Longueur=2cm] {3/8}%
  $\Fraction[Rectangle,Reponse,Longueur=2cm,Multiple=6]{5/6}/\Fraction[Rectangle,Reponse,Longueur
    =2cm, Largeur=1cm] {5/6}%
  $trois huitièmes/\Fraction[Reponse,Rayon=1cm]{5/8}%
  $/$/$/$/$/$/$/$/$/$/$/$/$/}
\end{document}
```



# 53 Professeur principal

Un enseignant de mathématiques peut être un professeur principal. Il peut donc être utile de savoir construire des diagrammes en radar...

#### Des diagrammes en radar

La commande \Radar permet la construction de tels diagrammes. Elle a la forme suivante :

\\Radar[\langle clés \rangle] \{ \Liste des éléments du diagramme en radar \rangle \}

où

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- 〈Liste des éléments du diagramme en radar〉 est donnée, en notant moy. pour moyenne, sous la forme moy.élève / discipline 1 / moy.classe, moy.élève / discipline 2 / moy.classe,...

\text{Radar{10/Français/8.99,15/Maths/7.02,12/HG/15.01,13/Anglais/14.2,17/EPS/15,7.05/SVT /12,17/Techno/15}}

Maths

Français

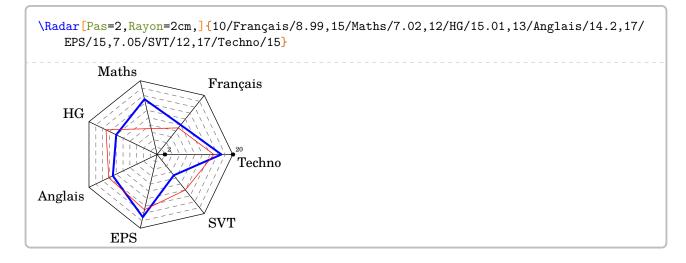
Anglais

SVT

EPS

La clé (Rayon) valeur par défaut : 3 cm modifie le rayon du cercle de base du diagramme.

La clé (Pas) valeur par défaut : 5 indique que les graduations du diagramme vont de Pas en Pas.

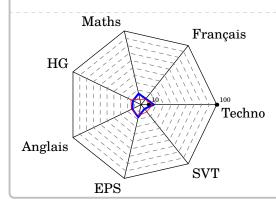


La clé (Reference)

valeur par défaut : 20

modifie la note maximale du barème

\Radar[Reference=100,Rayon=2cm,Pas=10]{10/Français/8.99,15/Maths/7.02,12/HG/15.01,13/Anglais/14.2,17/EPS/15,7.05/SVT/12,17/Techno/15}



Cependant, la création de 25 diagrammes en radar peut s'avérer fastidieuse, même avec un copier-coller...

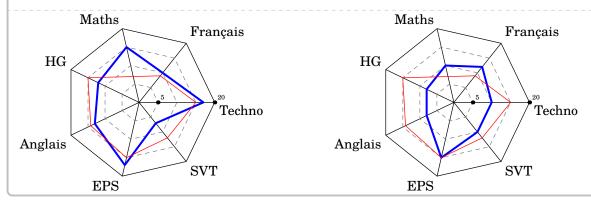
#### Les clés (MoyenneClasse) et (Disciplines)

valeurs par défaut : false

permettent, une fois le premier diagramme construit, de se passer des disciplines et des moyennes de classe.

\begin{multicols}{2}

\Radar[Rayon=2cm] \{10/Français/8.99,15/Maths/7.02,12/HG/15.01,13/Anglais/14.2,17/EPS /15,7.05/SVT/12,17/Techno/15\}



Si le nombre de disciplines est modifié (par exemple par une option), il faut indiquer *toutes* les moyennes.

#### Des jauges de positionnement

On peut aussi faire un bilan du travail effectué à l'aide de « jauges ». On utilise la commande \Jauge qui a la forme suivante :

\Jauge [\langle cl\u00e9s] \langle (\langle l\u00e9s) \langle (\langle l\u0 où — (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels). \Jauge{75} Défaut 0 100 La clé (TexteOrigine) valeur par défaut : 0 modifie le texte de l'origine de la jauge. La clé (TexteReference) valeur par défaut : 0 modifie le texte de la valeur maximale de la jauge. La clé (Nom) valeur par défaut : Défaut modifie le nom associé à la jauge et affiché. \Jauge [Nom=Christophe, TexteOrigine=\tiny 0, TexteReference=\tiny 100] {80} Christophe 100 La clé (CouleurBarre) valeur par défaut : black modifie la couleur de la barre de niveau de la jauge. La clé (CouleurFond) valeur par défaut : gray !15 modifie la couleur de fond de la jauge. La clé (Graduation) valeur par défaut : false affiche les graduations représentant 10 %, 20 %... ☐ La clé (CouleurGraduation) valeur par défaut : white modifie la couleur des graduations. \Jauge [Nom=Python, CouleurBarre=Cornsilk, CouleurFond=LightSteelBlue, Graduation, CouleurGraduation=NavyBlue]{59} Python 0 100 Pour des bilans, on peut « superposer » à la barre une coloration en fonction de niveaux (4).

La clé (	(Niveau)		valeur par défaut : false
affiche u	une jauge indiqu	ant la position par rapport à qua	atre niveaux.
	◯ La clé ⟨Limi	ital\	valeur par défaut : 25
	•	•	unt ». Elle est donnée en pourcentage.
(	□ La clé ⟨Limi	teF)	valeur par défaut : 50
1	modifie la limite	supérieure du niveau « Faible ».	Elle est donnée en pourcentage.
	◯ La clé ⟨Limi	•	valeur par défaut : 75
			sant ». Elle est donnée en pourcentage.
	La clé (Coul	leurl) ır associée au niveau « Insuffisan	valeur par défaut : red
	moume la couleu <b>□ La clé</b> ⟨Coul		valeur par défaut : orange
	•	r associée au niveau « Faible ».	varear par delaav. orange
	□ La clé (Cou	leurS)	valeur par défaut : yellow
1	modifie la couleu	ır associée au niveau « Satisfaisa	ant ».
	La clé (Coul	•	valeur par défaut : green
	modifie la couleu <b>miteS</b> }.	ir associée au niveau « Maîtrisé »	». C'est celui situé au dessus de la cle (Li-
Jauge [N	Jom=Mathématique	es Niveaul{80}	
Jauge [N	lom=Mathématique	es,Niveau]{20}	
	Iom=Mathématique		
Jauge LN	Nom=Mathématique	es,Niveau]{33}	
. 0 -			
	natiques		
Mathén	-		
Mathén	matiques matiques		
Mathén Mathén	matiques		
Mathén Mathén	-		
Mathén Mathén Mathén	matiques		

# Récapitulatif des commandes

# Les tables de multiplication et d'addition

#### $Tables[\langle clés \rangle] \{a\}$

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le nombre dont on veut afficher, le cas échéant, « la » table de multiplication ou d'addition.
- La clé (**Couleur**) (valeur par défaut : white) colorie la table pour faire apparaître la symétrie.
- La clé (**Debut**) (valeur par défaut : 0) permet de choisir le début de « la plage » de la table.
- La clé  $\langle Fin \rangle$  (valeur par défaut : 10) permet de choisir la fin de « la plage » de la table.
- La clé (Seul) (valeur par défaut : false) permet de se focaliser sur une table particulière.
- La clé (Addition) (valeur par défaut : false) permet d'afficher une table d'addition complète. Les clés (Debut), (Fin) et (Seul) sont aussi disponibles pour ces tables d'addition.

# Différents types de papiers

# \Papiers (clés)

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 5) modifie la largeur totale du papier. Elle est donnée en centimètre.
- La clé (Hauteur) (valeur par défaut : 5) modifie la hauteur *totale* du papier. Elle est donnée en centimètre.
- La clé (Couleur) (valeur par défaut : black) modifie la couleur utilisée pour tracer le papier.
- La clé (Seyes) (valeur par défaut : false) affiche un papier type Cahier « grand carreau ».
- La clé (Millimetre) (valeur par défaut : false) affiche un papier millimétré.
- La clé (Isometrique) (valeur par défaut : false) affiche un papier isométrique.
- La clé (**Triangle**) (valeur par défaut : false) affiche un papier triangulaire.
- La clé  $\langle Grille \rangle^{\slashed{C}}$  (valeur par défaut : -1) affiche, si la valeur est *positive*, une grille de pas horizontal et vertical égal à la clé  $\langle Grille \rangle^{\slashed{C}}$ .
- La clé (PageEntiere) C' (valeur par défaut : false) affiche le papier choisi sur l'intégralité de la page.
- La clé  $\langle ZoneTexte \rangle$   $\mathcal{E}$  (valeur par défaut : false) affiche le papier choisi sur l'intégralité de zone de texte de la page.

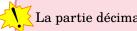
# L'écriture de grandeurs

- − \Lg pour écrire des longueurs.
- Aire pour écrire des aires.
- \Vol pour écrire des volumes.
- \Masse pour écrire des masses.
- Capa pour écrire des capacités.
- \Temps pour écrire des temps, des durées, des
- \MasseVol pour écrire des masses volumiques.
- Vitesse pour écrire des vitesses.
- Octet pour écrire des quantités d'octets.
- Conso pour écrire une consommation électrique.
- − \Prix pour écrire des prix.
- − \Temp pour écrire des températures.

### Écrire les nombres en lettres

\Ecriture [\langle cl\( es\rangle \rangle \) {nombre}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).
- nombre est le nombre à écrire en lettres.
- La clé (Majuscule) (valeur par défaut : false) écrit le nombre en lettres avec une majuscule.
- La clé (**Tradition**) (valeur par défaut : false) écrit le nombre choisi en utilisant les recommandations d'avant la réforme de 1990.
- La clé (Math) (valeur par défaut : false) remplace le mot « virgule » par le mot « unité(s) ».



La partie décimale est gérée jusqu'à  $10^{-6}$ .



- \* La clé ⟨Ε⟩ valeur par défaut : false
- ajoute un « e » final. Cela est utile pour certains nombres (comme 21 par exemple).
- \* La clé (**Zero**) valeur par défaut : false supprime l'écriture de la partie entière.

### Les tableaux de conversion et tableaux de numération

\Tableau[\langle cl\u00e9s\]

#### Tableau de conversion

- La clé (Metre) (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de longueur.
  - \* La clé  $\langle FlechesH \rangle^{\mathfrak{S}}$  (valeur par défaut : false) affiche les liens entre deux unités consécutives sur la partie haute du tableau.
  - \* La clé (FlechesB)<sup>2</sup> (valeur par défaut : false) affiche les liens entre deux unités consécutives sur la partie basse du tableau.
  - \* La clé  $\langle Fleches \rangle^{\mathfrak{S}}$  (valeur par défaut : false) affiche les liens entre deux unités consécutives sur les parties haute et basse du tableau.
  - $\star$  La clé (**NbLignes**) (valeur par défaut : 2) permet à l'utilisateur de choisir le nombre de lignes vides dans le tableau.
- La clé (Carre) (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités d'aire.
  - \* La clé (Colonnes) (valeur par défaut : false) affiche les colonnes intermédiaires.
  - $\star$  La clé (Are) (valeur par défaut : false) affiche, en complément des colonnes intermédiaires, les unités « are » et « hectare ».
  - \* Les clés (FlechesH)2, (FlechesB)2, (Fleches)2 et (NbLignes) sont également disponibles pour la clé (Carre).
- La clé (Cube) (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de volume.
  - $\star$  La clé  $\langle \textbf{Capacite} \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche, en plus des colonnes intermédiaires, les unités de capacité dans le tableau.
  - \* Les clés  $\langle Colonnes \rangle$ ,  $\langle FlechesH \rangle^{\mathfrak{S}}$ ,  $\langle FlechesB \rangle^{\mathfrak{S}}$ ,  $\langle Fleches \rangle^{\mathfrak{S}}$  et  $\langle NbLignes \rangle$  sont également disponibles pour la clé  $\langle Cube \rangle$ .
- La clé (Gramme) (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de masse.
  - \* Les clés (FlechesH)<sup>2</sup>, (FlechesB)<sup>2</sup>, (Fleches)<sup>2</sup> et (NbLignes) sont aussi disponibles pour la clé (Gramme).
- La clé (Litre) (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de contenance.
  - Les clés (FlechesH)<sup>2</sup>, (FlechesB)<sup>2</sup>, (Fleches)<sup>2</sup> et (NbLignes) sont également disponibles pour la clé (Litre).

#### Tableau de numération

- La clé  $\langle Entiers \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche le tableau de numération des nombres entiers jusqu'aux centaines de milliers.
  - \* La clé (Millions) (valeur par défaut : false) complète le tableau avec la classe des millions.
  - \* La clé (Milliards) (valeur par défaut : false) complète le tableau avec la classe des milliards et des millions.
  - \* La clé (Classes) (valeur par défaut : false) fait apparaître la répartition par classes.
  - \* Les clés (CouleurG), (CouleurM), (Couleurm), (Couleuru)] (valeur par défaut : gray !15) permettent de choisir les couleurs des cellules indiquant les classes.
  - $\star$  La clé (Nombres) (valeur par défaut : false) fait apparaître la puissance de 10 (sous forme développée) correspondante à chaque colonne.
  - $\star$  La clé (**Puissances**) (valeur par défaut : false) fait apparaître la puissance de 10 (sous la forme  $10^{\cdots}$ ) correspondante à chaque colonne.
  - \* La clé (NbLignes) est également disponible pour la clé (Entiers).
- La clé  $\langle Decimaux \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche le tableau de numération des centaines de milliers d'unités aux millièmes de l'unité.
  - \* La clé (Partie) (valeur par défaut : false) affiche « Partie entière Partie décimale » dans le tableau.
  - $\star$  La clé (**Virgule**) (valeur par défaut : true) masque, lorsqu'elle est placée à false, la virgule dans les lignes de texte du tableau.
  - \* Les clés (NbLignes), (Millions), (Milliards), (Classes), (CouleurG), (CouleurM), (Couleurm), (Couleuru), (Nombres) et (Puissances) sont également disponibles pour la clé (Decimaux).
- La clé (Prefixes) (valeur par défaut : false) affiche le tableau de numération avec les préfixes de giga à nano.
  - \* La clé (Micro) (valeur par défaut : false) fait apparaître la partie décimale jusqu'à 10<sup>-6</sup>.
  - \* La clé (Nano) (valeur par défaut : false) fait apparaître la partie décimale jusqu'à 10<sup>-9</sup>.
  - \* Les clés (NbLignes), (Milliands), (Partie), (Classes), (Virgule), (CouleurG), (CouleurM), (Couleurm), (Couleuru), (Nombres), (Puissances) sont aussi disponibles pour la clé (Prefixes).

# Questions - réponses à relier

 $Relie[\langle clés \rangle] \{\langle Liste des éléments par ligne \rangle\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- 〈Liste des éléments par ligne〉 est donnée sous la forme c1-l1 / c2-l1 / n1 , c2-l1 / c2-l2 / n2...
- La clé (**Solution**)<sup>2</sup> (valeur par défaut : false) fait apparaître les solutions.
- La clé (LargeurG) (valeur par défaut : 7 cm) modifie la largeur de la colonne de gauche.
- La clé (LargeurD) (valeur par défaut : 2 cm) modifie la largeur de la colonne de droite qui est donc indépendante de la clé (LargeurG), car bien souvent les réponses sont moins longues que les questions.
- La clé (**Ecart**) (valeur par défaut : 2 cm) gère « la largeur » entre les puces.
- La clé (Stretch) (valeur par défaut : 1.5) « aère » la présentation si besoin.

# Les questionnaires à choix multiples

 $\CCM[(clés)] {(Question 1)&a1&b1&...&nb1,(Question 2)&a2&b2&...&nb2,...}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Question1) est une question posée;
- a1, b1... sont les réponses proposées en accord avec le nombre de réponses choisi;
- nb1 est le numéro de la bonne réponse.
- La clé (Stretch) (valeur par défaut : 1) « aère » le QCM.
- La clé (Reponses) (valeur par défaut : 3) modifie le nombre de propositions.
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 2 cm) modifie la largeur des colonnes de propositions.
- La clé (Titre) (valeur par défaut : false) permet de faire apparaître le nom des colonnes des propositions.
  - \* La clé (Nom) (valeur par défaut : Réponse) indique le nom des colonnes des propositions.
  - \* La clé (AlphT) (valeur par défaut : false) change, sous forme alphabétique, le compteur de numérotation des noms des colonnes des propositions.
- La clé  $\langle Alph \rangle$  (valeur par défaut : false) change, sous forme alphabétique, le compteur de numérotation des questions.
- La clé **(Alterne)** (valeur par défaut : false) permet de colorier, alternativement en blanc et gris, chacune des lignes du QCM.
- La clé (Depart) (valeur par défaut : 1) modifie la première valeur du compteur de numérotation des questions.
- La clé  $\langle Solution \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche, en couleur, la solution de chacune des questions du QCM.
  - $\star$  La clé ( <code>Couleur</code> ) (valeur par défaut : <code>gray!25</code> ) permet le choix de la couleur utilisée pour indiquer les solutions du QCM.

#### Le cas des questionnaires « Vrai - Faux »

- La clé (VF) (valeur par défaut : false) permet de basculer le QCM sous la forme d'un questionnaire « Vrai Faux ». Mais dans ce cas, il n'y a que la question et le numéro de la réponse dans la déclaration du questionnaire (1 pour une réponse « Vrai », 2 pour une réponse « Faux »).
  - \* La clé (NomV) (valeur par défaut : Vrai) modifie le nom de la colonne « Vrai » ;
  - \* La clé (NomF) (valeur par défaut : Faux) modifie le nom de la colonne « Faux ».
  - \* La clé (Solution) (valeur par défaut : false) affiche, par une croix, la solution de chacune des questions du « Vrai Faux ».
  - \* Les clés (Largeur), (Alterne), (Alph), (Stretch) sont aussi disponibles pour la clé (VF).

#### Un questionnaire « Vrai - Faux » à propositions multiples

- La clé (Multiple) (valeur par défaut : false) permet de créer un « Vrai Faux » à multiples propositions.
  - $\star$  La clé (Noms) (valeur par défaut : A/B/C) indique les propositions. Il faut que leur nombre soit en accord avec la clé (Reponses).
  - \* Les clés (Alterne), (Solution), (Reponses), (Alph), (Stretch), (Depart) et (Largeur) sont aussi disponibles pour la clé (Multiple).

# Les questions « flash »

 $\QFlash[\langle clés \rangle] \{\langle Question \rangle / \langle Paramètre 1 \rangle / \langle Paramètre 2 \rangle ... \}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- (Question) est la question proposée;
- (Paramètre 1)... est une série de paramètres associés au type de questions « flash » choisi parmi les dix types de questions « flash » implantés.

#### Les types de questions « flash »

- La clé (Simple) (valeur par défaut : false) affiche un style simple, sans fioritures.
- La clé (Kahout) (valeur par défaut : false) affiche un style proche des QCM Kahoot! en ligne.
  - $\star$  La clé (Pause) (valeur par défaut : false) permet d'afficher les questions / propositions / calculs de réponse au besoin de l'enseignant.
  - \* La clé (Hauteur) (valeur par défaut : 0.2\textheight) modifie la hauteur du cadre contenant les propositions.
  - \* La clé (Couleur1) (valeur par défaut : blue!10) modifie la couleur du cadre 1 des propositions.
  - \* La clé (Couleur2) (valeur par défaut : orange!10) modifie la couleur du cadre 2 des propositions.
  - \* La clé (Couleur3) (valeur par défaut : green !10) modifie la couleur du cadre 3 des propositions.
  - \* La clé (Couleur4) (valeur par défaut : yellow!10) modifie la couleur du cadre 4 des propositions.
- La clé (Intrus) (valeur par défaut : false) reprend le style de la clé (Kahout) en modifiant l'apparence des propositions de réponses.
  - \* Les clés (Pause), (Hauteur), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Intrus).
- La clé (Numeration) (valeur par défaut : false) affiche des questions *prédéfinies* portant sur la numération entière.
  - \* Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Numeration).
- La clé  $\langle Decimal \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche des questions prédéfinies portant sur les nombres décimaux.
  - $\star$  La clé (**Operation**) (valeur par défaut : Multiplie) permet de changer l'opération à utiliser. Avec le texte déjà inscrit, la seule autre valeur possible de cette clé est Divise.
  - \* Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Decimal).
- La clé (Mental) (valeur par défaut : false) permet de travailler le calcul mental avec des questions *prédéfinies*.
  - \* Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Mental).
- La clé **(Expression)** (valeur par défaut : false) permet de travailler sur une expression littérale avec des questions *prédéfinies*.
  - $\star$  Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Expression).
- La clé  $\langle Mesure \rangle$  (valeur par défaut : false) permet de travailler sur diverses conversions d'unités de mesure avec des questions pr'ed'efinies.
  - \* Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Mesure).
- La clé (**Heure**) (valeur par défaut : false) permet de travailler la lecture d'heures et les calculs temporels. L'heure choisie est donnée sous la forme hhmmss.
  - \* La clé (Numerique) (valeur par défaut : false) pour remplacer l'horloge par un afficheur numérique.
  - \* Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Heure).

- La clé **(Daily)** (valeur par défaut : false) permet de travailler, sous forme de jeu, le calcul mental qu'il soit numérique ou littéral.
  - \* La clé (Pause) est aussi disponible pour la clé (Daily).
- La clé **(Seul)** (valeur par défaut : false) laisse l'utilisateur seul aux commandes pour construire sa propre question « flash ». Elle est indiquée sous la forme d'un « titre » facultatif suivi *d'au maximum* 4 questions.
  - \* La clé (Seul) est accompagnée d'une commande \BoiteFlash :
  - \* Les clés (Pause), (Couleur1), (Couleur2), (Couleur3), (Couleur4) sont aussi disponibles pour la clé (Heure).

#### Faire une évaluation associée

• La clé (Evaluation) (valeur par défaut : false) transforme les questions « flash » en évaluation « flash ».

# Rapido

\Rapido[(clés)] {q1/r1\q2/r2\q3...}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- q1 est la question posée et r1 est un graphique, un cadre vide...

La clé (Largeur)	valeur par défaut : 0.9\linewidth
modifie la largeur totale du rapido.	
La clé (Numero)	valeur par défaut : -
modifie le numéro du rapido.	
\BoiteRapido:	
(2020)MP240 .	

# Les formules de périmètre, d'aire, de volume

\Formu	le[⟨	clés	$\langle \rangle$
--------	------	------	-------------------

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire ((**Perimetre**) ou (**Aire**) ou (**Volume**) ou paramétrer la commande.
- La clé **(Perimetre)** C' (valeur par défaut : false) permet d'afficher une des formules de calcul du périmètre d'une surface.
  - $\star$  La clé (Surface) (valeur par défaut : carré) indique la surface à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué en minuscule et choisi parmi : polygone, triangle, parallelogramme, losange, rectangle, carre, cercle.
  - \* La clé  $\langle Ancre \rangle$  (valeur par défaut :  $\{(0,0)\}$ ) permet de placer au mieux le rappel sur la page. L'ancre est donnée :
    - soit de manière absolue dans le repère TikZ construit au moment de l'utilisation de la commande \Formule;
    - soit de manière relative dans le repère TikZ de la page courante.

L'ancre est écrite entre  $\{\}$  et elle indique les coordonnées du centre de la figure  $\mathrm{Ti}k\mathrm{Z}.$ 

- \* La clé (Angle) (valeur par défaut : 0) permet « d'orienter » le rappel.
- \* La clé (Largeur) (valeur par défaut : 5 cm) modifie la largeur de la « boîte » entourant la formule rappelée.
- ⋆ La clé ⟨Couleur⟩ (valeur par défaut : white) modifie la couleur de fond du rappel choisi.

- La clé (Aire)<sup>©</sup> (valeur par défaut : false) permet d'afficher une des formules de calcul de l'aire d'une surface.
  - \* La clé (Surface) (valeur par défaut : carré) indique la surface à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué en minuscule et choisi parmi : triangle, parallelogramme, losange, rectangle, carre, disque et sphere.
  - \* Les clés (Ancre), (Angle), (Largeur) et (Couleur) sont aussi disponibles pour la clé (Aire) 2 ...
- La clé (Volume) C (valeur par défaut : false) permet d'afficher une des formules de calcul du volume d'un solide.
  - \* La clé (Solide) (valeur par défaut : pavé) indique le solide à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué *en minuscule et accentué* et choisi parmi : **pave** (pour un pavé droit), **cube**, **cylindre** (pour cylindre de révolution), **prisme** (pour prisme droit), **cone** (pour cône de révolution), **pyramide** et **boule**.
  - \* Les clés (Ancre), (Angle), (Largeur) et (Couleur) sont également disponibles pour la clé (Volume) 2 ...

# Le théorème de Pythagore

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- $\langle Nom du triangle \rangle$  désigne un triangle donné comme en mathématiques (le triangle ABC); le (potentiel?) sommet de l'angle droit ayant la position centrale;
- a, b et c sont les longueurs des côtés (paramètres obligatoires).

#### Calculer avec le théorème de Pythagore

- La clé (**Soustraction**) (valeur par défaut : false) permet d'afficher le théorème de Pythagore sous sa forme soustractive lorsqu'on calcule la longueur d'un côté de l'angle droit.
- La clé **(Egalite)** (valeur par défaut : false) permet de passer de l'écriture « le théorème de Pythagore » à l'écriture « l'égalité de Pythagore » qui était, un temps, apparue dans les programmes du cycle 4.
- La clé (Exact) (valeur par défaut : false) indique que la valeur finale obtenue est une valeur exacte.
- La clé (Entier) (valeur par défaut : false) supprime l'étape avec la racine carrée.
- La clé (Racine) (valeur par défaut : false) stoppe la rédaction au niveau de l'écriture de la réponse sous sa forme d'une racine carrée.
- La clé **(Precision)** (valeur par défaut : 2) indique la précision à utiliser pour l'écriture de la valeur approchée de la réponse.
- La clé **(Unite)** (valeur par défaut : cm) permet le changement d'unité dans l'écriture finale de la longueur cherchée.

#### Prouver qu'un triangle est rectangle

- La clé **(Reciproque)** (valeur par défaut : false) permet de passer du calcul d'une longueur à la preuve qu'un triangle est ou n'est pas rectangle.
  - \* La clé (ReciColonnes) (valeur par défaut : false) permet de changer la présentation des calculs.
  - $\star~$  La clé  $\langle Faible \rangle$  (valeur par défaut : false) permet d'enlever « d'après la contraposée du théorème de Pythagore » dans la rédaction.

#### Ajouter une figure

- La clé **(Figure)** (valeur par défaut : false) crée et affiche une figure cohérente au nom du triangle et aux valeurs utilisés.
  - \* La clé (Angle) (valeur par défaut : 0) modifie l'orientation des figures.
  - \* La clé (**Echelle**) (valeur par défaut : 1cm) modifie l'unité de longueur des figures.
- La clé  $\langle Figure Seule \rangle^{\centeur}$  (valeur par défaut : false) crée et affiche *uniquement* une figure cohérente au nom du triangle et aux valeurs utilisés.

#### « Enchaîner » des calculs de longueurs

- Les clés  $\langle EnchaineA \rangle$ ,  $\langle EnchaineB \rangle$ ,  $\langle EnchaineC \rangle$  (valeurs par défaut : false) indiquent quelle valeur doit être substituée.
  - \* Les clés (ValeurA), (ValeurB), (ValeurC)] (valeurs par défaut : 0) indiquent quelle valeur utiliser pour la substitution.
- La clé **(AvantRacine)** (valeur par défaut : false) arrête l'écriture des calculs avant l'étape de la racine carrée.

#### Pour une remédiation

- La clé (Perso) (valeur par défaut : false) permet de personnaliser la rédaction utilisée grâce à la commande \RedactionPythagore qui est associée aux commandes \NomTriangle, \NomAngleDroit, \NomSommetA et \NomSommetC.
- La clé **(AllPerso)** (valeur par défaut : false) permet de personnaliser *entièrement* la rédaction du théorème de Pythagore et de sa réciproque.

On dispose des commandes suivantes : \RedactionCalculsPythagore, \RedactionCalculsReciPythagore et \RedactionConclusionReciPythagore.

# La somme des angles d'un triangle

 $\SommeAngles[\langle clés \rangle] {\langle Nom du triangle \rangle} {a} {b}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- $\langle Nom du triangle \rangle$  désigne un triangle donné comme en mathématiques (le triangle ABC); le sommet de l'angle cherché étant le premier point nommé;
- a et b sont les valeurs des mesures des angles connus (paramètres obligatoires) (ici,  $\widehat{ABC}$  et  $\widehat{BCA}$ ).
- La clé **(Detail)** (valeur par défaut : true) affiche *par défaut* l'avant-dernière étape du calcul, celle de la soustraction. Cela résulte d'un choix pédagogique. On peut supprimer cette étape en mettant cette clé à false.
- La clé (Perso) (valeur par défaut : false) permet de personnaliser la rédaction utilisée grâce à la commande \RedactionSomme qui est associée aux commandes \NomTriangle, \NomSommetA, \NomSommetB et \NomSommetC.
- La clé (Figure) (valeur par défaut : false) crée et associe une figure à la résolution du calcul.
  - $\star$  La clé  $\langle \mathsf{Echelle} \rangle$  (valeur par défaut : 1cm) modifie l'unité de longueur utilisée pour la construction des figures.
  - $\star$  La clé (Angle) (valeur par défaut : 0) fait tourner les figures pour modifier l'orientation des figures.
- La clé **(FigureSeule)** (valeur par défaut : false) crée et affiche *uniquement* une figure cohérente au nom du triangle et aux valeurs utilisés.
  - $\star~$  Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).
- La clé (Isocele) (valeur par défaut : false) permet, quant à elle, de traiter les deux cas d'un triangle isocèle. Le premier sommet du (Nom du triangle) est le sommet principal du triangle isocèle et :
  - avec b vide, on calcule l'angle principal;
  - avec a vide, on calcule la mesure commune des angles égaux.

#### Le théorème de Thalès

 $Thales[\langle clés \rangle] {\langle Noms des points considérés \rangle} {a}{b}{c}{d}{e}{f}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- $\langle \text{Noms des points considérés} \rangle$  sont donnés sous la forme ABCMN où ABC est le « triangle de base » et M, N appartenant respectivement aux droites (AB) et (AC);
- a, b, c, d, e, f sont les longueurs *connues ou non* des côtés (paramètres obligatoires) données pour compléter l'égalité de quotients sous la forme :

$$\frac{a}{d} = \frac{b}{e} = \frac{c}{f}$$

- La clé (Droites) (valeur par défaut : false) modifie le texte introductif à l'écriture des calculs.
- La clé **(Segment)** (valeur par défaut : false) écrit la version *faible* du théorème de Thalès associé, version principalement vue en classe de 4<sup>e</sup>.
- La clé (**Propor**) (valeur par défaut : false) insiste sur la proportionnalité entre les côtés.
- La clé (Precision) (valeur par défaut : 2) permet de choisir la précision de l'arrondi affiché.
- La clé **(Unite)** (valeur par défaut : cm) permet de changer l'unité de longueur affichée dans le(s) calcul(s) effectué(s).
- La clé **(Entier)** (valeur par défaut : false) permet d'afficher des calculs exacts et simplifiés si les longueurs utilisées sont *toutes* entières.
- La clé **(Figure)** (valeur par défaut : false) dessine une figure dans la configuration *classique*, associée aux données.
  - \* La clé (Echelle) (valeur par défaut : 1cm) modifie l'unité de longueur utilisée pour construire les figures.
  - \* La clé (Angle) (valeur par défaut : 0) modifie l'orientation des figures.
- La clé (**FigureSeule**) (valeur par défaut : false) crée et affiche *uniquement* une figure cohérente au nom du triangle, aux points et aux valeurs utilisés.
  - \* Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).
- La clé (**FigureCroisee**) (valeur par défaut : false) dessine une figure dans la configuration *croisée*, associée aux données. Elle est incompatible avec la clé (**Figure**).
- La clé (**FigurecroiseeSeule**) (valeur par défaut : false) crée et affiche *uniquement* une figure cohérente au nom du triangle, aux points et aux valeurs utilisés.
  - \* Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).
- La clé (ChoixCalcul) (valeur par défaut : 0) permet de choisir les calculs complets à afficher :
  - la valeur 0 est associée à l'intégralité des calculs;
  - la valeur 1 est associée au calcul utilisant une longueur inconnue dans le premier quotient;
  - la valeur 2 est associée au calcul utilisant une longueur inconnue dans le deuxième quotient;
  - la valeur 3 est associée au calcul utilisant une longueur inconnue dans le troisième quotient.

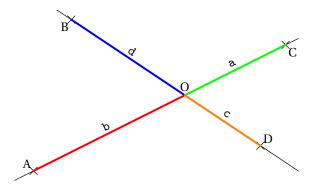
#### Uniquement la rédaction?

- La clé (**Redaction**) (valeur par défaut : false) permet d'afficher le texte justifiant l'utilisation du théorème de Thalès.
  - \* La clé (Remediation)(valeur par défaut : false) propose une version à compléter du texte justificatif.
  - \* Les clés (Figure)<sup>L'</sup> et (Figurecroisee)<sup>L'</sup> sont également disponibles pour la clé (Remediation) sous certaines conditions.

#### La « réciproque » du théorème de Thalès

\Thales [Reciproque, (autres clés)] {\Noms des points considérés)}{a}{b}{c}{d}{e}{f}

\Thales [Reciproque] {OABCD} {a} {b} {c} {d} {}}



- La clé **(Reciproque)** (valeur par défaut : false) permet de rédiger la rédaction d'un exercice utilisant la « réciproque » du théorème de Thalès.
  - \* La clé (**Produit**) (valeur par défaut : false) utilise l'égalité des produits en croix pour prouver que les droites sont parallèles ou non. Les paramètres e et f sont vides qu'on utilise ou pas des nombres entiers.
  - \* La clé (Simplification) (valeur par défaut : true) est activée par défaut pour simplifier les écritures fractionnaires.
  - \* Les clés (Droites), (Segment), (Propor), (Figure), (FigureSeule), (Figurecroisee), (FigurecroiseeSeule), (F

# La trigonométrie

 $Trigo[\langle clés \rangle] {\langle Nom du triangle \rangle} {a} {b} {c}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire parmi les clés (Cosinus), (Sinus),
   (Tangente), pour paramétrer la commande;
- (Nom du triangle) désigne le nom du triangle, donné comme en mathématiques (le triangle ABC); le sommet de l'angle droit étant au centre; le sommet de l'angle sur lequel on travaille étant placé en premier;
- a, b et c sont des nombres connus ou non (paramètres obligatoires) représentant :
  - le côté adjacent à l'angle, l'hypoténuse du triangle rectangle et la mesure de l'angle considéré lorsqu'on souhaite utiliser le **cosinus** de l'angle aigu;
  - le côté opposé à l'angle, l'hypoténuse du triangle rectangle et la mesure de l'angle considéré lorsqu'on souhaite utiliser le **sinus** de l'angle aigu;
  - le côté opposé à l'angle, le côté adjacent à l'angle et la mesure de l'angle considéré lorsqu'on souhaite utiliser la **tangente** de l'angle aigu.

Dans chaque cas, un de ces paramètres doit être vide pour induire le calcul correspondant.

- La clé (**Cosinus**) (valeur par défaut : false) effectue, en fonction des paramètres, les calculs de longueurs ou d'angle en utilisant le cosinus d'un angle aigu.
  - \*La clé (**Propor**) (valeur par défaut : false) affiche les calculs en utilisant l'écriture basée sur la proportionnalité.
  - \*La clé (Precision) (valeur par défaut : 2) indique la précision de l'arrondi dans les calculs.
  - $\star$ La clé (Unite) (valeur par défaut : cm) permet le changement d'unité dans l'écriture finale de la longueur cherchée.
- La clé **(Sinus)** (valeur par défaut : false) effectue, en fonction des paramètres, les calculs de longueurs ou d'angle en utilisant le sinus d'un angle aigu.
  - \* Les clés (Propor), (Precision) et (Unite) sont également disponibles pour la clé (Sinus).
- La clé **(Tangente)** (valeur par défaut : false) effectue, en fonction des paramètres, les calculs de longueurs ou d'angle en utilisant la tangente d'un angle aigu.

- \* Les clés (Propor), (Precision) et (Unite) sont également disponibles pour la clé (Tangente).
- La clé (Perso) (valeur par défaut : false) permet de personnaliser la rédaction utilisée grâce à la commande \RedactionTrigo qui est associée aux commandes \NomTriangle, \NomAngleDroit, \NomSommetA et \NomSommetC.
- La clé (Figure) (valeur par défaut : false) affiche une figure en accord avec les informations données.
  - \* La clé (Angle) (valeur par défaut : 0) modifie l'orientation des figures.
  - \* La clé (Echelle) (valeur par défaut : 1cm) modifie l'unité de longueur des figures.
- La clé **(FigureSeule)** (valeur par défaut : false) affiche une figure *seule* en accord avec les informations données.
  - \* Les clés (Angle) et (Echelle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).

# Les positions relatives de deux droites

\ProprieteDroites[(clés)]{a}{b}{c}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a, b et c sont les droites utilisées par les propriétés.
- La clé (Num) (valeur par défaut : 1) permet de choisir la propriété à utiliser.
- La clé (CitePropriete) (valeur par défaut : false) ajoute la propriété utilisée à la rédaction.
- La clé **(Brouillon)** (valeur par défaut : false) fait apparaître, *en complément*, une rédaction succincte de la solution.
- La clé  $\langle Figure \rangle^{\sc C}$  (valeur par défaut : false) associe une figure à la propriété utilisée.
- La clé (Remediation) (valeur par défaut : false) affiche une situation de remédiation, à la fois pour la rédaction et pour la clé (Brouillon).

# Le repérage

\Reperage [\langle cl\u00e9s] {\Liste des \u00e9l\u00e9ments \rangle}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Liste des éléments) est donnée sous la forme :
  - 1/A; -1.5/B pour le repérage sur une droite (ou demi-droite) graduée;
  - 1/2/A; -1.5/3/B pour le repérage dans le plan;
  - 1/3/5/A; -1.5/-2/3/B pour le repérage sur un pavé droit.

Attention, lors de leurs utilisations respectives, ces listes doivent être non vides.

- La clé (Unitex) (valeur par défaut : 1) change l'unité de longueur. Elle est donnée en centimètre.
- La clé (AffichageGrad) (valeur par défaut : false) affiche les graduations complètes.
- La clé (AffichageNom) (valeur par défaut : false) affiche le nom des points.
- La clé (AffichageAbs) (valeur par défaut : 0) affiche les abscisses des points. Si cette clé est positionnée à 1, on affiche les abscisses décimales. Si cette clé est positionnée à 2, on affiche les abscisses, lorsqu'elles le sont, en écritures fractionnaires. Si cette clé est positionnée à 3, on affiche « une situation à compléter ».
- La clé (Pasx) (valeur par défaut : 1) change l'unité du repère utilisé pour le placement des points.
- La clé (DemiDroite) (valeur par défaut : false) affiche une demi-droite graduée.
- La clé (ValeurOrigine) (valeur par défaut : 0) modifie la valeur numérique de l'origine du repère.
  - $\star~$  La clé  $\langle ValeurUnitex \rangle$  (valeur par défaut : 1) modifie la valeur affichée pour l'abscisse de l'unité utilisée.

#### Repérage du plan

- La clé (Plan) (valeur par défaut : false) permet d'afficher un repère du plan.
  - $\star$  La clé **(Unitey)** (valeur par défaut : 1) change l'unité de longueur sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre.
  - $\star~$  La clé  $\langle Pasy \rangle$  (valeur par défaut : 1) change l'unité du repère utilisé pour le placement des points sur l'axe des ordonnées.
  - \* La clé (ValeurUnitey) (valeur par défaut : 1) modifie la valeur de l'ordonnée de l'unité utilisée.
  - \* La clé (Lecture Coord) (valeur par défaut : false) trace les supports de lecture des coordonnées d'un point.
  - \* Les clés (Unitex), (Pasx), (ValeurUnitex), (AffichageNom), (AffichageGrad) et (AffichageAbs) sont également disponibles pour la clé (Plan).
- La clé (Trace) (valeur par défaut : false) indique s'il y a des tracés à faire.
  - \* La clé (ListeSegment) (valeur par défaut : {}) représente la liste des segments à tracer et est indiquée sous la forme ListeSegment={12,35...} où 1, 2, 3, 5... sont les numéros des points placés par la commande.
  - \* Les clés (Unitex), (Pasx), (ValeurUnitex), (Unitey), (Pasy), (ValeurUnitey) et (AffichageNom) sont également disponibles pour la clé (Trace).

#### Repérage dans l'espace

- La clé (Espace) (valeur par défaut : false) permet d'afficher un repère de l'espace sur un pavé droit (par défaut).
  - \*Les clés (Unitex), (Unitey), (Unitez) (valeurs par défaut : 2 / 2.5 / 1.5) indiquent les dimensions du pavé droit respectivement en x, en y et en z.
  - $\star$ Les clés  $\langle Pasx \rangle$ ,  $\langle Pasy \rangle$ ,  $\langle Pasz \rangle$  (valeurs par défaut : 1 / 1 / 1) indiquent combien d'unités de repérage vont représenter l'arête associée.
  - $\star La$  clé (EchelleEspace) (valeur par défaut : 50) applique :
    - un zoom avant sur le pavé droit si sa valeur absolue devient supérieure à 50;
    - un zoom arrière sur le pavé droit si sa valeur absolue devient inférieure à 50.

Une valeur négative oriente différemment les axes.

- \* Les clés (AffichageNom) et (AffichageCoord) sont également disponibles pour la clé (Espace).
- La clé (Sphere) (valeur par défaut : false) affiche un repère de l'espace sur une sphère.
  - \* La clé (AnglePhi) (valeur par défaut : 30) modifie l'angle de rotation de la sphère autour de l'axe vertical.
  - $\star$  La clé (**EchelleEspace**) (valeur par défaut : 75) modifie l'échelle de la projection de la sphère. Elle n'a pas la même signification que pour le cas du pavé droit.
  - \* Les clés (AffichageNom) et (AffichageCoord) sont également disponibles pour la clé (Sphere).

# Pyramide de nombre

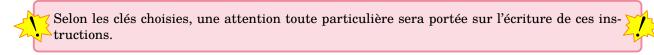
\PyramideNombre [ $\langle clé \rangle$ ] {c1,c2...}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c1,c2... indique le contenu des cases de la pyramide. Le nombre de déclarations doit être en accord avec le nombre de cases.
- La clé (Etages) (valeur par défaut : 5) modifie le nombre d'étages de la pyramide.
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 2cm) modifie la largeur des cases de la pyramide.
- La clé (Hauteur) (valeur par défaut : 1cm) modifie la hauteur des cases de la pyramide.
- La clé (Inverse) (valeur par défaut : false) inverse le sens de la pyramide.

# Programme de calcul

\ProgCalcul[(clés)]{i1, i2...}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- i1, i2... indiquent les instructions du programme de calcul.



- La clé (Direct) (valeur par défaut : true) indique si le calcul se fait de manière directe ou indirecte.
- La clé (Ecart) (valeur par défaut : 2em) modifie la distance horizontale entre deux calculs consécutifs.
- La clé  $\langle SansCalcul \rangle$  (valeur par défaut : false) permet d'afficher les étapes de calculs « sans calculs automatisés ». La clé  $\langle SansCalcul \rangle$  est incompatible avec la clé  $\langle Direct \rangle$ .
- $\bullet$  La clé  $\langle Enonce \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche, dans un style choisi, les instructions d'un programme de calcul.
  - \* La clé (Nom) (valeur par défaut : {}) modifie le nom du programme de calcul.
  - $\star$  La clé ( Couleur Cadre ) (valeur par défaut : black) modifie la couleur du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul.
  - $\star$  La clé (CouleurFond) (valeur par défaut : gray !10) modifie la couleur de fond du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul.
  - $\star$  La clé (Largeur) (valeur par défaut : 0.95\linewidth) modifie la largeur du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul.
  - \* La clé (Epaisseur) (valeur par défaut : 0.75pt) modifie l'épaisseur du tracé du cadre entourant l'énoncé du programme de calcul.
  - $\star$  La clé (**Pointilles**) (valeur par défaut : 0) modifie la longueur des pointillés laissant ainsi à l'élève la place pour indiquer un résultat ou un calcul.
- La clé (ThemePerso) (valeur par défaut : false) permet, avec quelques connaissances sur le package LATEX tcolorbox de personnaliser le style du cadre à l'aide du style ProgCalcul.
- La clé **(Application)** (valeur par défaut : false) affiche à la fois l'énoncé du programme de calcul et un exemple de calcul.
  - \* La clé (Details)(valeur par défaut : false) affiche le détail des calculs effectués.
  - $\star$  Les clés (SansCalcul) et (ThemePerso) sont compatibles avec la clé (Application).

# Les nombres premiers

 $\Decomposition[\langle clés \rangle] \{a\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- a est le nombre entier considéré (paramètre obligatoire).
- La clé **(Tableau)** (valeur par défaut : false) écrit la décomposition du nombre entier choisi sous la forme d'une suite centrée d'égalités.
- La clé **(TableauVertical)** (valeur par défaut : false) écrit la décomposition sous la forme d'un tableau présentant la décomposition sur le côté droit du tableau.
- La clé **(TableauVerticalVide)** (valeur par défaut : false) permet de faire compléter par les élèves euxmêmes.
  - $\star$  La clé  $\langle Dot \rangle$  (valeur par défaut : \dotfill) modifie le remplissage des cellules vides du tableau permettant ainsi de ne pas induire directement le nombre de facteurs premiers.

- La clé **(Exposant)** (valeur par défaut : false) écrit *uniquement* la décomposition du nombre entier considéré en utilisant *éventuellement* les puissances.
- La clé **(Longue)** (valeur par défaut : false) écrit *uniquement* la décomposition du nombre entier considéré sans utiliser les puissances.
- La clé (AII) (valeur par défaut : false) regroupe le résultat des deux clés (Tableau) et (Exposant).
- La clé **(Nombre)** (valeur par défaut : false) impose un facteur pour la décomposition du nombre entier choisi.
- La clé (AllNombre) (valeur par défaut : false) regroupe le résultat des deux clés (Nombre) et (Exposant).
- La clé (Arbre) (valeur par défaut : false) trace un arbre de décomposition *simple*.
- La clé **(ArbreComplet)** (valeur par défaut : false) trace un arbre *complet* de décomposition, plus lisible pédagogiquement.
- La clé (ArbreVide) (valeur par défaut : false) permet de créer une structure vide déjà préparée.
- La clé (Diviseurs) (valeur par défaut : false) donne la liste des diviseurs du nombre considéré.
- La clé (**DiviseursT**) (valeur par défaut : false) donne la liste des diviseurs du nombre considéré sous la forme d'un tableau.

# La représentation graphique de fractions

 $\Gamma(\langle clés \rangle) \{a/b\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le numérateur et b le dénominateur de la fraction considérée.
- La clé (Disque) (valeur par défaut : true) dessine un schéma sous forme de disque.
  - \* La clé (Rayon) (valeur par défaut : 2 cm) modifie le rayon du disque.
- La clé (Regulier) (valeur par défaut : false) dessine un schéma sous forme de polygone régulier.
  - \* La clé (Cotes) (valeur par défaut : 5) spécifie le nombre de côtés du polygone régulier utilisé.
  - \* La clé (Rayon) (valeur par défaut : 2 cm) modifie le rayon du cercle circonscrit au polygone régulier utilisé.
- La clé (**Segment**) (valeur par défaut : false) dessine un schéma sous forme de segment.
  - \* La clé (Longueur) (valeur par défaut : 5 cm) modifie la longueur du segment utilisé.
- La clé (Triangle) (valeur par défaut : false) dessine un schéma sous forme d'un triangle équilatéral.
  - \* La clé (Longueur) (valeur par défaut : 5 cm) modifie la longueur du côté du triangle équilatéral.
  - $\star~$  La clé (Parts) (valeur par défaut : 3) indique le partage des côtés du triangle équilatéral.
- La clé (Rectangle) (valeur par défaut : false) dessine un schéma sous forme de rectangle.
  - $\star~$  La clé  $\langle \textbf{Longueur} \rangle$  (valeur par défaut : 5 cm) modifie la longueur du rectangle.
  - $\star~$  La clé  $\langle \textbf{Largeur} \rangle$  (valeur par défaut : 2 cm) modifie la largeur du rectangle.
  - \* La clé (Multiple) (valeur par défaut : 1) indique le partage de la « largeur » du rectangle.
- La clé (Reponse) (valeur par défaut : false) représente la fraction sur le schéma choisi.
  - \* La clé (**Couleur**) (valeur par défaut : green) modifie la couleur utilisée pour indiquer la réponse. Elle doit être donnée dans un format reconnu par METAPOST. Par conséquent, on peut utiliser white, red, 0.95white, red+blue, (0.5,1,0.25)...
  - $\star~$  La clé  $\langle {\sf Hachures} \rangle$  (valeur par défaut : false) hachure la réponse au lieu de la colorier.
  - $\star$  La clé (**Epaisseur**) (valeur par défaut : 1) uniquement active en étant associée à la clé (**Hachures**), est un coefficient d'agrandissement (réduction) de la taille utilisée par défaut par METAPOST pour tracer les hachures.

# Décomposer une fraction décimale

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le numérateur et b le dénominateur de la fraction décimale considérée.
- La clé (Complete) (valeur par défaut : false) écrit la décomposition chiffre par chiffre de la partie décimale.
- La clé **(SansZero)** (valeur par défaut : false) écrit la décomposition de la partie décimale sans les zéros « inutiles ».
- La clé **(Remediation)** (valeur par défaut : false) remplace les nombres et chiffres de la décomposition par des ...
  - \* Les clés (SansZero) et (Complete) sont disponibles également avec la clé (Remediation).

# La simplification d'écritures fractionnaires

 $Simplification[\langle clés \rangle] \{a\}\{b\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a et b sont les nombres entiers relatifs considérés (paramètres obligatoires).
- La clé **(Details)** (valeur par défaut : false) écrit le détail de la simplification. Celle-ci se fait avec le PGCD des deux nombres.
- La clé  $\langle AII \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche le détail de la simplification et la simplification elle-même.
- La clé (Longue) (valeur par défaut : false) décompose, à l'aide des diviseurs successifs, la simplification.
- La clé **(Contraire)** (valeur par défaut : 0) permet d'écrire les égalités de quotients dans le sens contraire de la simplification.
- La clé (Fleches)<sup>2</sup> (valeur par défaut : false) écrit la simplification de manière fléchée et personnalisable.

\Simplification[Fleches] {a1/f1/a2} {b1/f2/b2}

- a, a1 sont les numérateurs respectifs de la première fraction et de la deuxième fraction;
- b, b1 sont les dénominateurs respectifs de la première fraction et de la deuxième fraction;
- f1, f2 sont les annotations à mettre sur les flèches utilisées.

# Ranger des nombres rationnels relatifs

\Rangement[\langle cl\u00e9s\rangle] \langle (\langle cl\u00e9s\rangle) \rangle (\lang

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (liste de nombres) est donnée sous la forme :
  - n1/d1, n2/d2... s'il s'agit d'une liste de nombres en écritures fractionnaires
  - n1,n2... s'il s'agit d'une liste de nombres décimaux.
- La clé (Decroissant) (valeur par défaut : false) donne le rangement dans l'ordre décroissant.
- La clé (Strict) (valeur par défaut : true) permet d'utiliser des inégalités larges.
- La clé (Fraction) (valeur par défaut : false) permet d'effectuer un rangement de nombres rationnels.





 ★ La clé (Details) (valeur par défaut : false) affiche le rangement des nombres rationnels écrits avec le même dénominateur.

### Les puissances

 $\P \simeq {\langle a \rangle} {\langle b \rangle}$ 

— a est une expression et b est un nombre entier relatif.

# La proportionnalité

\Propor[(clés)] {(Liste des éléments par colonne)}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨Liste des éléments par colonne⟩ est donnée sous la forme c1-l1 / c1-l2, c2-l1 / c2-l2...
- La clé (GrandeurA) (valeur par défaut : Grandeur A) modifie la légende de la première ligne.
- La clé (GrandeurB) (valeur par défaut : Grandeur B) modifie la légende de la deuxième ligne.
- La clé (Math) (valeur par défaut : false) permet d'inscrire des éléments mathématiques dans le tableau.
- La clé **(Stretch)** (valeur par défaut : 1) est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau.
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 1cm) modifie la largeur des colonnes « numériques » du tableau.
- La clé (Couleur Tab) (valeur par défaut : gray !15) modifie la couleur de la première colonne du tableau.
  - \FlechesPH{a}{b}{\texte\}2 pour relier les marqueurs Ha et Hb par une flèche associée au texte \texte\;
  - \FlechesPB{a}{b}{\texte}\} $^{2}$  pour relier les marqueurs Ba et Bb par une flèche associée au texte \texte\;
  - \FlecheCoef{\(\texte\)}\$ pour tracer, sur la droite du tableau, une flèche indiquant (ou pas) le coefficient de proportionnalité (ou pas) associée au texte \(\texte\);
  - \FlecheCoefDebut{\texte\} pour tracer, sur la gauche du tableau, une flèche indiquant (ou pas) le coefficient de proportionnalité (ou pas) associée au texte \texte\;
  - \FlecheLineaireH{a}{b}{c}{opération} pour associer linéairement les marqueurs Ha et Hb avec opération afin d'obtenir le marqueur Hc.

# Les pourcentages

 $\operatorname{Pourcentage}[\langle \operatorname{cl\acute{e}s} \rangle] \{t\} \{q\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- t représente le taux de pourcentage et q la quantité.
- La clé (Appliquer) (valeur par défaut : true) affiche la résolution « décimale » du calcul.
  - \* La clé (Fractionnaire) (valeur par défaut : false) affiche le calcul avec l'écriture fractionnaire du pourcentage.
- La clé (Concret) (valeur par défaut : false) donne un caractère concret aux calculs.
  - \* La clé (Unite) (valeur par défaut : g) permet de choisir l'unité utilisée dans les calculs.

#### Augmentation / Diminution en pourcentage

- La clé (Augmenter) (valeur par défaut : false) écrit la résolution d'un exercice où une quantité « subit » une augmentation.
  - \* La clé (AideTableau) (valeur par défaut : false) associe un tableau pour mieux comprendre le calcul.
  - \* La clé (GrandeurA) (valeur par défaut : Grandeur A) modifie la légende de la première ligne du tableau.
  - \* La clé (GrandeurB) (valeur par défaut : Total) modifie la légende de la deuxième ligne du tableau.
  - \* La clé (Couleur Tab) (valeur par défaut : gray !15) modifie la couleur de la première colonne du tableau.
  - \* La clé (Formule) (valeur par défaut : false) utilise les formules de la classe de 3e pour la résolution.
  - \* Les clés (Concret) et (Unite) sont aussi disponibles pour la clé (Augmenter).
- La clé **(Reduire)** (valeur par défaut : false) écrit la résolution d'un exercice où une quantité « subit » une réduction.
  - \* La clé (MotReduction) (valeur par défaut : diminution) modifie le mot « diminution » dans la résolution.
  - \* Les clés (AideTableau), (GrandeurA), (GrandeurB), (CouleurTab) et (Formule) sont également disponibles pour la clé (Reduire).
- La clé **(Calculer)** (valeur par défaut : false) affiche la résolution d'un calcul de pourcentage sous la forme d'un tableau.

#### Les ratios

\Ratio[\clés\] {\Liste des éléments du ratio\}

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- 〈Liste des éléments du ratio〉 est donnée :
  - si on souhaite une figure, sous la forme a,b pour un ratio a:b ou sous la forme a,b,c pour un ratio a:b:c;
  - si on veut un tableau de proportionnalité, sous la forme nom1 / v1 / r1, nom2 / v2 / r2...
- La clé **⟨Figure⟩** (valeur par défaut : false) affiche un schéma (sous forme de barre partagée) en adéquation avec le ratio demandé.
  - $\star~$  La clé  $\langle \textbf{Longueur} \rangle$  (valeur par défaut : 5 cm) modifie la longueur de la barre.
  - \* La clé (TexteTotal) (valeur par défaut : quantité) modifie le texte représentant la totalité de la barre.
  - $\star$  La clé (**TextePart**) (valeur par défaut : part) modifie le texte représentant les parts. Le pluriel est géré... mais dans les cas simples (pluriel avec un s).
  - \* Les clés (CouleurUn), (CouleurDeux), (CouleurTrois) (valeurs par défaut : gris, 0.5gris+0.5blanc, blanc) modifient les couleurs de remplissage des différentes parties du schéma. Elles sont données dans le langage METAPOST.
- La clé (FigureCours) (valeur par défaut : false) affiche une figure en accord avec un cours, une définition.
  - \* Les clés (Longueur), (CouleurUn), (CouleurDeux) et (CouleurTrois) sont également disponibles.
- La clé (Tableau) (valeur par défaut : false) affiche un tableau de proportionnalité pré-rempli.
  - \* La clé (**GrandeurA**) (valeur par défaut : Grandeur A) modifie la légende de la première ligne.
  - \* La clé (GrandeurB) (valeur par défaut : Part(s)) modifie la légende de la deuxième ligne.
  - \* La clé (Largeur) (valeur par défaut : 1 cm) modifie la largeur des colonnes « numériques » du tableau.
  - $\star$  La clé (**Stretch**) (valeur par défaut : 1) est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau.
  - \* La clé (Couleur Tab) (valeur par défaut : gray !15) modifie la couleur de la première colonne du tableau.
  - \* La clé (Nom) (valeur par défaut : false) affiche le nom des colonnes du tableau.
  - $\star \ \ On \ peut \ utiliser \ une \ des \ commandes \ \ \ ou \ \ \ \ qui \ affichent \ le \ coefficient \ de \ proportionnalité.$

# Les statistiques

\Stat [\langle clés \rangle] \{ \langle Données \rangle \}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (Données) sont écrites :
  - sous la forme valeur/effectif dans le cas quantitatif;
  - sous la forme catégorie/effectif dans le cas qualitatif;
  - sous la forme valeur1, valeur2... dans le cas d'une liste de données ou d'un sondage.
- La clé (Qualitatif) (valeur par défaut : false) permet de faire des statistiques sur un caractère qualitatif.
- $\bullet$  La clé  $\langle Liste \rangle$  (valeur par défaut : false) permet de faire des statististiques sur une liste de données quantitatives.
- La clé **(Sondage)** (valeur par défaut : false) permet de faire des statististiques sur les résultats d'un sondage quantitatif ou qualitatif.

#### Les tableaux de données

• La clé (Tableau) (valeur par défaut : false) affiche le tableau associé à la série statistique.



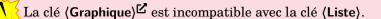
La clé (**Tableau**) est incompatible avec la clé (**Liste**).



- $\star$  La clé  $\langle Stretch \rangle$  (valeur par défaut : 1) est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau.
- $\star\,$  La clé (Couleur Tab) (valeur par défaut : gray !15) modifie la couleur utilisée pour colorier la première ligne et la première colonne.
- ★ La clé (Largeur) (valeur par défaut : 1 cm) modifie la largeur des colonnes du tableau (sauf la première).
- \* La clé (TableauVide) (valeur par défaut : false) affiche un tableau... vide.
- \* La clé (Donnee) (valeur par défaut : Valeurs) modifie la légende de la première ligne du tableau.
- $\star~$  La clé  $\langle \text{Effectif} \rangle$  (valeur par défaut : Effectif(s)) modifie la légende de la deuxième ligne du tableau.
  - $\star$  La clé  $\langle {\sf EffVide} \rangle$  (valeur par défaut : false) vide la ligne des effectifs lorsque la clé est positionnée à true.
- $\star$  La clé (Frequence) (valeur par défaut : false) affiche, dans le tableau, les fréquences en pourcentage (arrondies à l'unité).
  - $\star$  La clé (**FreqVide**) (valeur par défaut : false) vide la ligne des fréquences lorsque la clé est positionnée à true.
- $\star$  La clé  $\langle Angle \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche, dans le tableau, les angles (arrondis à l'unité) associés à la construction d'un diagramme circulaire.
- ★ La clé (SemiAngle) (valeur par défaut : false) affiche, dans le tableau, les angles (arrondis à l'unité) associés à la construction d'un diagramme semi-circulaire.
  - $\star$  La clé  $\langle AngVide \rangle$  (valeur par défaut : false) vide la ligne des angles lorsque la clé est positionnée à true.
- \* la clé (ECC) (valeur par défaut : false) affiche, dans le tableau, les effectifs cumulés croissants.
  - $\star$  La clé  $\langle {\sf ECCVide} \rangle$  (valeur par défaut : false) vide la ligne des effectifs cumulés croissants lorsque la clé est positionnée à true.
- \* La clé  $\langle ColVide \rangle$  (valeur par défaut : 0) vide la colonne numérotée  $\langle ColVide \rangle$  sauf la ligne des données de la série.
- ⋆ La clé (Total) (valeur par défaut : false) affiche une colonne supplémentaire pour indiquer les totaux.
  - \* La clé (**TotalVide**) (valeur par défaut : false) vide la colonne des totaux.

#### **Graphiques statistiques**

• La clé (**Graphique**) (valeur par défaut : false) trace un diagramme statistique choisi par l'utilisateur.





- \* La clé (Batons)(valeur par défaut : true) affiche un diagramme en bâtons.
  - $\star$  La clé  $\langle {\sf Unitex} \rangle$  (valeur par défaut : 0.5) indique l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en centimètre.
  - $\star$  La clé  $\langle {\sf Unitey} \rangle$  (valeur par défaut : 0.5) indique l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre.
  - \* La clé (Grille) (valeur par défaut : false) affiche une grille de lecture des valeurs.
  - \* Les clés (Pasx) et (Pasy) (valeur par défaut : 1) règlent le pas horizontal et vertical de la grille. Elle est donnée en nombre d'(Unitex) et d'(Unitey).
  - \* La clé (Donnee) (valeur par défaut : Valeurs) indique la légende de l'axe des abscisses.
  - \* La clé (Effectif) (valeur par défaut : Effectif(s)) indique la légende sur l'axe des ordonnées.
  - \* La clé (Origine) (valeur par défaut : 0) modifie la valeur de l'origine du repère.
  - $\star~$  La clé  $\langle AbscisseRotation \rangle$  (valeur par défaut : false) positionne, en abscisse, le texte horizontalement ou verticalement.
- \* La clé (Angle) (valeur par défaut : false) affiche un diagramme circulaire.
  - ⋆ La clé ⟨Rayon⟩ (valeur par défaut : 3 cm) modifie le rayon du diagramme circulaire construit.
  - $\star$  La clé (AffichageAngle) (valeur par défaut : false) indique si les angles des secteurs angulaires sont affichés. Seuls sont affichés les angles supérieurs ou égaux à 15°.
  - \* La clé (LectureInverse) (valeur par défaut : false) commence le tracé du diagramme circulaire par la gauche.
  - \* La clé (Hachures) (valeur par défaut : false) hachure les différents secteurs du diagramme.
  - $\star$  La clé  $\langle ListeCouleurs \rangle$  (valeur par défaut :  $\{ white \} \rangle$  permet de colorier les différents secteurs



Si la clé  $\langle ListeCouleurs \rangle$  comporte moins de couleurs que de secteurs, les couleurs manquantes sont positionnées à white.

De plus, la clé (ListeCouleurs) est incompatible avec la clé (Hachures).



- \* La clé (SemiAngle) (valeur par défaut : false) affiche un diagramme semi-circulaire. Les clés (Rayon), (AffichageAngle), (ListeCouleurs), (Hachures) et (LectureInverse) sont également disponibles pour la clé (SemiAngle).
- La clé  $\langle Representation \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche une série longue de données sous une forme graphique.
  - \* Les clés  $\langle Xmin \rangle / \langle Xmax \rangle$  (valeur par défaut : 0/5.5) gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.
  - \* Les clés  $\langle Ymin \rangle / \langle Ymax \rangle$  (valeur par défaut : 0/5.5) gèrent verticalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.
  - ★ Les clés (Xstep)/(Ystep) (valeur par défaut : 1) indiquent le nombre d'unités par centimètre sur les axes.
  - $\star$  Les clés  $\langle LabelX \rangle / \langle LabelY \rangle$  (valeur par défaut : {}) gèrent la légende des axes.
  - \* La clé (Grille) (valeur par défaut : false) affiche une grille.
  - \* La clé (PasGrilleX) (valeur par défaut : 1) indique le pas de la grille sur l'axe des abscisses.
  - \* La clé (PasGrilleY) (valeur par défaut : 1) indique le pas de la grille sur l'axe des ordonnées.
  - \* La clé (Graduation) (valeur par défaut : false) indique les graduations complètes sur les deux axes.
  - \* La clé (CouleurTrace) (valeur par défaut : black) modifie la couleur du tracé de la courbe.
  - \* La clé (Relie) (valeur par défaut : false) relie les points avec une courbe de Bézier.
  - \* La clé (RelieSegment) (valeur par défaut : false) relie les points avec des segments.
  - \* La clé (Invisible) (valeur par défaut : false) rend invisible les points dans le repère.
  - \* La clé (CouleurTrace) (valeur par défaut : false) modifie la couleur du tracé associé aux clés (Relie) et (RelieSegment).
  - \* La clé (CouleurPoint) (valeur par défaut : red) modifie la couleur du marquage des points.

#### Les indicateurs statistiques

- La clé (EffectifTotal) (valeur par défaut : false) indique le calcul (s'il est nécessaire) de l'effectif total.
- La clé (**Etendue**) (valeur par défaut : false) affiche *le calcul* de l'étendue de la série considérée.
  - \* La clé (Concret) (valeur par défaut : false) permet d'afficher l'unité choisie.
  - \* La clé (Unite) (valeur par défaut : {}) indique l'unité à afficher.
- La clé (Mediane) (valeur par défaut : false) affiche le calcul de la médiane de la série considérée.
  - \* La clé (Coupure) (valeur par défaut : 10) modifie le nombre de données à écrire avant de passer à la ligne pour poursuivre l'écriture des données.
- La clé (Moyenne) (valeur par défaut : false) affiche le calcul de la moyenne de la série considérée.
  - \* La clé (Precision) (valeur par défaut : 2) modifie la précision du résultat du calcul de la moyenne.
  - \* La clé (SET) (valeur par défaut : false) permet de ne pas afficher le détail du calcul de l'effectif total.
  - \* La clé (**Coupure**) (valeur par défaut : 10) modifie le nombre de données à écrire avant de passer à une écriture « raccourcie » de la somme des données.

# Les probabilités

\Proba[(clés)] { (Liste des évènements et probabilités)}

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- (Liste des évènements et probabilités) est donnée sous la forme :
  - e1/p1 , e2/p2... pour les arbres de probabilités;
  - n1/d1/e1, n2/d2/e2... pour les échelles de probabilités.

Attention, ces listes doivent être non vides.

La clé obligatoire est :

- soit la clé ⟨**Echelle**⟩ □:
- soit la clé ⟨**Arbre**⟩ □.

#### Les échelles de probabilité

- La clé (**Echelle**) (valeur par défaut : false) affiche une échelle de probabilité.
  - $\star$  La clé (**LongueurEchelle**) (valeur par défaut : 5) modifie la longueur de l'échelle de probabilité. Elle est donnée en *centimètre*.
  - $\star$  La clé  $\langle \mathsf{Grille} \rangle$  (valeur par défaut : 1) affiche un partage équitable de l'échelle de probabilité basée sur la valeur donnée.
  - \* La clé (Affichage) (valeur par défaut : 0) affiche :
    - l'échelle vide si elle vaut 0;
    - l'échelle et les flèches associées aux probabilités données si elle vaut 1;
    - l'échelle, les flèches associées aux probabilités données et le nom des évènements si elle vaut 2;
    - l'échelle, les flèches associées aux probabilités données et les probabilités si elle vaut 3;
    - l'échelle, les flèches associées aux probabilités données, le nom des évènements et les probabilités si elle vaut 4.

#### Les arbres de probabilité

- La clé (**Arbre**) (valeur par défaut : false) affiche un arbre de probabilité.
  - $\star~$  La clé (Branche) (valeur par défaut : 2) indique la longueur des branches. Elle est donnée en  $centim\`etre$ .
  - \* La clé  $\langle Angle \rangle$  (valeur par défaut : 60) définit l'angle entre les deux premières branches de l'arbre. L'angle entre les branches secondaires représente la moitié de l'angle de référence.
  - \* La clé (Rayon) (valeur par défaut : 0.25) permet « d'aérer »le texte situé sur chaque nœud de l'arbre. Elle est donnée en centimètre.

#### Les fonctions affines

 $\Gamma(c) = \Gamma(c)$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- a, b, c et d sont des valeurs numériques décimales relatives connues ou non.
- La clé (Definition) (valeur par défaut : false) écrit la définition de la fonction à l'aide de →.
  - \* La clé (Nom) (valeur par défaut : f) modifie le nom de la fonction utilisée.
  - $\star$  La clé (Variable) (valeur par défaut : x) modifie le nom de la variable utilisée.
- La clé (Ecriture) (valeur par défaut : false) écrit la définition de la fonction sous sa forme littérale.
  - \* Les clés (Nom) et (Variable) sont également disponibles pour la clé (Ecriture).
- La clé  $\langle Image \rangle$  (valeur par défaut : false) calcule l'image de la valeur a par une fonction affine définie par  $x \mapsto bx + c$ .
  - \* La clé (Ligne) (valeur par défaut : false) affiche le calcul en ligne.
  - $\star~$  La clé  $\langle {\bf ProgCalcul} \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche le calcul en le présentant sous la forme d'un programme de calcul.
  - \* Les clés (Nom) et (Variable) sont également disponibles pour la clé (Image).
- La clé (Antecedent) (valeur par défaut : false) calcule l'antécédent de a par la fonction  $x \mapsto bx + c$ .
  - \* La clé (ProgCalcul) est également disponible pour la clé (Antecedent).
- La clé (**Retrouve**) (valeur par défaut : false) détermine la fonction affine dont la représentation graphique passe par les points (a; b) et (c; d).

#### La représentation graphique d'une fonction affine

- La clé  $\langle Redaction \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche « une » rédaction associée à la représentation graphique de la fonction. Les paramètres a et b permettent de définir la fonction affine étudiée  $(x \mapsto ax + b)$ , c et d sont les abscisses des points à utiliser pour le tracé. Les cas des fonctions linéaires (d ne sera pas utilisé) et des fonctions constantes (c et d ne sont pas utilisés) sont gérés.
- La clé (**Graphique**) (valeur par défaut : false) trace une représentation graphique de la fonction définie.
  - \* La clé (Unitex) (valeur par défaut : 1) modifie l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en centimètre.
  - \* La clé (Unitey) (valeur par défaut : 1) modifie l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre.
  - \* La clé (VoirCoef) (valeur par défaut : false) affiche la lecture graphique du coefficient directeur.
  - $\star$  La clé  $\langle ACoef \rangle$  (valeur par défaut : 0) indique l'abscisse du point permettant la lecture graphique du coefficient directeur.

#### Les fonctions

\Fonction[\langle cl\u00e9s\right] \{\Liste des valeurs\right\}

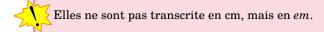
- (clés) constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- (Liste des valeurs) est:
  - un ensemble non vide de valeurs numériques dont on veut calculer l'image par la fonction considérée;
  - un ensemble de la forme tav1/x1/y1/tar1§tav2/x2/y2/tar2... avec tav1 angle polaire de la tangente « d'arrivée » au point (x1,y1) et tar1 angle polaire de la tangente de « sortie » au point (x1,y1).

- La clé **(Calcul)** (valeur par défaut : x) indique la fonction à utiliser pour les calculs effectués dans le tableau affiché. Il n'y a aucun contrôle sur le nombre à afficher!
- Elle est également utilisée pour l'affichage de la définition et de l'écriture de la fonction. Elle s'écrit sous forme informatique: 2\*x pour 2x, x\*\*2 pour  $x^2$ ... Elle s'écrit en cohérence avec la variable utilisée. Pour l'affichage ou l'écriture de la fonction, il faut protéger avec des  $\{...\}$  ce qui convient de l'être.
  - \* La clé (Tableau) (valeur par défaut : false) crée et affiche un tableau de valeurs.
  - \* La clé (Largeur) (valeur par défaut : 5 mm) modifie la largeur des cellules du tableau.
  - \* La clé (Nom) (valeur par défaut : f) modifie le nom de la fonction.
  - \* La clé (Variable) (valeur par défaut : x) modifie le nom de la variable.
  - \* La clé (**Definition**) (valeur par défaut : false) écrit la définition de la fonction sous la forme  $\cdots \mapsto \dots$
  - \* La clé (**Ecriture**) (valeur par défaut : false) écrit la fonction sous sa forme littérale.
- La clé **(Points)** (valeur par défaut : false) permet de construire la représentation graphique d'une fonction passant par des points définis.
  - \* La clé (Tangentes) (valeur par défaut : false) permet d'utiliser les angles des tangentes « d'arrivée » et de « sortie » aux points considérés.
  - \* La clé (PasX) (valeur par défaut : 1) modifie le pas horizontal du quadrillage. Il est donné en centimètre.
  - $\star~$  La clé  $\langle PasY \rangle$  (valeur par défaut : 1) modifie le pas vertical du quadrillage. Il est donné en centimètre.
  - $\star~$  La clé  $\langle {\sf UniteX} \rangle$  (valeur par défaut : 1) modifie la longueur de l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en centimètre.
  - $\star$  La clé  $\langle {\sf UniteY} \rangle$  (valeur par défaut : 1) modifie la longueur de l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre.
  - \* La clé (**Prolonge**) (valeur par défaut : false) permet de tracer la fonction sur l'intégralité de l'axe des abscisses. Le premier et le dernier point de (Liste des valeurs) sont utilisés pour les prolongements mais ne sont pas marqués.
- La clé (Trace) (valeur par défaut : false) permet de tracer une fonction définie explicitement sous sa forme algébrique.
  - \* Les clés  $\langle Xmin \rangle / \langle Xmax \rangle$  (valeur par défaut : -5.5/5.5) gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.
  - \* Les clés  $\langle Ymin \rangle / \langle Ymax \rangle$  (valeur par défaut : -5.5/5.5) gèrent verticalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.
  - $\star$  Les clés  $\langle Xstep \rangle / \langle Ystep \rangle$  (valeur par défaut : 1) indiquent le nombre d'unités par centimètre sur les axes.
  - $\star$  Les clés  $\langle LabelX \rangle / \langle LabelY \rangle$  (valeur par défaut : {}) gèrent la légende des axes.
  - $\star$  La clé (**Origine**) (valeur par défaut : (5.5,5.5)) positionne l'origine du repère par rapport *au coin inférieur* du repère final. Chaque coordonnée est donnée en centimètre.
  - \* La clé (Grille) (valeur par défaut : false) affiche une grille.
  - \* La clé (PasGrilleX) (valeur par défaut : 1) indique le pas de la grille sur l'axe des abscisses.
  - \* La clé (PasGrilleY) (valeur par défaut : 1) indique le pas de la grille sur l'axe des ordonnées.
  - \* La clé (Graduation) (valeur par défaut : false) indique les graduations complètes sur les deux axes.
  - \* Les clés  $\langle Bornea \rangle / \langle Borneb \rangle$  (valeurs par défaut : -5.5/5.5) indiquent l'intervalle de tracé de la fonction.
  - \* La clé (CouleurTrace) (valeur par défaut : black) modifie la couleur du tracé de la courbe.
  - \* La clé (NomCourbe) (valeur par défaut : ) affiche, le long de la courbe, le nom choisi.
    - \* La clé (LabelC) (valeur par défaut : 0.5) indique où afficher le nom de la courbe. La valeur doit être comprise entre 0 (premier point calculé de la courbe) et 1 (dernier point calculé de la courbe).

## Le tableur

```
\begin{Tableur}[\langle cl\u00e9s]
\end{Tableur}
```

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.
- La clé (Bandeau) (valeur par défaut : true) affiche (ou pas) le bandeau supérieur.
- La clé (Colonnes) (valeur par défaut : 4) modifie le nombre de colonnes de la feuille de calcul.
  - \* La clé (Largeur) (valeur par défaut : 3) modifie la largeur des colonnes de la feuille de calcul.
  - \* La clé (LargeurUn) (valeur par défaut : 3) modifie la largeur de la première colonne de la feuille de calcul.





- La clé (Formule) (valeur par défaut : {}) indique, dans la ligne de formule, la formule à utiliser.
- La clé (Cellule) (valeur par défaut : A1) indique le nom de la cellule associée à la formule écrite.
- La clé (Ligne) (valeur par défaut : 0) indique (avec la notation d'un tableur) la ligne de la cellule à marquer.
  - ★ La clé (PasL) (valeur par défaut : 1) indique le nombre de lignes à prendre sous la cellule considérée pour effectuer l'encadrement.
- La clé **(Colonne)** (valeur par défaut : 0) indique (avec la notation d'un tableur) la colonne de la cellule à marquer.
  - \* La clé  $\langle \mathsf{PasC} \rangle$  (valeur par défaut : 1) indique le nombre de colonnes à prendre à droite de la cellule considérée pour effectuer l'encadrement.

# Les briques Scratch

```
\begin{Scratch}[\langle cl\u00e9s]
\end{Scratch}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.

- La clé (Echelle) (valeur par défaut : 1) modifie l'échelle générale de la figure obtenue.
- La clé (Impression) (valeur par défaut : false) modifie les couleurs en gris pour une meilleure qualité de lecture à l'impression.
- La clé (Numerotation) (valeur par défaut : false) numérote les différentes briques.

### La distributivité

 $\Distri[\langle clés \rangle] \{a\} \{b\} \{c\} \{d\} \}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a, b, c et d sont les valeurs des nombres relatifs utilisés (paramètres obligatoires).
- La clé (Numerique) (valeur par défaut : false) permet de faire un calcul numérique basé sur le développement ou la factorisation.



Avec cette clé (Numerique), le premier paramètre a est toujours nul.



- \* La clé (**Etape**) (valeur par défaut : 1) permet de choisir le type de calcul :
  - si la clé (**Etape**) vaut 0, alors on obtient un calcul complet du type a(b+c);
  - si la clé (**Etape**) vaut -1, alors on obtient un calcul complet du type  $a \times b + a \times c$ .
- La clé (**Etape**) (valeur par défaut : 1) écrit une des étapes du développement. La valeur est choisie parmi les nombres entiers de 1 à 4.
- La clé (AII) (valeur par défaut : false) écrit l'ensemble du développement d'une expression.
  - $\star~$  La clé (NomExpression) (valeur par défaut : A) modifie le nom utilisée pour repérer l'expression à développer.
  - $\star~$  La clé  $\langle \textbf{Fin} \rangle$  (valeur par défaut : 4) indique quelle est la valeur de la clé  $\langle \textbf{Etape} \rangle$  à utiliser pour terminer le calcul.



- La clé (Lettre) (valeur par défaut :  $\times$ ) permet de modifier le « nom » de la lettre utilisée dans un calcul littéral : h pour une hauteur, h pour un nombre...
- La clé  $\langle Fleches \rangle^{2}$  (valeur par défaut : false) fait apparaître la (ou les) flèche(s) du développement.
  - \* La clé (CouleurFH) (valeur par défaut : blue) modifie la couleur des flèches hautes.
  - \* La clé (CouleurFB) (valeur par défaut : red) modifie la couleur des flèches basses.
- La clé (AideMul) (valeur par défaut : false) fait apparaître le signe multiplicatif entre les deux facteurs.
- La clé (**Reduction**) (valeur par défaut : false) souligne les termes à regrouper *uniquement* dans la double distributivité et à l'étape 3.
  - \* La clé (CouleurReduction) (valeur par défaut : black) change la couleur du soulignement.
- Les clés (AideAdda) et (AideAddb) (valeurs par défaut : false) fait apparaître l'écriture du développement considéré sous la forme :
  - \* k(a + b) avec la clé (AideAdda) ou (AideAddb);
  - \* (a+b)(c+d) avec les clés (AideAdda) et (AideAddb).
    - \* La clé  $\langle CouleurAide \rangle$  (valeur par défaut : red) modifie la couleur de l'aide apportée par les clés  $\langle AideAdda \rangle$  et  $\langle AideAddb \rangle$ .
- La clé (Tuile) (valeur par défaut : false) affiche le calcul de distributivité en utilisant des tuiles algébriques.
  - $\star$  La clé  $\langle Vide \rangle$  (valeur par défaut : false) n'affiche pas le calcul de distributivité mais uniquement les tuiles correspondantes au produit demandé.

### Somme et différence de développements

• La clé (RAZ) (valeur par défaut : false) réinitialise tous les calculs liés à une somme (ou à une différence) de développements.

La commande \Resultat affiche le résultat final en se basant sur les clés (Somme) et (Difference). • La clé (Somme) (valeur par défaut : false) effectue la somme des divers coefficients d'un développement. Il faut positionner la clé *uniquement* à la dernière étape et sur tous les développements nécessitant une somme.

- La clé **(Difference)** (valeur par défaut : false) effectue la différence des divers coefficients d'un développement. Il faut positionner la clé *uniquement* à la dernière étape et sur tous les développements nécessitant une différence.
  - \* La clé (Oppose) (valeur par défaut : false) fait apparaître une ligne de calcul supplémentaire pour permettre l'utilisation de la propriété « soustraire un nombre, c'est ajouter son opposé ».

### Cas des égalités remarquables

• La clé **(Remarquable)** (valeur par défaut : false) développe les expressions en utilisant les égalités remarquables.

### Cas des écritures de la forme (a + bx)(c + dx)

- La clé  $\langle Echange \rangle$  (valeur par défaut : 0) permet de faire les développements directement pour des expressions du type (a + bx)(c + dx). Elle prend :
  - la valeur 1 si le premier facteur est du type a + bx;
  - la valeur 2 si le deuxième facteur est du type a + bx;
  - la valeur 3 si les deux facteurs sont du type a + bx.

# La résolution d'équations du premier degré

 $\ResolEquation[\langle clés \rangle]{a}{b}{c}{d}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a, b, c et d sont les coefficients de l'équation écrite sous la forme

$$ax + b = cx + d$$

- La clé (**Lettre**) (valeur par défaut : x) permet d'utiliser d'autres lettres dans la résolution d'équations (*p* pour un prix, *h* pour une hauteur...).
- La clé (**Solution**) (valeur par défaut : false) permet d'afficher la phrase de conclusion. Ne pas l'afficher peut être utile dans le cas d'un exercice concret.
  - $\star$  La clé (LettreSol) (valeur par défaut : true) permet, lorsqu'elle est positionnée à false, de n'afficher que la valeur numérique de la solution de l'équation.
- La clé (Entier) (valeur par défaut : false) indique que les coefficients utilisés sont entiers.
- La clé (Simplification) (valeur par défaut : false) effectue la simplification de la solution obtenue.
- La clé (**Decimal**) (valeur par défaut : false) affiche la valeur décimale *exacte* de la solution de l'équation du seconde degré.
- La clé (Verification) (valeur par défaut : false) teste si un nombre est ou n'est pas solution d'une équation.
  - \* La clé (Nombre) (valeur par défaut : 0) indique le nombre à tester.
  - \* La clé (**Egalite**) (valeur par défaut : false) permet, dans le cadre d'une introduction aux équations, de tester une égalité.

### Les méthodes de résolution

### La méthode des soustractions

C'est celle par défaut.

- La clé **(Decomposition)** (valeur par défaut : false) indique la décomposition des calculs qui apparaît en continu dans la résolution de l'équation.
  - $\star$  La clé (CouleurSous) (valeur par défaut : red) permet de changer la couleur des indications de décomposition.
- La clé  $\langle Fleches \rangle^{\mathfrak{S}}$  (valeur par défaut : false) affiche les flèches indiquant les opérations (additions, soustractions ou divisions) à faire dans la résolution de l'équation.
  - \* La clé  $\langle Ecart \rangle$  (valeur par défaut : 0.5) permet, lorsque la clé  $\langle Fleches \rangle^{\mathfrak{S}}$  est utilisée avec la clé  $\langle Decomposition \rangle$ , de modifier le décalage (en centimètre) imposé à chaque flèche (qu'elle soit à gauche ou à droite). Ce décalage se fait sur la première ligne de la résolution, qui sert de référence pour les flèches suivantes.
- La clé  $\langle FlecheDiv \rangle^{\mathfrak{S}}$  (valeur par défaut : false) indique *uniquement* le dernier couple de flèches, celui correspondant à la division finale. Cette clé s'utilise lorsqu'on ne souhaite pas utiliser la clé  $\langle Fleches \rangle^{\mathfrak{S}}$ .
- La clé (Pose) (valeur par défaut : false) propose une présentation différente de la méthode par défaut.
  - \* Les clés  $\langle Lettre \rangle$ ,  $\langle CouleurSous \rangle$ ,  $\langle Entier \rangle$ ,  $\langle Simplification \rangle$ ,  $\langle Solution \rangle$  sont également disponibles avec la clé  $\langle Pose \rangle$ .
- La clé (Laurent) (valeur par défaut : false) propose une présentation différente de la méthode par défaut.
  - \* Les clés 〈Lettre〉, 〈CouleurSous〉, 〈Entier〉, 〈Simplification〉, 〈Solution〉 sont également disponibles avec la clé 〈Laurent〉.

### La méthode « Tout terme qui change de membre change de signe »

- La clé **(Terme)** (valeur par défaut : false) résout l'équation avec la méthode « Tout terme qui change de membre change de signe ».
  - \* La clé (Decomposition) (valeur par défaut : false) insiste sur la méthode en elle-même.
  - $\star$  La clé  $\langle$  Couleur Terme $\rangle$  (valeur par défaut : black) modifie la couleur utilisée lors la mise en valeur de la décomposition.
  - \* Les clés  $\langle Lettre \rangle$ ,  $\langle Entier \rangle$ ,  $\langle Simplification \rangle$ ,  $\langle Solution \rangle$ ,  $\langle Fleches \rangle^{\mathfrak{S}}$  et  $\langle FlecheDiv \rangle^{\mathfrak{S}}$  sont également disponibles avec la clé  $\langle Terme \rangle$ .

### La méthode de composition

- La clé (Composition) (valeur par défaut : false) utilise la composition des termes pour résoudre l'équation.
  - $\star~$  La clé  $\langle CouleurCompo \rangle$  (valeur par défaut : black) modifie la couleur utilisée lors la mise en valeur de la composition.
  - \* Les clés (Decomposition), (Lettre), (Entier), (Simplification), (Solution), (Fleches)  $^{\mathfrak{S}}$  et (FlecheDiv) sont également disponibles avec la clé (Composition).

### La méthode des symboles

• La clé **(Symbole)** (valeur par défaut : false) utilise la décomposition de la multiplication des inconnues en une somme d'inconnues pour résoudre l'équation proposée.



Les coefficients a et c doivent être positifs et entiers.



- \* La clé (CouleurSymbole) (valeur par défaut : orange) affiche le symbole choisi en couleur.
- \* La clé (Bloc) (valeur par défaut : false) affiche un bloc autour du groupe de symboles lors de la dernière étape.
- \* Les clés (Lettre), (Entier) et (Simplification) sont aussi disponibles avec la clé (Symbole).

## Autres équations...

- La clé (**Produit**) (valeur par défaut : false) permet de résoudre une équation-produit (ax + b)(cx + d) = 0.
  - \* La clé (Facteurs) (valeur par défaut : false) compléte la rédaction en insistant sur le vocabulaire « facteurs ».
  - \* La clé (**Equivalence**) (valeur par défaut : false) permet d'afficher les symboles d'équivalence.
  - \* Les clés (Lettre), (Entier), (Simplification) et (Solution) sont également disponibles avec la clé (Produit).
- La clé  $\langle \mathsf{Carre} \rangle$  (valeur par défaut : false) permet de résoudre une équation du type  $x^2 = a$  où a est un nombre relatif.
  - \* La clé (Exact) (valeur par défaut : false) indique la valeur décimale de la racine carrée considérée.
  - \* La clé (Lettre) sont également disponibles avec la clé (Carre).

### Une aide à l'autonomie

\Autonomie[(clés)]{q1/r1\sq2/r2\sq...\sq8/r8}{Q1/I1\sq2/I2\sq...\sQ8/I8}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- q1/r1§q2/r2§...§q8/r8 indique les questions q1,q2... auxquelles l'élève doit répondre et les réponses associées et écrites sur la feuille r1,r2...;
- Q1/I1\$Q2/I2\$...\$Q8/I8 indique les questions Q1,Q2..., posées sur le même modèle que les questions q1,q2..., que l'élève doit réaliser en s'aidant de l'indication I1,I2....
- La clé **(AfficheMarge)** (valeur par défaut : false) affiche le cadre de marge afin de vérifier le placement correct des questions. La marge est fixée à 5 mm sur tout le tour de la feuille A4.
- La clé (TitreAtoi) (valeur par défaut : À toi) modifie le texte engageant l'élève à faire l'exercice proposé.
- La clé **(TexteCorrection)** (valeur par défaut : Correction) modifie le texte utilisé pour indiquer les cases de correction.

## Bulles et cartes mentales

• L'environnement **Mind<sup>2</sup>** sert à « englober » la carte mentale.

• L'environnement **Bulle** crée une bulle de la carte mentale.

 $\star$  La clé  $\langle Nom \rangle$  valeur par défaut : Bulle

indique le « nom » de la bulle. Cela permet de relier deux bulles.

⋆ La clé ⟨Largeur⟩ valeur par défaut : 5 cm

modifie la largeur de la bulle.

\* La clé (Pointilles) valeur par défaut : false

modifie le style tracé extérieur de la bulle.

\* La clé (CTrace) valeur par défaut : black

modifie la couleur du tracé extérieur de la bulle.

\* La clé (**Epaisseur**) valeur par défaut : 1 pt

modifie l'épaisseur du tracé extérieur de la bulle.

\* La clé (Rayon) valeur par défaut : 1

modifie le rayon des « coins arrondis » de la bulle.

⋆ La clé ⟨CFond⟩ valeur par défaut : white

indique la couleur de remplissage bulle.

\* La clé (Ancre) valeur par défaut :  $\{0,0\}$ 

indique les coordonnées du centre de la bulle. Elles sont en centimètres (si on ne précise aucune unité). Elles sont absolues dans le repère de TikZ.

## « Bon de sortie »

\BonSortie[\langle cl\eqrice \rangle ] \{ \end{e}nonc\eqrice 2\} \{ \end{e}nonc\eqrice 4\}

- (clé) est une option pour paramétrer la commande;
- énoncé 1, énoncé 2... indiquent les quatres énoncés utilisés.
- La clé (MemeEnonce) (valeur par défaut : false) indique si un seul énoncé identique est utilisé.

### Calculatrice

 $\Calculatrice[\langle clé \rangle] {\langle Liste \rangle}$ 

- ⟨clé⟩ est un paramètre optionnel;
- (Liste) une suite de commandes de la forme :
  - "Calcul à afficher"/"Réponse à afficher" dans le cas d'un affichage d'écran;
  - /b/c pour une touche de « fonction » et b/c pour une touche de « nombre ».
- La clé (Ecran) (valeur par défaut : false) affiche un écran de calculatrice contenant des informations.
  - \* La clé (NbLignes) (valeur par défaut : 0) modifie le nombre de lignes vides entre le calcul et la réponse.

## Des réseaux sociaux?

### **Twitter**

\begin{Twitter}[\langle clés \rangle] \end{Twitter}

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 0.95\linewidth) modifie la largeur du « tweet ».
- La clé (Auteur) (valeur par défaut : Christophe) modifie l'auteur du « tweet ».
- La clé (Date) (valeur par défaut : \today) modifie la date du « tweet ».
- La clé (Url) (valeur par défaut : ViveLaTeX) modifie l'adresse twitter de l'auteur du « tweet ».
- La clé (Logo) (valeur par défaut : DrStrange) modifie le logo de l'auteur du « tweet ».
  - \* La clé (EchelleLogo)(valeur par défaut : 0.035) modifie l'échelle du logo utilisé.
- La clé (Publie) (valeur par défaut : false) ajoute des valeurs aux commentaires, aux « j'aime »...

### **Facebook**

\begin{Facebook} [\langle cl\ef{cl\eff}] \end{Facebook}

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

• La clé (Heure) (valeur par défaut : 3:14) modifie l'heure de publication du « post ».

Les clés (Largeur), (Auteur), (Date), (Logo), (EchelleLogo) et (Publie) sont également disponibles avec l'environnement Facebook.

## Snapchat

\begin{Snapchat}[\langle cl\u00e9s]
\end{Snapchat}

où  $\langle {\tt cl\'es} \rangle$  constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

- La clé (Temps) (valeur par défaut : 34) modifie le temps écoulé depuis la « publication ».
- La clé (**Texte**) (valeur par défaut : Envoyer un Chat) modifie le texte écrit en commentaire de la story.

Les clés (Largeur), (Auteur), (Date), (Temps), (Logo) et (EchelleLogo) sont également disponibles avec l'environnement Snapchat.

### Instagram

```
\begin{Instagram}[\clés\]
\end{Instagram}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

- La clé (Expediteur) (valeur par défaut : Pierre) modifie l'expéditeur de la publication.
- La clé (LogoEx) (valeur par défaut : tiger) modifie le logo de l'expéditeur.

• La clé (**Texte**) (valeur par défaut : {}) modifie le texte écrit par *l'expéditeur*.

Les clés (Largeur), (Auteur), (Date), (Temps), (Logo) et (EchelleLogo) sont également disponibles avec l'environnement Instagram.

# Labyrinthe

```
\Labyrinthe[\langle cl\( es\rangle \right)] \{ Contenu 1 / Couleur 1, Contenu 2 / Couleur 2...\} \{ P1 / P2 ...\}
```

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- Contenu 1 / Couleur 1, Contenu 2 / Couleur 2... sont les paramètres des cases du labyrinthe *lus horizontalement de haut en bas*.
- P1 / P2... sont les réponses proposées pour que l'élève puisse trouver le bon chemin. Tout comme les cases du labyrinthe, elles sont lues *horizontalement de haut en bas*.
- La clé (Colonnes) (valeur par défaut : 3) modifie le nombre de colonnes du labyrinthe.
- La clé (Lignes) (valeur par défaut : 6) modifie le nombre de lignes du labyrinthe.
- La clé (Hauteur) (valeur par défaut : 2) modifie la hauteur des cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre et elle est vue comme une valeur *minimale*.
- La clé **(Longueur)** (valeur par défaut : 4) modifie la longueur des cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre et elle est vue comme une valeur *minimale*.
- La clé (EcartH) (valeur par défaut : 1) modifie l'écart horizontal entre deux cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre.
- La clé **(EcartV)** (valeur par défaut : 1) modifie l'écart vertical entre deux cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre.
- La clé (CouleurF) (valeur par défaut : gray !50) modifie la couleur des flèches.
- La clé (Texte) (valeur par défaut : black) modifie la couleur des propositions de réponses.
- La clé (Passages) (valeur par défaut : false) affiche (ou pas) les propositions de réponses
- La clé (SensImpose) (valeur par défaut : false) permet de choisir le sens des flèches.

Dans ce cas, la commande \Labyrinthe s'utilisera sous la forme :

```
\label{labyrinthe} $$ \Delta _{coleur 1, Contenu 2 / Couleur 2...}{P1 / S1, P2 / S2, ...} $$
```

- S1, S2... seront les sens de parcours des flèches et positionnés à :
  - 0 pour ne pas indiquer de flèches;
  - 1 pour le sens direct;
  - 2 pour le sens indirect;
  - 3 pour la bi-direction.

# Labyrinthe de nombres



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec LuaIATEX.



\LabyNombre[\langle clés \rangle]

— (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);

- La clé (Multiple) (valeur par défaut : 5) modifie la valeur du nombre entier choisi comme multiple.
- La clé (Angle) (valeur par défaut : 0) modifie l'orientation de l'intégralité du labyrinthe.
- La clé (Echelle) (valeur par défaut : 1) modifie l'échelle de l'intégralité du labyrinthe.
- La clé (Couleur) (valeur par défaut : red) modifie la couleur des cases à relier.
- La clé (Longueur) (valeur par défaut : 7) modifie le nombre de cases sur la longueur.
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 4) modifie le nombre de cases sur la largeur.
- Les clés (XDepart) / (YDepart) (valeurs par défaut : 0/0) modifie le positionnement de la case colorée située en haut à gauche.
- Les clés  $\langle XArrivee \rangle$  /  $\langle YArrivee \rangle$  (valeurs par défaut : Longueur-1/Largeur-1) modifie le positionnement de la case colorée située en bas à droite.
- La clé (Solution) (valeur par défaut : false) affiche la solution du dernier labyrinthe crée.
- La clé (Murs) (valeur par défaut : false) modifie l'apparence du labyrinthe.

## **Triominos**

\Triomino[\langle cl\u00e9s] \text{v1\u00e9v2\u00e9v3...}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- v1§v2§v3 sont les valeurs à inscrire sur les triangles équilatéraux.
- La clé  $\langle Longueur \rangle$  (valeur par défaut : 5 cm) modifie la longueur des côtés des triangles équilatéraux utilisés.
- La clé (Etages) (valeur par défaut : 3) modifie le nombre d'étages du triomino.
- La clé (Piece) (valeur par défaut : -) indique la pièce à afficher.

# Dessin gradué

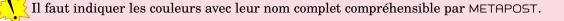
- $\langle \mathtt{cl\acute{e}s} \rangle$  constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a1/a2/a3 indique les paramètres à utiliser en cas de segments gradués différents (la valeur minimale a1, la valeur maximale a2, le partage a3 du segment considéré);
- b1/b2/b3 indique les paramètres de position des points considérés (la ligne b1, le point b2, la graduation b3)
- c1 indique les différents tracés à effectuer sous la forme polygone, chemin, cercles.
- La clé (Lignes) (valeur par défaut : 10) modifie le nombre de segment gradués.
  - $\star$  La clé  $\langle Longueur \rangle$  (valeur par défaut : 10) modifie la longueur des segments gradués. Elle est donnée en centimètre.
  - $\star$  La clé (Pas) (valeur par défaut : 10) modifie le nombre de parts. Les repères ainsi formés sont numérotées de 0 à Pas + 1.
  - $\star~$  La clé  $\langle \textbf{Debut} \rangle$  (valeur par défaut : -5) modifie la valeur initiale du segment gradué.
  - ⋆ La clé ⟨Fin⟩ (valeur par défaut : -5) modifie la valeur finale du segment gradué.
  - $\star$  La clé (Ecart Vertical) (valeur par défaut : 1.5) modifie l'espacement vertical entre les segments gradués. Elle est donnée en centimètre.

- La clé  $\langle Echelle \rangle$  (valeur par défaut : 1) modifie l'échelle *générale* du dessin produit. Elle est donnée sous la forme d'un nombre décimal positif.
- La clé (Solution) (valeur par défaut : false) affiche le dessin à obtenir.
- La clé (**LignesIdentiques**) (valeur par défaut : false) indique, lorsqu'elle est positionnée à true, que les lignes utilisées sont différentes. Elle est incompatible avec la clé (**Lignes**).
  - \* Les clés (Debut), (Fin), (Pas) ne sont pas disponibles avec la clé (LignesIdentiques).

## Colorilude

\Colorilude[\(c\)| \a11 b11 a12 b12\\a21 b21...}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- all all indique le nom de la couleur à utiliser sur la première ligne...;
- b11 b12 indique les calculs à effectuer.
- La clé (Lignes) (valeur par défaut : 10) modifie le nombre de lignes à colorier.
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 10) modifie le nombre de colonnes de « l'échiquier ».
- La clé **(Coef)** (valeur par défaut : 0.6) modifie les dimensions des carrés à colorier ; 0.6 correspondant à 6 mm
- La clé (**Solution**) (valeur par défaut : false) affiche la solution à obtenir.





- \ColoriludeEnonce pour écrire l'énoncé du jeu;
- \ColoriludeListeCouleur pour indiquer les associations « Abréviation Nom de la couleur ».

## Qui suis je?

 $\Quisuisje[\langle clés \rangle] \{c1\c2\c3...\}\{m \ o \ t \ a \ t \ r \ o \ u \ v \ e \ r\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c1... indique les calculs à faire pour obtenir chaque lettre du mot à trouver;
- m o t à t r o u v e r indique les lettres du mot à trouver.
- La clé (Colonnes) (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de colonnes utilisées pour les énoncés.
- La clé (Solution) (valeur par défaut : false) affiche le mot à trouver dans le tableau.
  - \QuisuisjeEnonce permettant d'écrire l'énoncé « de base »;
  - $\QuisuisjeTableau[\Largeur]{11/v1<math>\2/v2$ } où
    - (Largeur) est l'option pour paramétrer la commande (paramètre optionnel);
    - 11 est la lettre associée à la valeur v1...
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 5mm) modifie la largeur des colonnes de ce tableau sauf la première.
- La clé **(CodePerso)** (valeur par défaut : false) permet d'indiquer un mot ne dépendant pas du nombre de calculs.
  - \QuisuisjeCodePerso{n1 n2...}{11 12...}
    - n1 n2... sont les numéros des calculs séparés par un espace;
    - 11 12 ... sont les lettres du mot à trouver séparées par un espace.

# Mots empilés

\MotsEmpiles[\langle cl\empiles [\langle cl\empiles c1/mot1, c2/mot2...\rangle

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c1 indique le nombre de colonnes (1 au minimum) avant d'arriver au mot mot1;
- mot1 indique le mot écrit dans la première ligne du tableau.
- La clé (**Colonne**) (valeur par défaut : 4) modifie la colonne comportant le mot à trouver. Elle se détermine en référence au mot situé le plus à gauche du tableau.
- La clé (Solution) (valeur par défaut : false) affiche les mots à trouver.
- La clé (Couleur) (valeur par défaut : black) modifie la couleur du cadre entourant le mot à trouver.

## Mots codés

\MotsCodes[\langle cl\u00e9s] {\u00e9nonc\u00e9 1/lettre 1\u00e9\u00e9nonc\u00e9 2/lettre 2...}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- énoncé 1 permet d'associer la réponse à la lettre 1; énoncé 2 permet d'associer la réponse à la lettre 2...
- La clé (Colonnes) (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de colonnes du tableau.
  - \* La clé (Largeur) (valeur par défaut : 3 cm) modifie la largeur des colonnes du tableau.

\MotsCodesTableau[(clés)]{r11/r12...,r21/r22...}{texte à trouver}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- r11; r12... indique les réponses à trouver sur la première ligne du tableau; r21; r22... indique les réponses à trouver sur la deuxième ligne du tableau... le caractère \* indiquant une case noircie.
- texte à trouver indique le message décodé. Le caractère \* indique une séparation.
- La clé (Math) (valeur par défaut : false) permet d'écrire des réponses contenant des écritures mathématiques.



Dans ce cas, le formatage des nombres n'est pas implanté.



- La clé (LargeurT) (valeur par défaut : 1 cm) modifie la largeur des cases du tableau de décodage.
- La clé (Solution) (valeur par défaut : false) affiche le texte à trouver.

# Mosaïque

 $Mosaique[\langle clés \rangle] \{mosa1/rep1, mosa2/rep2...\}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- mosa1 indique le numéro de la mosaïque à utiliser pour le réponse rep1. Elles se lisent de gauche à droite, puis de haut en bas en accord avec le nombre de colonnes et de lignes de la mosaïque à compléter.

- La clé (**Solution**) (valeur par défaut : false) affiche la solution à obtenir.
- La clé (Type) (valeur par défaut : 1) modifie le type de mosaïque choisi.
- La clé  $\langle Label \rangle$  (valeur par défaut : 1) affiche, par défaut, les valeurs associées à chaque mosaïque à dessiner.
- La clé (Largeur) (valeur par défaut : 2) modifie le nombre de colonnes du dessin à obtenir.
- La clé  $\langle \mathsf{Hauteur} \rangle$  (valeur par défaut : 2) modifie le nombre de lignes du dessin à obtenir. *Elles se lisent de haut en bas*.

## \DessineMosaique C

• La clé (**Echelle**) (valeur par défaut : 1 cm) modifie l'échelle de la mosaïque dessinée *uniquement avec la commande* \DessineMosaïque \Z.

# Des cartes à jouer

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- (contenu(s) du jeu) indique le contenu de la carte ou des cartes.

#### Les cartes en boucle

- La clé  $\langle \textbf{Loop} \rangle$  (valeur par défaut : true) construit des cartes utilisées dans un jeu « bouclé » où la solution d'une carte indique la prochaine carte à utiliser.
  - \* La clé (Landscape) (valeur par défaut : false) modifie l'orientation de la carte.
  - \* La clé (Largeur) (valeur par défaut : 59) modifie la largeur des cartes. Elle est donnée en mm.
  - \* La clé (Hauteur) (valeur par défaut : 89) modifie la hauteur des cartes. Elle est donnée en mm.
  - \* La clé (Marge) (valeur par défaut : 4) modifie la marge présente sur tous les côtés de la carte. Elle est donnée en mm.
  - $\star$  La clé  $\langle Couleur \rangle$  (valeur par défaut : Cornsilk) modifie la couleur utilisée pour les cadres présents sur la carte.
  - \* La clé (Theme) (valeur par défaut : Théorème\\de Pythagore) modifie le thème du jeu de cartes.
  - $\star$  La clé (Hauteur Theme) (valeur par défaut : 15) modifie la hauteur du cadre de thème. Elle est donnée en mm.
  - \* La clé (Titre) (valeur par défaut : false) fait apparaître « le nom du jeu » indiqué dans la clé (NomTitre).
  - \* La clé (NomTitre) (valeur par défaut : Jeu 1) modifie « le nom du jeu ».
  - \* La clé  $\langle \mathsf{Trame} \rangle^{\mathbf{C}}$  (valeur par défaut : false) fait apparaître, sur une seule page, l'ensemble des cartes du jeu.

### Les cartes « J'ai - Qui a? »

Dans l'utilisation de la commande \Cartes, \( \)contenu(s) du jeu\( \) a la forme \( \)Enonc\( \)ello \( \)Jution.

- La clé (JaiQuia) (valeur par défaut : false) construit des cartes pour le jeu du « J'ai Qui a? ».
  - \* Les clés (Landscape), (Largeur), (Hauteur), (Marge), (Couleur) et (Trame)<sup>3</sup> sont également disponibles avec la clé (JaiQuiA).

### Les « Flash-Cards »

Dans l'utilisation de la commande \Cartes, \contenu(s) du jeu\ a la forme \Enonc\(\ell\) Solution.

- La clé (BackgroundAv) (valeur par défaut : false) permet d'afficher une image en fond du recto de la carte.
  - \* La clé (ImageAv) (valeur par défaut : 4813762.jpg) modifie l'image utilisée en fond du recto de la carte.

- La clé (BackgroundAr) (valeur par défaut : false) permet d'afficher une image en fond du verso de la carte.
  - \* La clé (ImageAr) (valeur par défaut : 4813762.jpg) modifie l'image utilisée en fond du verso de la carte.
- La clé (ThemeSol) (valeur par défaut : Solution) modifie « le thème » de la carte solution.
  - \* Les clés (Couleur), (Theme), (Hauteur), (Largeur), (HauteurTitre), (Trame) sont disponibles également lorsque la clé (Loop) est positionnée à false.

# Des dominos à jouer

 $\Delta [\langle clés \rangle] \{\langle contenu(s) du jeu \rangle \}$ 

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨contenu(s) du jeu⟩ indique le contenu des dominos sous la forme q1/r1§q2/r2§... avec q1,q2... les « questions » sur les dominos 1; 2... et r1,r2... les « réponses » sur les dominos 1; 2...
- La clé (**Trame**) (valeur par défaut : true) affiche la trame permettant de positionner *tous les dominos*.
  - $\star$  La clé  $\langle Lignes \rangle$  (valeur par défaut : 7) modifie le nombre de lignes de dominos à construire et par conséquent la hauteur des dominos.
  - $\star$  La clé (Colonnes) (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de colonnes de dominos à construire et par conséquent la largeur des dominos.
  - \* La clé  $\langle Logo \rangle$  (valeur par défaut : false) crée et affiche une trame uniquement rempli d'un logo choisi avec la clé  $\langle Image \rangle$ .
  - \* La clé (Image) (valeur par défaut : tiger.pdf) indique l'image à utiliser pour le logo.

Le calcul des dimensions d'un domino se fait en accord avec les dimensions \textheight et \textwidth de la page.

- La clé (Couleur) (valeur par défaut : white) modifie la couleur de fond du domino.
- La clé (Ratio) (valeur par défaut : 0.5) modifie le positionnement de la séparation du domino.
- La clé (Superieur) (valeur par défaut : false) affiche la question et la réponse du domino en format horizontal.

# Professeur principal

## Des diagrammes en radar

\\Radar[\langle clés \rangle] \{ \Liste des éléments du diagramme en radar \rangle \}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- 〈Liste des éléments du diagramme en radar〉 est donnée, en notant moy. pour moyenne, sous la forme moy.élève / discipline 1 / moy.classe, moy.élève / discipline 2 / moy.classe,...
- La clé (Rayon) (valeur par défaut : 3 cm) modifie le rayon du cercle de base du diagramme.
- La clé (Pas) (valeur par défaut : 5) indique que les graduations du diagramme vont de Pas en Pas.
- La clé (Reference) (valeur par défaut : 20) modifie la note maximale du barème
- Les clés (MoyenneClasse) et (Disciplines) (valeurs par défaut : false) permettent, une fois le premier diagramme construit, de se passer des disciplines et des moyennes de classe.



Si le nombre de disciplines est modifié (par exemple par une option), il faut indiquer *toutes* les moyennes.



## Des jauges de positionnement

\Jauge [\langle cl\u00e9s] \{\\u00e7Niveau atteint en pourcentage\}

- (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).
- La clé (**TexteOrigine**) (valeur par défaut : 0) modifie le texte de l'origine de la jauge.
- La clé (**TexteReference**) (valeur par défaut : 0) modifie le texte de la valeur maximale de la jauge.
- La clé (Nom) (valeur par défaut : Défaut) modifie le nom associé à la jauge et affiché.
- La clé (CouleurBarre) (valeur par défaut : black) modifie la couleur de la barre de niveau de la jauge.
- La clé (CouleurFond) (valeur par défaut : gray !15) modifie la couleur de fond de la jauge.
- La clé (Graduation) (valeur par défaut : false) affiche les graduations représentant 10 %, 20 %...
  - \* La clé (CouleurGraduation) (valeur par défaut : white) modifie la couleur des graduations.
- $\bullet$  La clé  $\langle Niveau \rangle$  (valeur par défaut : false) affiche une jauge indiquant la position par rapport à quatre niveaux.
  - $\star$  La clé  $\langle Limitel \rangle$  (valeur par défaut : 25) modifie la limite supérieure du niveau « Insuffisant ». Elle est donnée en pourcentage.
  - $\star$  La clé (LimiteF) (valeur par défaut : 50) modifie la limite supérieure du niveau « Faible ». Elle est donnée en pourcentage.
  - $\star$  La clé (LimiteS) (valeur par défaut : 75) modifie la limite supérieure du niveau « Satisfaisant ». Elle est donnée en pourcentage.
  - \* La clé (Couleur) (valeur par défaut : red) modifie la couleur associée au niveau « Insuffisant ».
  - \* La clé (CouleurF) (valeur par défaut : orange) modifie la couleur associée au niveau « Faible ».
  - $\star~$  La clé  $\langle {\sf CouleurS} \rangle$  (valeur par défaut : yellow) modifie la couleur associée au niveau « Satisfaisant ».
  - $\star \ \ La\ clé\ \langle \textbf{CouleurM}\rangle\ (valeur\ par\ défaut: green)\ \ modifie\ la\ couleur\ associée\ au\ niveau\ «\ Maîtrisé\ ».\ C'est\ celui\ situé\ au\ dessus\ de\ la\ cle\ \langle \textbf{LimiteS}\rangle.$

# 54 Quelques éléments pratiques...

ProfCollege met à disposition quelques commandes « utiles » :

• \Demain qui va afficher la date de... demain.

\today{} -- \Demain 31 août 2021 - 1er septembre 2021

• \pointilles qui va tracer des pointillés jusqu'à la fin de ligne ou sur une longueur donnée.

Bonjour \pointilles

Ga va ? \pointilles[2cm] Fine !

Bonjour

Ça va? ..... Fine!

Cette commande commence bien par une minuscule. La version majuscule est déjà prise...



Lignespointilles{n} qui va tracer n lignes en pointillés.

\Lignespointilles{5}

Bonjour \Lignespointilles{5}

Bonjour

• \MultiCol permet de faire un multicolonnage non équilibré. Elle a la forme :

\MultiCol{\largeurs des colonnes\}{\largeur Contenu de chaque colonne\}}

où:

- (Largeurs des colonnes) sont données sous la forme 11,12...;
- (Contenu des colonnes) est donné sous la forme Contenu 1 § Contenu 2...



Le nombre de contenus doit être en accord avec le nombre de largeurs déclarées.

```
\MultiCol{0.35/0.35/0.2}{%
  \begin{tcolorbox}
  Chris est parti à \Temps{;;;9;33} de chez lui et termine sa course à
  \Temps{;;;10;26}. La durée de sa course a été de \Temps{;;;53}.
  \end{tcolorbox}
  \begin{tcolorbox}
    Lorsque $x=-5$, l'expression \[(2x+1)\times(x-2)\] est égale à 63.
  \end{tcolorbox}
  \begin{tcolorbox}
  \begin{tcolorbox}
  \setlength{\abovedisplayskip}{0pt}
    \[(1/2x+1)\times(x-2)\] \end{tcolorbox}
  \setlength{\abovedisplayskip}{0pt}
  \left{\left[\frac{\dfrac23+\dfrac56}{7}=\frac19\]}
  \end{tcolorbox}
}
```

Chris est parti à 9 h 33 min de chez lui et termine sa course à 10 h 26 min. La durée de sa course a été de 53 min.

Lorsque x = -5, l'expression  $(2x + 1) \times (x - 2)$  est égale à 63.

$$\frac{\frac{2}{3} + \frac{5}{6}}{7} = \frac{1}{9}$$

# 55 Exemples

### Utilisation de \Fraction

```
% Thomas Dehon.
\begin{center}
\begin{tabular}{|*{3}{<\centering\arraybackslash}m{.3\linewidth}|}}
\hline
    {\large La proportion}&{\large correspond à la fraction}&{\large et a pour écriture décimale}\\
    hline
    \begin{minipage}[t][30mm][c]{28mm}\Fraction[Disque,Rayon=13mm,Reponse,Couleur=0.85 white]{1/2}\end{minipage}&&\\ hline
    \begin{minipage}[t][30mm][c]{28mm}\Fraction[Disque,Rayon=13mm,Reponse,Couleur=0.85 white]{1/3}\end{minipage}&&\\ hline
    \begin{minipage}[t][30mm][c]{28mm}\Fraction[Disque,Rayon=13mm,Reponse,Couleur=0.85 white]{1/3}\end{minipage}&&\\ hline
    \begin{minipage}[t][30mm][c]{28mm}\Fraction[Disque,Rayon=13mm,Reponse,Couleur=0.85 white]{1/4}\end{minipage}&&\\ hline
    \end{tabular}
\end{center}</pre>
```

La proportion	correspond à la fraction	et a pour écriture décimale

### Utilisation de \Pythagore

```
% Laurent Lassalle Carrere.
L'affirmation suivante est-elle vraie ?
\begin{description}
\item[Affirmation] Le triangle $EFG$ tel que $EF=\Lg{4.8}$, $FG=\Lg{3.6}$ et $EG=\Lg{6}$
    est un triangle rectangle.
\end{description}
\textbf{Correction :}\par
\Pythagore[Reciproque]{EFG}{6}{4.8}{3.6}
```

L'affirmation suivante est-elle vraie?

**Affirmation** Le triangle EFG tel que  $EF=4.8\,\mathrm{cm},\,FG=3.6\,\mathrm{cm}$  et  $EG=6\,\mathrm{cm}$  est un triangle rectangle.

### **Correction:**

Dans le triangle EFG, [EG] est le plus grand côté.

$$EG^2 = 6^2 = 36$$
 
$$EF^2 + FG^2 = 4.8^2 + 3.6^2 = 23.04 + 12.96 = 36$$
 
$$EG^2 = EF^2 + FG^2$$

Comme  $EG^2=EF^2+FG^2$ , alors le triangle EFG est rectangle en F d'après la réciproque du théorème de Pythagore.

% Laurent Lassalle Carrere.

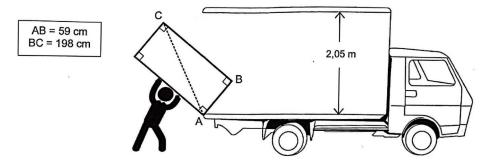
Lors de son déménagement, Allan doit transporter son réfrigérateur dans un camion. Pour l'introduire dans le camion, Allan le pose sur le bord comme indiqué sur la figure. Le schéma n'est pas à l'échelle.

\[\includegraphics[width=0.75\linewidth]{demenagement-eps-converted-to.pdf}\]

Allan pourra-t-il redresser le réfrigérateur en position verticale pour le rentrer dans le camion sans bouger le point d'appui A ? Justifier. \par\textbf{Correction :}\par \Pythagore{ABC}{59}{198}{}

\par Le réfrigérateur est trop grand en diagonale, Allan ne pourra pas le redresser en position verticale sans bouger le point d'appui A.

Lors de son déménagement, Allan doit transporter son réfrigérateur dans un camion. Pour l'introduire dans le camion, Allan le pose sur le bord comme indiqué sur la figure. Le schéma n'est pas à l'échelle.



Allan pourra-t-il redresser le réfrigérateur en position verticale pour le rentrer dans le camion sans bouger le point d'appui A? Justifier.

### **Correction:**

Dans le triangle *ABC* rectangle en *B*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$

$$AC^{2} = 59^{2} + 198^{2}$$

$$AC^{2} = 3481 + 39204$$

$$AC^{2} = 42685$$

$$AC = \sqrt{42685}$$

$$AC \approx 206.6 \text{ cm}$$

Le réfrigérateur est trop grand en diagonale, Allan ne pourra pas le redresser en position verticale sans bouger le point d'appui A.

### Utilisation de \Pythagore, \Thales et \Trigo

```
% Laurent Lassalle Carrere
\begin{minipage}{0.65\linewidth}
  La figure ci-contre est dessinée à main levée. On donne les informations suivantes :
  \begin{itemize}
  \item[\textbullet] ABC est un triangle tel que :\par AC = 10,4 cm, AB =4 cm et BC = 9,6 cm;
  \item[\textbullet] les points A, L et C sont alignés ;
  \item[\textbullet] les points B, K et C sont alignés
  \item[\textbullet] la droite (KL) est parallèle à la droite (AB) ;
  \item[\textbullet] CK = 3~cm.
  \end{itemize}
\end{minipage}\hfill
\begin{minipage}{0.35\linewidth}
  \begin{center}
    \includegraphics{LCC-Triangle-1}
  \end{center}
\end{minipage}
\begin{enumerate}[label=(\alph*)]
\item Prouver que le triangle ABC est rectangle en B.
\item Déterminer, en cm, la longueur CL.
\item À l'aide de la calculatrice, calculer une valeur approchée de la mesure de l'angle $\widehat{\text{CAB}}$, au degré
     près.
\end{enumerate}
\par\textbf{Correction :}
\begin{multicols}{2}
  \begin{enumerate}[label=(\alph*)]
  \item \Pythagore [Reciproque, ReciColonnes] {ABC} {10.4} {9.6} {4}
  \label{localcul} $$ \operatorname{ChoixCalcul}_{3}_{LK}_{10.4}_{9.6}_{4}$ 
  \item \Trigo[Cosinus] {CBA} {9.6} {10.4} {}
  \end{enumerate}
\end{multicols}
\bigskip
```

La figure ci-contre est dessinée à main levée. On donne les informations suivantes :

• ABC est un triangle tel que :

AC = 10,4 cm, AB = 4 cm et BC = 9,6 cm;

- $\bullet \ \ les \ points \ A, \ L \ et \ C \ sont \ align\'es \ ;$
- les points B, K et C sont alignés;
- la droite (KL) est parallèle à la droite (AB);
- CK = 3 cm.
- (a) Prouver que le triangle ABC est rectangle en B.
- (b) Déterminer, en cm, la longueur CL.
- (c) À l'aide de la calculatrice, calculer une valeur approchée de la mesure de l'angle  $\widehat{CAB}$ , au degré près.

#### **Correction:**

(a) Dans le triangle 
$$ABC$$
,  $[AC]$  est le plus grand côté.

$$\begin{array}{c|ccccc} AC^2 & & AB^2 & + & BC^2 \\ 10,4^2 & & 9,6^2 & + & 4^2 \\ & 92,16 & + & 16 \\ 108,16 & & & 108,16 \end{array}$$

 ${\rm Comme}\,AC^2=AB^2+BC^2, {\rm alors}\ {\rm le}\ {\rm triangle}\,ABC\ {\rm ext}\ {\rm rectangle}\ {\rm en}\ B\ {\rm d'après}\ {\rm la}\ {\rm réciproque}\ {\rm du}\ {\rm th\'eor\`eme}\ {\rm de}\ {\rm Pythagore}.$ 

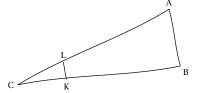
(b) Dans le triangle CAB, L est un point de la droite (CA), K est un point de la droite (CB).

Comme les droites (LK) et (AB) sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{CL}{CA} = \frac{CK}{CB} = \frac{LK}{AB}$$

On remplace par les longueurs connues :

$$\frac{CL}{10,4} = \frac{3}{9,6} = \frac{LK}{4}$$



(c) Dans le triangle CBA, rectangle en B, on a :

$$\cos(\widehat{BCA}) = \frac{CB}{CA}$$
$$\cos(\widehat{BCA}) = \frac{9.6}{10.4}$$
$$\widehat{BCA} \approx 23^{\circ}$$

CL = 3,25 cm

### Utilisation de \Stat et \Pourcentage

Pour être vendues, les pommes sont calibrées : elles sont réparties en caisses suivant la valeur de leur diamètre

Dans un lot de pommes, un producteur a évalué le nombre de pommes pour chacun des six calibres rencontrés dans le lot. Il a obtenu le tableau suivant :

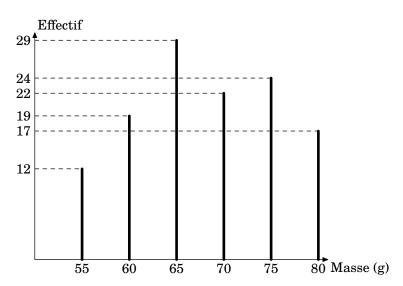
Calibre (en mm)				70		
Effectif (nombre de pommes)	12	19	29	22	24	17

- 1. Construire un diagramme en bâtons relatif à cet échantillon de pommes.
- 2. Calculer, par rapport à l'effectif total, le pourcentage de pommes dont le diamètre d est supérieur ou égal à 70 mm et inférieur à 80 mm. On donnera le résultat arrondi à l'unité.
- 3. Quelle est l'étendue des calibres des pommes?
- 4. Quel est le calibre moyen des pommes de ce lot?
- 5. Quel est le calibre médian des pommes de ce lot?

```
\textbf{Correction}
\begin{enumerate}
\item \Stat[Graphique,Unitey=0.2,Unitex=0.25,Donnee=Masse (\Masse{}),Origine=50]{
    55/12,60/19,65/29,70/22,75/24,80/17}
\item \Stat[EffectifTotal] \{55/12,60/19,65/29,70/22,75/24,80/17\}
  \\$22+24=46$ pommes ont un diamètre $d$ supérieur ou égal à
  Lg[mm]{70} et inférieur à Lg[mm]{80}.
  \\Ces pommes représentent un pourcentage :
  \begin{center}
    \Pourcentage[Calculer,GrandeurA=$d$ compris entre
   SI{70}{\min\{neter\}} et
   SI{80}{\min[meter]}{46}{123}
 \end{center}
 soit un pourcentage d'environ \num{\fpeval{round(\ResultatPourcentage)}}~\%.
\item \Stat[Etendue, Concret, Unite={\Lg[mm]{}}]{55/12,60/19,65/29,70/22,75/24,80/17}
\item \Stat[Moyenne, Concret, Unite={\Lg[mm]}}] \[ 55/12,60/19,65/29,70/22,75/24,80/17 \]
\end{enumerate}
```

## Correction

1.



2. L'effectif total de la série est :

$$12 + 19 + 29 + 22 + 24 + 17 = 123$$

22 + 24 = 46 pommes ont un diamètre d supérieur ou égal à  $70\,\mathrm{mm}$  et inférieur à  $80\,\mathrm{mm}$ . Cela représente un pourcentage :

	÷1,23			
$d$ compris entre $70\mathrm{mm}$ et $80\mathrm{mm}$	46			
Total	123	100		
	×1 23			

soit un pourcentage d'environ 37 %.

- 3. L'étendue de la série est égale à 80 mm 55 mm = 25 mm.
- 4. La somme des données de la série est :

$$12 \times 55 \text{ mm} + 19 \times 60 \text{ mm} + 29 \times 65 \text{ mm} + 22 \times 70 \text{ mm} + 24 \times 75 \text{ mm} + 17 \times 80 \text{ mm} = 8385 \text{ mm}$$

L'effectif total de la série est :

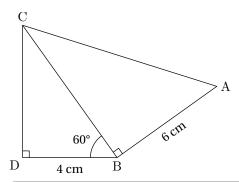
$$12 + 19 + 29 + 22 + 24 + 17 = 123$$

Donc la moyenne de la série est égale à :

$$\frac{8385 \text{ mm}}{123} \approx 68,17 \text{ mm}.$$

5. L'effectif total de la série est 123. Or, 123 = 61 + 1 + 61. La médiane de la série est la  $62^{\rm e}$  donnée. Donc la médiane de la série est 70 mm.

### Utilisation de \Resultat...



On donne  $BD = 4 \,\mathrm{cm}$ ;  $BA = 6 \,\mathrm{cm}$  et  $\widehat{DBC} = 60^\circ$ . On ne demande pas de faire une figure en vraie grandeur.

- 1. Prouver que BC = 8 cm.
- 2. Calculer AC.
- 3. Déterminer la valeur arrondie au degré de  $\widehat{BAC}$ .
- 4. Déterminer la valeur arrondie au degré de  $\widehat{ACB}$ .

```
\textbf{Correction :}
\begin{multicols}{2}
\begin{enumerate}
\item \Trigo[Cosinus]{BDC}{4}{}{60}%
\item \Pythagore[Exact,Entier]{ABC}{6}{\ResultatTrigo}{}
\item \Trigo[Tangente]{ABC}{6}{\ResultatPytha}{}
\item \SommeAngles{CAB}{\ResultatTrigo}{90}%

L'angle $\widehat{BCA}$ mesure environ \ang{\ResultatAngle}.
\end{enumerate}
\end{multicols}
```

#### **Correction:**

1. Dans le triangle BDC, rectangle en D, on a :

$$\cos(\widehat{DBC}) = \frac{BD}{BC}$$

$$\cos(60^{\circ}) = \frac{4}{BC}$$

$$BC = \frac{4}{\cos(60^{\circ})}$$

$$BC = 8 \text{ cm}$$

2. Dans le triangle *ABC* rectangle en *B*, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$AC^{2} = AB^{2} + BC^{2}$$
  
 $AC^{2} = 6^{2} + 8^{2}$   
 $AC^{2} = 36 + 64$   
 $AC^{2} = 100$   
 $AC = 10 \text{ cm}$ 

3. Dans le triangle ABC, rectangle en B, on a :

$$\tan(\widehat{BAC}) = \frac{BC}{AB}$$
$$\tan(\widehat{BAC}) = \frac{6}{10}$$
$$\widehat{BAC} \approx 31^{\circ}$$

4. Dans le triangle *CAB*, on a :

$$\widehat{CAB} + \widehat{ABC} + \widehat{BCA} = 180^{\circ}$$
  
 $31^{\circ} + 90^{\circ} + \widehat{BCA} = 180^{\circ}$   
 $121^{\circ} + \widehat{BCA} = 180^{\circ}$   
 $\widehat{BCA} = 180^{\circ} - 121^{\circ}$   
 $\widehat{BCA} = 59^{\circ}$ 

L'angle  $\widehat{BCA}$  mesure environ 59°.

# 56 Compléments

### Les couleurs

Le package ProfCollege charge le package xcolor. Cela permet d'utiliser de nombreuses couleurs dans le code LATEX.

On peut utiliser ces couleurs de plusieurs façons :

— en utilisation directe:

```
Le \textcolor{blue}{célèbre} XMEN \textcolor{red}{Wolverine} !

Le célèbre XMEN Wolverine!
```

— en jouant sur la densité (en pourcentage) :

```
Le \textcolor{blue!50}{célèbre} XMEN \textcolor{red!25}{Wolverine} !

Le célèbre XMEN Wolverine!
```

— en mélangeant des couleurs :

```
% blue!40!red : 40% blue -- 60% red
% red!25!blue : 25% red -- 75% blue
Le \textcolor{blue!40!red}{célèbre} XMEN
\textcolor{red!25!blue}{Wolverine} !

Le célèbre XMEN Wolverine!
```

— en définissant de nouvelles couleurs :

```
% Dans le préambule.
\definecolor{wolf}{RGB}{253,183,27}
% Dans le corps du document.
Le célèbre XMEN \textcolor{wolf}{Wolverine}!

Le célèbre XMEN Wolverine!
```

## Compilation en shell-escape



Cette partie n'est pas utile aux utilisateurs de LuaLAT<sub>E</sub>X.



La compilation en shell-escape est utilisée couramment dans les commandes du package ProfCollege. Il s'agit d'une compilation qui permet d'utiliser des programmes autres que le compilateur (pdfLATEX ou XATATEX) pendant la création du document. Pouvant potentiellement lancer n'importe quel programme, elle est donc à utiliser en toute connaissance de cause...

Pour une telle compilation,

— avec la distribution TeX Live, on utilise la ligne de commande :

pdflatex -shell-escape nomfichier

— avec la distribution MikTeX, on utilise la ligne de commande :

pdflatex -enable-write18 nomfichier

Même si la compilation en shell-escape est recommandée lors de l'utilisation du package ProfCollege, certains utilisateurs peuvent vouloir l'éviter. Pour cela, il suffit d'écrire :

\usepackage[nonshellescape]{ProfCollege}

L'inconvénient est qu'il faut faire les trois étapes de compilation à  $la\ main$ :

pdflatex nomfichier
sh nomfichier+mp.sh
pdflatex nomfichier

## METAPOST-couleurs du package PfCSvgnames.mp

Elles ont été obtenues grâce au fichier /usr/local/texlive/2021/texmf-dist/tex/latex/xcolor/svgnam.def de la distribution TeXLive 2021. AliceBlue AntiqueWhite Aqua Aquamarine Azure Black BlanchedAlmond Blue Beige Bisque Chartreuse BlueViolet BurlyWood CadetBlue Brown Chocolate Coral CornflowerBlue Cornsilk Crimson Cyan DarkBlue DarkCyan DarkGoldenrod DarkGray DarkGreen DarkGrev DarkKhaki DarkMagenta DarkOliveGreen DarkOrange DarkOrchid DarkRed DarkSalmon DarkSeaGreen DarkSlateBlue DarkSlateGrav DarkSlateGrev DarkTurquoise DarkViolet DeepSkyBlue DimGray DimGrey DeepPink DodgerBlue FireBrick FloralWhite ForestGreen Fuchsia Gainsboro GhostWhite Gold Goldenrod Grav Green GreenYellow Grev Honeydew HotPink IndianRed Indigo Khaki Ivory Lavender LavenderBlush LawnGreen LightBlue LightCoralLightCyan LemonChiffon LightGoldenrodYellow LightGoldenrod LightGray LightGreen LightGrey LightPink LightSalmon LightSeaGreen LightSkyBlue LightSlateBlue LightSlateGray LightSlateGrey LightSteelBlue LightYellow Lime LimeGreen Linen Magenta Maroon MediumAquamarine MediumBlue MediumOrchid MediumPurple MediumSeaGreen MediumSlateBlue MediumSpringGreen MediumTurquoise MediumVioletRed MidnightBlue MintCream MistyRose Moccasin NavajoWhite Navy NavyBlue OldLace Olive OliveDrab Orange OrangeRed Orchid PaleGoldenrod PaleGreen PaleTurquoise PaleVioletRed PapayaWhip PeachPuff Peru Pink Plum Purple PowderBlue Red RosyBrown RoyalBlue SeaGreen Seashell SaddleBrown Salmon SandyBrown Silver SlateBlue SlateGray Sienna SkyBlue SteelBlue Tan SlateGrey Snow SpringGreenViolet Teal Thistle Tomato Turquoise VioletRed Wheat White WhiteSmoke Yellow YellowGreen

## Personnalisation de la fonte utilisée dans les figures METAPOST



Cette partie n'est pas utile aux utilisateurs de LuaLATEX.



Par défaut, la fonte utilisée est la fonte fourier avec un corps de taille 10pt. C'est un choix *personnel* de l'auteur. Mais on peut vouloir utiliser une autre fonte 85, par exemple lmodern.

Pour cela, on crée un fichier PfCLocal.mp (par exemple) pour y copier le fichier PfCLaTeX.mp fourni avec le package. On adapte les lignes 4 et 7:

#### vardef LATEX primary s = write "verbatimtex" to "mptextmp.mp"; write "%latex" to "mptextmp.mp" write "\documentclass[]{article}" to "mptextmp.mp"; write "\usepackage[utf8]{inputenc}" to "mptextmp.mp"; write "\usepackage[T1]{fontenc}" to "mptextmp.mp"; write '\usepackage[fourier]" to "mptextmp.mp"; write "\usepackage{mathtools,amssymb}" to "mptextmp.mp"; write "\usepackage{siunitx}" to "mptextmp.mp"; write "\sisetup{locale=FR,detect-all,output-decimal-10 marker={,},group-four-digits}" to "mptextmp.mp"; write "\usepackage[french]{babel}" to "mptextmp.mp"; write "\begin{document}" to "mptextmp.mp"; 12 write "etex" to "mptextmp.mp"; write "btex "&s&" etex" to "mptextmp.mp"; 13 14 write EOF to "mptextmp.mp"; scantokens "input mptextmp" enddef;

Défaut.

```
vardef LATEX primary s =
         write "verbatimtex" to "mptextmp.mp";
         write "%&latex" to "mptextmp.mp"
         write "\documentclass[12pt]{article}" to "mptextmp.mp";
         write "\usepackage[utf8]{inputenc}" to "mptextmp.mp'
         write "\usepackage[T1]{fontenc}" to "mptextmp.mp";
         write '\usepackage{\text{Indern}' to "mptextmp.mp";
write "\usepackage{\text{mathrow}} to "mptextmp.mp";
write "\usepackage{\text{mathrow}} to "mptextmp.mp";
write "\usepackage{\text{siunitx}}" to "mptextmp.mp";
         write "\sisetup{locale=FR,detect-all,output-decimal-
10
         marker={,},group-four-digits}" to "mptextmp.mp";
write "\usepackage[french]{babel}" to "mptextmp.mp";
write "\begin{document}" to "mptextmp.mp";
12
         write "etex" to "mptextmp.mp";
write "btex "&s&" etex" to "mptextmp.mp";
13
14
         write EOF to "mptextmp.mp";
15
         scantokens "input mptextmp'
```

Personnalisation

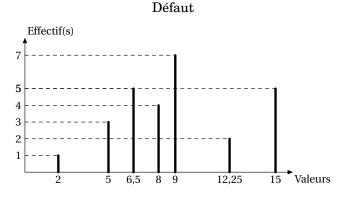
Ensuite, on adapte le préambule du fichier source tex :

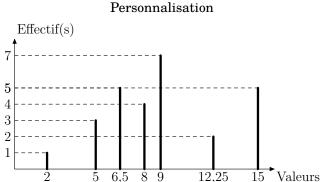
# Défaut

```
\documentclass{article}
\usepackage{ProfCollege}
\begin{document}
  \Stat[Graphique] {2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}
\end{document}
```

#### Personnalisation

```
\documentclass{article}
\usepackage(ProfCollege)
% Commandes du package gmp.
\usempxclass[12pt]{article}
\usempxpackage{Imodern}
\gmpoptions{everymp={input PfClocal;}}
%%%
\begin{document}
\Stat[Graphique]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}
\end{document}
```





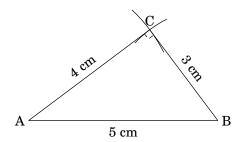
<sup>85.</sup> Cette personnalisation a été suggérée par Maxime Chupin.

## Un peu de géométrie avec ProfCollege

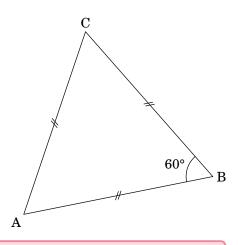
Le package ProfCollege est livré avec PfCGeometrie.mp (package METAPOST) <sup>86</sup>. Associé au package LATEX gmp ou à LualATEX, il permet l'inclusion des différentes figures associées aux commandes proposées.

Mais, on peut vouloir aller plus loin et l'utiliser pour faire des figures autres que celles prévues... directement à l'intérieur  $^{87}$  du fichier source LATEX. Même si une connaissance de METAPOST est nécessaire, elle reste superficielle. Voici quelques exemples :

```
pair A,B,C;
    A=u*(1,1);
    B-A=u*(5,0);
    C=cercles(A,4u) intersectionpoint cercles(B,3u);
    trace polygone(A,B,C);
    trace coupdecompas(A,C,10);
    trace coupdecompas(B,C,10);
    label.lft(btex A etex,A);
    label.rt(btex B etex,B);
    label.top(btex C etex,C);
    trace codeperp(A,C,B,5) dashed evenly;
11
    trace appelation(A,B,-3mm,btex 5 cm etex);
12
    trace appelation(A,C,3mm,btex 4 cm etex);
    trace appelation(C,B,3mm,btex 3 cm etex);
```



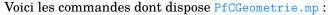
```
pair A,B,C;
A=u*(1,1);
B-A=u*(5,1);
C=rotation(B,A,60);
marque_s:=marque_s/3;
trace Codelongueur(A,B,B,C,C,A,2);
trace Codeangle(C,B,A,0,btex \ang{60} etex);
trace polygone(A,B,C);
label.llft(btex A etex,A);
label.rt(btex B etex,B);
label.top(btex C etex,C);
```





Chaque code METAPOST est positionné :

- dans un environnement mplibcode pour les utilisateurs de LuaLATEX;
- dans un environnement mpost pour les utilisateurs de pdfIATEX ou XAIATEX.



### Commandes de tracé/remplissage

- trace pour... tracer;
- remplis pour remplir avec une couleur METAPOST;

### Commandes de tracés « à la règle »

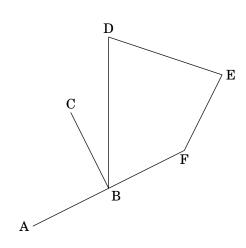
— segment(A,B), droite(A,B), demidroite(A,B) pour, respectivement, le segment [AB], la droite (AB), la demi-droite [AB);

<sup>86.</sup> Les habitués de METAPOST remarqueront certainement de très nombreuses similitudes avec geometriesyr16.mp du même auteur. Ils n'auront pas tort mais PfCGeometrie.mp ne dispose pas de toutes les commandes de geometriesyr16.mp.
87. Ce n'est pas le choix de l'auteur.

```
pair A,B,C,D,E,F;
A=u*(1,1);
B-A=u*(2,1);
C-B=u*(1,0);
D-C=u*(0.5,3);
E-D=u*(1,-2.5);
F-E=u*(-0.5,-1);
                                                                     \lambda \mathbf{B}
                                                                            ^{4}\mathrm{C}
trace segment(A,B);
trace droite(E,F);
trace demidroite(D,C);
% La labelisation des points n'est pas
% indiquée dans ce code mais elle est
% obligatoire pour obtenir la figure
% ci-contre.
```

- chemin(A,B,C,D) pour la ligne brisée ABCD;
- polygone(A,B,C,D) pour le polygone ABCD;

```
pair A,B,C,D,E,F;
A=u*(1,1);
B-A=u*(2,1);
C-B=u*(-1,2);
trace chemin(A,B,C);
D-C=u*(1,2);
E-D=u*(3,-1);
F-E=u*(-1,-1);
trace polygone(B,D,E,F);
label.lft(btex A etex,A);
label.lrt(btex B etex,B);
label.top(btex C etex,C);
label.top(btex D etex,D);
label.rt(btex E etex,E);
label.bot(btex F etex,F);
```



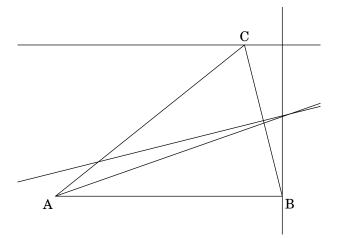
- perpendiculaire (A,B,I) pour la perpendiculaire à la droite (AB) passant par I;
- parallele(A,B,I) pour la parallèle à la droite (AB) passant par I;
- mediatrice (A,B) pour la médiatrice du segment [AB];
- bissectrice (A,B,C) pour la bissectrice de l'angle  $\widehat{ABC}$ .

```
pair A,B,C;
A=u*(1,1);
B-A=u*(6,0);
C-A=u*(5,4);
trace perpendiculaire(A,B,B);
trace parallele(A,B,C);
trace mediatrice(B,C);
trace bissectrice(B,A,C);
label.llft(btex A etex,A);
label.lrt(btex B etex,B);
label.top(btex C etex,C);
```

On remarque que la parallèle est un peu « courte »... On peut « l'allonger » en changeant le paramètre : — \_tfig valeur par défaut : 5cm

Mais il faut certainement « forcer » les dimensions du cadre de la figure avec la commande clip.

```
__tfig:=10cm;
pair A,B,C;
A=u*(1,1);
B-A=u*(6,0);
C-A=u*(5,4);
trace polygone(A,B,C);
trace perpendiculaire(A,B,B);
trace parallele(A,B,C);
trace mediatrice(B,C);
trace bissectrice(B,A,C);
label.llft(btex A etex,A);
label.lrt(btex B etex,B);
label.top(btex C etex,C);
clip currentpicture to polygone((0,0),(8u,0),(8u,8u),(0,8u));
```

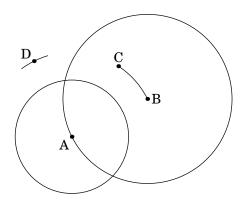


### Commandes de tracés « au compas »

- cercles(A, 2u) pour le cercle de centre A et de rayon 2 cm;
- cercles(A,B) pour le cercle de centre A et passant par B;
- arccerccle(A,B,C) pour l'arc de cercle AB (dans le sens positif) de centre C;
- coupdecompas (A,B,10) pour un coup de compas centré en A et passant par B de longueur 20 (l'unité étant la longueur du cercle associé divisée par 360).

```
pair A,B,C,D;

A=u*(0,0);
B-A=u*(2,1);
C=rotation(B,A,30);
D-A=u*(-1,2);
trace cercles(A,1.5u);
trace cercles(B,A);
trace arccercle(B,C,A);
trace coupdecompas(A,D,10);
dotlabel.llft(btex A etex,A);
dotlabel.rt(btex B etex,B);
dotlabel.top(btex C etex,C);
dotlabel.ulft(btex D etex,D);
```



### Commandes de codage et paramètres

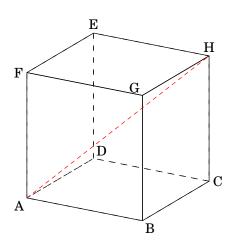
- marquesegment (A,B) pour coder les extrémités du segment [AB];
- marquedemidroite (A,B) pour coder l'origine de la demi-droite [AB);
- codeperp(A,B,C,5) pour coder l'angle  $\widehat{ABC}$  avec un angle droit dont la longueur vaut 5 fois celle du vecteur unité;
- Codelongueur (A,B,2) pour coder la longueur AB avec le codage n° 2 (cinq codages sont disponibles: 1 à 5);
- Codeangle (A,B,C,0,btex \ang $\{60\}$  etex) pour coder l'angle  $\widehat{ABC}$  avec le codage 0 (trois codages sont disponibles: 0 à 2) en indiquant sa mesure;
- Rayon des arcs de cercles de codage des angles. — marque\_a
- valeur par défaut : 20
- Longueur des traits de codage des longueurs. — marque\_s

## valeur par défaut : 5

# — cube

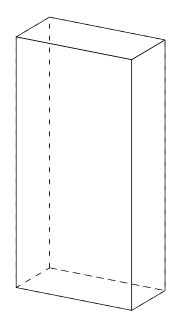
En géométrie spatiale

```
trace cube;
label.llft(btex A etex,Projette(
 Sommet1));
label.lrt(btex B etex,Projette(Sommet
label.rt(btex C etex,Projette(Sommet
 3));
label.urt(btex D etex,Projette(Sommet
label.top(btex E etex,Projette(Sommet
 5));
label.lft(btex F etex,Projette(Sommet
 6));
label.ulft(btex G etex,Projette(
 Sommet7));
label.top(btex H etex,Projette(Sommet
trace segment(Sommet1,Sommet8) dashed
  evenly withcolor red;
```



— pave.

```
trace pave(0.5,1,2);
```



## 57 Problèmes connus

• **Utilisation avec** beamer La classe beamer charge le package xcolor sans option alors que ProfCollege nécessite les options table et sygnames. Pour faire cohabiter les deux, il faut les passer en option de classe :

```
\documentclass[xcolor={table,svgnames}]{beamer}
```

• L'environnement Tableur Cet environnement nécessite l'écriture de ▼. Pour certaines fontes, il est indisponible...

Par exemple, cette documentation (compilée avec LualATEX) utilise les fontes TeX Gyre Schola et sa déclinaison mathématique TeX Gyre Schola Math ne possède pas ▼.

```
Il a fallu écrire dans le préambule :
```

```
\setmainfont{TeX Gyre Schola}
\setmathfont{TeX Gyre Schola Math}

\setmathfont{STIX Two Math}[
  range={\blacktriangledown}
]
```

• Conflit avec le package xcolor Le package ProfCollege charge le package xcolor avec les options table et sygnames. Si on souhaite définir d'autres options pour ce package (par exemple dvipsnames), il faut les déclarer en options de classe :

```
\documentclass[dvipsnames]{article}
```

ou les passer en options :

```
\PassOptionsToPackage{dvipsnames}{xcolor} \documentclass[]{article}
```

## 58 Historique

**Version 0.99.g** Ajout d'options pour une personnalisation complète de la commande \Pythagore. Ajout de la commande \Triomino. Ajout des environnements Twitter, Facebook, Instagram et Snapchat.

Version 0.99.f Ajout de l'option Echelle aux commandes \Pythagore, \Trigo, \SommeAngles, \Thales. Ajout du bloc « Modulo » pour l'environnement Scratch. Ajout d'options (Nombre et AllNombre) à la commande \Decomposition. Ajout de l'option JaiQuia à la commande \Cartes. Ajout des commandes \Autonomie, \BonSortie, \PyramideNombre, \ProgCalcul, \Ecriture et \FractionDecimale. Ajout des commandes de jeu \Colorilude, \DessinGradue, \LabyNombre, \MotsCodes, \MotsEmpiles et \Quisuisje.

Version 0.99.e Réécriture des macros de la commande \ResolEquation.

Version 0.99.d Mise à jour pour la TeXLive 2021 (nouvelles versions des packages siunitx et xintexpr).

**Version 0.99.c** Ajout d'une option à la commande \Distri. Correction des arrondis de la commande \Trigo. La commande \Fraction accepte des fractions représentant un nombre supérieur à 1.

Version 0.99.b L'environnement Tableur accepte un nombre de colonnes supérieur ou égal à 10.

Version 0.99.a Indépendance vis-à-vis des codages de caractères. Ajout d'une option dans l'environnement Tableur. Modification des noms de fichiers METAPOST (suppression des tirets) pour la compatibilité sous Mac.

Version 0.99 Ajout de l'environnement Scratch. Corrections de bugs.

Version 0.98 Corrections de bugs.

**Version 0.97** Corrections de bugs. Développements ajoutés à la commande \Labyrinthe. Ajout de la commande \Papiers.

Version 0.96 Corrections de bugs. Ajouts de clés pour les commandes \Pythagore et \Trigo.

**Version 0.95** Corrections de bugs. Développements ajoutés aux commandes \Stat, \Fraction. Ajout d'un environnement Tableur. Ajout des commandes \Cartes et \Dominos.

**Version 0.90** Suppression du package microtype au profit de la librairie babel de TikZ. Ajout de commandes concernant les longueurs, les aires... Ajout d'options à la commande \Tableau. Ajout d'une option à la commande \Thales.

Version 0.88 Ajout de la commande \Labyrinthe.

Version 0.87 Amélioration de la commande \Thales.

Version 0.85 Adaptation à LuaLATeX. Correction de quelques soucis d'affichage. Gestion d'un cas particulier de \SommeAngles. Amélioration de \Distri. Amélioration de \Simplification. Ajout d'une commande \Jauge dans la partie dédiée au professeur principal. Amélioration de la commande \Thales.

Version 0.75 Indépendance vis-à-vis du package METAPOST geometriesyr16. Refonte de la création des figures. Amélioration de la figure associée à la commande \Ratio (possibilité d'utiliser les accents). Amélioration de la commande \Relie. Un peu de couleur dans la commande \Tables.

Version 0.70 Ajout d'une commande \Calculatrice. Ajout d'options pour les tableaux de la commande \Stat. Ajout de la commande \Tables. Ajout d'une option à la commande \Tableau.

Version 0.68 Ajout des égalités remarquables pour la commande \Distri.

Version 0.67 Préparation à la mise en place sur ctan.org.

Version 0.66 Ajout d'une commande \Ratio. Amélioration de l'affichage du calcul d'une moyenne et d'une médiane.

**Version 0.64** Ajout de deux nouvelles options à la commande \Pythagore. Amélioration de la partie « Introduction » de ce document.

**Version 0.63** Amélioration de la commande \Thales (réciproque). Ajout d'une option de tracé dans la commande \Reperage.

**Version 0.62** Refonte des commandes \Resultat... afin de favoriser la réutilisation au détriment d'un affichage correct. Ajout d'une option à la commande \Fraction.

**Version 0.61** Ajout d'une option à la commande \Simplification. Ajout d'options à la commande \Stat. Ajout d'options à la commande \Thales.

**Version 0.60** Ajout d'une nouvelle présentation de la résolution d'une équation. Ajout d'une option à la commande \SommeAngles.

**Version 0.59** Amélioration de la commande \Pythagore permettant d'utiliser des carrés obtenus précédemment. Amélioration de la macro \Reperage pour améliorer la gestion de l'affichage sur les droites graduées.

**Version 0.58** Ajout d'un affichage potentiel des mesures des angles sur les diagrammes circulaire et semicirculaire.

Version 0.57 Ajout de la commande \Fraction. Correction des écritures des grands nombres dans les commandes \Pythagore et \Thales. Ajout d'un questionnaire « Vrai - Faux » dans la commande \QCM. Ajout d'une option nonshellescape pour ne pas utiliser la compilation externe durant la création d'un document.

Version 0.56 Amélioration de la commande \Decomposition.

**Version 0.54** Ajout de la commande \QFlash. Amélioration des figures METAPOST.

**Version 0.52** Ajout de la commande \QCM.

Version 0.51 Ajout de la commande \Relie.

Version 0.50 Mise à jour majeure dans la gestion des clés des différentes commandes.

Version 0.37 Ajout d'une macro \Puissances. Ajout d'une quatrième présentation de la résolution d'une équation. Reprise de la macro \Decomposition. Suppression de spurious blank. Reprise de la macro \Distri pour qu'elle accepte des valeurs décimales et permettre un affichage des développements numériques. Ajout des équations produit nul.

Version 0.34 Mise à Jour \Pourcentage. Corrections mineures (« spurious blank »).

Amélioration de \Pythagore (unité et récupération du résultat), de \Trigo (récupération du résultat) et \Thales (récupération des résultats). Justification du texte dans les bulles. Mise à jour de \Distri (gestion des espaces).

Version 0.29 Correction de quelques bugs (Partie trigonométrie).

Version 0.28 Ajout des pourcentages. Mise à jour de la partie proportionnalité.

**Version 0.27** Ajout du repérage. Ajout d'une conclusion lors du tracé de la représentation graphique d'une fonction affine.

Version 0.26 Ajout des schémas de probabilités. Correction de quelques bugs.

**Version 0.25** Ajout des rappels de formules.

**Version 0.24** Ajout de la résolution d'équations-produits et d'équations du type  $x^2 = a$ .

Version 0.22 Mise à jour de la commande \ResolEquation.

Ajout d'une option supplémentaire dans \Tableau

**Version 0.20** Ajout de la résolution d'équation-produit et du type  $x^2 = a$ .

Version 0.19 Ajout d'une clé (TColonnes) dans les tableaux d'unités classiques.

Version 0.18 Mise à jour (dans la résolution d'équations du premier degré).

Version 0.17 Tableaux de valeurs d'une fonction.

Version 0.16 Mise à jour (Fonction affine / Théorème de Pythagore).

**Version 0.15** Fonction affine (image, antécédent, déterminer, représentation graphique). Mise à jour de la simplification de fractions.

Version 0.14 Tableaux des unités classiques.

**Version 0.13** Position relative de deux droites (classe de 6<sup>e</sup>).

Version 0.12 Cartes mentales.

Version 0.11 Ajout d'une clé (DALL) pour la distributivité.

**Version 0.10** Tableau de proportionnalité (ou pas)

**Version 0.09** Résolution d'équations du premier degré (ax + b = cx + d)

Version 0.08 Ajout du PPCM dans la rédaction de la réciproque du théorème de Thalès.

**Version 0.07** Statistiques (tableau / calculs (étendue / médiane / moyenne) / diagrammes en bâtons, circulaire et semi-circulaire)

**Version 0.06** Réciproque du théorème de Thalès.

Version 0.05 Trigonométrie (calculs de longueur et d'angles).

Version 0.04 Théorème de Thalès.

Version 0.03 Simplification de fractions.

Version 0.02 Décomposition d'un nombre entier en un produit de nombres premiers.

**Version 0.01** Théorème de Pythagore (direct et réciproque) / Distributivité (simple et double) / Sommes des angles dans un triangle.