

**Entraînement 1 :**

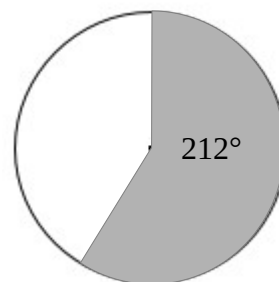
Construire un diagramme circulaire

Pour ne pas être considéré comme un « Bambi », une majorité des joueurs de Fortnite dépense en moyenne 84,67\$ sur le jeu. La plus grande partie de ces dépenses (58,9%) est consacrée à des tenues ou à des personnages. 18,06% sont dépensés dans des planeurs, 13,52% dans de nouveaux outils de récolte. Tandis que 9,52% sont dépensés dans des emotes ou des mouvements de danse.

Représente ces données par un diagramme circulaire.

Pour trouver la mesure de l'angle de chaque secteur (part), on fait un tableau de proportionnalité. On sait qu'un tour complet fait 360° et on est capable de trouver facilement le total de la première ligne. On utilise ces deux informations pour trouver le coefficient de proportionnalité

| | Tenues | Planeurs | Outils | Emotes | Total |
|-----------------|--------|----------|--------|--------|-------|
| Pourcentage | 58,9 | 18,06 | | | |
| Degré (arrondi) | 212 | | | | 360 |

Légende :

- Tenues □ Outils
□ Planeurs □ Emotes

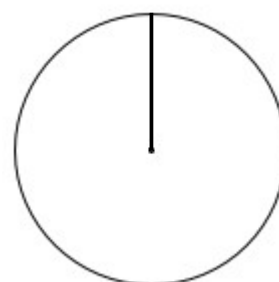
Entraînement 2 :

Construire un diagramme circulaire

Un concessionnaire automobile a vendu ce mois-ci un total de 80 véhicules : 43 citadines, 23 routières et 14 sportives.

Représente ces données par un diagramme circulaire.

| | Citadines | Routières | Sportives | Total |
|-----------------|-----------|-----------|-----------|-------|
| Nb. de voitures | | | | |
| Degré (arrondi) | | | | |

Légende :

- Citadines □ Routières
□ Sportives

Exercice 1 :

Très bonne maîtrise – vert foncé

Le sang humain est classé en quatre groupes distincts : A, B, AB et O. 45 % de la population est de groupe A et 43 % de la population est de groupe O tandis que seulement 9 % est de groupe B et 3 % de groupe AB.

Représente ces données par un diagramme circulaire.