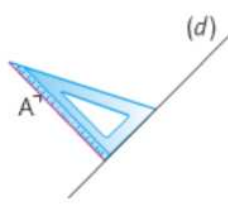
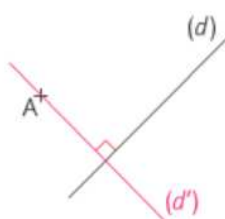


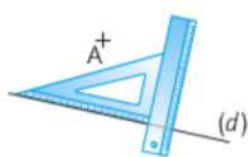
On prolonge si besoin, avec la règle, le tracé de la droite (d) .



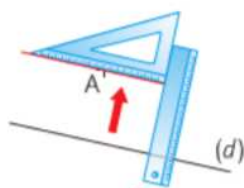
On place l'équerre de façon qu'un côté de l'angle droit soit sur (d) et que l'autre côté de l'angle droit passe par A.



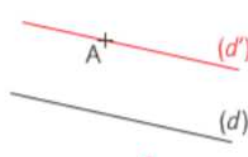
On prolonge le tracé, on nomme la droite (d') et on code un angle droit.



On place l'équerre de façon qu'un côté de l'angle droit soit sur (d) et que la règle se trouve sur l'autre côté de l'angle droit.

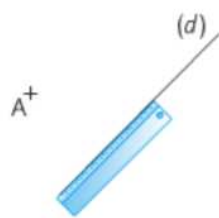


On fait glisser l'équerre le long de la règle jusqu'au point A, puis on trace.

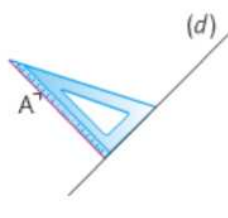


On prolonge le tracé et on nomme la droite (d') .

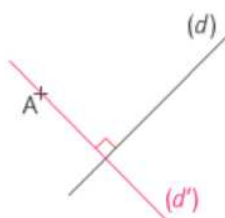
✂



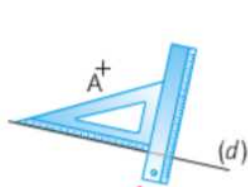
On prolonge si besoin, avec la règle, le tracé de la droite (d) .



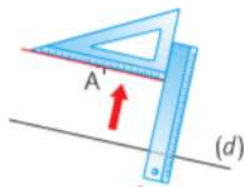
On place l'équerre de façon qu'un côté de l'angle droit soit sur (d) et que l'autre côté de l'angle droit passe par A.



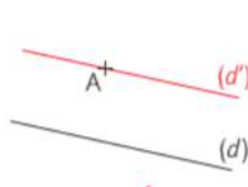
On prolonge le tracé, on nomme la droite (d') et on code un angle droit.



On place l'équerre de façon qu'un côté de l'angle droit soit sur (d) et que la règle se trouve sur l'autre côté de l'angle droit.



On fait glisser l'équerre le long de la règle jusqu'au point A, puis on trace.



On prolonge le tracé et on nomme la droite (d') .