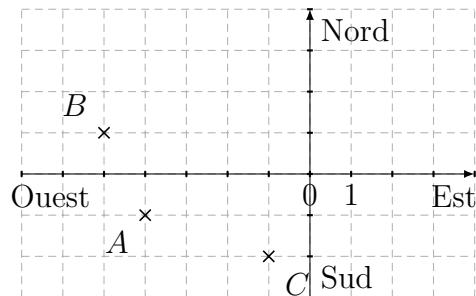


Repérage de bateaux

Sur l'océan, trois bateaux sont initialement situés à des points A,B et C. On modélise une carte géographique par un repère (1 unité = 1 km sur chaque axe). De plus chaque axe représente l'un des points cardinaux Nord, Sud,Est, Ouest.

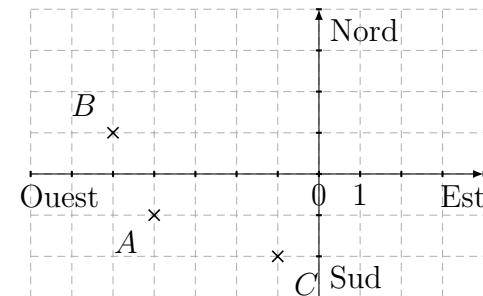


1. Placer les points A, B, C sur géogébra.
2. Le bateau A se déplace de 5km vers l'est et de 2km vers le nord.
 - (a) Placer sa nouvelle position A' .
 - (b) Quelles sont les coordonnées de A' ?
3. Tracer le vecteur $\overrightarrow{AA'}$. On pourra soit utiliser l'outil Vecteur, soit écrire dans la fenêtre de saisie "vecteur(A,A')". Comment est alors décrit ce vecteur dans la fenêtre algèbre ?

Les nombres 5,2 sont appelés les coordonnées du vecteur $\overrightarrow{AA'}$.
4. (a) Le bateau B décrit le même déplacement que le bateau A .
Placer la nouvelle position B' du bateau B .
 - (b) Donner les coordonnées du vecteur $\overrightarrow{BB'}$.
 - (c) Que remarque-t-on par rapport au vecteur $\overrightarrow{AA'}$?
5. Le bateau C est plus lent. Il effectue un déplacement de vecteur $\vec{u} \begin{pmatrix} -1 \\ 3 \end{pmatrix}$
 - (a) Décrire le déplacement de ce bateau en utilisant les points cardinaux (nord/sud ...).
 - (b) Placer le point C' .
 - (c) Exhiber une relation entre les coordonnées de C , de C' et de \vec{u} . On pourra regarder les abscisses et les ordonnées séparément.
 - (d) Comment peut-on trouver les coordonnées du vecteur $\overrightarrow{CC'}$ à l'aide des points C et C' ?
6. Pour la suite, rendez-vous sur capytale et entrer le code suivant : c1e9-403698.

Repérage de bateaux

Sur l'océan, trois bateaux sont initialement situés à des points A,B et C. On modélise une carte géographique par un repère (1 unité = 1 km sur chaque axe). De plus chaque axe représente l'un des points cardinaux Nord, Sud,Est, Ouest.



1. Placer les points A, B, C sur géogébra.
2. Le bateau A se déplace de 5km vers l'est et de 2km vers le nord.
 - (a) Placer sa nouvelle position A' .
 - (b) Quelles sont les coordonnées de A' ?
3. Tracer le vecteur $\overrightarrow{AA'}$. On pourra soit utiliser l'outil Vecteur, soit écrire dans la fenêtre de saisie "vecteur(A,A')". Comment est alors décrit ce vecteur dans la fenêtre algèbre ?

Les nombres 5,2 sont appelés les coordonnées du vecteur $\overrightarrow{AA'}$.
4. (a) Le bateau B décrit le même déplacement que le bateau A .
Placer la nouvelle position B' du bateau B .
 - (b) Donner les coordonnées du vecteur $\overrightarrow{BB'}$.
 - (c) Que remarque-t-on par rapport au vecteur $\overrightarrow{AA'}$?
5. Le bateau C est plus lent. Il effectue un déplacement de vecteur $\vec{u} \begin{pmatrix} -1 \\ 3 \end{pmatrix}$
 - (a) Décrire le déplacement de ce bateau en utilisant les points cardinaux (nord/sud ...).
 - (b) Placer le point C' .
 - (c) Exhiber une relation entre les coordonnées de C , de C' et de \vec{u} . On pourra regarder les abscisses et les ordonnées séparément.
 - (d) Comment peut-on trouver les coordonnées du vecteur $\overrightarrow{CC'}$ à l'aide des points C et C' ?
6. Pour la suite, rendez-vous sur capytale et entrer le code suivant : c1e9-403698.