

ProfCollege

Une aide pour utiliser \LaTeX au collège

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

Version 0.99-z-k – 2023/05/01

Résumé

Cet ensemble de commandes devrait servir à faciliter l'utilisation de \LaTeX 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	10
Écrire et présenter		13
2	L'écriture de grandeurs	14
3	Représenter graphiquement un nombre entier	16
4	Décomposition décimale	18
5	Écrire les nombres en lettres	20
6	La frise temporelle	22
7	Les tables de multiplication et d'addition	25
8	Différents types de papiers	27
9	Les tableaux de conversion et tableaux de numération	32
Autonomie		51
10	Questions - réponses à relier	52
11	Les questionnaires à choix multiples	55
12	Les questions « flash »	61
13	Rapido	69
14	Mentalo	72
15	Le calcul mental	75
16	Une aide à l'autonomie	93
17	Fiche de mémorisation active	97
18	« Bon de sortie »	100
Géométrie		103
19	La géométrie	104
20	Les solides	109
21	Les positions relatives de deux droites	120
22	Le repérage	122
23	La somme des angles d'un triangle	134
24	Le théorème de Pythagore	138
25	Le théorème de Thalès	150
26	La trigonométrie	161

27	Cartographie	165
28	Les formules de périmètre, d'aire, de volume	169
29	Empilements de cubes	171
30	Des pavages	175
Nombres		184
31	Opérations posées	185
32	Pyramide de nombre	188
33	Programme de calcul	192
34	Les nombres premiers	196
35	Des engrenages	202
36	La représentation graphique de fractions	205
37	Décomposer une fraction décimale	209
38	La simplification d'écritures fractionnaires	210
39	Les opérations sur les fractions	213
40	Ranger des nombres rationnels relatifs	216
41	Les puissances	218
Proportionnalité		219
42	La proportionnalité	220
43	Les pourcentages	225
44	Les ratios	229
Statistiques et probabilités		232
45	Les statistiques	233
46	Les probabilités	258
Calcul littéral et fonctions		262
47	Les fonctions affines	263
48	Les fonctions	268
49	La distributivité	277
50	La factorisation	290
51	Un modèle en barre	293
52	La résolution d'équations du premier degré	295

Algorithmique	308
53 Calculatrice	309
54 Le tableur	311
55 Le codage RLE	314
56 Une tortue	316
57 Les briques Scratch	321
Jeux	338
58 La « rose » des multiplications	339
59 Le défi « Table »	344
60 Le défi « Rangement »	348
61 Billards	350
62 Labyrinthe	353
63 Labyrinthe de nombres	356
64 Triominos	364
65 Dessin gradué	367
66 Colorilude	372
67 Pixel Art	375
68 Qui suis-je?	379
69 Mots empilés	383
70 Mots croisés	385
71 Mots codés	388
72 Mosaique	391
73 Des cartes à jouer	395
74 Des dominos à jouer	413
75 Des enquêtes	417
76 Puissance Quatre	419
77 Le Yohaku	427
78 Le KenKen	433
79 Le Kakuro	435
80 Le Shikaku	438
81 Calculs Croisés	441
82 Nombre astral	445

83	Le compte est bon	447
84	Des barres de calculs	450
85	Enigme et aire	453
86	Tectonic	458
87	Le jeu du calisson	461
88	Puzzle Pyramide	464
89	Message Caché	469
90	Ronde infernale	473
91	Le Futoshiki	476
92	Garam	479
93	SquarO	481
94	Grades	483
95	MidPoint	486
96	Kakurasu	488
97	Trio	490
98	Les nonogrammes	493
	Compléments	495
99	Bulles et cartes mentales	496
100	Des réseaux sociaux?	499
101	Professeur principal	506
102	Quelques éléments pratiques...	510
103	Exemples	512
104	Compléments	519
105	Problèmes connus	523
	Historique	524
106	Historique	525
	Récapitulatifs des commandes et clés	529
	Index	588

Avant-propos

L'idée de ce « package » est venue naturellement après plusieurs années d'utilisation de \TeX 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 DEHON¹. 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 \TeX en collège.

Pour la partie technique, différents packages² sont automatiquement chargés. En voici la liste exhaustive³ :

- `verbatim`
- `mathtools`
- `amssymb`
- `siunitx`
- `xcolor` avec les options `table`, `svgnames`
- `xstring`
- `simplekv`
- `ifthen`
- `modulus`
- `xinttools`
- `iftex`
- `luamplib`
- `gmp` avec les options `shellescape`, `latex`
- `xintexpr`
- `listofitems`
- `datatool`
- `multido`
- `xlop`
- `xfp`
- `tcolorbox` avec l'option `most`
- `tikz`
- `suffix`
- `multicol`
- `longtable`
- `hhline`
- `stackengine`
- `cancel` avec l'option `thicklines`
- `fontawesome5`
- `pifont`
- `nicematrix`
- `fntcount`
- `environ`
- `ifoddpage`

En complément, des packages^{4,5} 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;
- `PfCMonde.mp` pour la partie Cartographie;
- `PfCAfficheur.mp` pour l'utilisation d'un afficheur « sept segments »;
- `PfCEngrenages.mp` pour dessiner des engrenages;
- `PfCMosaïque.mp` pour créer des... mosaïques;
- `PfCSvgnames.mp` pour avoir accès à certaines couleurs prédéfinies;
- `PfCArithmetique.mp` pour les tracés des arbres arithmétiques;
- `PfCPseudo.mp` pour afficher des algorithmes dans un pseudo-langage;
- `PfCSolid.mp` et `PfCObjets.mp` pour afficher des solides de l'espace;
- et `PfCScratch.mp` / `PfCScratchpdf.mp` pour afficher les briques utilisées par Scratch.

1. Un ancien élève, devenu collègue.

2. Tous sont disponibles dans les distributions \TeX Live ou Mik \TeX .

3. Cela permettra d'alléger le préambule des utilisateurs.

4. Tous sont joints au package et leur installation est faite en même temps que celle du package `ProfCollege`.

5. Leurs noms ont été modifiés (suppression du tiret) pour une meilleure utilisation sous Mac.

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 T_EX Live et MikT_EX 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^{6, 7}.

6. 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 >`

7. 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.

$$\left. \begin{array}{l} AC^2 = 5^2 = 25 \\ AB^2 + BC^2 = 4^2 + 3^2 = 16 + 9 = 25 \end{array} \right\} AC^2 = AB^2 + BC^2$$

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.

$$\begin{array}{r|l} AC^2 & AB^2 + BC^2 \\ 5^2 & 4^2 + 3^2 \\ 25 & 16 + 9 \\ & 25 \end{array}$$

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)`

valeur par défaut : false

effectue la preuve qu'un triangle est ou n'est pas rectangle.

La clé `(ReciColonnes)`⁸

valeur par défaut : false

affiche les calculs en colonnes et non en lignes.

8. 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 😊;
- 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 indifféremment 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  $\frac{3}{5}$  » ou « On écrit  $\frac{15}{25} = \frac{3}{5}$  » ou « La simplification de  $\frac{15}{25}$  est :
```

$$\frac{3}{5}$$

 Lors de la description d'une commande, si rien n'est indiqué, cela signifie qu'elle est utilisable *uniquement* 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)TeX, il faut utiliser la commande `\usepackage{ProfCollege}`^{9,10}.

```
\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}
  \ResolEquation[Lettre=t,Entier,Simplification,Solution]{6}{-3}{1}{2}
\end{document}
```

$$6t - 3 = t + 2$$

$$5t - 3 = 2$$

$$5t = 5$$

$$t = \frac{5}{5}$$

$$t = 1$$

L'équation $6t - 3 = t + 2$ a une unique solution : $t = 1$.

9. On se référera à la page 523 pour les problèmes connus.

10. Le package ProfCollege est utilisable, sauf mention contraire, en pdfTeX, XeTeX et LuaTeX (suite à une proposition de Maxime CHUPIN).

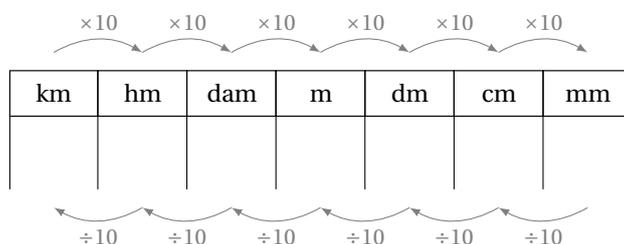
Au sujet des fontes

- Sous $\text{Xe}_\text{L}^{\text{A}}\text{TeX}$ & $\text{Lua}_\text{L}^{\text{A}}\text{TeX}$, le package `ProfCollege` utilisant le package `mathtools`, il est nécessaire de placer l'appel au package `ProfCollege` *avant* l'appel des fontes.
- Sous $\text{Xe}_\text{L}^{\text{A}}\text{TeX}$ & $\text{Lua}_\text{L}^{\text{A}}\text{TeX}$, certaines fontes (par exemple `fourier-otf`) redéfinissent les fontes générées par le package `amssymb` et peuvent provoquer un « warning » au mieux, une erreur de compilation au pire. Pour cela, on pourra appeler le package `ProfCollege` avec l'option `nonamssymb` :

```
\documentclass[12pt,a4paper,french]{article}
\usepackage[nonamssymb]{ProfCollege}
\usepackage{fourier-otf}
```

Lorsqu'on utilise le package `ProfCollege`, une double compilation est parfois nécessaire, par exemple pour obtenir le positionnement correct¹¹ des flèches dans le tableau ci-dessous.

```
\Tableau[Metre,Fleches]{}
-----
```



Cette double compilation est indiquée par le symbole .

La clé (Metre)

valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de longueur.

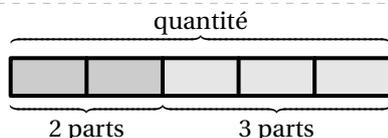
La clé (Fleches)

affiche les liens entre deux unités consécutives.

valeur par défaut : false

De même, pour les utilisateurs de $\text{pdf}_\text{L}^{\text{A}}\text{TeX}$ et $\text{Xe}_\text{L}^{\text{A}}\text{TeX}$, une compilation en `shell-escape`¹² est parfois nécessaire, par exemple pour obtenir la figure ci-dessous.

```
\Ratio[Figure]{2,3}
-----
```



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

La clé (Figure)

valeur par défaut : false

permet d'afficher une figure en accord avec le ratio demandé.

11. Ce positionnement correct des flèches est géré par TikZ.

12. Pour des compléments d'information, on se référera à la page 520.

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 14).

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

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

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

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

Partie

ÉCRIRE ET PRÉSENTER

2 L'écriture de grandeurs

Le package `ProfCollege` fournit plusieurs commandes¹³ pour écrire des grandeurs.



Ces commandes s'utilisent dans tous les modes.



- `\Lg` pour écrire des longueurs.

```
\Lg{7} -- \Lg[km]{2.19} -- \Lg[hm]{4} -- \Lg[dam]{17} -- \Lg[m]{29}
-- \Lg[dm]{3.1} -- \Lg[mm]{312} -- \Lg[um]{15} -- \Lg[nm]{2.45}
```

7 cm – 2,19 km – 4 hm – 17 dam – 29 m – 3,1 dm – 312 mm – 15 µm – 2,45 nm

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

```
\Lg[km]{3d26}                      3 × 1026 km
```

- `\Aire` pour écrire des aires.

```
\Aire{2} -- \Aire[km]{2.29} -- \Aire[hm]{2.023} -- \Aire[dam]{12} --
\Aire[m]{4} -- \Aire[dm]{6} -- \Aire[mm]{7.1} -- \Aire[a]{29} -- \Aire[ha]{71}
```

2 cm² – 2,29 km² – 2,023 hm² – 12 dam² – 4 m² – 6 dm² – 7,1 mm² – 29 a – 71 ha

- `\Vol` pour écrire des volumes.

```
\Vol{7} -- \Vol[km]{2.59} -- \Vol[hm]{2.98} -- \Vol[dam]{28} --
\Vol[m]{37} -- \Vol[dm]{25} -- \Vol[mm]{0.3543}
```

7 cm³ – 2,59 km³ – 2,98 hm³ – 28 dam³ – 37 m³ – 25 dm³ – 0,354 3 mm³

- `\Masse` pour écrire des masses.

```
\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}
```

2,26 g – 4 kg – 425 hg – 17 dag – 31 254 dg – 3 256 cg – 47 mg – 2,57 t – 0,35 q – 15 µg – 2,45 ng

- `\Capa` pour écrire des capacités.

```
\Capa{2.26} -- \Capa[hL]{425} -- \Capa[daL]{17} --
\Capa[dL]{31254} -- \Capa[cL]{3256} -- \Capa[mL]{47}
```

2,26 L – 425 hL – 17 daL – 31 254 dL – 3 256 cL – 47 mL

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

```
\Temps{1;9;2;12;7;35} -- \Temps{2;4;3;6;7;7} -- \Temps{2;;30} --
\Temps{;;3;30} -- \Temps{15;30} -- \Temps{;;;15;30;45}
```

1 an 9 mois 2 j 12 h 07 min 35 s – 2 ans 4 mois 3 j 6 h 07 min 7 s – 2 ans 30 j – 3 mois 30 j – 15 ans 30 mois – 15 h 30 min 45 s

13. Le principe de ces commandes a été suggéré par Denis BIROUZÉ. 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.

<code>\MasseVol{18}</code> -- <code>\MasseVol[kgm]{7.96}</code>	18 g/cm ³ – 7,96 kg/m ³
---	---

- `\Vitesse` pour écrire des vitesses.

<code>\Vitesse{31}</code> -- <code>\Vitesse[ms]{9.81}</code> -- <code>\Vitesse[kms]{0.98}</code> -- <code>\Vitesse[mh]{9.8}</code>	31 km/h – 9,81 m/s – 0,98 km/s – 9,8 m/h
--	--

- `\Octet` pour écrire des quantités d'octets.

<code>\Octet{16}</code> -- <code>\Octet[ko]{12}</code> -- <code>\Octet[To]{25.1}</code> -- <code>\Octet[Mo]{125}</code> -- <code>\Octet[o]{18}</code>	16 Go – 12 ko – 25,1 To – 125 Mo – 18 o
--	---

- `\Conso` pour écrire une consommation électrique.

<code>\Conso{25}</code>	25 kWh
-------------------------	--------

- `\Prix` pour écrire des prix.

<code>\Prix{15}</code> -- <code>\Prix{12.4}</code> -- <code>\Prix{51.45}</code> -- <code>\Prix[0]{15}</code>	15,00 € – 12,40 € – 51,45 € – 15,00 €
--	---------------------------------------

- `\Temp` pour écrire des températures.

<code>\Temp{12}</code> -- <code>\Temp[K]{12}</code> -- <code>\Temp[F]{12}</code>	12 °C – 12 K – 12 °F
--	----------------------

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



<code>\ang{120}</code>	120°
------------------------	------



La clé (Dots)

valeur par défaut : –

permet, lorsqu'elle est fixée à une longueur ℓ , de remplacer le nombre par des pointillés de longueur ℓ .

```
\Temp[Dots=15pt]{12} \hfill \MasseVol[Dots=25pt]{18}
```

```
\Vitesse[Dots=10mm,kms]{0.98} \hfill \Vol[Dots=20mm,hm]{2.98}
```

```
\Aire[Dots=25pt]{2} \hfill \Capa[Dots=20pt]{2.26}
```

```
\Masse[Dots=15pt,cg]{3256} \hfill \Lg[Dots=15pt]{7}
```

```
\Octet[ko,Dots=15pt]{25} \hfill \Prix[Dots=1cm]{15}
```

```
\Conso[Dots=1cm]{1252}
```

```
\Temps[Dots=15mm]{;1;;;2}
```

--- °C	----- g/cm ³
----- km/s	----- hm ³
----- cm ²	---- L
--- cg	--- cm
--- ko	----- €
----- kWh	
----- mois	----- min

3 Représenter graphiquement un nombre entier



Cette commande n'est disponible que pour Lua \TeX .



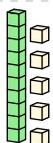
Pour pouvoir représenter un nombre entier, on utilise la commande :

```
\ReprésenterEntier [⟨clés⟩]{a}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est le nombre entier dont on veut afficher une représentation graphique.

```
\ReprésenterEntier{15}
```



La clé (Echelle)

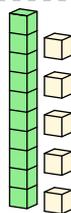
valeur par défaut : 1

modifie l'échelle de la représentation.

```
\ReprésenterEntier [Echelle=0.5]{15}
```



```
\ReprésenterEntier [Echelle=1.5]{15}
```

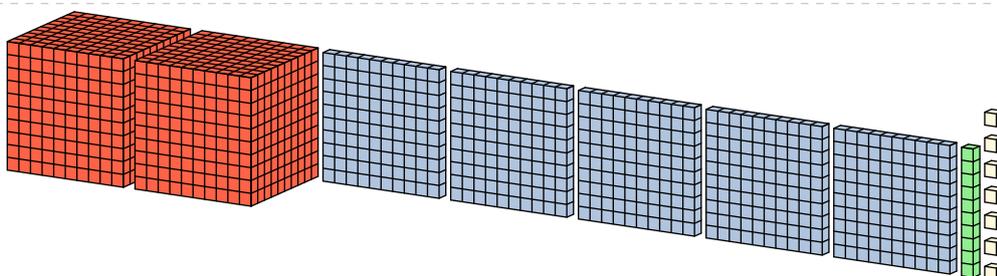


La clé (ListeCouleurs)

valeurs par défaut : { Tomato, LightSteelBlue, LightGreen, CornSilk }

permet de modifier les couleurs utilisées pour les différents « unités ». L'ordre est imposé : couleur des milliers, couleurs des centaines, couleurs des dizaines et couleurs des unités.

```
\ReprésenterEntier{2517}
```



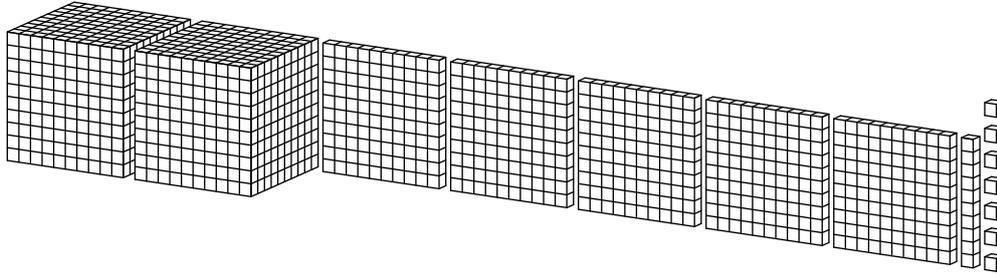
On peut souhaiter une version pour l'impression ou une version plus compacte.

La clé (Impression)

valeur par défaut : false

supprime l'affiche des couleurs.

```
\ReprésenterEntier [Impression]{2517}
```

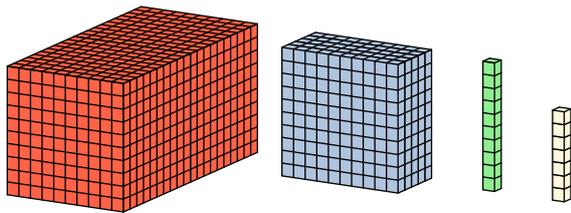


La clé (Compact)

valeur par défaut : false

affiche une décomposition plus « compacte ».

```
\ReprésenterEntier [Compact]{2517}
```



4 Décomposition décimale

La commande `\DecompositionDecimale` permet d'obtenir une décomposition telle que :

$$125\,045 = (1 \times 100\,000) + (2 \times 10\,000) + (5 \times 1\,000) + (4 \times 10) + (5 \times 1)$$

Elle a la forme suivante :

```
\DecompositionDecimale [⟨clés⟩]{a}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `a` est le nombre décimale dont on veut afficher une décomposition décimale.

```
\DecompositionDecimale{12.395}
```

$$12,395 = (1 \times 10) + (2 \times 1) + (3 \times 0,1) + (9 \times 0,01) + (5 \times 0,001)$$

La clé (Parentheses)

valeur par défaut : true

supprime, lorsqu'elle est positionnée à false, l'affichage des parenthèses.

```
\DecompositionDecimale [Parentheses=false]{12.395}
```

$$12,395 = 1 \times 10 + 2 \times 1 + 3 \times 0,1 + 9 \times 0,01 + 5 \times 0,001$$

La clé (ResultatSeul)

valeur par défaut : false

supprime, lorsqu'elle est positionnée à true, la décomposition seule.

```
\DecompositionDecimale [ResultatSeul]{12.395}
```

$$(1 \times 10) + (2 \times 1) + (3 \times 0,1) + (9 \times 0,01) + (5 \times 0,001)$$

```
\DecompositionDecimale [ResultatSeul, Parentheses=false]{12.395}
```

$$1 \times 10 + 2 \times 1 + 3 \times 0,1 + 9 \times 0,01 + 5 \times 0,001$$

La clé (SansMul)

valeur par défaut : false

affiche la décomposition *intermédiaire*.

```
\DecompositionDecimale [SansMul]{12395}
```

$$12395 = 10000 + 2000 + 300 + 90 + 5$$

```
\DecompositionDecimale [SansMul, ResultatSeul]{12.395}
```

$$10 + 2 + 0,3 + 0,09 + 0,005$$

MAJ 0.99-z-k

MAJ 0.99-z-k

La clé (Colore)

valeur par défaut : false

permet de colorer le nombre à décomposer *et* la décomposition décimale.

🔗 Les clés (CouleurU)/(CouleurD)/(CouleurC)

valeurs par défaut : Blue/Red/Green

permettent de modifier les couleurs des unités/dizaines/centaines de chaque classe de la décomposition décimale.



Le nombre utilisé doit être un nombre entier.



```
\DecompositionDecimale [Colore]{2517}
```

$$2517 = 2 \times 1000 + 5 \times 100 + 1 \times 10 + 7 \times 1$$

La clé (Fleches)

valeur par défaut : false

présente la décomposition décimale sous la forme d'un tableau associant chaque chiffre à son sens.

🔗 La clé (Details)

valeur par défaut : false

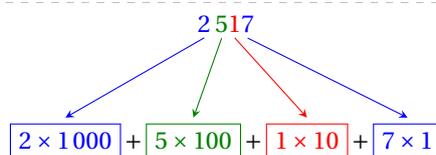
ajoute une étape supplémentaire dans la décomposition décimale.



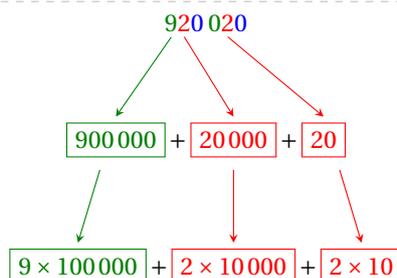
Le nombre utilisé doit être un nombre entier.



```
\DecompositionDecimale [Fleches]{2517}
```



```
\DecompositionDecimale [Fleches,Details]{920020}
```



5 Écrire les nombres en lettres

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

```
\Ecriture [<clés>]{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 » (celle 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 La frise temporelle

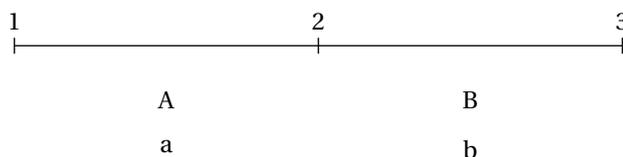
Pour résoudre un exercice de calcul de durée, d'horaire..., la commande `\Frise` permet de représenter une frise du temps.

Elle a la forme suivante :

```
\Frise[⟨clés⟩]{1/A/a,2/B/b,3/C/c...}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- 1/A/a, 2/B/b et 3/C/c sont indiqués sur le schéma suivant :

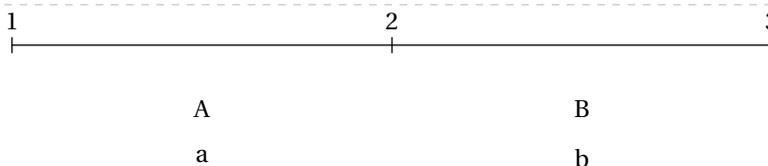


La clé (Longueur)

valeur par défaut : 8 cm

modifie la longueur totale du segment utilisé pour la frise.

```
\begin{center}
\Frise[Longueur=10cm]{1/A/a,2/B/b,3/C/c}
\end{center}
```

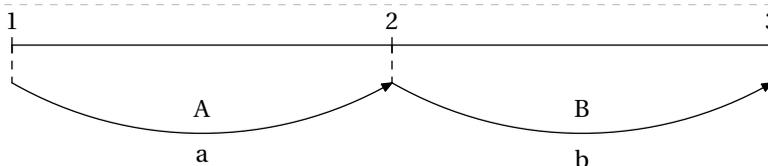


La clé (Fleches)

valeur par défaut : false

affiche des flèches entre les différentes étapes du calcul.

```
\begin{center}
\Frise[Longueur=10cm,Fleches]{1/A/a,2/B/b,3/C/c}
\end{center}
```



On peut vouloir faire le calcul en « dépassant » l'horaire « cible ». Cela se fait avec la clé suivante.

La clé (Sup)

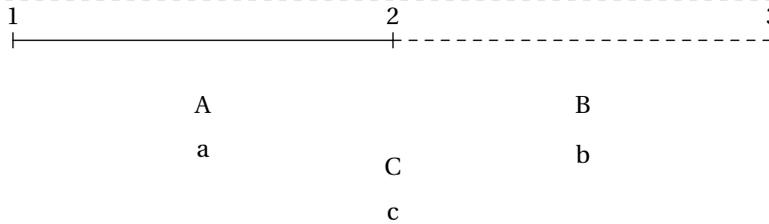
valeur par défaut : false

modifie l'affichage général en utilisant une étape supplémentaire à celle de l'horaire cible.

```

\begin{center}
  \Frise[Longueur=10cm,Sup]{1/A/a,2/B/b,3/C/c}
\end{center}

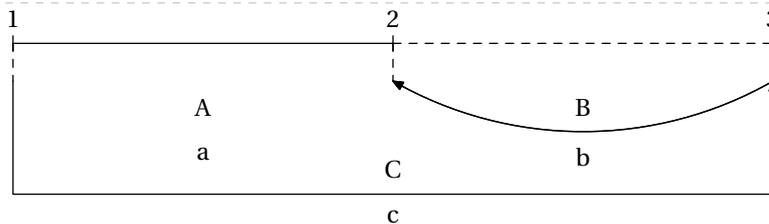
```



```

\begin{center}
  \Frise[Longueur=10cm,Sup,Fleches]{1/A/a,2/B/b,3/C/c}
\end{center}

```



Voici des exemples d'utilisation ¹⁴ :

Quelle est la durée d'un film commençant à `\Temps{;;;13;53}` et terminant à `\Temps{;;;15;27}` ?

`\bigskip`

`\textbf{Correction}`

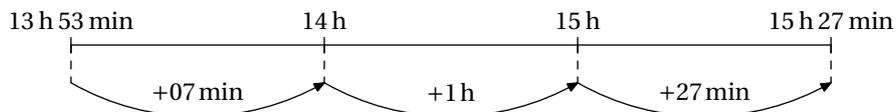
```

\begin{center}
  \Frise[Longueur=10cm,Fleches]{\Temps{;;;13;53}/$+\Temps{;;;7}$/~,\Temps{;;;14}/$+
  \Temps{;;;1}$/~,\Temps{;;;15}/$+\Temps{;;;27}$/~,\Temps{;;;15;27}/~/~}
\end{center}

```

Quelle est la durée d'un film commençant à 13 h 53 min et terminant à 15 h 27 min ?

Correction



14. Voir page 14 pour des détails sur la commande `\Temps`.

Le départ de la fusée Ariane, prévu à $\backslash\text{Temps}\{\;;\;;14;28\}$, a été retardé de $\backslash\text{Temps}\{\;;\;;3;45\}$. À quelle heure doit avoir lieu le départ ?

$\backslash\text{bigskip}$

$\backslash\text{textbf}\{\text{Correction}\}$

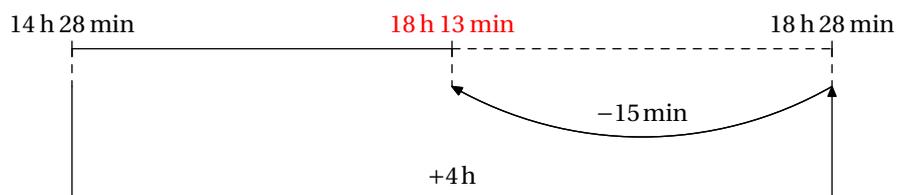
$\backslash\text{begin}\{\text{center}\}$

$\backslash\text{Frise}\{\text{Longueur}=10\text{cm},\text{Fleches},\text{Sup}\}\{\backslash\text{Temps}\{\;;\;;14;28\}/\sim/\sim,\backslash\text{textcolor}\{\text{red}\}\{\backslash\text{Temps}\{\;;\;;18;13\}\}/\sim/\sim,\backslash\text{Temps}\{\;;\;;15\}/\sim/\sim,\backslash\text{Temps}\{\;;\;;18;28\}/\sim/\sim,\backslash\text{Temps}\{\;;\;;4\}/\sim/\sim\}$

$\backslash\text{end}\{\text{center}\}$

Le départ de la fusée Ariane, prévu à 14 h 28 min, a été retardé de 3 h 45 min. À quelle heure doit avoir lieu le départ?

Correction



7 Les tables de multiplication et d'addition

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

```
\Tables[⟨clés⟩]{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.

×	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

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

colorie¹⁵ la table pour faire apparaître la symétrie. Il faut choisir une couleur *pleine*, pas une sous la forme gray! 15. Ou il faut la définir avant.

×	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

15. Le package `ProfCollege` permet d'utiliser des couleurs dans plusieurs de ses commandes. Pour cela, il charge le package `xcolor` avec l'option `svgnames`. Après une très courte introduction à la page 519, on pourra lire 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
4	×	7	=	28
5	×	7	=	35
6	×	7	=	42
7	×	7	=	49
8	×	7	=	56
9	×	7	=	63
10	×	7	=	70

`\Tables[Seul,Debut=1,Fin=10]{7}`

1	×	7	=	7
2	×	7	=	14
3	×	7	=	21
4	×	7	=	28
5	×	7	=	35
6	×	7	=	42
7	×	7	=	49
8	×	7	=	56
9	×	7	=	63
10	×	7	=	70

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

```

\begin{center}
\multido{\i=1+1}{10}{%
\fbbox{%
\tiny%
\setlength{\arraycolsep}{0.25\arraycolsep}%
\Tables[Seul]{\i}%
\setlength{\arraycolsep}{4\arraycolsep}%
}%
}
\end{center}

```

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

Faire une table d'addition est également possible.

La clé (Addition)

valeur par défaut : false

permet d'afficher une table d'addition complète.

```

\footnotesize
\Tables[%
Addition%
]{%
}

```

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

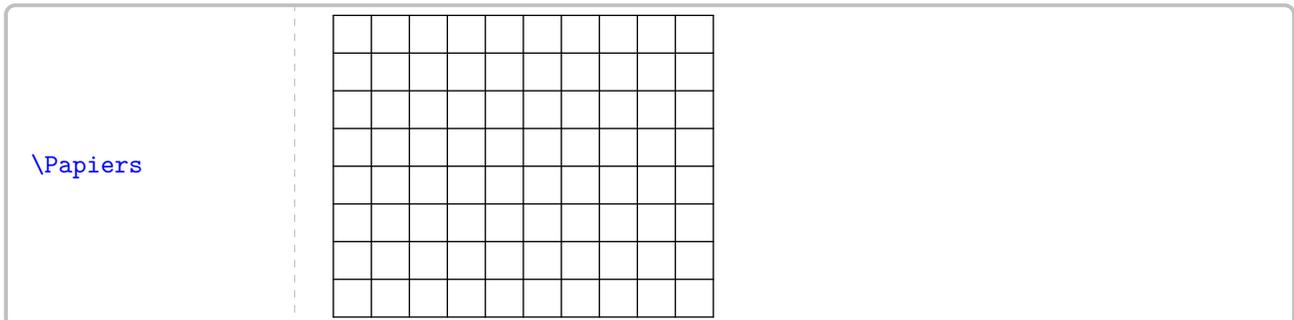
Les clés (Debut), (Fin) et (Seul) sont aussi disponibles pour ces tables d'addition.

8 Différents types de papiers

La commande `\Papiers` permet *uniquement* d'afficher un type de papier. Elle a la forme suivante :

```
\Papiers [clés]
```

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



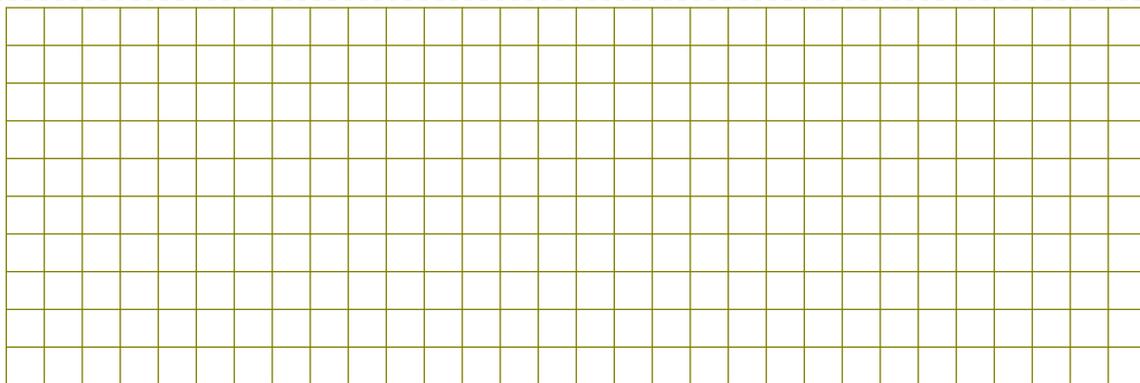
Par défaut, il s'agit d'un papier de type 5 × 5. On peut utiliser les clés suivantes pour paramétrer l'affichage.

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

La clé (Hauteur)	valeur par défaut : 5
modifie la hauteur <i>totale</i> du papier. Elle est donnée en centimètre.	

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

```
\Papiers [Largeur=15,Hauteur=5,Couleur=Olive]
```



Les papiers disponibles sont accessibles par les clés suivantes.

La clé (Seyes)	valeur par défaut : false
affiche un papier type Cahier « grand carreau ».	
 La clé (Echelle)	valeur par défaut : 8
modifie la longueur du côté du carré de base. Elle est donnée en millimètre.	

`\Papiers [Seyes,Couleur=LightSteelBlue]`



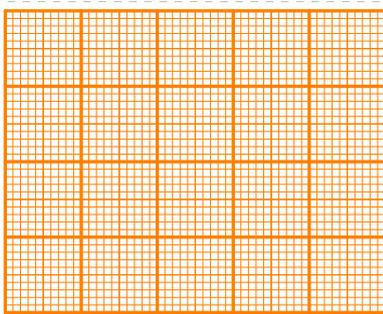
`\Papiers [Seyes,Couleur=LightSteelBlue,Echelle=10]`



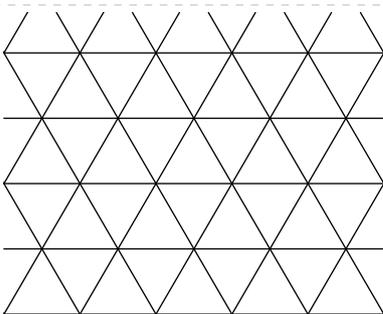
La clé (Millimetre) valeur par défaut : false
affiche un papier millimétré.

La clé (Triangle) valeur par défaut : false
affiche un papier triangulaire.

`\Papiers [Millimetre,Couleur=orange]`



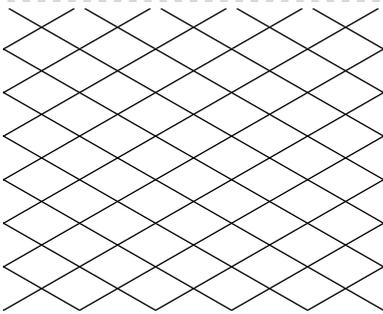
`\Papiers [Triangle]`



La clé (Isometrique) valeur par défaut : false
affiche un papier isométrique.

La clé (IsometriquePointe) valeur par défaut : false
affiche un papier isométrique.

`\Papiers [Isometrique]`



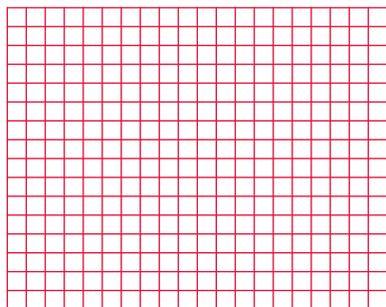
`\Papiers [IsometriquePointe]`



La clé \langle Grille \rangle valeur par défaut : -1

affiche, si la valeur est *positive*, un quadrillage de pas horizontal et vertical égal à la valeur de la clé \langle Grille \rangle (en centimètre).

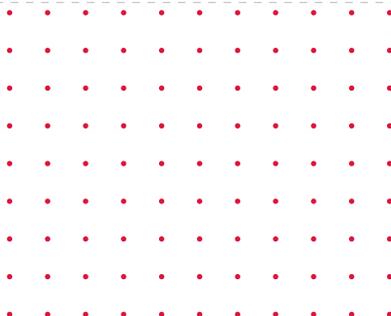
```
\Papiers [Grille=0.25,Couleur=Crimson]
```



La clé \langle GrillePointe \rangle valeur par défaut : -1

affiche, si la valeur est *positive*, un quadrillage de pas horizontal et vertical égal à la valeur de la clé \langle GrillePointe \rangle (en centimètre).

```
\Papiers [GrillePointe=0.5,Couleur=Crimson]
```



Les deux pages suivantes montrent le résultat de l'utilisation des deux clés ci-dessous.¹⁶

La clé \langle PageEntiere \rangle

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 \langle ZoneTexte \rangle

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}
```

16. Ces clés ont été ajoutées après découverte du package [gridpapers](#).

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

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

$$7^2 = AB^2 + 4^2$$

$$49 = AB^2 + 16$$

$$AB^2 = 49 - 16$$

$$AB^2 = 33$$

$$AB = \sqrt{33}$$

$$AB \approx 5,74 \text{ cm}$$

Dans le triangle ABC, rectangle en B, on a :

$$\cos(\widehat{BAC}) = \frac{AB}{AC}$$

$$\cos(50^\circ) = \frac{3}{AC}$$

$$AC = \frac{3}{\cos(50^\circ)}$$

$$AC \approx 4,67 \text{ cm}$$

9 Les tableaux de conversion et tableaux de numération

La commande `\Tableau` permet d'afficher rapidement certains tableaux, notamment ceux de conversion. Elle a la forme suivante :

```
\Tableau[⟨clés⟩]{a}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire, pour paramétrer la commande;
- `a` peut être soit vide, soit une liste de nombres.

```
\Tableau{}
```

Par défaut, les tableaux sont centrés.

La commande seule n'affiche rien : il faut lui associer au moins une clé.

Tableau de conversion

La clé `(Metre)`

valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de longueur.

↪ La clé `(FlechesH)`

valeur par défaut : false

affiche les liens entre deux unités consécutives sur la partie haute du tableau.

↪ La clé `(FlechesB)`

valeur par défaut : false

affiche les liens entre deux unités consécutives sur la partie basse du tableau.

↪ La clé `(Fleches)`

valeur par défaut : false

affiche les liens entre deux unités consécutives sur les parties haute et basse du tableau.

↪ La clé `(NbLignes)`

valeur par défaut : 2

permet à l'utilisateur de choisir le nombre de lignes vides dans le tableau.

```
\Tableau[Metre]{}
```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm

```
\Tableau[Metre,NbLignes=4]{}
```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm

```
\Tableau[Metre,FlechesH]{}

```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm

$\times 10$ $\times 10$ $\times 10$ $\times 10$ $\times 10$ $\times 10$

```
\Tableau[Metre,FlechesB]{}

```

```
\bigskip%par confort visuel.

```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm

$\div 10$ $\div 10$ $\div 10$ $\div 10$ $\div 10$ $\div 10$

```
\Tableau[Metre,Fleches]{}

```

```
\bigskip%par confort visuel.

```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm

$\times 10$ $\times 10$ $\times 10$ $\times 10$ $\times 10$ $\times 10$

$\div 10$ $\div 10$ $\div 10$ $\div 10$ $\div 10$ $\div 10$

On peut placer un nombre dans le tableau.

```
\Tableau[Metre,NbLignes=3]{125/4}

```

```
% Le 1 de 125 est placé dans
% la 4\ieme colonne en partant
% de la gauche du tableau.

```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm
			1	2	5	

```
\Tableau[Metre,NbLignes=3]{125/2}

```

```
% Le 1 de 125 est placé dans
% la 2\ieme colonne en partant
% de la gauche du tableau.

```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm
	1	2	5			

```
\Tableau[Metre,NbLignes=3]{{1,}25/3}

```

```
% Le 1 de 1.25 est placé dans
% la 3\ieme colonne en partant
% de la gauche du tableau.

```

km	hm	dam	m	dm	cm	mm
		1,	2	5		

La clé <Carre>	valeur par défaut : false
affiche le tableau des unités d'aire.	
<input type="checkbox"/> La clé <Colonnes> affiche les colonnes intermédiaires.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé <Are> affiche, en complément des colonnes intermédiaires, les unités « are » et « hectare ».	valeur par défaut : false

Les clés <Flechesh>, <FlecheshB>, <Flechesh> et <NbLignes> sont aussi disponibles pour la clé <Carre>.

<code>\Tableau[Carre]{} </code>	<table border="1"> <tr> <td>km²</td> <td>hm²</td> <td>dam²</td> <td>m²</td> <td>dm²</td> <td>cm²</td> <td>mm²</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²							
km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²									

<code>\Tableau[Carre,Colonnes]{} </code>	<table border="1"> <tr> <td>km²</td> <td>hm²</td> <td>dam²</td> <td>m²</td> <td>dm²</td> <td>cm²</td> <td>mm²</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²							
km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²									

<code>\Tableau[Carre,Flechesh]{} </code>	<table border="1"> <tr> <td>km²</td> <td>hm²</td> <td>dam²</td> <td>m²</td> <td>dm²</td> <td>cm²</td> <td>mm²</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> ×100 ×100 ×100 ×100 ×100 ×100 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> ÷100 ÷100 ÷100 ÷100 ÷100 ÷100 </div> </p>	km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²							
km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²									
<code>\bigskip</code>															

<code>\Tableau[Carre,Are,Flechesh]{} </code>	<table border="1"> <tr> <td>km²</td> <td>hm²</td> <td>dam²</td> <td>m²</td> <td>dm²</td> <td>cm²</td> <td>mm²</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ha</td> <td>a</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²		ha	a				
km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²									
	ha	a													

<code>\Tableau[Carre,Are,NbLignes=3]{} </code>	<table border="1"> <tr> <td>km²</td> <td>hm²</td> <td>dam²</td> <td>m²</td> <td>dm²</td> <td>cm²</td> <td>mm²</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ha</td> <td>a</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²		ha	a											
km ²	hm ²	dam ²	m ²	dm ²	cm ²	mm ²																
	ha	a																				

```
\Tableau[Carre,Are,
  NbLignes=3]{125/4}
```

km ²	hm ²		dam ²		m ²	dm ²	cm ²	mm ²
		ha		a				
		1	2	5				

La clé <Cube>

valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de volume.

La clé <Capacite>

valeur par défaut : false

affiche, en plus des colonnes intermédiaires, les unités de capacité dans le tableau.

Les clés <Colonnes>, <FlechesH>, <FlechesB>, <Fleches> et <NbLignes> sont également disponibles pour la clé <Cube>.

```
\Tableau[Cube]{}
-----
```

km ³	hm ³	dam ³	m ³	dm ³	cm ³	mm ³

```
\Tableau[Cube,Colonnes]{}
-----
```

km ³	hm ³	dam ³	m ³	dm ³	cm ³	mm ³

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

```
\Tableau[Cube,Fleches]{}
-----
```

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

km ³	hm ³	dam ³	m ³	dm ³	cm ³	mm ³

Diagram illustrating unit conversions between volume units:

- Upward arrows (multiplication by 1000): km³ to hm³, hm³ to dam³, dam³ to m³, m³ to dm³, dm³ to cm³, cm³ to mm³.
- Downward arrows (division by 1000): mm³ to cm³, cm³ to dm³, dm³ to m³, m³ to dam³, dam³ to hm³, hm³ to km³.

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

km ³	hm ³	dam ³	m ³	dm ³			cm ³			mm ³
				hL	daL	L	dL	cL	mL	

`\Tableau[Cube]{45450/2}`

km ³	hm ³	dam ³	m ³	dm ³	cm ³	mm ³
4 5	4 5 0					

La clé (Gramme)

valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de masse.

Les clés `(FlechesH)`, `(FlechesB)`, `(Fleches)` et `(NbLignes)` sont aussi disponibles pour la clé `(Gramme)`.

`\Tableau[Gramme]{}`

kg	hg	dag	g	dg	cg	mg

`\bigskip%` Pour la documentation.
`\Tableau[Gramme,Fleches]{}`
`\bigskip%` Pour la documentation.

kg	hg	dag	g	dg	cg	mg

`\Tableau[Gramme]{45/4}`

kg	hg	dag	g	dg	cg	mg
			4	5		

La clé <Litre>

valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de contenance.

Les clés <Flechesh>, <FlecheshB>, <Flechesh> et <NbLignes> sont également disponibles pour la clé <Litre>.

`\Tableau[Litre]{}`

hL	daL	L	dL	cL	mL

```
\bigskip% Pour la documentation :
les flèches ne traversent pas
les pointillés.
\Tableau[Litre,Flechesh]{0,}35/3}
\bigskip
```

hL	daL	L	dL	cL	mL
		0,	3	5	

Diagram illustrating the scaling of units: $\times 10$ between columns and $\div 10$ between rows.

La clé <Octet>

valeur par défaut : false

affiche le tableau des unités de mesure informatique.

La clé <Classes>

affiche la dénomination complète des abréviations.

valeur par défaut : false

Les clés <Colonnes>, <Flechesh>, <FlecheshB>, <Flechesh> et <NbLignes> sont également disponibles pour la clé <Octet>.

`\Tableau[Octet]{}`

To	Go	Mo	ko	o

```
\bigskip% Pour la documentation : les flèches ne traversent pas les pointillés.
\Tableau[Octet,Flechesh]{0,}35/3}
\bigskip
```

To	Go	Mo	ko	o
0,	3	5		

Diagram illustrating the scaling of units: $\times 1000$ between columns and $\div 1000$ between rows.

Pour chaque tableau, les positions des flèches sont repérées par les lignes et colonnes ¹⁷. Ainsi, il faudra utiliser la clé **(CodeAfter)** pour réaliser un affichage tel que celui ci :

kg	hg	dag	g	dg	cg	mg

La clé (CodeAfter)

valeur par défaut : {}

permet d'ajouter des commandes permettant de relier certains nœuds du tableau créé.

```
\bigskip% Pour la documentation.
\Tableau[Gramme,CodeAfter={%
\tikz\draw[-stealth,out=30,in=150] (2-|3.5) to node[above,midway]{\tiny$\times 10$} (2-|4.5);
\tikz\draw[-stealth,out=30,in=150] (2-|4.5) to node[above,midway]{\tiny$\times 10$} (2-|5.5);
\tikz\draw[-stealth,out=70,in=110] (2-|3.5) to node[above,midway]{\tiny$\times 100$} (2-|5.5);
}]}

```

kg	hg	dag	g	dg	cg	mg

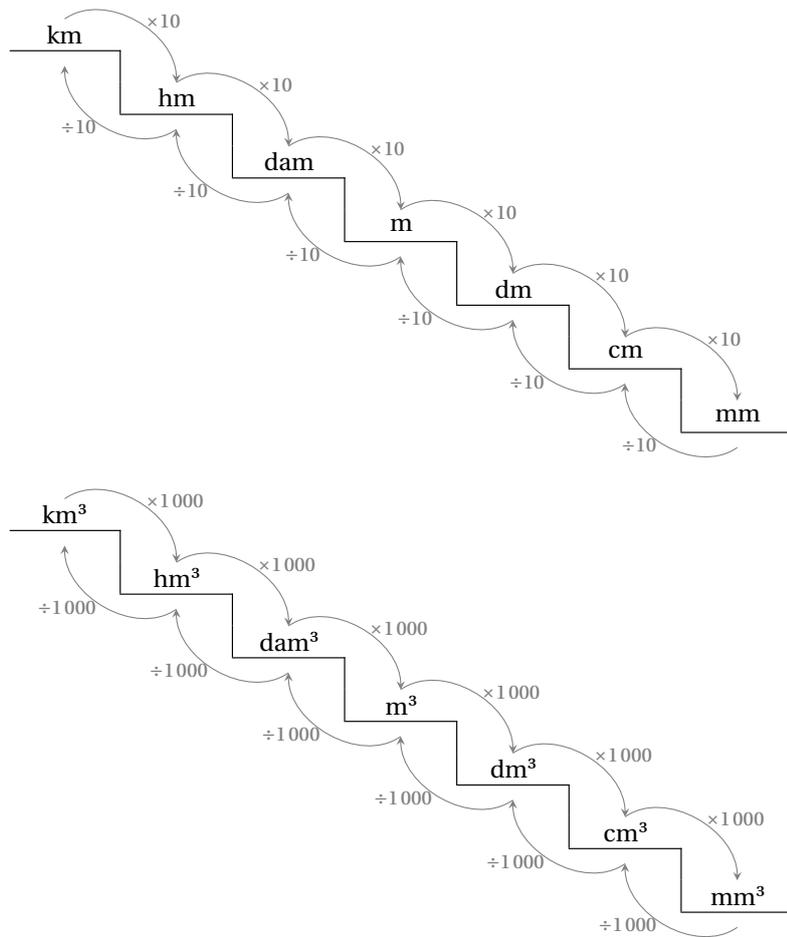
17. La création des tableaux étant basée sur le package `nicematrix`, il est vivement conseillé d'en lire la documentation.

Afin d'ancrer davantage ces différents liens, on dispose de la clé suivante.

La clé (Escalier)	valeur par défaut : false
affiche les tableaux de conversion des mètres, mètres carrés, mètres cubes et grammes sous la forme d'un escalier.	

```
\Tableau[Escalier,Metre]{} 
```

```
\Tableau[Escalier,Cube]{} 
```



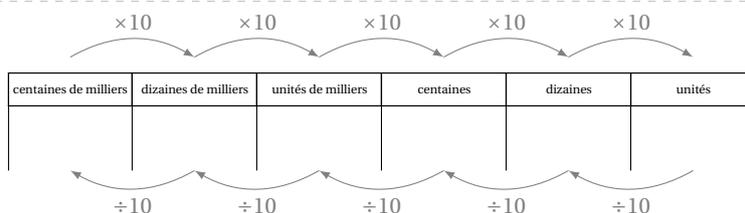
Toutes les autres clés sont incompatibles avec la clé **(Escalier)**.

Tableau de numération

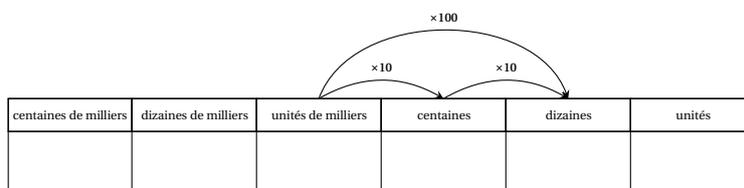
À côté des tableaux de conversion, il y en a un autre également très important : le tableau de numération. Plusieurs clés permettent de gérer son affichage. Les pages 44 à 48 proposent de nombreux exemples.

La clé (Entiers)	valeur par défaut : false
affiche le tableau de numération des nombres entiers jusqu'aux centaines de milliers.	
<p>↪ La clé (Millions)</p> complète le tableau avec la classe des millions.	valeur par défaut : false
<p>↪ La clé (Milliards)</p> complète le tableau avec la classe des milliards <i>et</i> des millions.	valeur par défaut : false
<p>↪ La clé (Classes)</p> fait apparaître la répartition par classes.	valeur par défaut : false
<p>↪ Les clés (CouleurG), (CouleurM), (Couleurm), (Couleuru)</p> permettent de choisir les couleurs des cellules indiquant les classes.	valeur par défaut : gray !15
<p>↪ La clé (Nombres)</p> fait apparaître la puissance de 10 (sous forme développée) correspondante à chaque colonne.	valeur par défaut : false
<p>↪ La clé (Puissances)</p> fait apparaître la puissance de 10 (sous la forme 10 ^{...}) correspondante à chaque colonne.	valeur par défaut : false
<p>↪ La clé (FlechesB)</p> fait apparaître les flèches indiquant, au bas du tableau, le lien entre une colonne et sa précédente.	valeur par défaut : false
<p>↪ La clé (FlechesH)</p> fait apparaître les flèches indiquant, en haut du tableau, le lien entre une colonne et sa suivante. La clé (FlechesH) est incompatible avec la clé (Classes).	valeur par défaut : false

```
\bigskip
\Tableau[Entiers,FlechesH,FlechesB]{}
\bigskip
```



Pour ce tableau, les positions des flèches sont repérées par les lignes et colonnes ¹⁸. Ainsi, il faudra utiliser la clé (CodeAfter) pour réaliser un affichage tel que celui ci :



18. La création des tableaux étant basée sur le package `nicematrix`, il est vivement conseillé d'en lire la documentation.

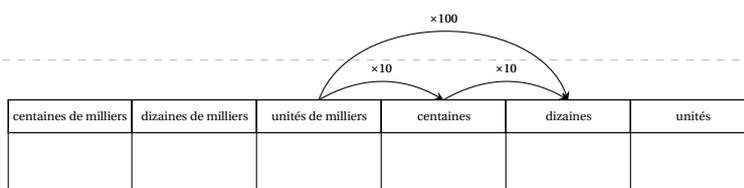
La clé <CodeAfter>

valeur par défaut : {}

permet d'ajouter des commandes permettant de relier certains nœuds du tableau créé.

```
\Tableau[Entiers,CodeAfter={%
\tikz\draw[-stealth,out=30,in=150] (2-|3.5) to node[above,midway]{\tiny$\times 10$}
(2-|4.5);
\tikz\draw[-stealth,out=30,in=150] (2-|4.5) to node[above,midway]{\tiny$\times 10$}(2-|
5.5);
\tikz\draw[-stealth,out=70,in=110] (2-|3.5) to node[above,midway]{\tiny$\times 100$}
(2-|5.5);
}]{}

```



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.

 La clé <Partie>

valeur par défaut : false

affiche « Partie entière - Partie décimale » dans le tableau.

 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>, <Couleur>, <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 10⁻⁶. **La clé <Nano>**

valeur par défaut : false

fait apparaître la partie décimale jusqu'à 10⁻⁹.

Les clés <NbLignes>, <Millions>, <Milliards>, <Partie>, <Classes>, <Virgule>, <CouleurG>, <CouleurM>, <Couleur>, <Couleuru>, <Nombres>, <Puissances> sont aussi disponibles pour la clé <Prefixes>.

Comme pour les tableaux de grandeurs, on peut placer des nombres décimaux dans le tableau :

```
% Il faut remarquer le 1205.0 pour écrire un nombre entier dans le tableau
\Tableau[Decimaux,NbLignes=4]{2.35,125.987,1205.0}

```

centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes
		1	1	2	2	3	5	
			2	0	5	9	8	7

La clé (Incline)

valeur par défaut : false

affiche le tableau de numération des centaines de milliers d'unités aux dix-millièmes de l'unité.

 **La clé (Couleur)**

valeur par défaut : gray !15

modifie la couleur utilisée comme base dans les colonnes de la partie décimale.

Les clés `<NbLignes>`, `<Millions>`, `<Milliards>`, `<CouleurG>`, `<CouleurM>`, `<Couleurm>`, `<Couleuru>` sont aussi disponibles pour la clé `<Prefixes>`.

La clé (PuissancesSeules)

valeur par défaut : false

affiche le tableau de numération des centaines de milliers d'unités aux millièmes de l'unité *sous forme de puissances uniquement*. **La clé (Colonne)**

valeur par défaut : -1

indique l'unique colonne à griser pour insister sur une puissance de 10 particulière.

Les clés `<NbLignes>`, `<Millions>`, `<Milliards>`, `<Virgule>` sont aussi disponibles pour la clé `<PuissancesSeules>`.

```
\Tableau [PuissancesSeules,Milliards,Virgule=false] {}
```

10^{11}	10^{10}	10^9	10^8	10^7	10^6	10^5	10^4	10^3	10^2	10^1	10^0	10^{-1}	10^{-2}	10^{-3}

L'idée de ce tableau¹⁹ étant de travailler sur les écritures utilisant les puissances de 10, on peut placer des nombres *en utilisant la même méthode que pour les tableaux de grandeurs* :

```
\Tableau [PuissancesSeules,Milliards,Virgule=false] {{0,}003/5}
```

10^{11}	10^{10}	10^9	10^8	10^7	10^6	10^5	10^4	10^3	10^2	10^1	10^0	10^{-1}	10^{-2}	10^{-3}
				0,	0	0	3							

```
\Tableau [PuissancesSeules,Millions,Virgule=false,Colonne=4,NbLignes=5] {321000/4,34000/5,355000/4}
```

10^8	10^7	10^6	10^5	10^4	10^3	10^2	10^1	10^0	10^{-1}	10^{-2}	10^{-3}
			3	2	1	0	0	0			
			3	3	4	0	0	0			
			3	5	5	0	0	0			

19. Après une discussion avec Stéphane GUYON.

Un glisse-nombre

En associant avec les tableaux de numération, on peut fournir un glisse-nombre aux élèves grâce à la commande `\GlisseNombre`. Elle a la forme suivante :

```
\GlisseNombre [⟨clés⟩] {}
```

où

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.

La clé <code>⟨Entiers⟩</code>	valeur par défaut : <code>false</code>
permet d'afficher un glisse-nombre uniquement avec les nombres entiers.	
La clé <code>⟨CouleurGN⟩</code>	valeur par défaut : <code>white</code>
modifie la couleur de fond du glisse-nombre.	
La clé <code>⟨CadreGN⟩</code>	valeur par défaut : <code>black</code>
modifie la couleur du cadre du glisse-nombre.	

Les clés `⟨NbLignes⟩`, `⟨CouleurG⟩`, `⟨CouleurM⟩`, `⟨Couleurm⟩`, `⟨Couleuru⟩` et `⟨Couleurd⟩` sont également disponibles pour la commande `\GlisseNombre`. La page 49 propose l'exemple suivant.

```
\GlisseNombre {}%
```

```
\Tableau[Entiers]{}
```

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 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

```
\Tableau[Entiers,Millions]{}
```

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


```
\Tableau[Decimaux,Milliards]{}
```

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]{}
```

Partie entière						Partie décimale		
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes

```
\Tableau[Decimaux,Partie,Virgule=false]{}
```

Partie entière						Partie décimale		
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes

```
\Tableau[Decimaux,Classes]{}
```

Classe des milliers			Classe des unités			dixièmes	centièmes	millièmes
centaines de milliers	dizaines de milliers	unités de milliers	centaines	dizaines	unités	dixièmes	centièmes	millièmes

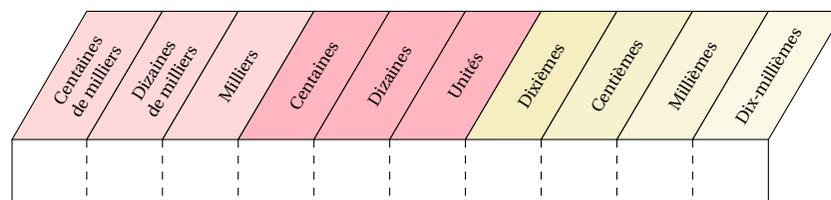

```
\Tableau[Prefixes,Partie,Classes,Nombres,CouleurG=blue!15,CouleurM=green!15,Couleurm=red!15,Couleuru=Cornsilk]{}

```

Partie entière						Partie décimale		
Classe des milliers			Classe des unités					
		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 $\frac{1}{1000}$

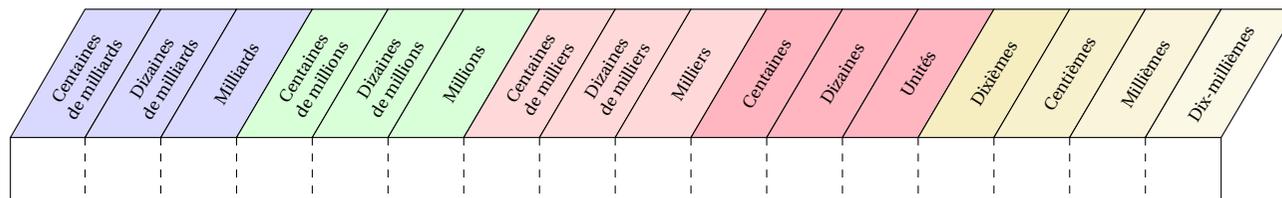
```
\Tableau[Incline,Couleurm=red!15,Couleuru=LightPink,Couleurd=LightGoldenrod]{}

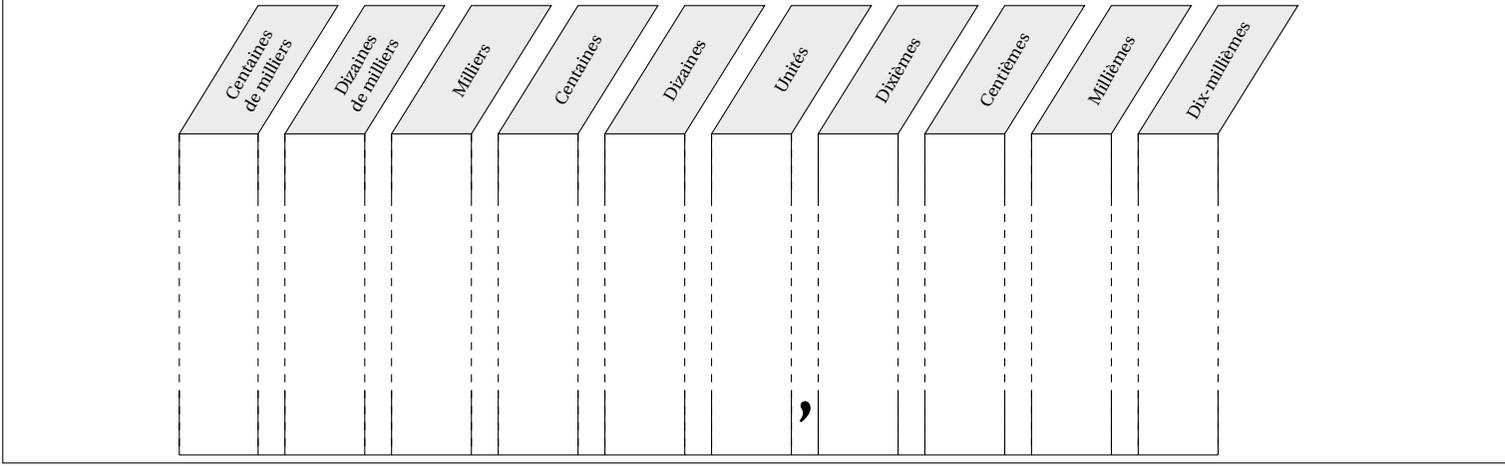
```



```
\Tableau[Incline,Milliards,CouleurG=blue!15,CouleurM=green!15,Couleurm=red!15,Couleuru=LightPink,Couleurd=LightGoldenrod]{}

```





--

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}
```

Partie

AUTONOMIE

10 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[⟨clés⟩]{⟨Liste des éléments par ligne⟩}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨Liste des éléments par ligne⟩` est donnée sous la forme²⁰ `c1-11 / c2-11 / n1 , c2-11 / c2-12 / n2...`

```
\Relie{A/B/2,C/D/1}
```

A	•	•	B
C	•	•	D

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 clé `⟨Couleur⟩`

valeur par défaut : `black`

modifie la couleur des tracés de la solution.

```
\Relie[Solution]{%
```

```
A/B/3,% L'énoncé A est associé à la proposition B et relié à la troisième réponse (3).
```

```
C/D/1,% L'énoncé C est associé à la proposition D et relié à la première réponse (1).
```

```
E/F/2% L'énoncé E est associé à la proposition F et relié à la deuxième réponse (2).
```

```
}%
```

A	•	•	B
C	•	•	D
E	•	•	F

```
\Relie[Solution,Couleur=Crimson!50]{A/B/3,C/D/1,E/F/2}%
```

A	•	•	B
C	•	•	D
E	•	•	F

La clé `⟨LargeurG⟩`

valeur par défaut : `7 cm`

modifie la largeur de la colonne de gauche.

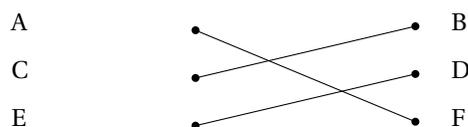
La clé `⟨LargeurD⟩`

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.

20. `c1` colonne 1; `l1` ligne 1; `n1` nombre 1...

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



La clé (Ecart)

valeur par défaut : 2 cm

gère « la largeur²¹ » entre les puces.

La clé (Stretch)

valeur par défaut : 1.5

« aère » la présentation si besoin.

```
\Relie[LargeurG=1cm]{%
  $\frac{35}{\num{0.8}}/2,
  $\frac{45}{\num{0.6}}/1
}
```

$\frac{3}{5}$	•	•	0,8
$\frac{4}{5}$	•	•	0,6

```
\Relie[LargeurG=1cm,Ecart=1cm]{%
  $\frac{35}{\num{0.8}}/2,
  $\frac{45}{\num{0.6}}/1
}
```

$\frac{3}{5}$	•	•	0,8
$\frac{4}{5}$	•	•	0,6

% Les exemples ci-dessus doivent être aérés.

```
\Relie[LargeurG=1cm,Ecart=1cm,Stretch=2.5]{%
  $\frac{35}{\num{0.8}}/2,
  $\frac{45}{\num{0.6}}/1
}
```

$\frac{3}{5}$	•	•	0,8
$\frac{4}{5}$	•	•	0,6

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

```
\footnotesize
\begin{center}
  \Relie[LargeurG=9.5cm,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 $A$ tel que $AB=\Lg{6}$ et $AC=\Lg{5}$/\Aire{24}/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 cm
Le périmètre d'un rectangle de longueur 5 cm et de largeur 4 cm	•	•	20 cm
L'aire d'un triangle ABC rectangle en A tel que AB = 6 cm et AC = 5 cm	•	•	24 cm ²
Le périmètre d'un carré de côté 5 cm	•	•	15 cm ²
L'aire d'un rectangle de longueur 6 cm et de largeur 4 cm	•	•	25 cm ²

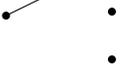
21. Attention, il ne faut pas oublier que la commande `\tabcolsep` intervient.

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=11.5cm,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}

```

L'aire d'un carré de côté 5 cm		25 cm ²
		• 25 cm ²
		• 0,24 dm ²
Le périmètre d'un rectangle de longueur 6 m et de largeur 4 m		• 30 dm
		• 24 cm ²
L'aire d'un triangle ABC rectangle en A tel que AB = 6 dm et AC = 5 dm		• 1 500 cm ²
		• 24 m ²
Le périmètre d'un carré de côté 5 cm		• 15 dm
		• 20 m
L'aire d'un rectangle de longueur 6 m et de largeur 4 m		• 20 cm
		• 30 dm ²

11 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 :

```
\QCM[⟨clés⟩]{⟨Question 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.

```
\QCM[%
  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

 Certains packages²² définissent déjà la commande `\QCM`. Aussi, en cas de conflit avec la commande du package `ProfCollege`, on utilisera la commande `\QCMPfC`. 

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.

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

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

22. Par exemple, le package `sesmanuel`.

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 × 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)

indique le nom des colonnes des propositions.

valeur par défaut : Réponse

 La clé (AlphT)

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

valeur par défaut : false

```
\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
2/ 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
2/ Que vaut 2 × 3?	2	4	6	3

La clé (Alph)

valeur par défaut : false

change, sous forme alphabétique, le compteur de numérotation des questions²³.

```
\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
B/ 2 × 3 = ?	2	4	6	8

Cette clé **(Alph)** 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
B/ 2 × 3 = ?	2	4	6	8
C/ 2 × 5 + 1 = ?	9	10	11	12
D/ -5 + 4 = ?	-9	-1	1	9

23. 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
}

```

E/ 1 + 1 = ?	2	-2	0	4
F/ 2 × 3 = ?	2	4	6	8

314/ 2 × 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
<p>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 »).</p>	
<p><input type="checkbox"/> La clé (NomV) modifie le nom de la colonne « Vrai »;</p>	valeur par défaut : Vrai
<p><input type="checkbox"/> La clé (NomF) modifie le nom de la colonne « Faux ».</p>	valeur par défaut : Faux
<p><input type="checkbox"/> La clé (Solution) affiche, par une croix, la solution de chacune des questions du « Vrai - Faux ».</p>	valeur par défaut : false

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
A/ 1 + 1 = 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B/ 2 × 3 = 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C/ 1 + 4 = 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D/ 2 × 5 = 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

```
\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
A/ 23 is one less than 24.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B/ 50 is five less than 45.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
C/ 50 is ten more than 30.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

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 similaires de réponses.

La clé <Multiple>	valeur par défaut : false
permet de créer un « Vrai - Faux » à multiples propositions.	
 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>.



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...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M/ 17 est un nombre...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N/ 15 est un nombre...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

```
\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
A/ 36 est un nombre...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
B/ 17 est un nombre...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C/ 15 est un nombre...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

12 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 523), il ne faut pas oublier d'adapter les options de classe.

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

On peut compléter le préambule, avec les commandes ci-dessous.

```
% 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[⟨clés⟩]{⟨Question⟩/⟨Paramètre 1⟩/⟨Paramètre 2⟩...}
```

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 ! ²⁴ 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 : $0.2 \backslash \text{textheight}$

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

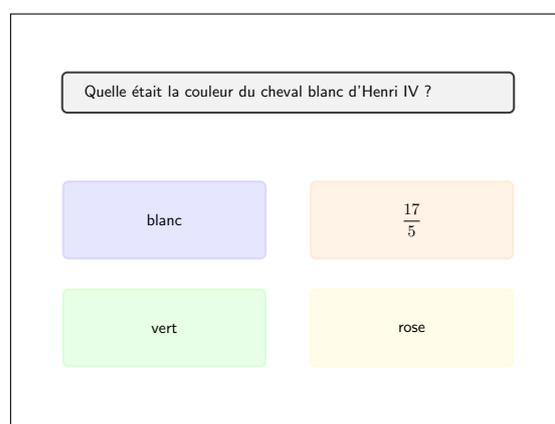
modifie la couleur du cadre 3 des propositions.

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/%
}
```



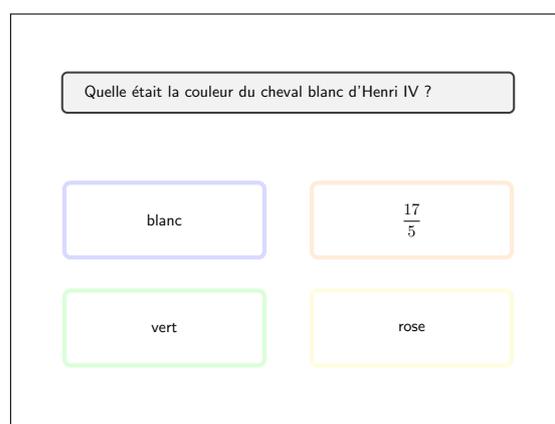
La clé (Intrus)

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).

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



24. <https://kahoot.com/>

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).

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

LE NOMBRE DU JOUR est : 18 057

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)

valeur par défaut : false

affiche des questions *prédéfinies* portant sur les nombres décimaux.

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).

```
\QFlash[Decimal]{%  
18.57/%  
100%  
}
```

LE NOMBRE DU JOUR est : 18,57

Écriture en fraction décimale :

Partie
entière :

Partie
décimale :

Multiplie-le par 100 :

Trouve le nombre entier le plus proche :

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,
formate le nombre 0.15.
\QFlash[Mental]{\num{18}/%
\num{12}/%
\num{8}/%
\num{10}/%
\num{9}/%
\num{20}/%
$\dfrac{13}{%
}
```

LE NOMBRE DU JOUR est :

Ajoute-lui Soustrais-lui

Multiplie-le par Divise-le par

Trouve % de ce nombre.

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).

```
\QFlash[Expression]{$2x+3}/%
$4x-1$/%
$3-2x$/%
$x$/%
$x=3$/%
}
```

L'EXPRESSION DU JOUR est :

Ajoute-lui

Soustrais-lui

Multiplie-la par

Évalue-la lorsque

La clé (Mesure)

valeur par défaut : false

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

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

```
% On utilise les commandes de grandeurs
définies dans le chapitre 3.
\QFlash[Mesure]{\Aire{15}}/%
  \Aire[mm]{}/%
  \num{0.15}/%
  \Aire[dm]{2.5}/%
  \Aire[mm]{25}%
}
```

LA MESURE DU JOUR est :

Convertis-la en mm² :

Elle peut aussi s'écrire 0,15

Ajoute-lui 2,5 dm² :

Enlève-lui 25 mm² :

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).

```
% On utilise les commandes de grandeurs
définies dans la partie 3.
\QFlash[Heure]{121530}/%
  Ajoute \Temps{;;;;30}/%
  Ajoute \Temps{;;;;1}/%
  Ajoute \Temps{;;;;45}/%
  Soustrais \Temps{;;;;15}%
}
```

L'HEURE DU JOUR est :



Ajoute 30 s :

Ajoute 1 h :

Ajoute 45 min :

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}/%
}
```

L'HEURE DU JOUR est : 06:15:49

Ajoute 30 s :

Ajoute 1 h :

Ajoute 45 min :

Soustrais 15 min :

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

La clé (Daily)²⁵

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}/%
$-7$,
}
```

15 $\times 2$ $- 8$ Moitié de $\times 4$ $+ 1$ $\div 9$ Prendre le carré ?

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

25. Cette clé provient d'une idée du « Daily Mail » :

<https://www.dailymail.co.uk/news/article-500010/Day-Four-brilliant-new-brain-trainer-30-Second-Challenge.html>

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{}
```

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

```
\BoiteFlash[5cm]{}
```

```
\BoiteFlash{anticonstitutionnellement}
```

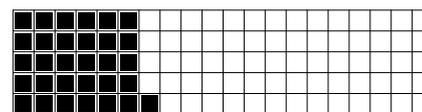
```
\QFlash[Seul]{%  
  \Large Le prix du jour est :  
  \BoiteFlash{\Prix{17}}/%  
  $\square$ Il augmente de 10 \%.  
  \Son nouveau prix est :  
  \BoiteFlash{}/%  
  $\square$ Il diminue de 20 \%.  
  \Son nouveau prix est :  
  \BoiteFlash{}/%  
}
```

Le prix du jour est :

Il augmente de 10 %.
Son nouveau prix est :

Il diminue de 20 %.
Son nouveau prix est :

```
% 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 $\dfrac{12}{2}$ ?  
}
```



Quelle fraction du grand rectangle représente la partie noircie ?

Peut-on simplifier cette fraction ?

Que lui ajouter pour obtenir la fraction $\frac{1}{2}$?

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

Faire une évaluation associée

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

La clé (Evaluation)	valeur par défaut : false
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. ⚠

```

\QFlash[Kahout,Evaluation,Hauteur=0.1\textheight]{Test/%
2/%
3/%
$\pi$/%
$\dfrac{34}$}
\QFlash[Heure,Numerique,Evaluation]{060807/%
Lis l'heure/%
Ajoute-lui \Temps{;;;30}/%
Encadre-la par deux heures \og pleines\fg{}/%
Ajoute-lui \Temps{;;;2}}
    
```

Test

2

3

π

$\frac{3}{4}$

L'HEURE DU JOUR est : 06:08:07

Lis l'heure :

Ajoute-lui 30 min :

Encadre-la par deux heures « pleines » :

Ajoute-lui 2 h :

13 Rapido

La commande `\Rapido` permet de créer des questionnaires de début d'heure²⁶. 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 n°1

Date :

9 × 5 =

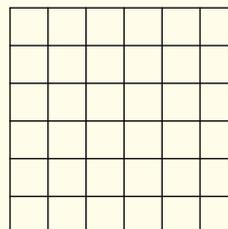
Départ : 13 h 40 Arrivée 15 h 17. Quelle est la durée du trajet?

```
\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 :



26. D'après <https://www.facebook.com/groups/994675223903586/user/100017057226847> et Laurent Lassale Carrere.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 0.9\linewidth

modifie la largeur totale du rapido.

```

\Rapido[Largeur=0.75\linewidth]{%
  $9\times 5=$ / \BoiteRapido{}
  $Départ : \Temps{;;;13;40} Arrivée \Temps{;;;15;17}.\Quelle est la durée du trajet ?
  /\BoiteRapido{}
  $$\Lg[km]{0.4}=$ /\BoiteRapido{}
  $$\dfrac{3}{4} de 20 : /\BoiteRapido{}
  $6 brioches coûtent \Prix{15}.\Combien coûtent 3 brioches ? /\BoiteRapido{}
}

```

Rapido n°3**Date :**

9 × 5 =

Départ : 13 h 40 min Arrivée 15 h 17 min.
Quelle est la durée du trajet?

0,4 km =

 $\frac{3}{4}$ de 20 :6 brioches coûtent 15,00 €.
Combien coûtent 3 brioches?**La clé (Numero)**

valeur par défaut :-

modifie le numéro du rapido.

```

\Rapido[Numero=13]{1+1=$/}

```

% Il y a un compteur qui s'incrémente automatiquement.

```

\Rapido[]{$2+2=$/}

```

Rapido n°13**Date :**

1 + 1 =

Rapido n°14**Date :**

2 + 2 =

Enfin, on peut vouloir se servir d'une telle présentation pour une évaluation. On devra donc changer le titre avec la clé suivante.

La clé <Titre>	valeur par défaut : Rapido n°\thetcbcounter\\hfill Date :\hspace*{2.5cm}
modifie le titre du rapido.	

```
\Rapido[Titre={Nom : \pointilles[2cm] Classe : \pointilles[2cm] }]{1+1=$/}
```

Nom : ----- Classe : -----
1 + 1 =

14 Mentalo

La commande `\Mentalo` permet de créer des questionnaires de calcul mental²⁷. Elle a la forme suivante :

`\Mentalo[⟨clés⟩]{o1,o2...}`

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- `o1,o2...` sont les opérations choisies pour les calculs.

`\Mentalo{+}`

Arrivée	
$3 + 2 = \dots$	5
$3 + 10 = \dots$	13
$12 + 3 = \dots$	15
$13 + 6 = \dots$	19
$3 + 4 = \dots$	7
$8 + 15 = \dots$	23
$5 + 12 = \dots$	17
$15 + 5 = \dots$	20
$10 + 13 = \dots$	23
$3 + 13 = \dots$	16
Départ	

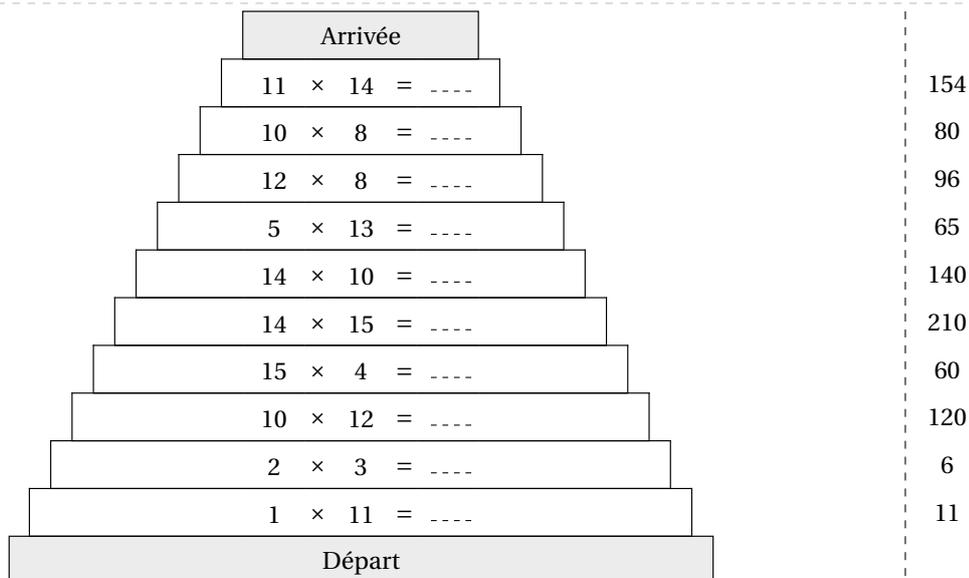
On peut également utiliser la soustraction et la multiplication.

`\Mentalo{-}`

Arrivée	
$1 - 11 = \dots$	-10
$11 - 14 = \dots$	-3
$3 - 14 = \dots$	-11
$14 - 4 = \dots$	10
$8 - 2 = \dots$	6
$6 - 11 = \dots$	-5
$9 - 14 = \dots$	-5
$12 - 15 = \dots$	-3
$7 - 6 = \dots$	1
$7 - 3 = \dots$	4
Départ	

27. D'après un post Facebook de Joan RIGUET.

`\Mentalo{*}`

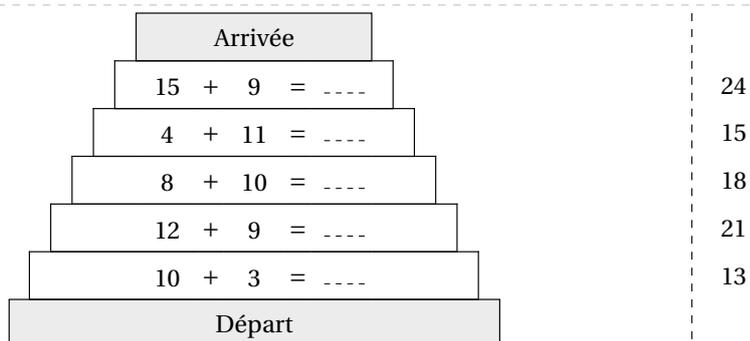


La clé (Questions)

valeur par défaut : 10

modifie le nombre de questions du jeu.

`\Mentalo[Questions=5]{+}`



La clé (ValeurMin)

valeur par défaut : 1

modifie la valeur minimale de l'intervalle de choix des nombres intervenants.

La clé (ValeurMax)

valeur par défaut : 15

modifie la valeur maximale de l'intervalle de choix des nombres intervenants.

```
\Mentalo[ValeurMin=-5,ValeurMax=-2]{-}
```

Arrivée	
$-3 - (-4) = \dots$	1
$-4 - (-4) = \dots$	0
$-2 - (-5) = \dots$	3
$-5 - (-5) = \dots$	0
$-5 - (-4) = \dots$	-1
$-5 - (-5) = \dots$	0
$-2 - (-5) = \dots$	3
$-2 - (-5) = \dots$	3
$-5 - (-5) = \dots$	0
$-4 - (-3) = \dots$	-1
Départ	

Enfin, on peut vouloir indiquer un mélange d'opérations.

```
% Le nombre d'opérations indiquées doit être  
% en accord avec le nombre de questions choisi.
```

```
\Mentalo[ValeurMin=-5,ValeurMax=5]{*,-,+*,*,*,-,-,+,-,*}
```

Arrivée	
$-1 \times 5 = \dots$	-5
$-5 - 2 = \dots$	-7
$-2 + (-3) = \dots$	-5
$-4 \times 5 = \dots$	-20
$2 \times 3 = \dots$	6
$-4 - (-4) = \dots$	0
$-1 - 0 = \dots$	-1
$-3 + 4 = \dots$	1
$-3 - 4 = \dots$	-7
$4 \times 5 = \dots$	20
Départ	

15 Le calcul mental

Si on peut déjà travailler le calcul mental au travers de questions flash (page 61) ou des rapidos (page 69), le modèle de la course aux nombres²⁸ peut être un levier de motivation supplémentaire pour les élèves.

La commande `\CourseNombre`²⁹ permet d'obtenir *aléatoirement* des questions à *données aléatoires* prenant appui sur des questions du type de celles posées lors de la course aux nombres. Elle a la forme suivante :

```
\CourseNombre [<clés>] {}
```

où

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

 Cette commande est réservée aux utilisateurs d'Unix (Linux & Mac). 

 Même avec Lua^{TeX}, il faudra effectuer une compilation en `shell-escape`²⁹. 

 Je tiens à remercier les concepteurs du site <https://coopmaths.fr/mathalea.html> sans qui les premières questions jointes à [ProfCollege](#) n'auraient pu voir le jour aussi facilement. 

Voici un exemple obtenu par la commande :

	Énoncé	Réponse	Jury
1	Compléter : + 12 = 94		
2	Compléter : 1 286,612 × 0,1 =		
3	Quel est le reste de la division de 435 par 3?		
4	La moitié d'un nombre vaut 20, combien vaut son double?		
5	Compléter : 639 ÷ 9 =		

Les clés <CoefQ>, <CoefR>, <CoefJ>

valeurs par défaut : 0.4/0.35/0.15

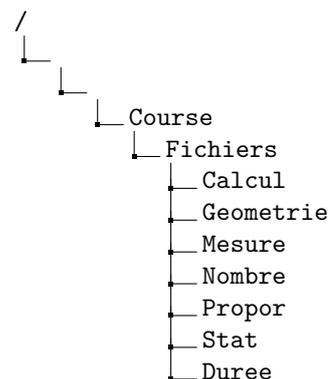
modifie, en rapport à la longueur `\linewidth`, la largeur respectivement des colonnes Question, Réponse et Jury

28. <https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/mathematiques/competitions/course-aux-nombres/>

29. Voir page 520.

Préambule Avant de détailler les clés accompagnant la commande `\CourseNombre`, il convient de préciser son fonctionnement.

L'arborescence choisie, pour servir d'exemple, est celle ci-contre. Le dossier Course est votre répertoire de travail. Le dossier Fichiers contient l'ensemble des questions pouvant être choisies. Ces questions sont réparties, afin de mieux les classer, dans différents répertoires.



! La commande ne travaille que sur deux niveaux de profondeur dans l'arborescence. !

Les exercices sont répartis de la façon suivante :

Fichiers

```

├─ Tesb.tex
├─ Testa.tex
├─ Testc.tex
├─ Testd.tex
├─ Teste.tex
└─ Testf.tex
  
```

Geometrie

```

├─ CANSG2.tex
├─ CANSG3.tex
├─ CANSG4.tex
└─ CANSG5.tex
  
```

Duree

```

├─ CANSD1.tex
├─ CANSD2.tex
├─ CANSD3.tex
└─ CANSD4.tex
  
```

Mesure

```

├─ CANSM1.tex
├─ CANSM3.tex
├─ CANSM5.tex
├─ CANSM6.tex
├─ CANSM7.tex
├─ CANSM8.tex
└─ CANSM9.tex
  
```

Calcul

```

├─ CANSC10.tex
├─ CANSC11.tex
├─ CANSC12.tex
├─ CANSC13.tex
├─ CANSC14.tex
├─ CANSC15.tex
├─ CANSC16.tex
├─ CANSC17.tex
├─ CANSC18.tex
├─ CANSC19.tex
├─ CANSC1.tex
├─ CANSC20.tex
├─ CANSC21.tex
├─ CANSC22.tex
├─ CANSC23.tex
├─ CANSC24.tex
├─ CANSC25.tex
├─ CANSC26.tex
├─ CANSC27.tex
├─ CANSC28.tex
├─ CANSC29.tex
├─ CANSC2.tex
├─ CANSC30.tex
├─ CANSC3.tex
├─ CANSC4.tex
├─ CANSC5.tex
├─ CANSC6.tex
├─ CANSC7.tex
├─ CANSC8.tex
└─ CANSC9.tex
  
```

Nombre

```

├─ CANSN10.tex
├─ CANSN11.tex
├─ CANSN12.tex
├─ CANSN14.tex
├─ CANSN1.tex
├─ CANSN2.tex
├─ CANSN3.tex
├─ CANSN4.tex
├─ CANSN5.tex
├─ CANSN6.tex
├─ CANSN7.tex
├─ CANSN8.tex
├─ CANSN9a.tex
├─ CANSN9b.tex
└─ CANSN9.tex
  
```

Propor

```

├─ CANSP1.tex
├─ CANSP2.tex
├─ CANSP3.tex
├─ CANSP4.tex
└─ CANSP5.tex
  
```

Stat

```

└─ CANSS1.tex
  
```

! Les « erreurs » dans le nom des fichiers (Tesb.tex à la place de Testb.tex, CANSC1.tex à la place de CANSCO1.tex...) sont voulues pour indiquer que le nom des fichiers importe peu pour la commande `\CourseNombre`. !

La commande `\CourseNombre{}` ne produira rien. Pour parcourir les questions d'un dossier spécifique, on utilisera la clé suivante.

La clé (Dossier)	valeur par défaut :-
indique le dossier à parcourir pour construire la liste des questions.	

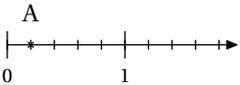
% On parcourt les questions du répertoire Fichiers.

`\CourseNombre[Dossier=Fichiers,CoefQ=0.375,CoefR=0.325,CoefJ=0.125]{}`

	Énoncé	Réponse	Jury
6	$4 \div 1 = ?$		
7	$1 + 1 = ?$		
8	$6^2 = ?$		
9	$\sqrt{64} = ?$		
10	$1 \times 3 = ?$		

% On parcourt les questions du répertoire Fichiers/Nombre.

`\CourseNombre[Dossier=Fichiers/Nombre,CoefQ=0.475,CoefR=0.225,CoefJ=0.125]{}`

	Énoncé	Réponse	Jury
11	Déterminer l'abscisse du point A situé sur la demi-droite graduée suivante : 		
12	Donner l'écriture décimale de ce calcul : $7 + \frac{32}{1000} - \frac{31}{1000}$.		
13	Quel est le chiffre des centièmes du nombre 897,205?		
14	Compléter la suite logique : 24,1 ; 24,2 ; 24,3 ; 24,4 ;		
15	Compléter : 33 centaines et 43 unités =		

On peut demander à parcourir plusieurs répertoires avec la clé suivante.

La clé (Liste)

valeur par défaut :-

indique les répertoires à parcourir pour la création de la liste complète des questions.

% On parcourt les questions du répertoire Fichiers et du répertoire Fichiers/Nombre.
`\CourseNombre[Liste={Fichiers,Fichiers/Nombre},CoefQ=0.475,CoefR=0.225,CoefJ=0.125]{}`

	Énoncé	Réponse	Jury
16	Compléter la suite logique : 5,26 ; 5,27 ; 5,28 ; 5,29 ; -----		
17	Donner l'écriture décimale de : $45 + \frac{8}{100} + \frac{9}{10} + \frac{8}{1000}$.		
18	$\sqrt{64} = ?$		
19	Compléter : $6 \times 10 + 8 \times 1000 + 8 \times 100 = \text{-----}$		
20	$1 + 1 = ?$		

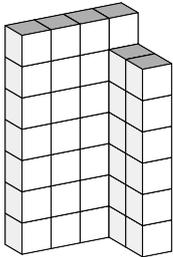
La clé (Maitre)

valeur par défaut : false

indique, lorsqu'elle est activée, que la commande va parcourir *le dossier et tous ses sous-répertoires* pour construire la liste des questions.

% On parcourt le répertoire Fichiers et tous ses sous-répertoires.

\CourseNombre[Dossier=Fichiers,Maitre,CoefQ=0.5,CoefR=0.25,CoefJ=0.125]{}

	Énoncé	Réponse	Jury
21	$1 \times 3 = ?$		
22	Compléter : $75 - 29 = \dots\dots$		
23	<p>Un empilement de cubes est représenté ci-dessous. Combien de cubes contient cet empilement ?</p> 		
24	$\sqrt{64} = ?$		
25	Compléter : $84 \times 5 = \dots\dots$		

On remarque que la numérotation des questions se poursuit entre les différents appels de la commande. On a donc besoin de la clé suivante si on veut modifier cette numérotation.

La clé (Debut)	valeur par défaut : -
remet le compteur de numérotation des questions à la valeur passée en option.	

`\CourseNombre [Debut=1,Dossier=Fichiers/Propor,CoefQ=0.5,CoefR=0.25,CoefJ=0.125] {}`

	Énoncé	Réponse	Jury
1	Si 2,4 kg de poires coûtent 16,80 €, alors combien coûtent 4,8 kg de poires?		
2	Compléter : 40 % de 790, c'est		
3	5 kg de abricots coûtent 40,00 €. 10 kg de ces mêmes abricots coûtent 80,00 €. Combien coûtent 5 kg de ces mêmes abricots?		
4	Compléter : 20 % de 20, c'est		
5	Une voiture roule à une vitesse constante de 120 km/h. Combien de kilomètres parcourt-elle en 6 h 30 min?		

Par défaut, la commande `\CourseNombre` choisit et affiche cinq questions. Cependant, le dossier Geometrie ne comporte que 4 questions. En cas d'utilisation de la commande `\CourseNombre`, un message d'avertissement sera affiché.

```
\CourseNombre[Dossier=Fichiers/Geometrie,CoefQ=0.5,CoefR=0.25,CoefJ=0.125]{}
```

❗ Le nombre maximal de questions disponibles est inférieur au nombre de questions à afficher. Modifier la clé NbQ ou ajouter des questions dans le(s) répertoire(s).

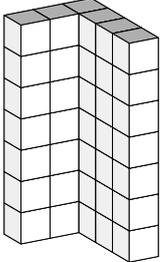
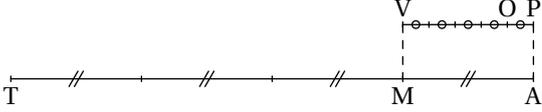
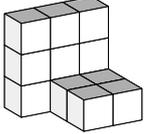
On utilise alors la clé suivante.

La clé (NbQ)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de questions à poser.

```
\CourseNombre[NbQ=3,Dossier=Fichiers/Geometrie,CoefQ=0.5,CoefR=0.25,CoefJ=0.125]{}
```

	Énoncé	Réponse	Jury
6	<p>Un empilement de cubes est représenté ci-dessous. Combien de cubes contient cet empilement?</p> 		
7	<p>La figure est donnée à titre indicatif. Sachant que $TA = 40$ cm et que $MA = VP$, détermine la longueur PO.</p> 		
8	<p>Un empilement de cubes est représenté ci-dessous. Combien de cubes manque-t-il pour reconstruire un grand cube de côté 3?</p> 		

On peut vouloir un habillage plus classique.

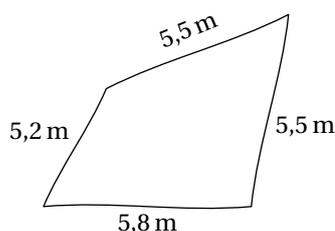
La clé (Exercice)

valeur par défaut : false

supprime tout habillage de tableau. Chaque question est associée à la commande `\item` d'une liste numérotée³⁰.

```
\begin{enumerate}
  \CourseNombre[Exercice,Dossier=Fichiers/Mesure,CoefQ=0.5,CoefR=0.25,CoefJ=0.125]{}
\end{enumerate}
```

- 17 km correspondent à combien de mètres?
- Est-il vrai qu'un carré de côté 20 cm a le même périmètre qu'un rectangle de largeur 27 cm et de longueur 32 cm?
- La figure est donnée à titre indicatif, elle a été tracée à main levée. Quel est le périmètre de ce quadrilatère?



- Compléter : $220 \text{ mL} + \dots \text{ mL} = 1 \text{ L}$
- On calcule la différence entre l'aire d'un carré de côté 5 cm et un rectangle de largeur 4 cm et de longueur 7 cm. Est-ce vrai que cette différence vaut 4 cm^2 ?

Afin d'avoir une vue d'ensemble de la totalité des questions, on pourra utiliser les clés suivantes.

La clé (Ordre)

valeur par défaut : false

affiche (avec l'habillage de la course aux nombres) toutes les questions dans l'ordre de leur numéro.

La clé (Nom)

valeur par défaut : false

affiche le nom des fichiers associés à chacune des questions.

```
\CourseNombre[Debut=1,Dossier=Fichiers,Maitre,Ordre,Nom,CoefQ=0.5,CoefR=0.25,CoefJ=0.125]{}
]
```

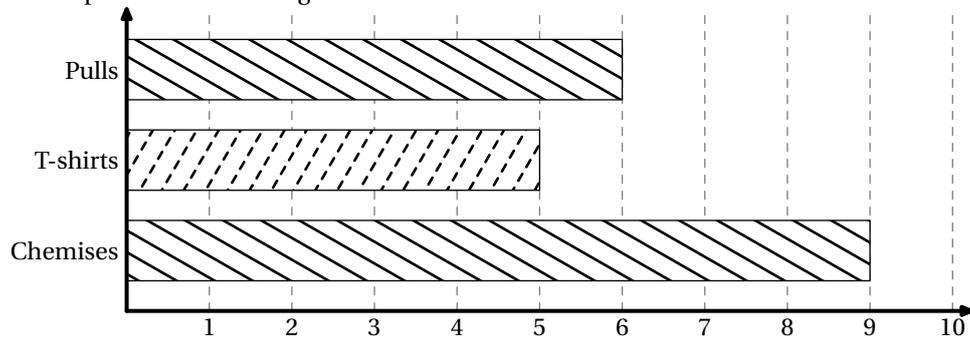
⚡ Pour ne pas gêner la lecture de la documentation, la liste complète des questions de l'arborescence présentée se trouve à partir de la page 85. ⚡

30. Cela permet à l'utilisateur de paramétrer son type de liste.

Enfin, on peut poser une et une seule question précisément *sans aucun habillage*.

`\CourseNombre` `{Fichiers/Stat/CANSS1}`

Alexandre a compté les vêtements dans une armoire.
Les effectifs sont représentés sur le diagramme suivant :



Combien y a-t-il de vêtements au total?

Toutes les clés sont alors inactives dès l'appel précis à un fichier.

Chaque utilisateur peut, bien entendu, construire ses propres questions.
L'énoncé suivant servira d'exemple³¹ :

```
Parcourir \Lg[km]{14} en \Temps{;;;10}, c'est parcourir \pointilles[2cm]\si{\kilo\meter} en \Temps{;;;15}.
```

Parcourir 14 km en 10 min, c'est parcourir km en 15 min.

Le package `ProfCollege` propose deux commandes pour rendre aléatoire cet énoncé :

- la commande `\ChoixAlea[p]{a}{b}{\VariableA}` permettant, en fonction des bornes *entières* a et b, de retourner dans la variable `\VariableA` :
 - si p = 0 (par défaut), un nombre entier compris entre les bornes *incluses*;
 - si p = 1, un nombre décimal dont la partie entière est comprise entre les bornes *incluses* et dont la partie décimale est constituée uniquement du chiffre des dixièmes (ce chiffre pouvant être 0);
 - si p = 2, un nombre décimal dont la partie entière est comprise entre les bornes *incluses* et dont la partie décimale est constituée uniquement des chiffres des dixièmes et des centièmes (ces chiffres pouvant être 0);
 - ...
- la commande `\VariableAlea{\VariableB}{3*\VariableA}` définit la variable `\VariableB` comme étant égale au triple de la variable `\VariableA`.

Ce qui pourrait donner :

```
% Aléatoire
\ChoixAlea{11}{19}{\DistanceA}
\ChoixAlea{1}{3}{\HeureBase}
\VariableAlea{\TempsA}{\HeureBase*10}
\VariableAlea{\TempsB}{\TempsA*3/2}
% Corps
Parcourir \Lg[km]{\DistanceA} en \Temps{;;; \TempsA}, c'est parcourir \pointilles[2cm]
\si{\kilo\meter} en \Temps{;;; \TempsB}.
```

Parcourir 19 km en 30 min, c'est parcourir km en 45 min.

Un dernier exemple :

```
% Aléatoire
\ChoixAlea{2}{7}{\ExposantUn}
\ChoixAlea{3}{9}{\ExposantDeux}
\ChoixAlea{1}{5}{8}{\FacteurUn}
\ChoixAlea{2}{2}{4}{\FacteurDeux}
% Corps
Donne l'écriture décimale et l'écriture scientifique des
expressions suivantes :
\[C=\num{\FacteurUn}\times 10^{\num{\ExposantUn}}\times \num{\FacteurDeux}\times 10^{\num{-\ExposantDeux}}\]
```

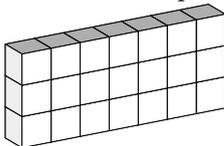
Donne l'écriture décimale et l'écriture scientifique des expressions suivantes :

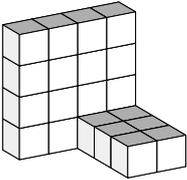
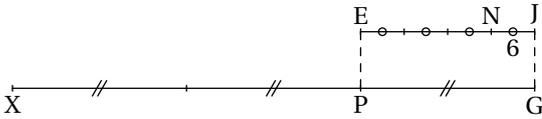
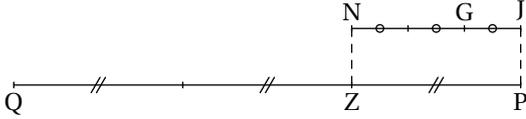
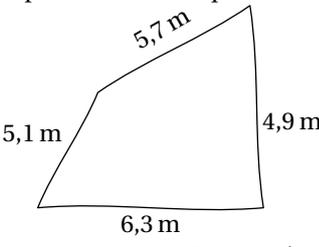
$$C = 6,4 \times 10^4 \times 3,04 \times 10^{-8}$$

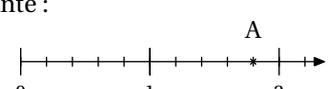
31. Les commandes `\Lg` et `\Temps` sont définies à la page 14 et la commande `\pointilles` à la page 510.

	Énoncé	Réponse	Jury
1	$1 \times 3 = ?$ Fichiers/Tesb.tex		
2	$1 + 1 = ?$ Fichiers/Testa.tex		
3	$4 \div 1 = ?$ Fichiers/Testc.tex		
4	$\frac{1}{5} + \frac{4}{5} = ?$ Fichiers/Testd.tex		
5	$6^2 = ?$ Fichiers/Teste.tex		
6	$\sqrt{64} = ?$ Fichiers/Testf.tex		
7	Voici un calcul : 472×9 . Choisir la bonne réponse à ce calcul sans l'effectuer: A : 9 472 B : 4 248 C : 42 318 Fichiers/Calcul/CANSC1.tex		
8	Compléter : $5 \times 7 = \dots\dots$ Fichiers/Calcul/CANSC10.tex		
9	Quel est le double de 21,6? Fichiers/Calcul/CANSC11.tex		
10	Quel est le triple de 35? Fichiers/Calcul/CANSC12.tex		
11	Compléter : $5,5 + 7,1 = \dots\dots$ Fichiers/Calcul/CANSC13.tex		
12	Compléter : $90 + 30 + 40 + 60 = \dots\dots$ Fichiers/Calcul/CANSC14.tex		
13	Quel est le nombre qui, multiplié par 8, donne 3? Fichiers/Calcul/CANSC15.tex		
14	Le double d'un nombre vaut 92, combien vaut sa moitié? Fichiers/Calcul/CANSC16.tex		
15	Compléter : $\frac{1}{7}$ de 350 g, c'est $\dots\dots$ Fichiers/Calcul/CANSC17.tex		

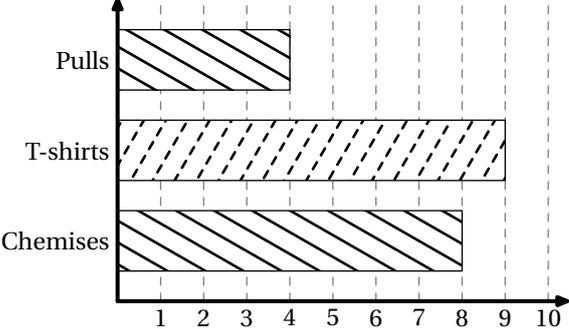
	Énoncé	Réponse	Jury
16	En utilisant l'égalité $132 = 9 \times 14 + 6$, donner le reste de la division euclidienne de 132 par 9. Fichiers/Calcul/CANSC18.tex		
17	Compléter : $64 + \dots = 100$ Fichiers/Calcul/CANSC19.tex		
18	Compléter : $98 \times 5 = \dots$ Fichiers/Calcul/CANSC2.tex		
19	Compléter : $0,75 + \dots = 1$ Fichiers/Calcul/CANSC20.tex		
20	Donner la valeur décimale de $\frac{2}{2}$. Fichiers/Calcul/CANSC21.tex		
21	Calculer $8\,739 + 99$. Fichiers/Calcul/CANSC22.tex		
22	Compléter : $372 \times 0,1 = \dots$ Fichiers/Calcul/CANSC23.tex		
23	À la boulangerie, Myriam achète 3 pains au chocolat. Elle paie avec un billet de 10,00 €. On lui rend 4,90 €. Quel est le prix d'un pain au chocolat? Fichiers/Calcul/CANSC24.tex		
24	Compléter : $0,5873 \times 1\,000 = \dots$ Fichiers/Calcul/CANSC25.tex		
25	Octave dit à Laurent : « J'ai 140,00 €, soit 20,00 € de moins que toi. ». Combien d'argent en tout possèdent les deux enfants? Fichiers/Calcul/CANSC26.tex		
26	J'ai mangé le tiers d'un paquet de gâteaux qui en contenait 21. Combien en reste-t-il? Fichiers/Calcul/CANSC27.tex		
27	Huit amis mangent au restaurant. L'addition s'élève à 312,00 €. Les amis décident de partager la note en huit. Quelle est la somme payée par chacun? Fichiers/Calcul/CANSC28.tex		
28	Compléter : $0,03 \times 6 = \dots$ Fichiers/Calcul/CANSC29.tex		

	Énoncé	Réponse	Jury
29	Compléter : + 18 = 86 Fichiers/Calcul/CANSC3.tex		
30	Compléter : $8 - 3,76 =$ Fichiers/Calcul/CANSC30.tex		
31	Compléter : $34 + 19 =$ Fichiers/Calcul/CANSC4.tex		
32	Compléter : $25 \times 7,97 \times 4 =$ Fichiers/Calcul/CANSC5.tex		
33	Compléter : $5490 \div 9 =$ Fichiers/Calcul/CANSC6.tex		
34	Quel est le reste de la division de 694 par 3? Fichiers/Calcul/CANSC7.tex		
35	Quel est le quart de 64? Fichiers/Calcul/CANSC8.tex		
36	Compléter : $86 - 49 =$ Fichiers/Calcul/CANSC9.tex		
37	Compléter : 5 heures 35 minutes = minutes. Fichiers/Duree/CANSD1.tex		
38	Compléter : 943 minutes = 15 heures et minutes. Fichiers/Duree/CANSD2.tex		
39	Octave est parti à 13 h 31 min de son domicile. Il est arrivé à 15 h 21 min à sa destination. Combien de temps a duré son trajet? Fichiers/Duree/CANSD3.tex		
40	Compléter : 285 minutes = h minutes. Fichiers/Duree/CANSD4.tex		
41	Un empilement de cubes est représenté ci-dessous. Combien de cubes contient cet empilement?  Fichiers/Geometrie/CANSG2.tex		

Énoncé	Réponse	Jury
<p>42 Un empilement de cubes est représenté ci-dessous. Combien de cubes manque-t-il pour reconstruire un grand cube de côté 4 ?</p>  <p>Fichiers/Geometrie/CANSG3.tex</p>		
<p>43 <i>La figure est donnée à titre indicatif.</i> Sachant que $JN = 6$ cm et que $PG = EJ$, détermine la longueur XG.</p>  <p>Fichiers/Geometrie/CANSG4.tex</p>		
<p>44 <i>La figure est donnée à titre indicatif.</i> Sachant que $QP = 36$ cm et que $ZP = NJ$, détermine la longueur JG.</p>  <p>Fichiers/Geometrie/CANSG5.tex</p>		
<p>45 Est-il vrai qu'un carré de côté 14 cm a le même périmètre qu'un rectangle de largeur 31 cm et de longueur 31 cm ?</p> <p>Fichiers/Mesure/CANSM1.tex</p>		
<p>46 10 km correspondent à combien de mètres ?</p> <p>Fichiers/Mesure/CANSM3.tex</p>		
<p>47 Compléter : $1,949 \text{ m}^3 = \dots\dots\dots \text{ L}$</p> <p>Fichiers/Mesure/CANSM5.tex</p>		
<p>48 <i>La figure est donnée à titre indicatif, elle a été tracée à main levée.</i> Quel est le périmètre de ce quadrilatère ?</p>  <p>Fichiers/Mesure/CANSM6.tex</p>		
<p>49 Compléter : $48 \text{ cL} + \dots\dots\dots \text{ cL} = 1 \text{ L}$</p> <p>Fichiers/Mesure/CANSM7.tex</p>		

	Énoncé	Réponse	Jury
50	On calcule la différence entre l'aire d'un carré de côté 2 cm et un rectangle de largeur 5 cm et de longueur 7 cm. Est-ce vrai que cette différence vaut 32 cm ² ? Fichiers/Mesure/CANSM8.tex		
51	Le périmètre d'un rectangle de largeur 6 cm est 28 cm. Quelle est sa longueur? Fichiers/Mesure/CANSM9.tex		
52	Compléter : $6 \times 10 + 8 \times 100 + 3 \times 1000 = \dots\dots$ Fichiers/Nombre/CANSN1.tex		
53	Donner l'écriture décimale de : $\frac{1}{1000} + \frac{3}{100}$. Fichiers/Nombre/CANSN10.tex		
54	Effectuer ce calcul et donner la réponse sous la forme d'une fraction décimale : $\frac{64}{10} + \frac{51}{10}$. Fichiers/Nombre/CANSN11.tex		
55	Donner l'écriture décimale de ce calcul : $12 + \frac{42}{100} - \frac{2}{100}$. Fichiers/Nombre/CANSN12.tex		
56	Quel est le nombre égal à 399 centièmes? Fichiers/Nombre/CANSN14.tex		
57	Compléter : 33 centaines et 41 unités = Fichiers/Nombre/CANSN2.tex		
58	Compléter : 27 centaines et 43 dizaines = Fichiers/Nombre/CANSN3.tex		
59	Déterminer l'abscisse du point A situé sur la demi-droite graduée suivante :  Fichiers/Nombre/CANSN4.tex		
60	Quel est le chiffre des unités du nombre 237,069? Fichiers/Nombre/CANSN5.tex		
61	Quel est l'arrondi au dixième du nombre 6,725? Fichiers/Nombre/CANSN6.tex		
62	Déterminer l'abscisse du point A situé sur la demi-droite graduée suivante :  Fichiers/Nombre/CANSN7.tex		

	Énoncé	Réponse	Jury
63	<p>Quel est le nombre de centaines du nombre 8 024 ?</p> <p>Fichiers/Nombre/CANSN8.tex</p>		
64	<p>Compléter la suite logique :</p> <p>51,1 ; 51,2 ; 51,3 ; 51,4 ; -----</p> <p>Fichiers/Nombre/CANSN9.tex</p>		
65	<p>Compléter la suite logique :</p> <p>25,6 ; 25,7 ; 25,8 ; 25,9 ; -----</p> <p>Fichiers/Nombre/CANSN9a.tex</p>		
66	<p>Compléter la suite logique :</p> <p>51,36 ; 51,37 ; 51,38 ; 51,39 ; -----</p> <p>Fichiers/Nombre/CANSN9b.tex</p>		
67	<p>Si 2 kg de nectarines coûtent 20,00 €, alors combien coûtent 4 kg de nectarines ?</p> <p>Fichiers/Propor/CANSP1.tex</p>		
68	<p>7 kg de cerises coûtent 63,00 €. 10 kg de ces mêmes cerises coûtent 90,00 €.</p> <p>Combien coûtent 3 kg de ces mêmes cerises ?</p> <p>Fichiers/Propor/CANSP2.tex</p>		
69	<p>Une voiture roule à une vitesse constante de 60 km/h.</p> <p>Combien de kilomètres parcourt-elle en 4 h 30 min ?</p> <p>Fichiers/Propor/CANSP3.tex</p>		
70	<p>Compléter : 70 % de 40, c'est -----</p> <p>Fichiers/Propor/CANSP4.tex</p>		
71	<p>Compléter : 90 % de 590, c'est -----</p> <p>Fichiers/Propor/CANSP5.tex</p>		

Énoncé	Réponse	Jury
<p>72 Bernard a compté les vêtements dans une armoire. Les effectifs sont représentés sur le diagramme suivant :</p>  <p>Combien y a-t-il de vêtements au total?</p> <p style="text-align: right;"><small>Fichiers/Stat/CANSS1.tex</small></p>		

On peut aussi créer des « vraies » courses aux nombres avec la clé suivante.

La clé (CAN)	valeur par défaut : false
modifie le modèle pour le faire paraître le plus proche possible d'une course aux nombres.	

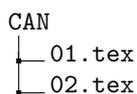
Il faudra néanmoins utiliser la commande `\CNReponse` pour indiquer le contenu de la colonne « Réponses ».

`\CourseNombre [CAN,Debut=1,Dossier=CAN,Ordre,Nom,CoefQ=0.25,CoefR=0.5,CoefJ=0.125] {}`

	Énoncé	Réponse	Jury
1	Compléter. <small>CAN/01.tex</small>	$5L = \dots\dots m^3$	
2	Compléter. <small>CAN/02.tex</small>	6 heures 49 minutes = \dots\dots minutes.	

avec :

- le contenu du dossier CAN :



- et le contenu des fichiers 01.tex et 02.tex :

```

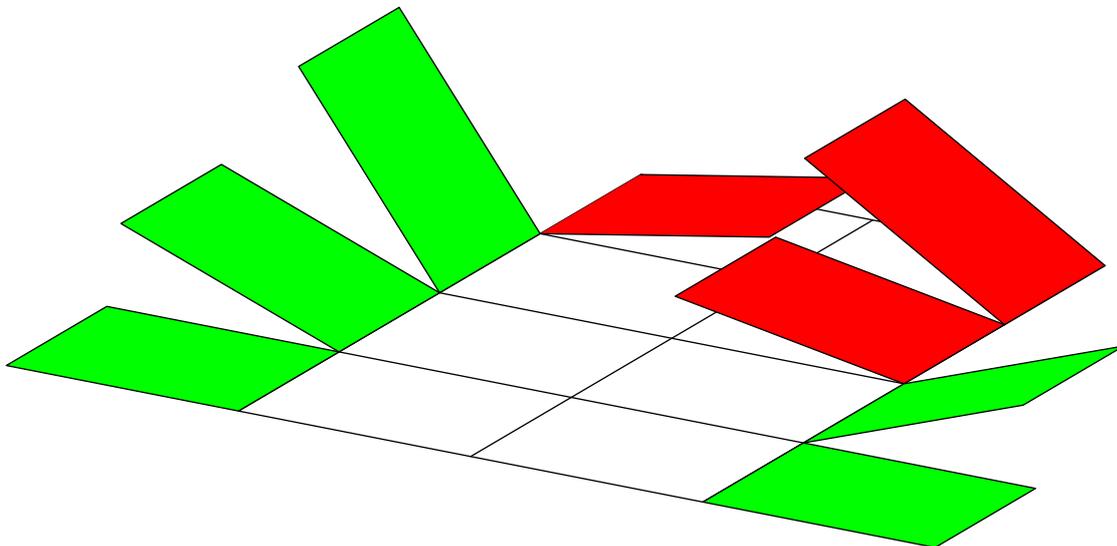
% fichier 01.tex
Compléter.
\xdef\CNReponse{ $\Capa{5}=\pointilles[3em]\si{\cubic\meter}$ }
    
```

```

% fichier 02.tex
\ChoixAlea{2}{6}{\CANSUnHeure}%
\ChoixAlea{11}{55}{\CANSUnMinute}%
Compléter.%
\xdef\CNReponse{
     $\CANSUnHeure\text{ heures }\CANSUnMinute\text{ minutes}=\pointilles[3em]\text{ minutes}$ $.%
}
    
```

16 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 95 et 96, 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$Q2/r2$...$q8/r8}{Q1/I1$Q2/I2$...$Q8/I8}
```

où

- `<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 (<code>AfficheMarge</code>)	valeur par défaut : <code>false</code>
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 (<code>TitreAtoi</code>)	valeur par défaut : <code>À toi</code>
modifie le texte engageant l'élève à faire l'exercice proposé.	
La clé (<code>TexteCorrection</code>)	valeur par défaut : <code>Correction</code>
modifie le texte utilisé pour indiquer les cases de correction.	

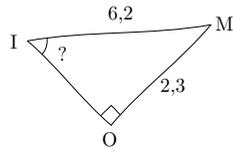
Le code de la page suivante est une partie de celui qui a permis d'obtenir l'exemple des pages 95 et 96.

```

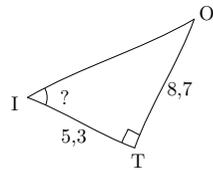
\Autonomie[TexteCorrection=\textbf{Corrigé}]{%
  L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur  $EF$  arrondie au
  millimètre près.
  \begin{center}
    \Trigo[FigureSeule,Sinus,Propor,Angle=-45,Echelle=7mm]{GEF}{5.3}{28}
  \end{center}
  /\Trigo[Sinus,Propor,Precision=1]{GEF}{5.3}{28}
  §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,FigureSeule,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}{7}{58}
  /\faIcon[regular]{check-square}~$KJ\approx\num{\fpeval{\round(7*sind(58),1)}}$
  §Calcule la longueur manquante.
  \par\hfill \Trigo[Tangente,Propor,FigureSeule,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}~$\widehat{SKO}\approx\ang{\fpeval{\round(atan(6/14),0)
    }}$
}

```

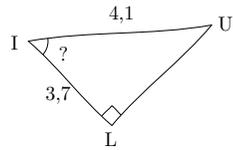
⑤ Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle \widehat{MIO} sachant que les longueurs sont données en centimètre.



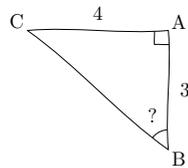
⑥ Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle \widehat{TIO} sachant que les longueurs sont données en centimètre.



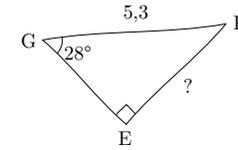
⑦ Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle \widehat{UIL} sachant que les longueurs sont données en centimètre.



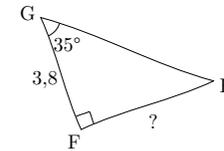
⑧ Calculer l'arrondi à l'unité de la mesure de l'angle \widehat{ABC} sachant que les longueurs sont données en centimètre.



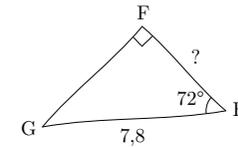
① L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur EF arrondie au millimètre près.



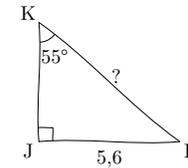
② L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur EF arrondie au millimètre près.



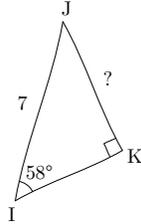
③ L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur EF arrondie au millimètre près.



④ L'unité de longueur est le centimètre. Calculer la longueur KL arrondie au millimètre près.



À toi : Calcule la longueur manquante.



$KJ \approx 5,9$

Corrigé

Dans le triangle GEF , rectangle en E , on a :

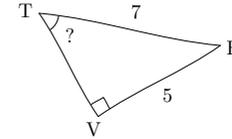
$$\begin{aligned} GF \times \sin(\widehat{EGF}) &= EF \\ 5,3 \times \sin(28^\circ) &= EF \\ 2,5 \text{ cm} &\approx EF \end{aligned}$$

Corrigé

Dans le triangle IOM , rectangle en O , on a :

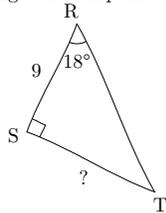
$$\begin{aligned} IM \times \sin(\widehat{OIM}) &= OM \\ 6,2 \times \sin(\widehat{OIM}) &= 2,3 \\ \sin(\widehat{OIM}) &= \frac{2,3}{6,2} \\ \widehat{OIM} &\approx 22^\circ \end{aligned}$$

À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué.



$\widehat{VTH} \approx 46^\circ$

À toi : Calcule la longueur manquante.



$ST \approx 2,9$

Corrigé

Dans le triangle GFE , rectangle en F , on a :

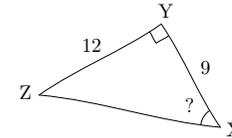
$$\begin{aligned} GF \times \tan(\widehat{FGE}) &= FE \\ 3,8 \times \tan(35^\circ) &= FE \\ 2,7 \text{ cm} &\approx FE \end{aligned}$$

Corrigé

Dans le triangle ITO , rectangle en T , on a :

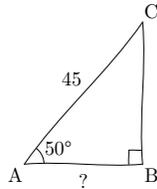
$$\begin{aligned} IT \times \tan(\widehat{TIO}) &= TO \\ 5,3 \times \tan(\widehat{TIO}) &= 8,7 \\ \tan(\widehat{TIO}) &= \frac{8,7}{5,3} \\ \widehat{TIO} &\approx 59^\circ \end{aligned}$$

À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué.



$\widehat{YXZ} \approx 53^\circ$

À toi : Calcule la longueur manquante.



$AB \approx 28,9$

Corrigé

Dans le triangle EFG , rectangle en F , on a :

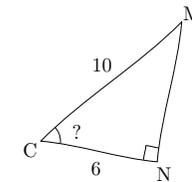
$$\begin{aligned} EG \times \cos(\widehat{FEG}) &= EF \\ 7,8 \times \cos(72^\circ) &= EF \\ 2,4 \text{ cm} &\approx EF \end{aligned}$$

Corrigé

Dans le triangle ILU , rectangle en L , on a :

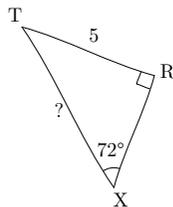
$$\begin{aligned} IU \times \cos(\widehat{LIU}) &= IL \\ 4,1 \times \cos(\widehat{LIU}) &= 3,7 \\ \cos(\widehat{LIU}) &= \frac{3,7}{4,1} \\ \widehat{LIU} &\approx 26^\circ \end{aligned}$$

À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué.



$\widehat{NCM} \approx 53^\circ$

À toi : Calcule la longueur manquante.



$XT \approx 5,3$

Corrigé

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

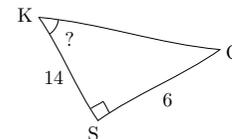
$$\begin{aligned} KL \times \sin(\widehat{JKL}) &= JL \\ KL \times \sin(55^\circ) &= 5,6 \\ KL &= \frac{5,6}{\sin(55^\circ)} \\ KL &\approx 6,8 \text{ cm} \end{aligned}$$

Corrigé

Dans le triangle BAC , rectangle en A , on a :

$$\begin{aligned} BA \times \tan(\widehat{ABC}) &= AC \\ 3 \times \tan(\widehat{ABC}) &= 4 \\ \tan(\widehat{ABC}) &= \frac{4}{3} \\ \widehat{ABC} &\approx 53^\circ \end{aligned}$$

À toi : Calcule une mesure arrondie au degré de l'angle indiqué.



$\widehat{SKO} \approx 23^\circ$

17 Fiche de mémorisation active

La commande `\FicheMemo` permet de construire une fiche de mémorisation active de notions enseignées ³².

Réponses	Questions 1 à 2	Questions 3 à 4	Réponses
	Que vaut $2x + 3$ lorsque $x = 5$?	Comment écrire plus simplement $2x + 3x$?	
	Si on développe $(x + 3)(x + 1)$, on obtient...	Comment écrire plus simplement $2x \times 3x$?	

Elle a la forme suivante :

```
\FicheMemo [<clés>]{l1/q1/r1§l2/q2/r2§...}{L1/Q1/R1§L2/Q2/I2§...}
```

où

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `l1/q1/r1§q2/r2§...` indique le nombre `l1` de lignes du tableau à réserver, dans la partie gauche, pour la question `q1` et la réponse `r1`; en cas d'une ligne vide à inclure on écrira / ou §/
- `L1/Q1/R1§L2/Q2/R2§...` indique le nombre `l1` de lignes du tableau à réserver, dans la partie droite, pour la question `q1` et la réponse `r1`; en cas d'une ligne vide à inclure on écrira / ou §/.



Le nombre de lignes ainsi créées doit être le même dans les deux parties.



La clé `(TexteReponses)`

valeur par défaut : Réponses

modifie le texte situé en première ligne dans les colonnes 1 et 4.

La clé `(TexteQuestions)`

valeur par défaut : Questions

modifie le mot « Questions » situé en première ligne dans les colonnes 2 et 3.

La clé `(Solution)`

valeur par défaut : false

affiche la fiche de mémorisation entièrement complétée.

32. Le résultat final se base sur le travail de Thomas Sergent : <https://lecoinboulotdesergent.wordpress.com/2022/01/11/fiches-de-memorisation/>.

```

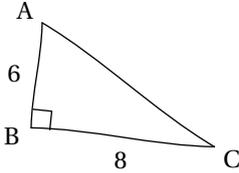
\FicheMemo[Solution]{%
  2/Que vaut  $2x+3$  lorsque  $x=5$  ?/ $2\times 5+3=10+3=13$ %
  S/%
  $4/Si on développe  $(x+3)(x+1)$ , on obtient\dots/$
  \begin{aligned}
    A&=\Distri [Etape=1]{1}{3}{1}{1}\\
    A&=\Distri [Etape=2]{1}{3}{1}{1}\\
    A&=\Distri [Etape=3]{1}{3}{1}{1}\\
    A&=\Distri [Etape=4]{1}{3}{1}{1}\\
  \end{aligned}$%
  S/%
  S/%
  S/%
} {%
  3/Comment écrire plus simplement  $2x+3x$  ?/$
  \begin{aligned}
    2x+3x&=(2+3)\times x\\
    2x+3x&=5x
  \end{aligned}
  $%
  S/%
  S/%
  $3/Comment écrire plus simplement  $2x\times 3x$  ?/$
  \begin{aligned}
    2x\times 3x&=2\times x\times 3\times x\\
    2x\times 3x&=2\times 3\times x\times x\\
    2x\times 3x&=6\times x^2
  \end{aligned}
  $%
  S/%
  S/%
}

```

Réponses	Questions 1 à 2	Questions 3 à 4	Réponses
$2 \times 5 + 3 = 10 + 3 = 13$	Que vaut $2x + 3$ lorsque $x = 5$?	Comment écrire plus simplement $2x + 3x$?	$2x + 3x = (2 + 3) \times x$ $2x + 3x = 5x$
$A = (x + 3)(x + 1)$ $A = x \times x + x \times 1 + 3 \times x + 3 \times 1$ $A = x^2 + x + 3x + 3$ $A = x^2 + 4x + 3$	Si on développe $(x + 3)(x + 1)$, on obtient...	Comment écrire plus simplement $2x \times 3x$?	$2x \times 3x = 2 \times x \times 3 \times x$ $2x \times 3x = 2 \times 3 \times x \times x$ $2x \times 3x = 6 \times x^2$

18 « Bon de sortie »

La commande `\BonSortie` permet de construire, sur une seule page, un quadruplet d'exercices à distribuer en sortie de cours aux élèves :

Nom :	Date :
<p>Calculer la longueur AC.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	   

Elle a la forme suivante :

```
\BonSortie[(clé)]{énoncé 1}{énoncé 2}{énoncé 3}{énoncé 4}
```

où

- `(clé)` est une option pour paramétrer la commande;
- `énoncé 1`, `énoncé 2`... indiquent les quatre 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 101 et 102.

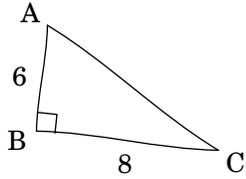
```
% Page suivante.
\BonSortie[MemeEnonce]{Déterminer la
  longueur $AC$.
\begin{center}
  \Pythagore[FigureSeule,Echelle=7mm]{
    ABC}{6}{8}{ }
\end{center}
\onehalfspacing\Lignespointilles{6}}{ }
```

```
% 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 :
  \[D=\Distri{-1}{2}{4}{3}\]
  \onehalfspacing\Lignespointilles{6}}
```

Nom :

Date :

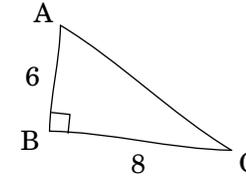
Déterminer la longueur AC .



Nom :

Date :

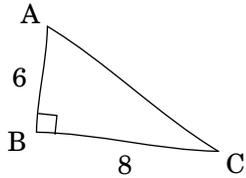
Déterminer la longueur AC .



Nom :

Date :

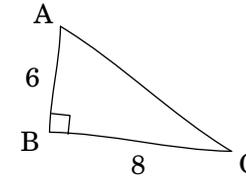
Déterminer la longueur AC .



Nom :

Date :

Déterminer la longueur AC .



Nom :

Date :



Développer l'expression suivante :

$$D = (2x + 3)(-x + 4)$$



Nom :

Date :



Développer l'expression suivante :

$$D = (x + 4)(-2x + 3)$$



Nom :

Date :



Développer l'expression suivante :

$$D = (3x - 1)(2x + 4)$$



Nom :

Date :



Développer l'expression suivante :

$$D = (-x + 2)(4x + 3)$$



Partie

GÉOMÉTRIE

19 La géométrie

L'environnement `Geometrie` permet de tracer une figure de géométrie à l'aide de commandes simples. Même si une connaissance de METAPOST est nécessaire, elle reste superficielle.

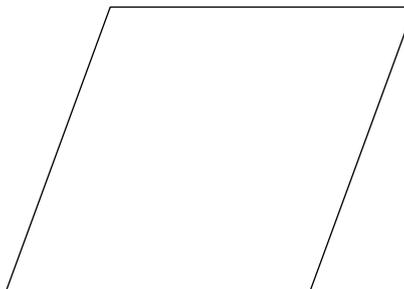
```
\begin{Geometrie} [clés]
```

```
\end{Geometrie}
```

où

— `clés` constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

```
\begin{Geometrie}
  pair A,B,C,D;
  A=u*(1,1);
  B-A=u*(4,0);
  C=rotation(A,B,-110);
  D-C=A-B;
  trace polygone(A,B,C,D);
\end{Geometrie}
```



Chaque figure est créée dans un rectangle qu'on peut modifier à l'aide des clés suivantes.

La clé `(CoinBG)`

valeur par défaut : `{(0,0)}`

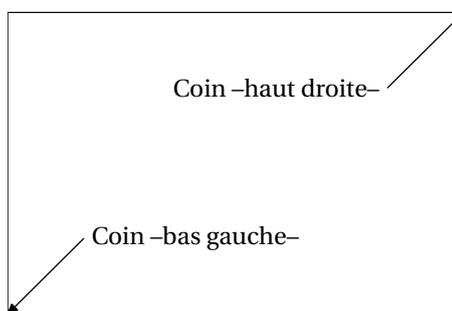
modifie la position du coin « bas gauche » du rectangle.

La clé `(CoinHD)`

valeur par défaut : `{(10cm,10cm)}`

modifie la position du coin « haut droite » du rectangle.

```
\begin{Geometrie} [CoinHD={(6u,4u)}]
  pair A,B;
  A=u*(1,1);
  B=coinhd-u*(1,1);
  trace feuillet;
  drawarrow A--coinbg;
  drawarrow B--coinhd;
  label.rt(btex Coin --bas gauche-- etex,A);
  label.lft(btex Coin --haut droite-- etex,B);
\end{Geometrie}
```

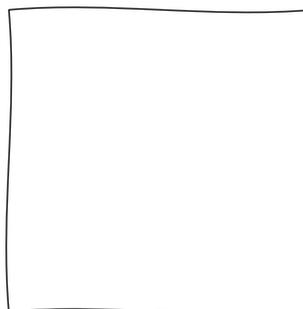


La clé `(TypeTrace)`

valeur par défaut : `"Instruments"`

modifie le type de tracé. Les autres valeurs sont `"MainLevee"` et `"Espace"`.

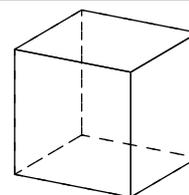
```
\begin{Geometrie} [TypeTrace="MainLevee"]
  pair A,B,C,D;
  A=u*(1,1);
  B-A=u*(4,0);
  C=rotation(A,B,-90);
  D-C=A-B;
  trace polygone(A,B,C,D);
\end{Geometrie}
```



```

\begin{Geometrie}[TypeTrace="Espace",CoinBG={u*(-10,-10)}]
  Initialisation(1500,30,20,50);
  color A,B,C,D,E,F,G,H;
  trace Cube(A,B,C,D,E,F,G,H);
\end{Geometrie}

```



Voici les commandes disponibles :

Commandes de tracé/remplissage

<code>trace cc</code>	trace l'objet <code>cc</code> .
<code>remplis cc withcolor...</code>	remplis l'objet <code>cc</code> avec une couleur METAPOST.
<code>marque_p:="style"</code>	modifie le style de marquage des points. <code>style</code> peut prendre les valeurs "plein", "croix", "creux".
<code>pointe(A,B...)</code>	marque les points <code>A, B...</code> avec le style choisi par <code>marque_p</code> .

Objets géométriques

Points	
<code>pair A</code>	définit le point <code>A</code> .
<code>milieu(A,B)</code>	définit le milieu du segment <code>[AB]</code> .
<code>CentreCercleC(A,B,C)</code>	définit le centre du cercle circonscrit à <code>ABC</code> .
<code>CentreCercleI(A,B,C)</code>	définit le centre du cercle inscrit à <code>ABC</code> .
<code>Orthocentre(A,B,C)</code>	définit l'orthocentre de <code>ABC</code> .
<code>iso(A,B,C...)</code>	définit l'isobarycentre du polygone <code>ABC...</code>
<code>pointarc(cc,60)</code>	définit le point du cercle <code>cc</code> associé à l'angle principal de mesure 60° .
<code>projection(M,A,B)</code>	définit le projeté orthogonal du point <code>M</code> sur la droite <code>(AB)</code> .
Droites et segments	
<code>segment(A,B)</code>	définit le segment <code>[AB]</code> .
<code>droite(A,B)</code>	définit la droite <code>(AB)</code> .
<code>demidroite(A,B)</code>	définit la demi-droite <code>[AB]</code> .
<code>chemin(A,B,C,D)</code>	définit la ligne brisée <code>ABCD</code> .
<code>polygone(A,B,C,D)</code>	définit le polygone <code>ABCD</code> .
<code>perpendiculaire(A,B,I)</code>	définit la perpendiculaire à la droite <code>(AB)</code> passant par <code>I</code> .
<code>parallele(A,B,I)</code>	définit la parallèle à la droite <code>(AB)</code> passant par <code>I</code> .
<code>mediatrice(A,B)</code>	définit la médiatrice du segment <code>[AB]</code> .
<code>bissectrice(A,B,C)</code>	définit la bissectrice de l'angle \widehat{ABC} .
Cercles et arcs	
<code>cercles(A,2u)</code>	définit le cercle de centre <code>A</code> et de rayon <code>2 cm</code> .
<code>cercles(A,B)</code>	définit le cercle de centre <code>A</code> et passant par <code>B</code> .
<code>arccercle(A,B,C)</code>	définit l'arc de cercle <code>AB</code> (dans le sens positif) de centre <code>C</code> .
<code>coupdecompas(A,B,10)</code>	définit « un coup de compas » centré en <code>A</code> , passant par <code>B</code> et de longueur <code>20</code> (l'unité étant la longueur du cercle associé divisée par <code>360</code>).
Solides	
<code>Cube(A,B,C,D,E,F,G,H)</code>	définit un cube d'arête <code>arete</code> dont les sommets sont <code>A, B, C, D</code> (pour la face du dessous, dans le sens trigonométrique), <code>E, F, G</code> et <code>H</code> (pour la face du dessus, dans le sens trigonométrique, <code>[ED]</code> étant une arête).
<code>Pave(A,B,C,D,E,F,G,H)(1,2,3)</code>	définit un pavé droit dont les sommets sont <code>A, B, C, D</code> (pour la face du dessous, dans le sens trigonométrique), <code>E, F, G</code> et <code>H</code> (pour la face du dessus, dans le sens trigonométrique, <code>[ED]</code> étant une arête) et de largeur <code>2</code> , de profondeur <code>1</code> et de hauteur <code>3</code> .
<code>Tetraedre(A,B,C,D)</code>	définit un tétraèdre régulier de sommet <code>A(0,0,1)</code> .

Outils

<code>compas(A,B,n)</code>	pour afficher un compas centré sur A et passant par B; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » du compas (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous du segment [AB]).
<code>rappporteur(A,B,n)</code>	pour afficher un rapporteur centré sur A et « aligné » sur le segment [AB]; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » du rapporteur (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous du segment [AB]).
<code>rappporteurdouble(A,B,n)</code>	pour afficher un rapporteur centré sur A, « aligné » sur le segment [AB] et doublement gradué; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » du rapporteur (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous du segment [AB]).
<code>regle(A,B,n)</code>	pour afficher une règle graduée positionnée pour mesurer le segment [AB] en prenant le point A pour origine; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » de la règle (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous du segment [AB]).
<code>equerre(A,B,C,n)</code>	pour afficher une équerre positionnée sur la droite (AB) et passant par le point C; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » de l'équerre (1 positionnée dans le sens de A vers B, -1 positionnée dans le sens de B vers A).
<code>arete</code>	pour modifier la longueur de l'arête de l'outil Cube.

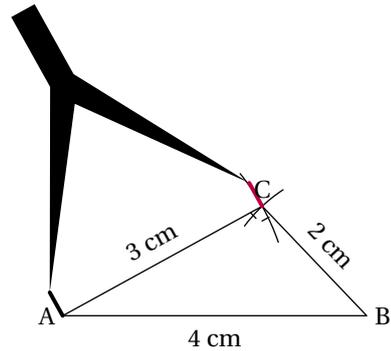
Paramètres

<code>marqueselement(A,B)</code>	pour coder les extrémités du segment [AB].
<code>marquedemi droite(A,B)</code>	pour coder l'origine de la demi-droite [AB].
<code>codeperp(A,B,C,5)</code>	pour coder l'angle \widehat{ABC} avec un angle droit dont la longueur vaut 5 fois celle du vecteur unité.
<code>Codelongueur(A,B,2)</code>	pour coder la longueur AB avec le codage n° 2 (cinq codages sont disponibles : 1 à 5).
<code>Codeangle(A,B,C,0, btex \ang{60} etex)</code>	pour coder l'angle \widehat{ABC} avec le codage 0 (trois codages sont disponibles : 0 à 2) en indiquant sa mesure.
<code>marque_a</code>	définit le rayon des arcs de cercles de codage des angles. valeur par défaut : 20
<code>marque_s</code>	définit la longueur des traits de codage des longueurs. valeur par défaut : 5
<code>echelleequerre</code>	définit l'échelle de l'équerre. valeur par défaut : 2
<code>Initialisation(1500,30,20,50)</code>	définit les paramètres de projection dans le cas d'une figure spatiale : 1 500 pour la distance de « la caméra » à l'écran, 30 pour la longitude de « la caméra » (30°), 20 pour la latitude de « la caméra » (20°) et 50 pour le zoom effectué.

```

\begin{Geometrie}
  pair A,B,C;
  A=u*(1,1);
  B-A=u*(4,0);
  C=cercles(A,3u) intersectionpoint cercles(B,2u);
  trace polygone(A,B,C);
  trace coupdecompas(A,C,10);
  trace coupdecompas(B,C,10);
  trace compas(A,C,1);
  label.llft(btex A etex,A);
  label.rt(btex B etex,B);
  label.top(btex C etex,C);
  trace codeperp(A,C,B,5) dashed evenly;
  trace appellation(A,B,-3mm, btex 4 cm etex);
  trace appellation(A,C,3mm, btex 3 cm etex);
  trace appellation(C,B,3mm, btex 2 cm etex);
\end{Geometrie}

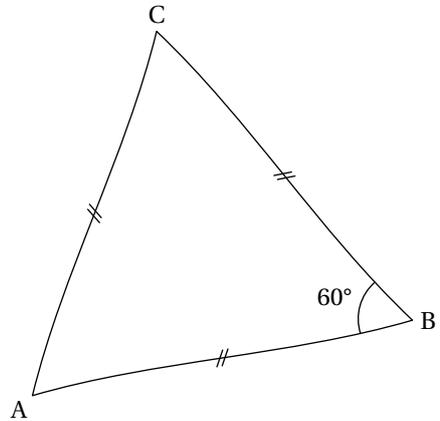
```



```

\begin{Geometrie}[TypeTrace="MainLevee"]
  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);
\end{Geometrie}

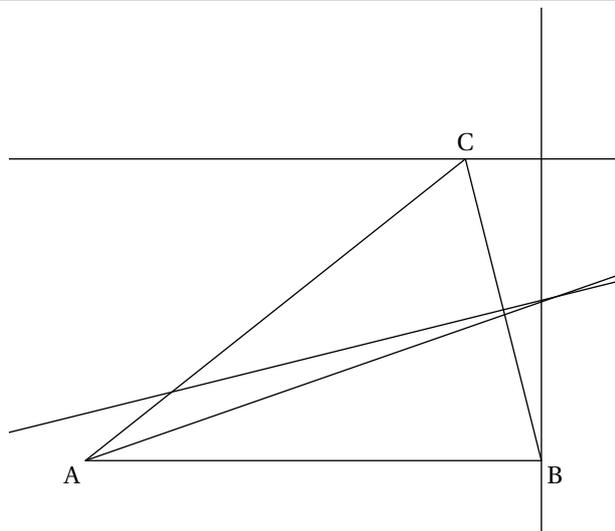
```



```

\begin{Geometrie}[CoinHD={u*(8,7)}]
  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);
\end{Geometrie}

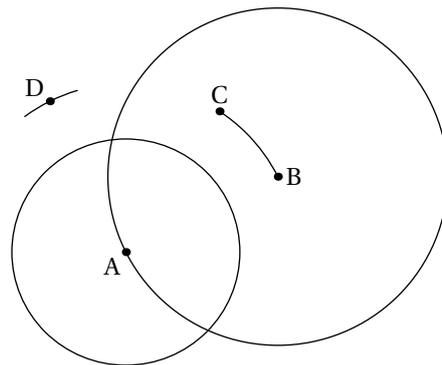
```



```

\begin{Geometrie}
  pair A,B,C,D;
  A=u*(5,5);
  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);
\end{Geometrie}

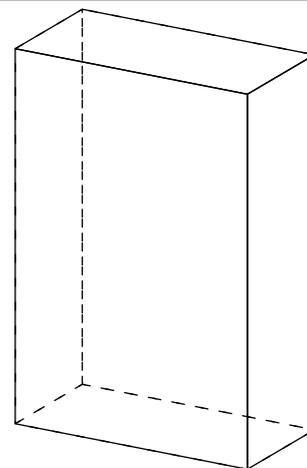
```



```

\begin{Geometrie}[CoinBG={u*(-10,-10)},TypeTrace="Espace"]
  Initialisation(1500,30,20,50);
  color A,B,C,D,E,F,G,H;
  trace Pave(A,B,C,D,E,F,G,H)(1,2,3);
\end{Geometrie}

```



20 Les solides



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \LaTeX .



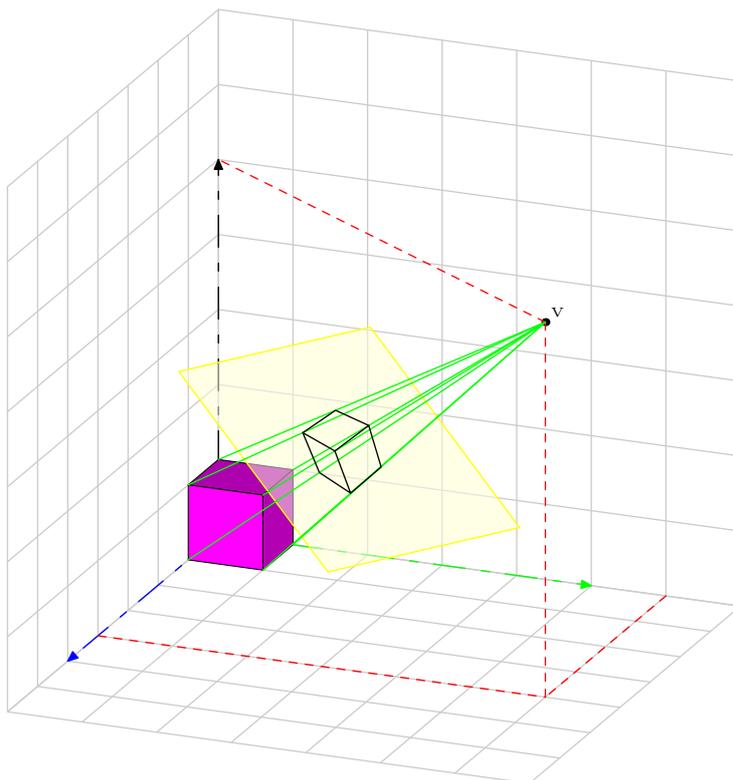
La commande `\Solide` permet de tracer une représentation de certains solides ainsi que leurs sections. Elle a la forme suivante :

`\Solide` [\langle clés \rangle]

où

— \langle clés \rangle constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

La méthode de représentation est basée sur le principe suivant :



Les coordonnées de l'objet, ici le cube violet, sont données sous forme d'un triplet³³ dans le repère $Oxyz$. Les coordonnées du point de vue V , sont données dans ce même repère en coordonnées sphériques sous la forme $(22, 20, 30)$.

La clé \langle Phi \rangle

valeur par défaut : 30

modifie la première coordonnée du point de vue utilisé.

La clé \langle Theta \rangle

valeur par défaut : 20

modifie la deuxième coordonnée du point de vue utilisé.

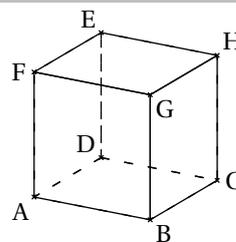
La clé \langle Distance \rangle

valeur par défaut : 50

modifie la distance entre le point de vue et le plan de projection.

33. C'est un type `color` de `METAPOST`.

% Par défaut, la commande représente un cube nommé.
`\Solide[]`



La clé (Aretes)

valeur par défaut : true

efface, lorsqu'elle est positionnée à false, le tracé des arêtes.

La clé (Sommets)

valeur par défaut : true

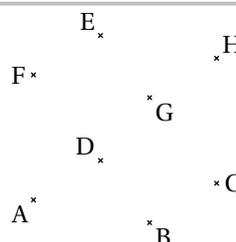
efface, lorsqu'elle est positionnée à false, le tracé des arêtes.

 **La clé (ListeSommets)**

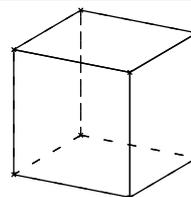
modifie le nom des sommets du cube.

valeur par défaut : {A, B, C, D, E, F, G, H}

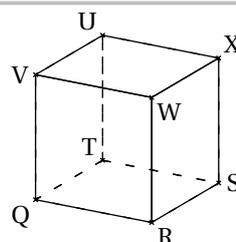
`\Solide[Aretes=false]`



`\Solide[Sommets=false]`



`\Solide[ListeSommets={Q,R,S,T,U,V,W,X}]`

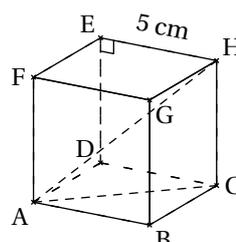


La clé (Traces)

valeur par défaut : -

permet d'ajouter des tracés au cube considéré.

```
\Solide[%
Traces={
  trace segment(A,C) dashed evenly;
  trace segment(A,H) dashed evenly;
  trace appellation(E,H,3mm, btex 5 cm etex);
  trace codeperp(D,E,H,5);
}
]
```



La clé <Nom>

valeur par défaut : cube

modifie le solide affiché. Les noms possibles sont : pave, cylindre, cone, pyramide et sphere

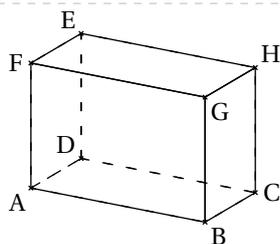
Cas d'un pavé

Les clés <Largeur>/<Hauteur>/<Profondeur>

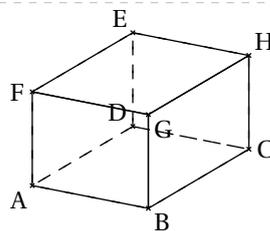
valeurs par défaut : 1.5/1/0.75

modifient respectivement la largeur, la hauteur et la profondeur du pavé droit affiché.

```
\Solide[%  
Nom=pave]
```

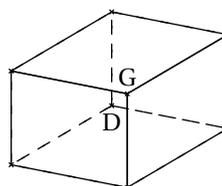


```
\Solide[%  
Nom=pave,  
Largeur=1,  
Hauteur=0.75,  
Profondeur=1.5  
]
```



Dans le deuxième cas, les noms des sommets sont mal positionnés. On y remédie de la façon suivante.

```
\Solide[%  
Nom=pave,  
Largeur=1,  
Hauteur=0.75,  
Profondeur=1.5,  
Sommets=false,  
Traces={%  
Label.bot(btex D etex,D);  
Label.top(btex G etex,G);  
}  
]
```



Les clés <Aretes>, <Sommets>, <ListeSommets> sont également disponibles pour les pavés droits.

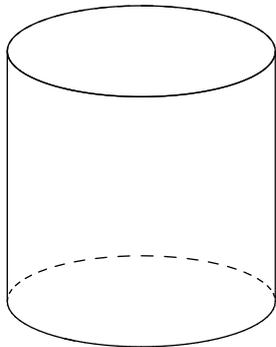
Cas du cylindre

Les clés `<RayonCylindre>/<HauteurCylindre>`

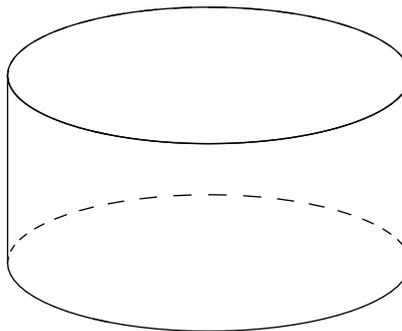
valeurs par défaut : 1/2

modifient respectivement le rayon et la hauteur du cylindre affiché.

```
\Solide[%  
Nom=cylindre]
```



```
\Solide[%  
Nom=cylindre,  
RayonCylindre=1.5,  
HauteurCylindre=1.5  
]
```



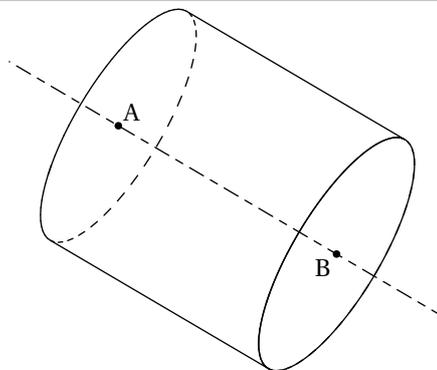
Dans le cas d'un cylindre, la clé `<ListeSommets>` représente les centres des bases mais les noms ne sont pas affichés.

La clé `<Anglex>`

valeur par défaut : 0

modifie l'angle de rotation autour de l'axe des abscisses que subit le cylindre.

```
\Solide[%  
Nom=cylindre,  
Anglex=70,  
ListeSommets={A,B},  
Axes,  
Traces={%  
Label.llft(btex B etex,B);  
Label.urrt(btex A etex,A);  
}  
]
```



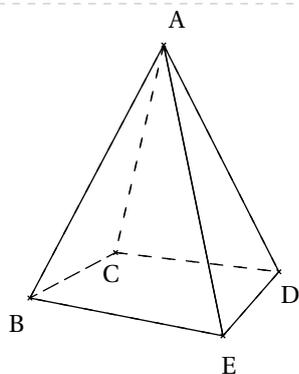
Cas de la pyramide

La clé (Reguliere)

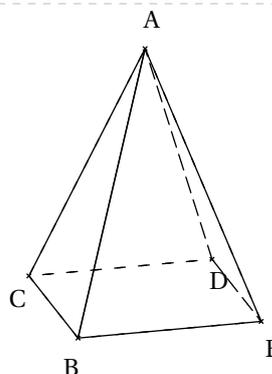
valeur par défaut : false

affiche une pyramide régulière.

```
\Solide[Nom=pyramide]
```



```
\Solide[Nom=pyramide,Reguliere]
```

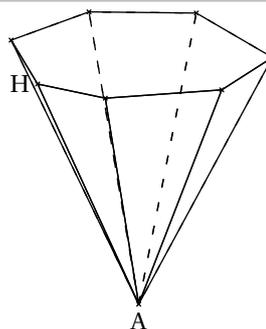


La clé (SommetsPyramide)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de sommets de la pyramide.

```
\Solide[%
Nom=pyramide,
SommetsPyramide=8,
Anglex=180,
Sommets=false,
Traces={%
Label.bot(btex A etex,A);
Label.lft(btex H etex,H);
}]
```

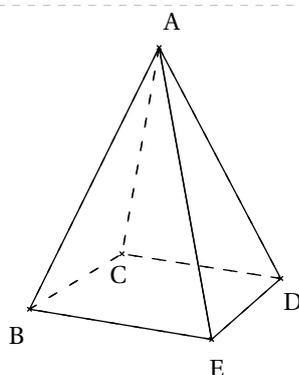


La clé (DecalageSommet)

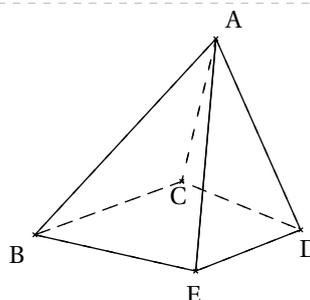
valeur par défaut : (0,0,0)

décale le sommet de la pyramide en utilisant le vecteur indiqué.

```
\Solide[Nom=pyramide]
```



```
\Solide[Nom=pyramide,DecalageSommet={
(1,1,0)}]
```



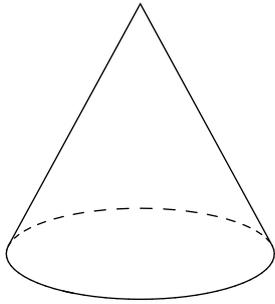
Cas du cône

Les clés `(RayonCone)/(HauteurCone)`

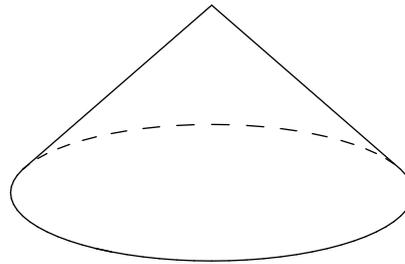
valeurs par défaut : 1/2

modifient respectivement le rayon et la hauteur du cône affiché.

```
\Solide[%  
Nom=cone]
```



```
\Solide[%  
Nom=cone,  
RayonCone=1.5,  
HauteurCone=1.5  
]
```



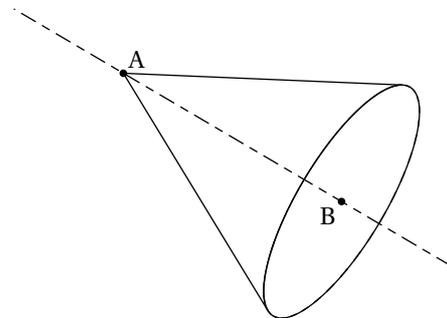
Dans le cas d'un cône, la clé `(ListeSommets)` représente le centre de la base et le sommet du cône mais ils ne sont pas affichés.

La clé `(Anglex)`

valeur par défaut : 0

modifie l'angle de rotation autour de l'axe des abscisses que subit le cône.

```
\Solide[%  
Nom=cone,  
Anglex=70,  
ListeSommets={A,B},  
Axes,  
Traces={%  
Label.llft(btex B etex,B);  
Label.urrt(btex A etex,A);  
}  
]
```



Cas de la sphère



Cette section est expérimentale. L'angle ϕ est fixe et égal à 0, l'angle θ est fixe et égal à 10.

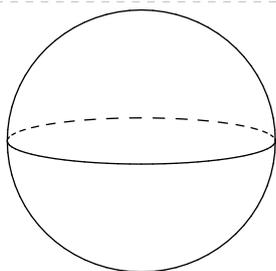


La clé (**RayonSphere**)

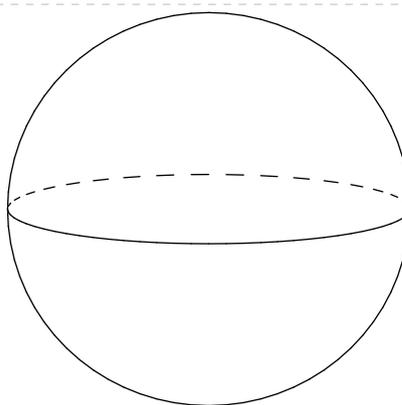
valeur par défaut : 1

modifie le rayon de la sphère affichée.

```
\Solide[%
Nom=sphere]
```



```
\Solide[%
Nom=sphere,
RayonSphere=1.5
]
```



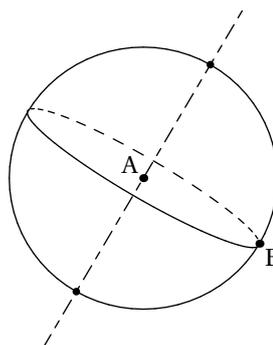
Dans le cas d'une sphère, la clé (**ListeSommets**) représente le centre de la sphère un point de « l'équateur » mais les noms ne sont pas affichés.

La clé (**Anglex**)

valeur par défaut : 0

modifie l'angle de rotation autour de l'axe des abscisses que subit la sphère.

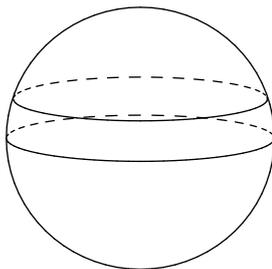
```
\Solide[%
Nom=sphere,
Anglex=-30,
ListeSommets={A,B},
Axes,
Traces={%
  DotLabel.lrt(btex B etex,B);
  DotLabel.ulft(btex A etex,A);
}
]
```



Sections de ces solides On peut construire des sections de ces solides.

La clé (Section)	valeur par défaut :
affiche une section du solide choisi.	
<input type="checkbox"/> La clé (PointsSection) modifie le nom des points intervenant dans la section considérée.	valeur par défaut : M,N,O,P
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurSection) modifie la couleur de remplissage de la section.	valeur par défaut : -

cas de la sphère



La clé (CoefSection)	valeur par défaut : 0.3
modifie la position sur la droite des pôles du point indiquant la position du plan de coupe.	

```

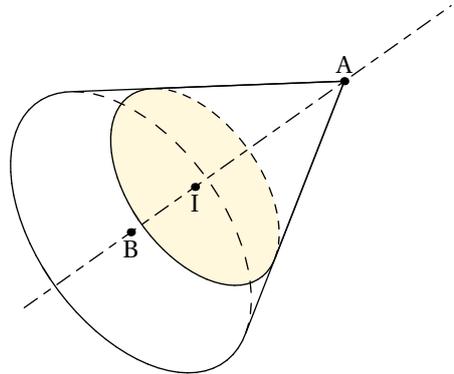
\Solide[%
Nom=sphere,
Distance=70,
Anglex=50,
Axes,
Section,
CoefSection=0.5,
CouleurSection=LightSteelBlue,
ListeSommets={O},
PointsSection={M,N},
Traces={
  trace chemin(O,N,M) dashed evenly;
  trace codeperp(O,M,N,5);
  DotLabel.llft(btex M etex,M);
  DotLabel.urrt(btex N etex,N);
  DotLabel.llft(btex O etex,O);
}
]%
                
```

cas du cône

```

\Solide[%
Nom=cône,
Distance=60,
Anglex=-50,
Axes,
Section,
CoefSection=0.7,%7/10 de [AB] en partant de A
CouleurSection=Cornsilk,
ListeSommets={A,B},
PointsSection={I,J},
Traces={
  DotLabel.bot(btex I etex,I);
  DotLabel.bot(btex B etex,B);
  DotLabel.top(btex A etex,A);
}
]%

```

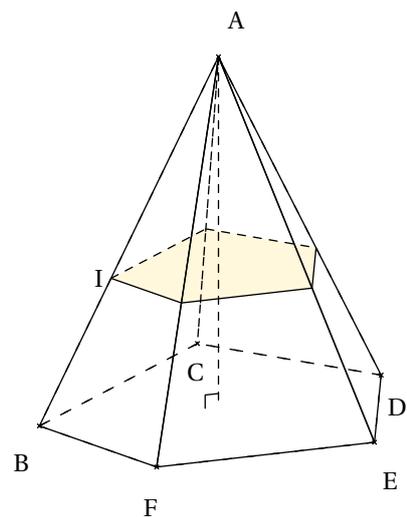


cas de la pyramide

```

\Solide[%
Nom=pyramide,
SommetsPyramide=6,
Distance=70,
Phi=50,
Section,
CoefSection=0.6,
CouleurSection=Cornsilk,
ListeSommets={A,B,C,D,E,F},
PointsSection={I,J,K,L,M,N},
Traces={
  trace segment(A,PiedHauteur) dashed evenly;
  trace codeperp(A,PiedHauteur,B,5);
  Label.lft(btex I etex,I);
}
]%

```

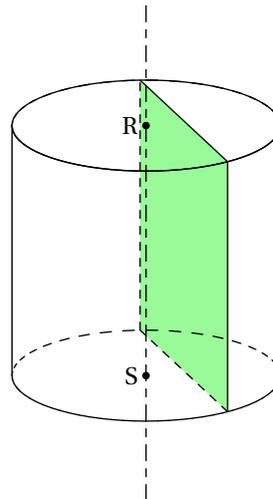


cas du cylindre

```

\Solide[%
Nom=cylindre,
Phi=70,
Distance=50,
Axes,
Section="parallele",
CoefSection=-0.3,
CouleurSection=PaleGreen,
ListeSommets={R,S},
Traces={
  Label.lft(btex R etex,R);
  Label.lft(btex S etex,S);
}
]%

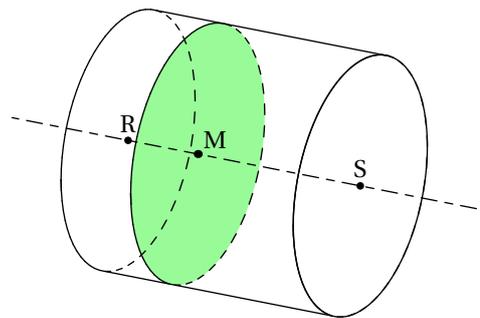
```



```

\Solide[%
Nom=cylindre,
Distance=50,
Anglex=90,
Axes,
Section="face",
CoefSection=0.3,
CouleurSection=PaleGreen,
ListeSommets={R,S},
PointsSection={I,J,K,L,M},
Traces={
  Label.top(btex R etex,R);
  Label.top(btex S etex,S);
  DotLabel.urt(btex M etex,M);
}
]%

```

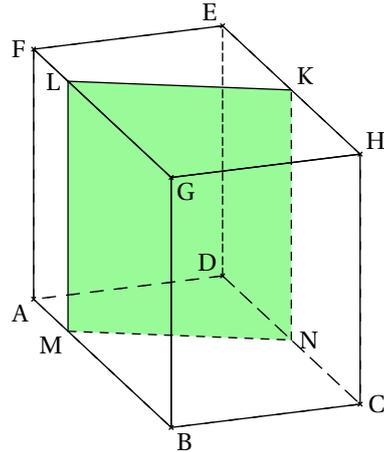


cas du pavé droit / du cube

```

\Solide[%
Nom=pave,
Phi=70,
Distance=100,
Section="arete",
CouleurSection=PaleGreen,
PointsSection={K,L,M,N},
Traces={
Label.urt(btex K etex,K);
Label.lft(btex L etex,L);
Label.llft(btex M etex,M);
Label.rt(btex N etex,N);
}
]%

```



La clé (ObjetSection)

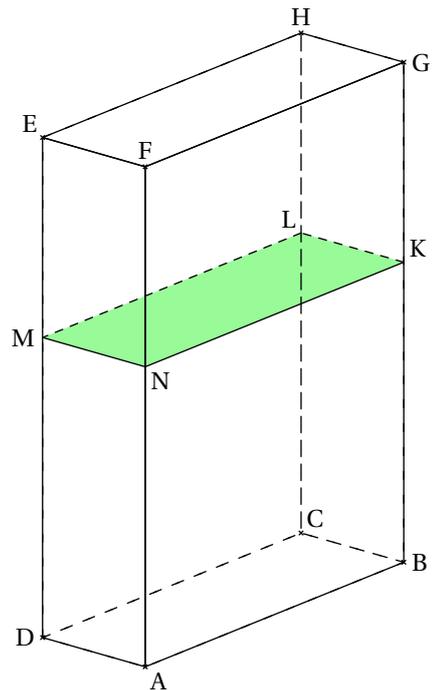
valeur par défaut : 0.5,E,H,0.25,F,G,G,B

modifie la position du plan de coupe et l'arête/face considérée pour la section. Ici, le premier point de la section est au milieu de [EH], au quart de [FG] (en partant de F) et la section se fera parallèlement à l'arête [GB] (donnée dans cet ordre).

```

\Solide[%
Nom=pave,
Longueur=1,
Hauteur=2,
Profondeur=0.5,
Phi=-50,
Distance=100,
Sommets=false,
Section="face",
ObjetSection={0.6,B,G,G,H,E,F},
CouleurSection=PaleGreen,
PointsSection={K,L,M,N},
Traces={
Label.urt(btex K etex,K);
Label.ulft(btex L etex,L);
Label.lft(btex M etex,M);
Label.lrt(btex N etex,N);
Label.lft(btex D etex,D);
Label.lrt(btex A etex,A);
Label.rt(btex B etex,B);
Label.urt(btex C etex,C);
Label.rt(btex G etex,G);
Label.top(btex H etex,H);
Label.ulft(btex E etex,E);
Label.top(btex F etex,F);
}
]%

```



21 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^e. Elle a la forme suivante :

`\ProprieteDroites` [`<clés>`] {`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.

`\ProprieteDroites`{`AB`}{`d_1`}{`d_2`}

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.

`\ProprieteDroites` [`Num=2`]{`AB`}{`d_1`}{`d_2`}

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.

`\ProprieteDroites` [`Num=3`]{`AB`}{`d_1`}{`d_2`}

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`}

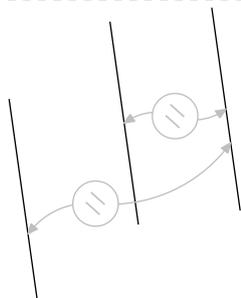
$$\left. \begin{array}{l} (AB) // (EF) \\ (IJ) \perp (EF) \end{array} \right\} (AB) \perp (IJ)$$

Comme les droites (AB) et (EF) sont parallèles, alors la droite (IJ) qui est perpendiculaire à (EF) est également perpendiculaire à la droite (AB).

La clé <Figure>

valeur par défaut : false

associe une figure à la propriété utilisée.

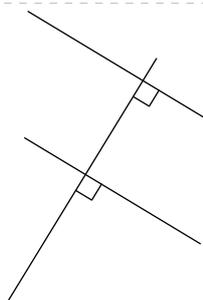
`\ProprieteDroites [Figure]{EF}{IJ}{d_3}`

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}`

$$\left. \begin{array}{l} (\dots) \perp (\dots) \\ (\dots) \perp (\dots) \end{array} \right\} (\dots) // (\dots)$$

Comme les droites (...) et (...) sont toutes les deux perpendiculaires à la même droite (...), alors les droites (...) et (...) sont parallèles.

22 Le repérage

La commande `\Reperage` permet de présenter diverses situations de repérage : demi-droite graduée ; droite graduée ; repère du plan ; repérage sur un pavé droit et sur une sphère. Elle a la forme suivante :

`\Reperage` [`<clés>`] {`<Liste des éléments >`}

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`}



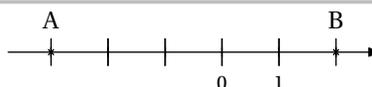
Comme on peut le voir, la commande est paramétrée par défaut sur une droite graduée d'unité 1 cm.

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`}

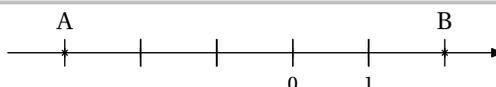


La clé `<AffichageNom>`

valeur par défaut : false

affiche le nom des points.

`\Reperage`[`AffichageNom`]{`2/B, -3/A`}

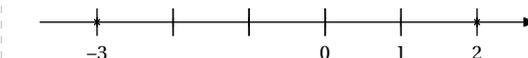


La clé `<AffichageAbs>`

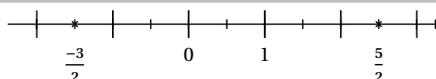
valeur par défaut : 0

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 ».

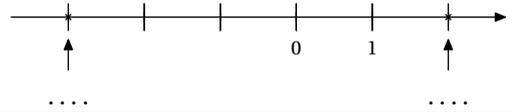
`\Reperage`[`AffichageAbs=1`]{`2/B, -3/A`}



`\Reperage`[`AffichageAbs=2, Pasx=2`]{`5/B, -3/A`}

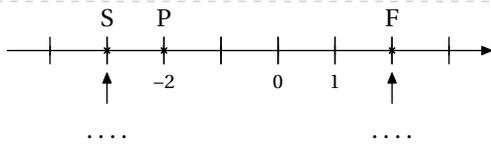


```
\Reperage[AffichageAbs=3]{2/B,-3/A}
```

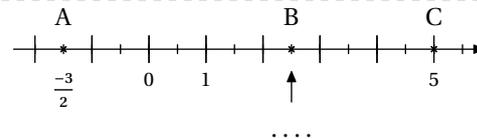


Mais parfois, il peut être utile et intéressant de panacher les écritures des abscisses. Dans ce cas, on peut indiquer pour chaque point un type d'affichage particulier, les nombres utilisés gardant les mêmes significations que pour la cle (`AffichageAbs`).

```
% On souhaite que l'élève complète les
% abscisses tout en lui
% indiquant celle de P.
\Reperage[AffichageNom,AffichageAbs=3,
Unitex=0.75]{-4/,2/F,-3/S,-2/1*P,3/}
```



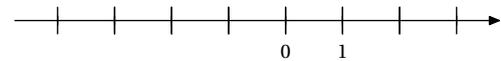
```
% Toutes les abscisses sont affichées,
% éventuellement en écriture
% fractionnaire, sauf celle de B
% où on souhaite que l'élève complète.
\Reperage[AffichageAbs=2,Pasx=2,
AffichageNom,Unitex=0.75]{5/3*B,-3/A
,10/C}
```



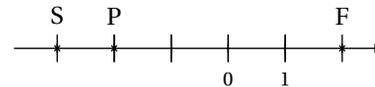
On peut vouloir donner un exercice tel que celui-ci :

```
\begin{enumerate}
\item Placer les points F(2) ; S(-3), P(-2)
sur la droite graduée ci-dessous.
\begin{center}
\Reperage[Unitex=0.75]{3/B,-4/A}
\end{center}
\end{enumerate}
Corrigé :
\begin{center}
\Reperage[AffichageNom,Unitex=0.75]{2/F,-3/S
,-2/P}
\end{center}
```

1. Placer les points F(2); S(-3), P(-2) sur la droite graduée ci-dessous.



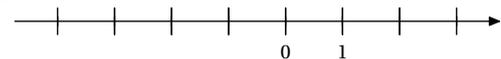
Corrigé :



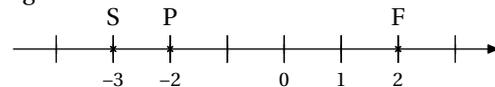
Même si la réponse est correcte, l'enseignant peut légitimement vouloir la même droite graduée dans la réponse que dans l'énoncé³⁴. Cela se fait en ajoutant *au moins* un « point vide » :

```
\begin{enumerate}
\item Placer les points F(2) ; S(-3), P(-2)
sur la droite graduée ci-dessous.
\begin{center}
\Reperage[Unitex=0.75]{3/B,-4/A}
\end{center}
\end{enumerate}
Corrigé :
\begin{center}
\Reperage[Unitex=0.75,AffichageNom,
AffichageAbs=1]{-4/,2/F,-3/S,-2/P,3/}
\end{center}
```

1. Placer les points F(2); S(-3), P(-2) sur la droite graduée ci-dessous.



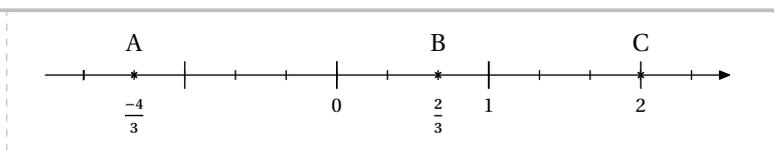
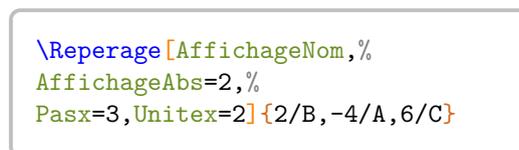
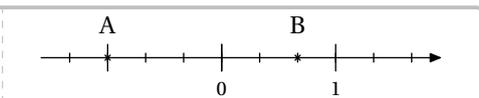
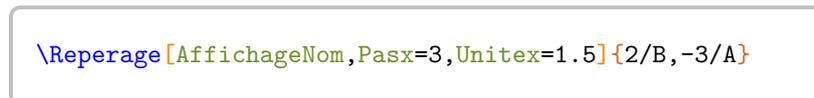
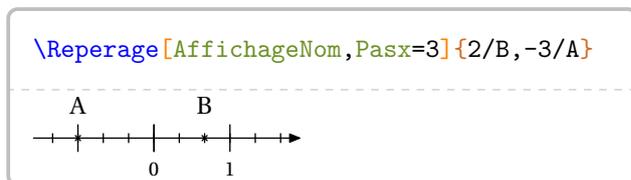
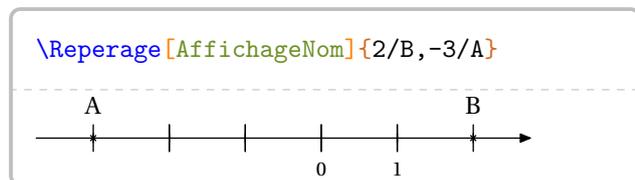
Corrigé :



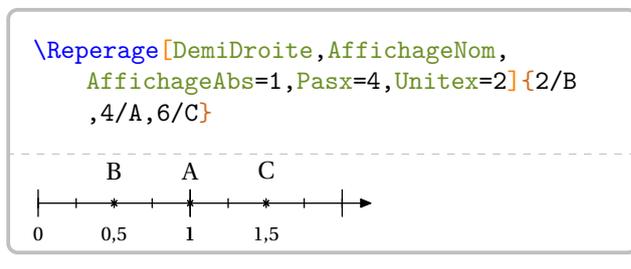
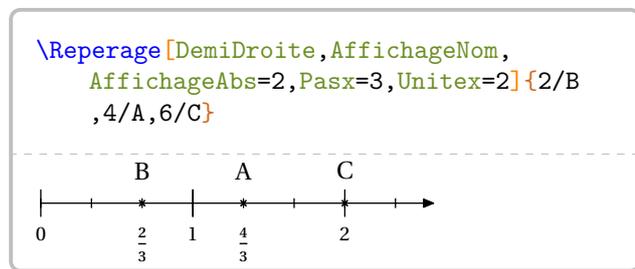
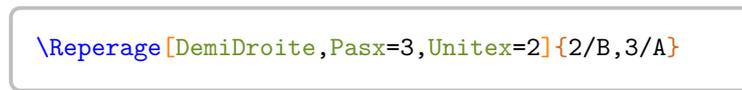
34. Je remercie Laurent LASSALLE CARRERE d'avoir soulevé le *relatif* problème.

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 `Pasx`.

La clé (Pasx) valeur par défaut : 1
 change l'unité du repère utilisé pour le placement des points.



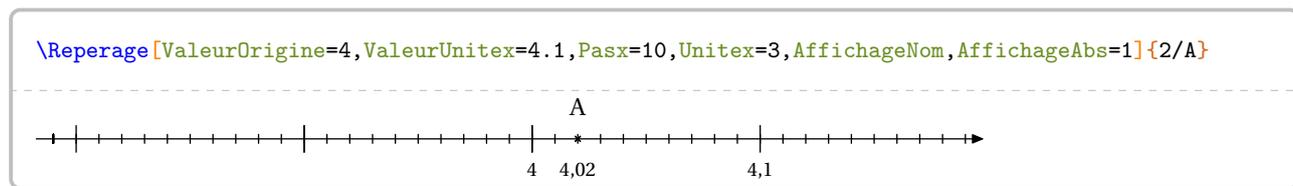
La clé (DemiDroite) valeur par défaut : false
 affiche une demi-droite graduée.



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.

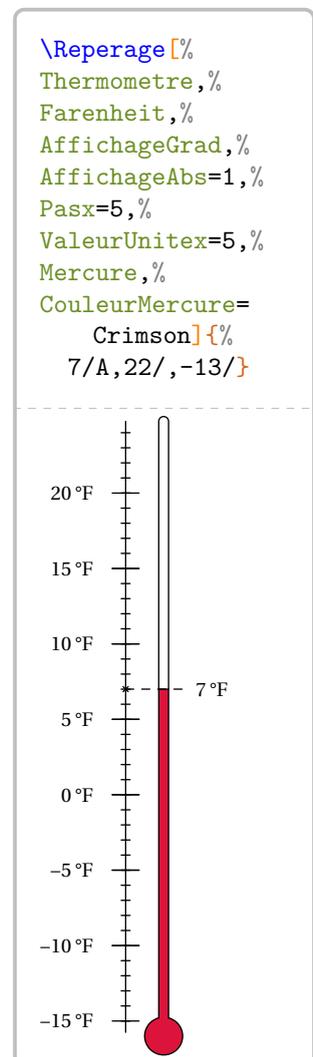
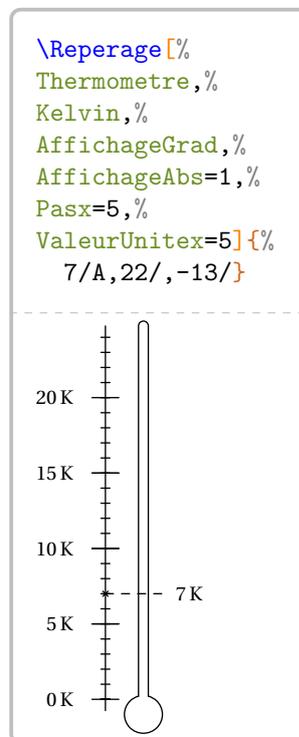
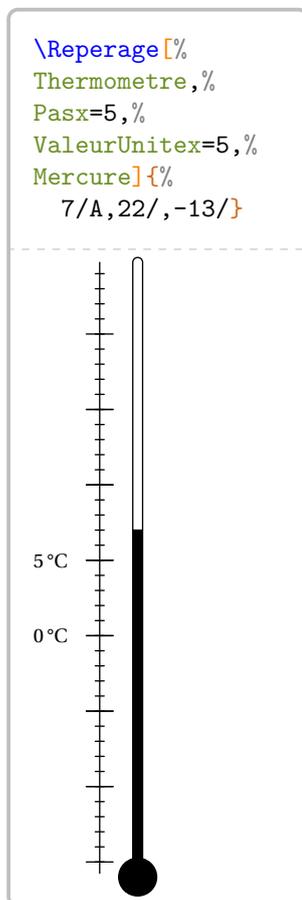
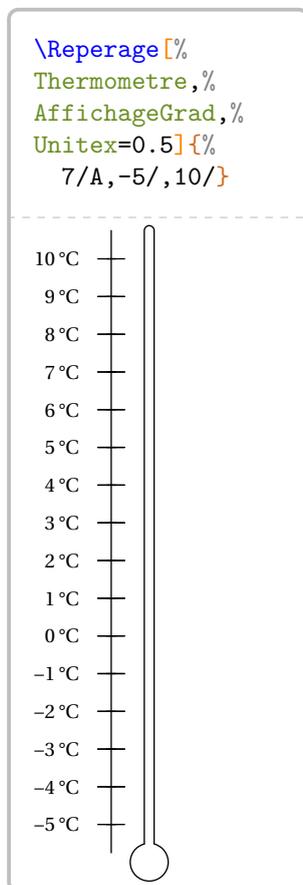
La clé (ValeurUnitex) valeur par défaut : 1
 modifie la valeur *affichée* pour l'abscisse de l'unité utilisée.



Dans le cadre d'une introduction (ou remédiation) aux nombres relatifs, on peut utiliser la clé suivante.

La clé (Thermometre)	valeur par défaut : false
place la droite graduée verticalement et lui associe une représentation d'un thermomètre.	
<input type="checkbox"/> La clé (Kelvin)	valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les températures en degré Kelvin.	
<input type="checkbox"/> La clé (Fahrenheit)	valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les températures en degré Fahrenheit.	
<input type="checkbox"/> La clé (Mercure)	valeur par défaut : false
indique si le thermomètre affiche ou non la température demandée.	
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurMercure)	valeur par défaut : black
modifie la couleur du mercure.	

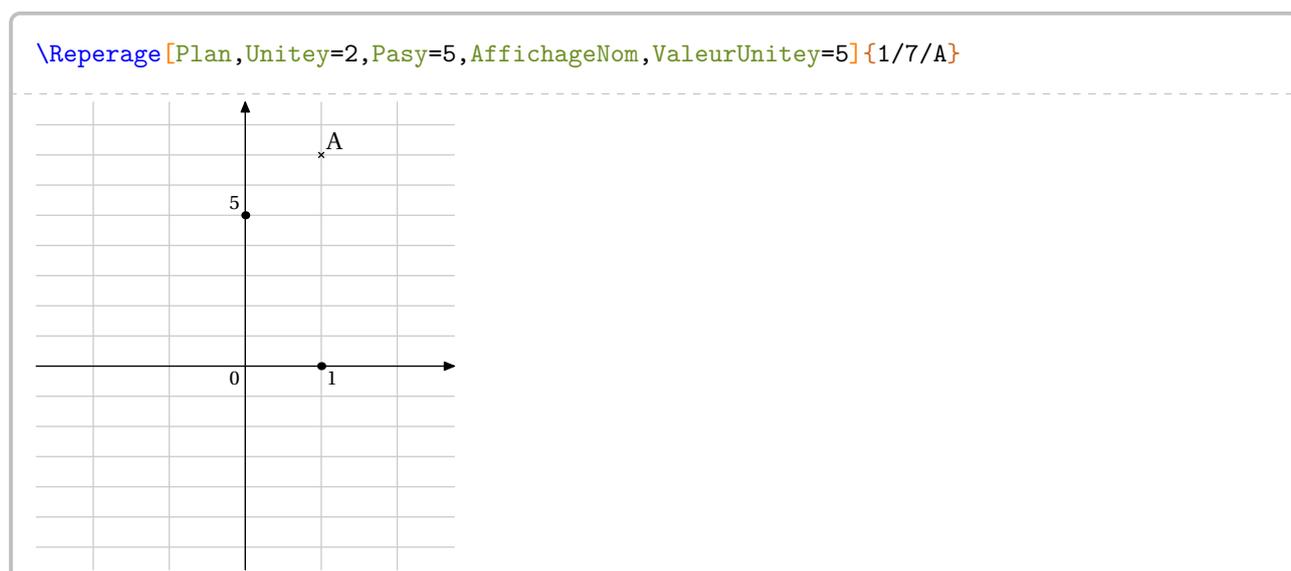
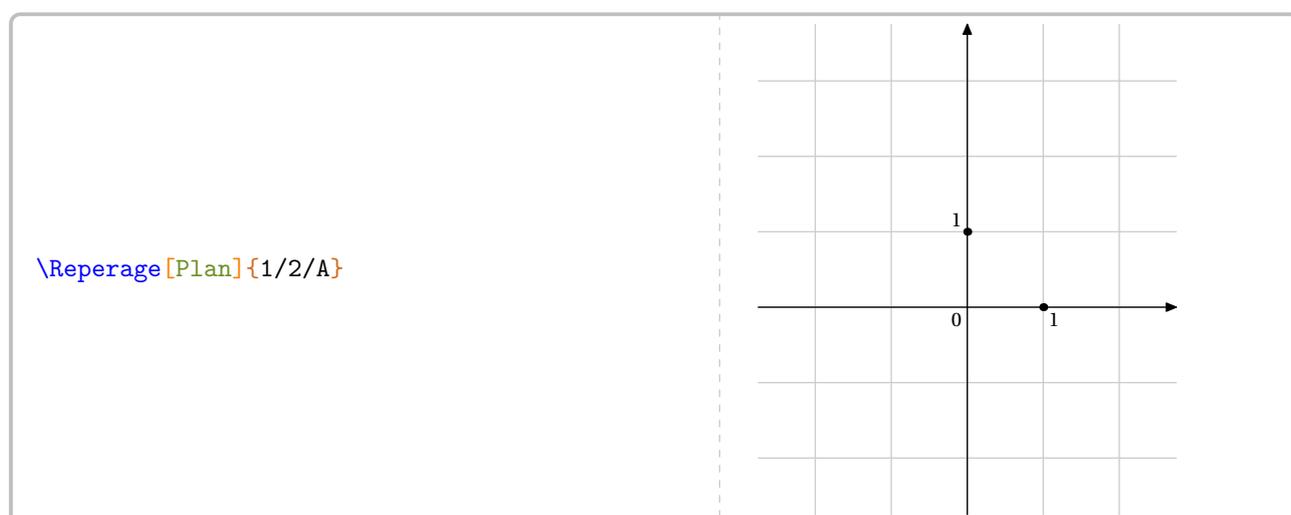
Les clés (AffichageGrad), (Pasx), (ValeurUnitex), (ValeurOrigine), (Unitex) et (AffichageAbs) sont aussi disponibles.



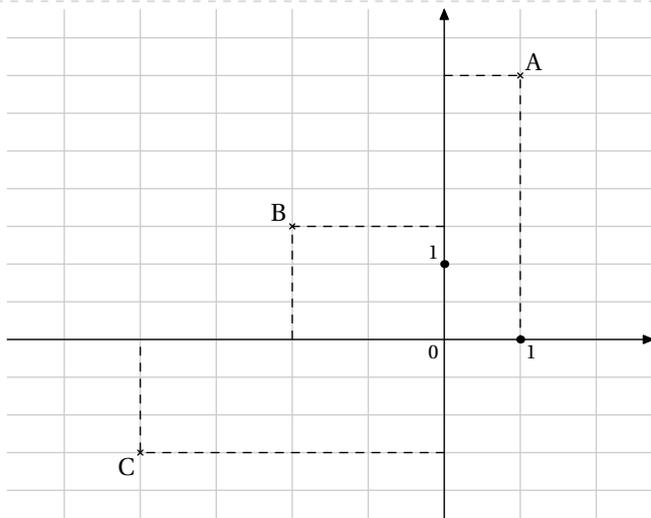
Repérage du plan

La clé <Plan>	valeur par défaut : false
permet d'afficher un repère du plan.	
<input type="checkbox"/> La clé <Unitey> change l'unité de longueur sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé <Pasy> change l'unité du repère utilisé pour le placement des points sur l'axe des ordonnées.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé <ValeurUnitey> modifie la valeur de l'ordonnée de l'unité utilisée.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé <LectureCoord> trace les supports de lecture des coordonnées d'un point.	valeur par défaut : false

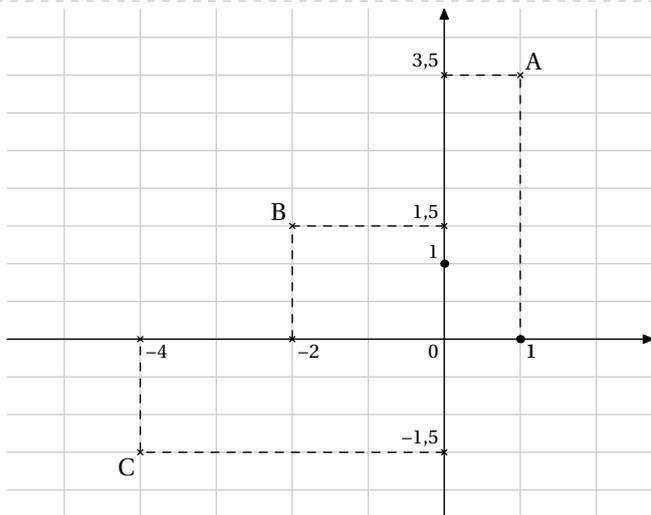
Les clés <Unitex>, <Pasx>, <ValeurUnitex>, <AffichageNom>, <AffichageGrad> et <AffichageAbs> sont également disponibles pour la clé <Plan>.



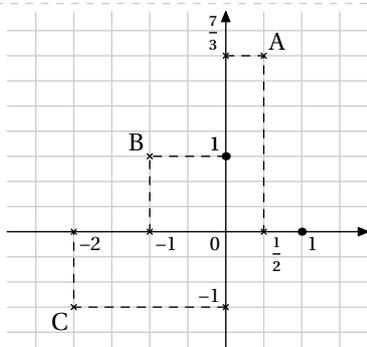
`\Reperage[Plan,Unitey=1,Pasy=2,AffichageNom,LectureCoord]{1/7/A,-2/3/B,-4/-3/C}`



`\Reperage[Plan,Unitey=1,Pasy=2,AffichageNom,LectureCoord,AffichageAbs=1]{1/7/A,-2/3/B,-4/-3/C}`



`\Reperage[Plan,Pasx=2,Unitey=1,Pasy=3,AffichageNom,LectureCoord,AffichageAbs=2]{%`
`1/7/A,-2/3/B,-4/-3/C%`
`}`



Une fois les points placés, on peut effectuer des tracés ³⁵ dans ce repère.

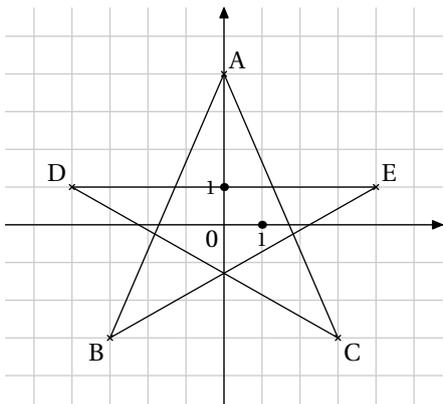
La clé <Trace>	valeur par défaut : false
indique s'il y a des tracés à faire.	
<p> La clé <ListeSegment></p> <p>représente la liste des segments à tracer et est indiquée sous la forme :</p> <hr/> <p>ListeSegment={12,35...}</p> <hr/> <p>où 1, 2, 3, 5... sont les numéros des points placés par la commande.</p>	valeur par défaut : {}

Les clés <Unitex>, <Pasx>, <ValeurUnitex>, <Unitey>, <Pasy>, <ValeurUnitey> et <AffichageNom> sont également disponibles pour la clé <Trace>.

```

\Reperage[Plan,Unitex=0.5,Unitey=0.5,AffichageNom,Trace,
ListeSegment={12,13,34,25,45}]{0/4/A,-3/-3/B,3/-3/C,-4/1/D,4/1/E}
% Segment 12 -> Segment [AB]
% Segment 13 -> Segment [AC]
% Segment 34 -> Segment [CD]
% Segment 25 -> Segment [BE]
% Segment 45 -> Segment [DE]

```



35. 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

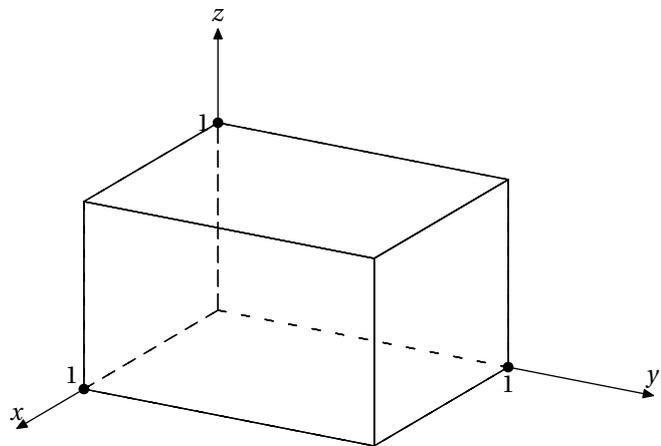
applique :

- 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.

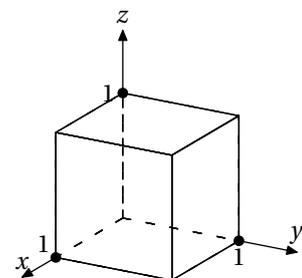
Une valeur négative oriente différemment les axes.

Les clés `(AffichageNom)` et `(AffichageCoord)` sont également disponibles pour la clé `(Espace)`.

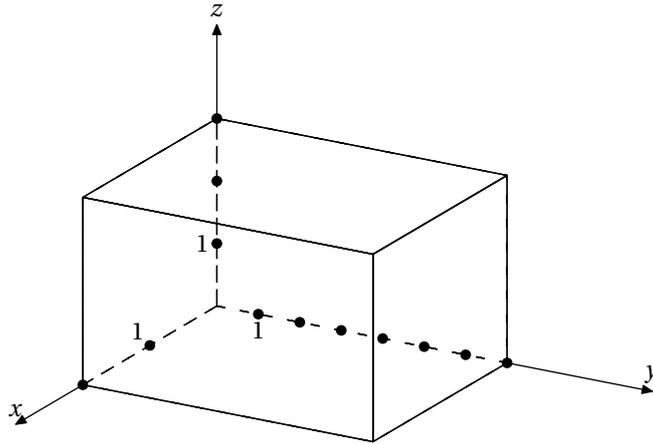
```
\Reperage[Espace]{1/1/1/A}
```



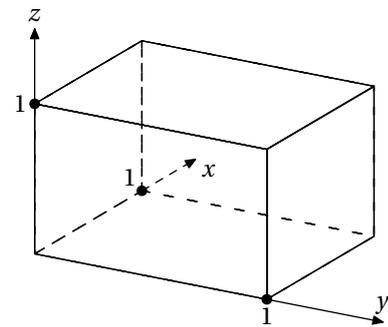
```
% Repérage sur un cube ? :)
\Reperage[Espace,Unitex=1,Unitey=1,Unitez=1]{1/1/1/A}
```



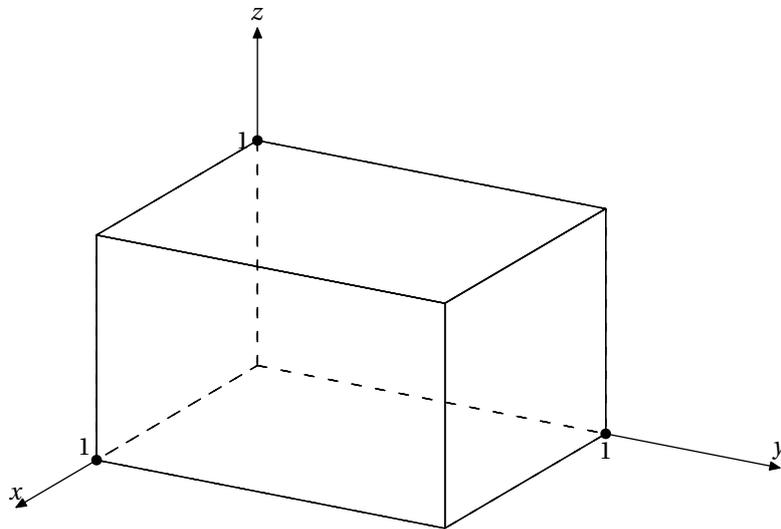
`\Reperage[Espace,Pasx=2,Pasy=7,Pasz=3]{1/1/1/A}`



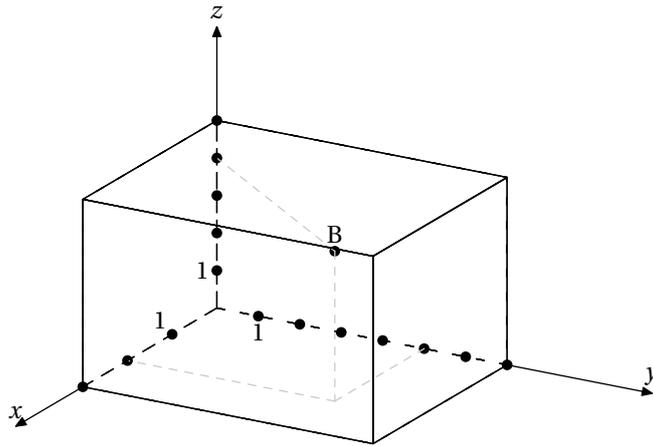
`\Reperage[Espace,EchelleEspace=-40]{1/1/1/A}`



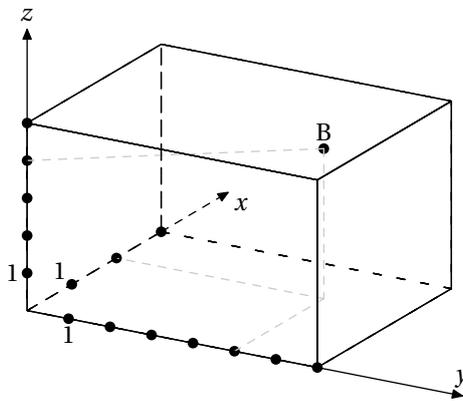
`\Reperage[Espace,EchelleEspace=60]{1/1/1/A}`



```
\Reperage[Espace,AffichageNom,AffichageCoord,Pasx=3,Pasy=7,Pasz=5]{2/5/4/B}
```



```
\Reperage[Espace,EchelleEspace=-50,AffichageNom,AffichageCoord,Pasx=3,Pasy=7,Pasz=5]{2/5/4/B}
```



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)

modifie l'angle de rotation de la sphère autour de l'axe vertical.

valeur par défaut : 30

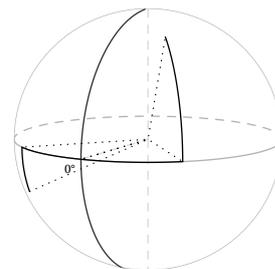
La clé (EchelleEspace)

modifie l'échelle de la projection de la sphère. Elle n'a pas la même signification que pour le cas du pavé droit.

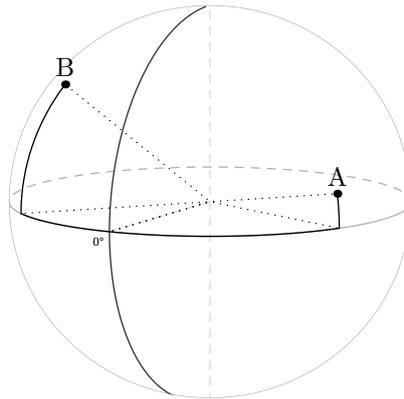
valeur par défaut : 75

Les clés (AffichageNom) et (AffichageCoord) sont également disponibles pour la clé (Sphere).

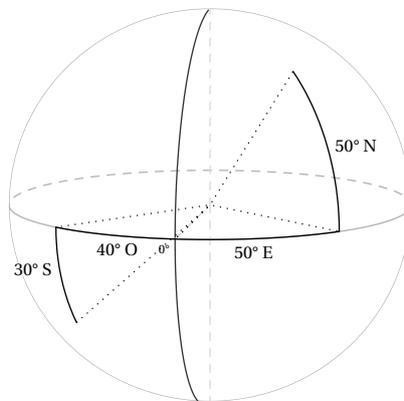
```
\Reperage[Espace,Sphere,EchelleEspace=50]{%
45/60/A,%longitude 45° / latitude 60°
-40/-20/B%
}
```



`\Reperage[Espace,Sphere,AffichageNom]{70/10/A,-40/40/B}`



`\Reperage[Espace,Sphere,AffichageCoord,AnglePhi=10]{50/50/A,-40/-30/B}`



On dispose également de la clé suivante.

La clé **(Globe)**

valeur par défaut : false

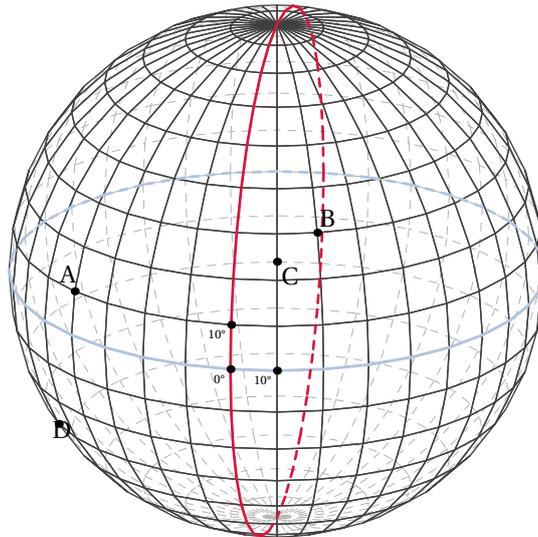
fait apparaître des méridiens, des parallèles ainsi qu'un repère de la sphère.

Les clés **(Theta)****(Phi)** (valeur par défaut : 10/22) modifient la position de l'observateur.

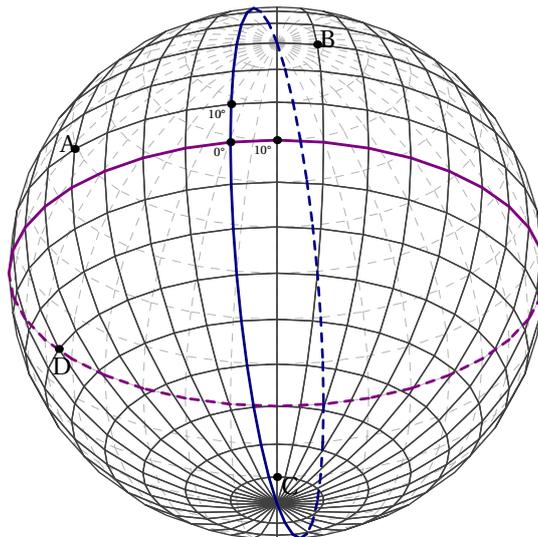
La clé **(Axes)** (valeur par défaut : false) fait apparaître le méridien de Greenwich ainsi que l'Équateur.

Les clés **(CouleurG)**(valeur par défaut : black) et **(CouleurE)**(valeur par défaut : black) permettent de modifier les couleurs utilisées pour repérer ces axes.

```
\Reperage[Espace,Globe,AffichageNom,Axes,CouleurG=Crimson,CouleurE=LightSteelBlue]{
-40/10/A,20/30/B,-170/-20/C,-60/-30/D}
```



```
\Reperage[Espace,Globe,AffichageNom,Phi=-30,Axes,CouleurG=NavyBlue,CouleurE=Purple]{
-40/10/A,20/30/B,-170/-20/C,-60/-30/D}
```



23 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` [`<clés>`] {`<Nom du triangle>`} {`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 :

$$\begin{aligned}\widehat{ABC} + \widehat{BCA} + \widehat{CAB} &= 180^\circ \\ 30^\circ + 90^\circ + \widehat{CAB} &= 180^\circ \\ 120^\circ + \widehat{CAB} &= 180^\circ \\ \widehat{CAB} &= 180^\circ - 120^\circ \\ \widehat{CAB} &= 60^\circ\end{aligned}$$

`\SommeAngles{IJK}{40}{40}`

Dans le triangle IJK, on a :

$$\begin{aligned}\widehat{IJK} + \widehat{JKI} + \widehat{KIJ} &= 180^\circ \\ 40^\circ + 40^\circ + \widehat{KIJ} &= 180^\circ \\ 80^\circ + \widehat{KIJ} &= 180^\circ \\ \widehat{KIJ} &= 180^\circ - 80^\circ \\ \widehat{KIJ} &= 100^\circ\end{aligned}$$

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 518).

Pour formater la valeur obtenue, 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 :

$$\begin{aligned}\widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 50^\circ + 70^\circ + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 120^\circ + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ \widehat{TRS} &= 180^\circ - 120^\circ \\ \widehat{TRS} &= 60^\circ\end{aligned}$$

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

Dans le triangle RST, on a :

$$\begin{aligned}\widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 50^\circ + 70^\circ + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 120^\circ + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ \widehat{TRS} &= 60^\circ\end{aligned}$$

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`.

```
\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.

$$\begin{aligned} \widehat{IRV} + \widehat{RVI} + \widehat{VIR} &= 180^\circ \\ 30^\circ + 70^\circ + \widehat{VIR} &= 180^\circ \\ 100^\circ + \widehat{VIR} &= 180^\circ \\ \widehat{VIR} &= 180^\circ - 100^\circ \\ \widehat{VIR} &= 80^\circ \end{aligned}$$

La clé (Figure)

valeur par défaut : false

créée et associée une figure à la résolution du calcul.

La clé (Echelle)

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

valeur par défaut : 1cm

La clé (Angle)

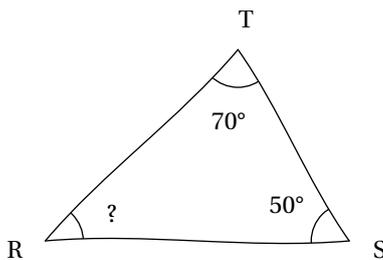
fait tourner les figures pour modifier l'orientation des figures.

valeur par défaut : 0

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

La figure est donnée à titre indicatif.

Dans le triangle RST, on a :

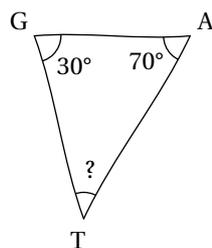


$$\begin{aligned} \widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 50^\circ + 70^\circ + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 120^\circ + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ \widehat{TRS} &= 180^\circ - 120^\circ \\ \widehat{TRS} &= 60^\circ \end{aligned}$$

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

La figure est donnée à titre indicatif.

Dans le triangle TAG, on a :



$$\begin{aligned} \widehat{TAG} + \widehat{AGT} + \widehat{GTA} &= 180^\circ \\ 70^\circ + 30^\circ + \widehat{GTA} &= 180^\circ \\ 100^\circ + \widehat{GTA} &= 180^\circ \\ \widehat{GTA} &= 180^\circ - 100^\circ \\ \widehat{GTA} &= 80^\circ \end{aligned}$$

La clé (FigureSeule)

valeur par défaut : false

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

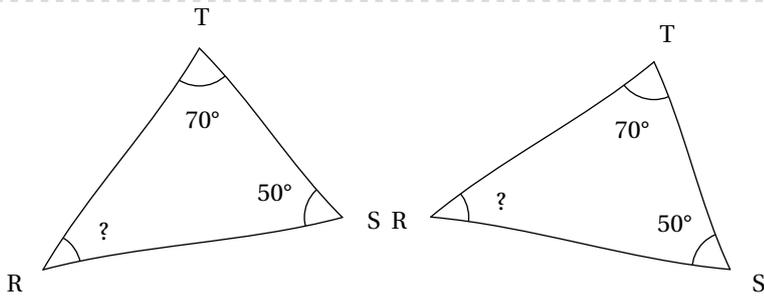
Les clés (Echelle) et (Angle) sont également disponibles avec la clé (FigureSeule).



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 isocèle³⁶.

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

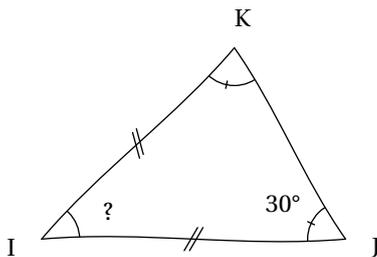
- avec b vide, on calcule l'angle principal;
- avec a vide, on calcule la mesure commune des angles égaux.

% On calcule l'angle principal JIK.

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

La figure est donnée à titre indicatif.

Dans le triangle IJK, isocèle en I, n a :



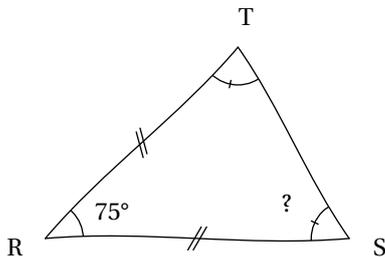
$$\begin{aligned} \widehat{IJK} + \widehat{JKI} + \widehat{KIJ} &= 180^\circ \\ 2 \times 30^\circ + \widehat{KIJ} &= 180^\circ \\ 60^\circ + \widehat{KIJ} &= 180^\circ \\ \widehat{KIJ} &= 120^\circ \end{aligned}$$

% 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, n a :



$$\begin{aligned} \widehat{RST} + \widehat{STR} + \widehat{TRS} &= 180^\circ \\ 2 \times \widehat{RST} + 75^\circ &= 180^\circ \\ 2 \times \widehat{RST} &= 105^\circ \\ \widehat{RST} &= \frac{105^\circ}{2} \\ \widehat{RST} &= 52,5^\circ \end{aligned}$$

36. Les figures s'adaptent également.

La clé (Rectangle³⁷)

valeur par défaut : false

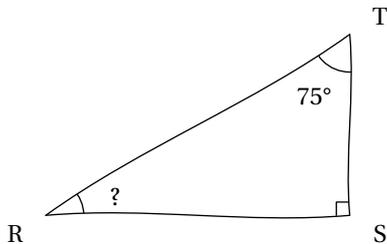
permet, quant à elle, de traiter le cas d'un triangle rectangle.

Le deuxième sommet du (Nom du triangle) est le sommet de l'angle droit. L'argument a de la commande doit être vide.

% On calcule la mesure de l'angle SRT.

```
\SommeAngles [Detail=false,Figure,Rectangle] {RST} {} {75}
```

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle RST, rectangle en S, on a :

$$\widehat{SRT} + \widehat{STR} = 90^\circ$$

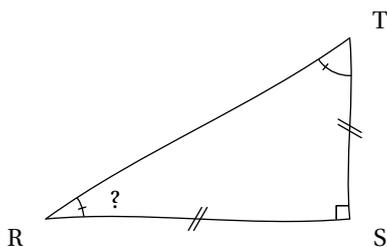
$$\widehat{SRT} + 75^\circ = 90^\circ$$

$$\widehat{SRT} = 15^\circ$$

On peut cumuler les clés (Isocele) et (Rectangle).

```
\SommeAngles [Detail=false,Figure,Isocele,Rectangle] {RST} {} {45}
```

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle RST, rectangle isocèle en S, on a :

$$2 \times \widehat{SRT} = 90^\circ$$

$$\widehat{SRT} = 45^\circ$$

37. Sur une suggestion de Florian PERIES. Les figures s'adaptent également.

24 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 :

`\Pythagore` [(clés)] {(Nom du triangle)} {a} {b} {c}

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 (potentiel?) sommet de l'angle droit ayant la position centrale;
- a, b et c sont les longueurs des côtés (paramètres obligatoires).

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

- calculer la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle, dont les côtés de l'angle droit mesurent a et b, se fait avec $a \leq b$ et c vide;

<pre>% Comme 7<8 alors la commande % calcule la longueur % de l'hypoténuse. \Pythagore{ABC}{7}{8}{} </pre>	<p>Dans le triangle ABC rectangle en B, le théorème de Pythagore permet d'écrire :</p> $AC^2 = AB^2 + BC^2$ $AC^2 = 7^2 + 8^2$ $AC^2 = 49 + 64$ $AC^2 = 113$ $AC = \sqrt{113}$ $AC \approx 10,63 \text{ cm}$
---	--

- calculer 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;

<pre>% Comme 10>5 alors la commande calcule % la longueur du côté de l'angle droit % manquant. \Pythagore{IJK}{10}{5}{} </pre>	<p>Dans le triangle IJK rectangle en J, le théorème de Pythagore permet d'écrire :</p> $IK^2 = IJ^2 + JK^2$ $10^2 = IJ^2 + 5^2$ $100 = IJ^2 + 25$ $IJ^2 = 100 - 25$ $IJ^2 = 75$ $IJ = \sqrt{75}$ $IJ \approx 8,66 \text{ cm}$
---	---

- déterminer si un triangle dont les côtés mesurent a, b et c est rectangle se fait avec $a > b$ et $a > c$.

<pre>% Déterminer si le triangle est rectangle. \Pythagore[Reciproque]{IJK}{5}{3}{4} </pre>
<p>Dans le triangle IJK, [IK] est le plus grand côté.</p>
$IK^2 = 5^2 = 25$ $IJ^2 + JK^2 = 3^2 + 4^2 = 9 + 16 = 25$ $\left. \begin{array}{l} IK^2 = 5^2 = 25 \\ IJ^2 + JK^2 = 3^2 + 4^2 = 9 + 16 = 25 \end{array} \right\} IK^2 = IJ^2 + JK^2$
<p>Comme $IK^2 = IJ^2 + JK^2$, alors le triangle IJK est rectangle en J d'après la réciproque du théorème de Pythagore.</p>

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 :

$$RA^2 = RI^2 + IA^2$$

$$7^2 = RI^2 + 3^2$$

$$49 = RI^2 + 9$$

$$RI^2 = 49 - 9$$

$$RI^2 = 40$$

$$RI = \sqrt{40}$$

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

Les clés disponibles portent sur la présentation générale, sur les calculs ou sur les figures éventuellement associées aux calculs.

La clé (Soustraction)

valeur par défaut : false

permet d'afficher le théorème de Pythagore sous sa forme soustractive³⁸ 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 :

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

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

$$IJ^2 = 100 - 25$$

$$IJ^2 = 75$$

$$IJ = \sqrt{75}$$

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

La clé (Egalite)

valeur par défaut : false

permet de passer de l'écriture « le théorème de Pythagore » à l'écriture « l'égalité de Pythagore »³⁹.

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

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

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

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

$$FT^2 = 25 + 49$$

$$FT^2 = 74$$

$$FT = \sqrt{74}$$

$$FT \approx 8,6 \text{ cm}$$

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

38. Clé mise en place suite à une demande de Kévin MALADRY.

39. Écriture qui était, un temps, apparue dans les programmes du cycle 4.

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

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

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

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

$$RT^2 = 36 + 64$$

$$RT^2 = 100$$

$$RT = \sqrt{100}$$

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

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 valeur exacte.

La clé (Entier)

valeur par défaut : false

supprime l'étape avec la racine carrée ⁴⁰.

`\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 :

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

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

$$49 = IF^2 + 25$$

$$IF^2 = 49 - 25$$

$$IF^2 = 24$$

$$IF = \sqrt{24}$$

La clé (Precision)

valeur par défaut : 2

indique la précision ⁴¹ à utiliser pour l'écriture de la valeur approchée de la réponse.

40. C'est un choix pédagogique qui peut être débattu.

41. Le calcul de la racine carrée est effectué jusqu'à la cinquième décimale.

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

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

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

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

$$FI^2 = 36 + 81$$

$$FI^2 = 117$$

$$FI = \sqrt{117}$$

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

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 :

$$\sqrt{74} \approx 8,6$$

Dans les calculs, on remarque que l'unité est toujours le centimètre et qu'il n'y a pas de conclusion. Pour celle-ci, chacun peut écrire celle qu'il souhaite en utilisant la commande `\ResultatPytha`.

```
\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 :

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

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

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

$$RT^2 = 1\,000\,000$$

$$RT = 1\,000 \text{ cm}$$

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 144). Cela peut se faire avec la commande `\Lg` (page 14).

```
\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 cm.

La clé (Unite)

valeur par défaut : cm

permet le changement d'unité⁴² 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)**

permet de changer la présentation des calculs.

valeur par défaut : false

⌋ **La clé (Faible)**

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

valeur par défaut : false

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.

$$ES^2 = 17^2 = 289$$

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

$$\left. \begin{array}{l} ES^2 = 17^2 = 289 \\ ER^2 + RS^2 = 15^2 + 8^2 = 225 + 64 = 289 \end{array} \right\} ES^2 = ER^2 + RS^2$$

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,Faible]{IJK}{9}{5}{6}`

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

$$IK^2 = 9^2 = 81$$

$$IJ^2 + JK^2 = 5^2 + 6^2 = 25 + 36 = 61$$

$$\left. \begin{array}{l} IK^2 = 9^2 = 81 \\ IJ^2 + JK^2 = 5^2 + 6^2 = 25 + 36 = 61 \end{array} \right\} IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$$

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

42. 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,Egalite] {RST} {8} {4.8} {6.4}`

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

$$\left. \begin{array}{l} RT^2 = 8^2 = 64 \\ RS^2 + ST^2 = 4,8^2 + 6,4^2 = 23,04 + 40,96 = 64 \end{array} \right\} RT^2 = RS^2 + ST^2$$

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

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

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

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

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) 

valeur par défaut : false

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

La clé (Angle)

modifie l'orientation des figures.

valeur par défaut : 0

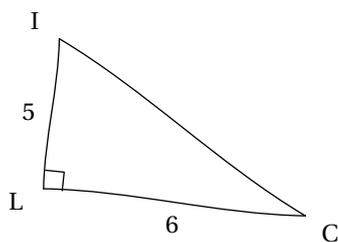
La clé (Echelle)

modifie l'unité de longueur des figures.

valeur par défaut : 1cm

`\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 :

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

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

$$IC^2 = 25 + 36$$

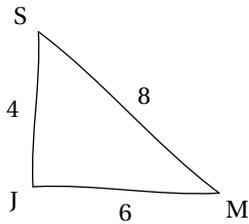
$$IC^2 = 61$$

$$IC = \sqrt{61}$$

$$IC \approx 7,81 \text{ cm}$$

`\Pythagore [Reciproque, ReciproColonnes, 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.

MS^2	$MJ^2 + JS^2$
8^2	$6^2 + 4^2$
64	36 + 16
	52

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

La clé (FigureSeule)

valeur par défaut : false

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

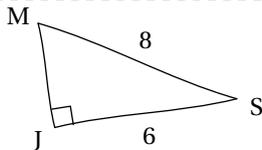
Les clés **(Angle)** et **(Echelle)** sont également disponibles avec la clé **(FigureSeule)**.



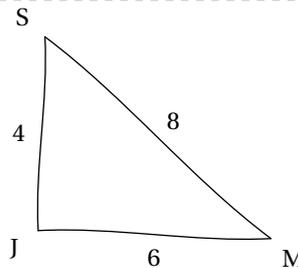
La figure n'est pas centrée; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.



`\Pythagore [FigureSeule, Angle=15, Echelle=7mm] {MJS}{8}{6}{}`

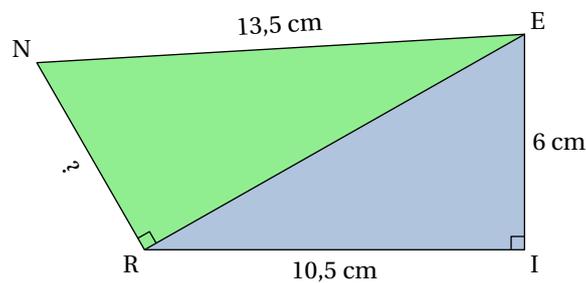


`\Pythagore [Reciproque, FigureSeule, Angle=30] {MJS}{8}{6}{4}`



« Enchaîner » des calculs de longueurs

On peut être amené⁴³ 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-contre⁴⁴.



43. Situation proposée par Laurent LASSALLE CARRERE.

44. 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}

```

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

$$\begin{aligned}
 ER^2 &= EI^2 + IR^2 \\
 ER^2 &= 6^2 + 10,5^2 \\
 ER^2 &= 36 + 110,25 \\
 ER^2 &= 146,25 \\
 ER &= \sqrt{146,25} \\
 ER &\approx 12,09 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 NE^2 &= NR^2 + RE^2 \\
 13,5^2 &= NR^2 + 12,09^2 \\
 182,25 &= NR^2 + 146,1681 \\
 NR^2 &= 182,25 - 146,1681 \\
 NR^2 &= 36,0819 \\
 NR &= \sqrt{36,0819} \\
 NR &\approx 6,01 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

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

$$\underbrace{\text{EnchaineC}}_{\text{ValeurC à substituer}} = \underbrace{\text{EnchaineA}}_{\text{ValeurA à substituer}} + \underbrace{\text{EnchaineB}}_{\text{ValeurB à substituer}}$$

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>**

valeurs par défaut : 0

indiquent quelle valeur utiliser pour la substitution.

```

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

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

```

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

$$\begin{aligned}
 ER^2 &= EI^2 + IR^2 \\
 ER^2 &= 6^2 + 10,5^2 \\
 ER^2 &= 36 + 110,25 \\
 ER^2 &= 146,25 \\
 ER &= \sqrt{146,25} \\
 ER &\approx 12,09 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

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

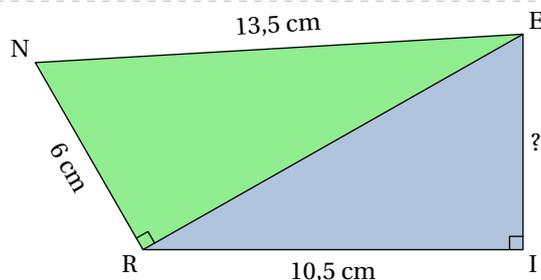
$$\begin{aligned}
 NE^2 &= NR^2 + RE^2 \\
 13,5^2 &= NR^2 + 146,25 \\
 182,25 &= NR^2 + 146,25 \\
 NR^2 &= 182,25 - 146,25 \\
 NR^2 &= 36 \\
 NR &= 6 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

```

% 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 :

$$\begin{aligned}
 EN^2 &= ER^2 + RN^2 \\
 13,5^2 &= ER^2 + 6^2 \\
 182,25 &= ER^2 + 36 \\
 ER^2 &= 182,25 - 36 \\
 ER^2 &= 146,25 \\
 ER &= \sqrt{146,25} \\
 ER &\approx 12,09 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 ER^2 &= EI^2 + IR^2 \\
 146,25 &= EI^2 + 10,5^2 \\
 146,25 &= EI^2 + 110,25 \\
 EI^2 &= 146,25 - 110,25 \\
 EI^2 &= 36 \\
 EI &= 6 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

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 de Pythagore permet d'écrire :

$$\begin{aligned}
 EN^2 &= ER^2 + RN^2 \\
 13,5^2 &= ER^2 + 6^2 \\
 182,25 &= ER^2 + 36 \\
 ER^2 &= 182,25 - 36 \\
 ER^2 &= 146,25
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 ER^2 &= EI^2 + IR^2 \\
 146,25 &= EI^2 + 10,5^2 \\
 146,25 &= EI^2 + 110,25 \\
 EI^2 &= 146,25 - 110,25 \\
 EI^2 &= 36 \\
 EI &= 6 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

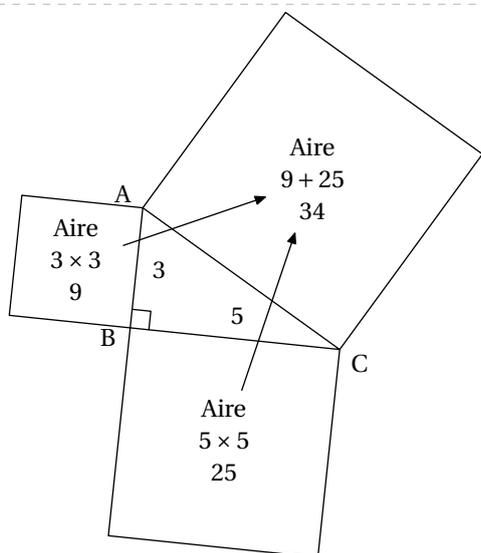
Pour une remédiation

La clé (SansMots)

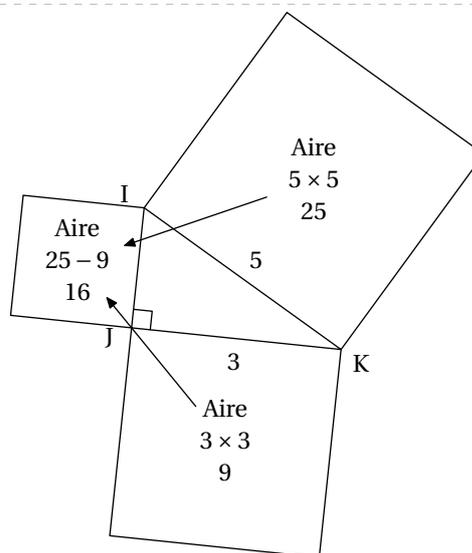
valeur par défaut : false

écrit la résolution d'un calcul avec le théorème de Pythagore uniquement sous forme de figure.

```
\Pythagore[SansMots,Echelle=8mm]{ABC}{3}{5}
```



```
\Pythagore[SansMots,Echelle=8mm]{IJK}{5}{3}
```



Les clés (Angle) et (Echelle) sont également disponibles pour la clé (SansMots).

La clé (Perso)⁴⁵

valeur par défaut : false

permet de personnaliser la rédaction.

On utilisera les commandes `\RedactionPythagore`, `\RedactionReciPythagore` 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 :

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

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

$$100 = AB^2 + 36$$

$$AB^2 = 100 - 36$$

$$AB^2 = 64$$

$$AB = \sqrt{64}$$

$$AB = 8 \text{ cm}$$

45. Sur une suggestion de Christian TELLÉCHÉA.

```
\renewcommand\RedactionPythagore{%
  Je sais que le triangle  $\text{\NomTriangle}$  est
  rectangle en  $\text{\pointilles[1.5cm]}$ . Donc j'
  applique le théorème de  $\text{\pointilles[4cm]}$ .
}
\Pythagore[Personne,Exact]{IJK}{10}{6}{}
```

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

$$\begin{aligned} IK^2 &= IJ^2 + JK^2 \\ 10^2 &= IJ^2 + 6^2 \\ 100 &= IJ^2 + 36 \\ IJ^2 &= 100 - 36 \\ IJ^2 &= 64 \\ IJ &= \sqrt{64} \\ IJ &= 8 \text{ cm} \end{aligned}$$

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

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

$$\left. \begin{aligned} IK^2 &= 8^2 = 64 \\ IJ^2 + JK^2 &= 5^2 + 4^2 = 25 + 16 = 41 \end{aligned} \right\} IK^2 \neq IJ^2 + JK^2$$

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 $\langle \text{AllPersonne} \rangle$

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`.

```

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

```

Je sais que le côté [AC] est le plus grand côté du triangle ABC.

▶ $AC^2 = \dots = \dots$

▶ $AB^2 + BC^2 = \dots + \dots = \dots + \dots = \dots$

▶ $\dots = \dots + \dots$

D'après la du de, ABC est
 en

25 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[⟨clés⟩]{⟨Noms des points considérés⟩}{a}{b}{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 :

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

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

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 :

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

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

$$ST = \frac{7 \times 40}{15}$$

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

$$ST = \frac{280}{15}$$

$$RU = 9,38 \text{ cm}$$

$$ST \approx 18,67 \text{ cm}$$

Pour les noms de points *composés* comme A', A₁... 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, U₁ est un point de la droite (RS'), V est un point de la droite (RT).

Comme les droites (U₁V) 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 3^e), l'écriture sous la forme de quotients... Mais on peut les modifier 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 4^e.

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

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 :

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

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

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

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

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 `\ResultatThalesy`.

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 14).

La clé (Propor)

valeur par défaut : false

insiste sur la proportionnalité entre les côtés.

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

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

$$\begin{array}{c|c|c} RU & RV & UV \\ \hline RS & RT & ST \end{array}$$

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

On remplace par les longueurs connues :

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

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

$$UV = \frac{600}{25}$$

$$UV = 24 \text{ cm}$$

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`, `\NomPointN`.

```
\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 ∈ [IJ]

— K ∈ [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 :

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

$$IZ = \frac{4 \times 36}{12}$$

$$IZ = \frac{144}{12}$$

$$IZ = 12 \text{ cm}$$

$$JZ = \frac{5 \times 36}{12}$$

$$JZ = \frac{180}{12}$$

$$JZ = 15 \text{ cm}$$

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 :

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

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

$$IN = \frac{17,5}{6}$$

$$IN \approx 2,917 \text{ cm}$$

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

$$TS = \frac{24}{2,5}$$

$$TS = 9,6 \text{ cm}$$

La clé (IntroCalculs)

valeur par défaut : true

permet, lorsqu'elle est positionnée à false, de supprimer l'affichage de la phrase « On remplace par les longueurs connues : ».

La clé (Unite)

valeur par défaut : cm

permet de changer l'unité⁴⁶ de longueur affichée dans le(s) calcul(s) effectué(s).

`\Thales [IntroCalculs=false, 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 :

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

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

$$IN = \frac{48 \times 24}{6}$$

$$IN = \frac{1152}{6}$$

$$IN = 192 \text{ km}$$

$$TS = \frac{40 \times 6}{24}$$

$$TS = \frac{240}{24}$$

$$TS = 10 \text{ km}$$

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).

46. 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 :

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

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

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

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

$$IN = \frac{100}{3}$$

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

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

$$TS = \frac{162_{\div 2}}{20_{\div 2}}$$

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

La clé (Figure)

valeur par défaut : false

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

La clé (Echelle)

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

valeur par défaut : 1cm

La clé (Angle)

modifie l'orientation des figures.

valeur par défaut : 0

La clé (CouleurNum)

modifie la couleur du triangle associé aux numérateurs des quotients.

valeur par défaut : black

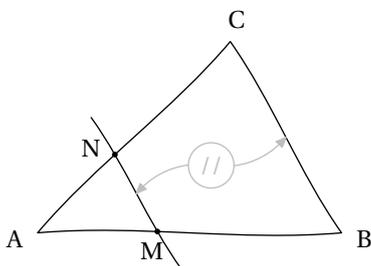
La clé (CouleurDen)

modifie la couleur du triangle associé aux dénominateurs des quotients.

valeur par défaut : black

\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 :

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

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

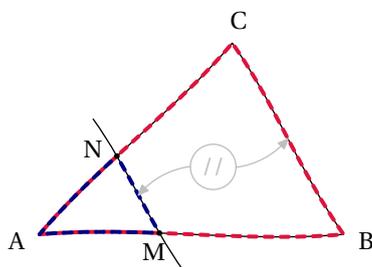
$$BC = \frac{420}{7}$$

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

% On remarquera que les quotients sont repérés par les mêmes couleurs.

`\Thales[Figure,CouleurDen=Crimson,CouleurNum=NavyBlue]{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)**, **(Angle)**, **(CouleurNum)** et **(CouleurDen)** sont également disponibles avec la clé **(FigureSeule)**.



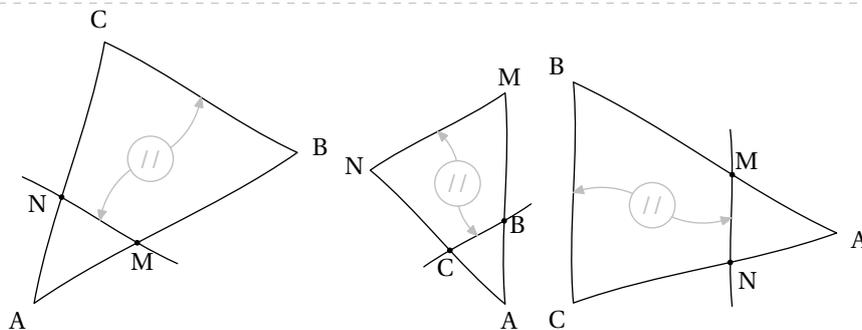
La figure n'est pas centrée ; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.



`\Thales[FigureSeule,Angle=30]{ABCMN}{7}{AN}{35}{12}{AC}{BC}`

`\Thales[FigureSeule,Angle=90,Echelle=7mm]{AMNBC}{12}{AC}{BC}{7}{AN}{35}`

`\Thales[FigureSeule,Angle=150]{ABCMN}{7}{AN}{35}{12}{AC}{BC}`



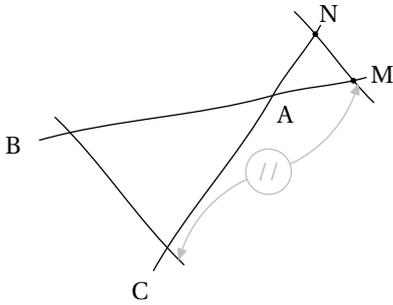
La clé **(FigureCroisee)**

valeur par défaut : false

dessine une figure dans la configuration *croisée*, associée aux données. Elle est incompatible avec la clé **(Figure)**.

`\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 :

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

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

$$AC = \frac{90 \times 12}{7}$$

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

$$AC = \frac{1080}{7}$$

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

$$AC \approx 154,29 \text{ cm}$$

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)**, **(Angle)**, **(CouleurNum)** et **(CouleurDen)** sont également disponibles avec la clé **(FigureSeule)**.



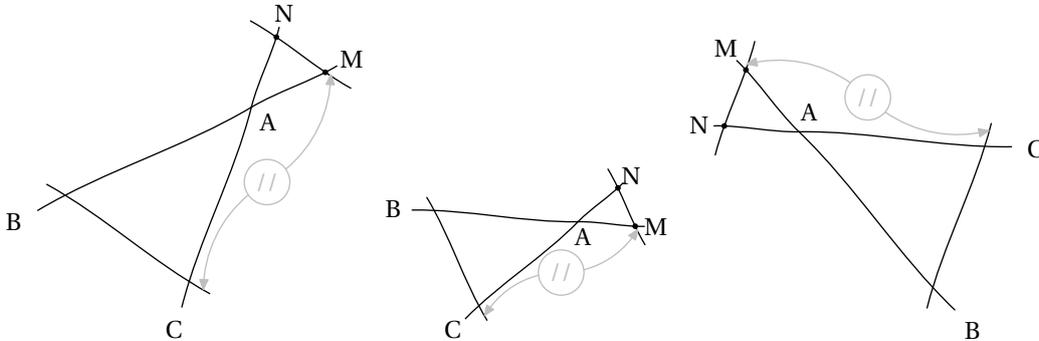
La figure n'est pas centrée ; l'utilisateur peut la placer selon ses souhaits.



`\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}`



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.

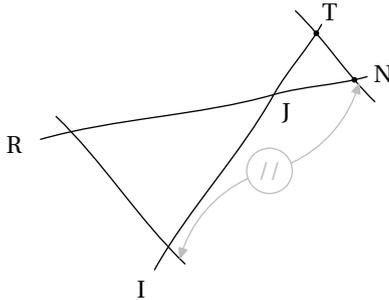
% Clé <Figure> indisponible : le nom du triangle est manquant. Remédiation "complète".
`\Thales[Droites,Redaction,Remediation]{ }{ }{ }{ }{ }{ }`

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

$$\frac{\text{-----}}{\text{-----}} = \frac{\text{-----}}{\text{-----}} = \frac{\text{-----}}{\text{-----}}$$

% 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

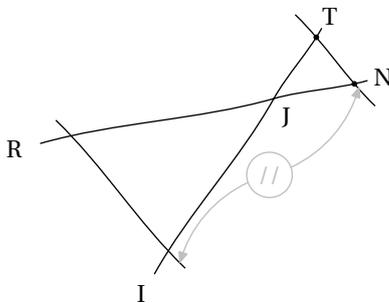
Comme les droites et sont parallèles, alors le théorème de Thalès permet d'écrire :

$$\frac{\text{-----}}{\text{-----}} = \frac{\text{-----}}{\text{-----}} = \frac{\text{-----}}{\text{-----}}$$

Ce dernier exemple permet, en enlevant les clés **<Redaction>** et **<Remediation>**, 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 :

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

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

$$RI = \frac{10 \times 4,8}{8}$$

$$JT = \frac{57,6}{4,8}$$

$$RI = \frac{48}{8}$$

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

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

La « réciproque » du théorème de Thalès

La clé (Reciproque)	valeur par défaut : false
permet de rédiger la rédaction d'un exercice utilisant la « réciproque » du théorème de Thalès.	
<p>La clé (Produit)</p> <p>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.</p>	valeur par défaut : false
<p>La clé (Simplification)</p> <p>est activée <i>par défaut</i> pour simplifier les écritures fractionnaires.</p>	valeur par défaut : true

Les clés **(Droites)**, **(Segment)**, **(Propor)**, **(Figure)**[Ⓔ], **(FigureSeule)**[Ⓔ], **(Angle)**, CleEchelle, **(Figurecroisee)**[Ⓔ] et **(FigurecroiseeSeule)**[Ⓔ] sont également disponibles avec la clé **(Reciproque)**.

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

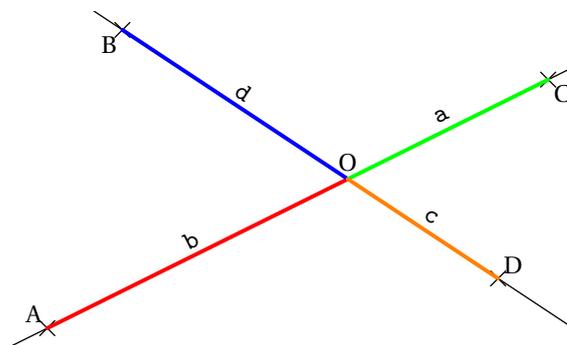
```
\Thales[Reciproque, (autres clés)]{(Noms des points considérés)}{a}{b}{c}{d}{e}{f}
```

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}{e}{f}
```



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}{e}{f}
```

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

$$\left. \begin{array}{l} \frac{AM}{AB} = \frac{35}{90} = \frac{35_{\cdot 5}}{90_{\cdot 5}} = \frac{7}{18} \\ \frac{AN}{AC} = \frac{7}{18} \end{array} \right\} \frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC}$$

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, 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 $\frac{AM}{AB} \mid \frac{AN}{AC}$ est-il un tableau de proportionnalité?

$$\left. \begin{array}{l} \frac{AM}{AB} = \frac{3,5}{9} = \frac{3,5 \times 10}{9 \times 10} = \frac{35}{90} \\ \frac{AN}{AC} = \frac{0,07}{0,18} = \frac{0,07 \times 100}{0,18 \times 100} = \frac{7}{18} = \frac{7 \times 5}{18 \times 5} = \frac{35}{90} \end{array} \right\} \frac{AM}{AB} = \frac{AN}{AC}$$

Donc le tableau $\frac{AM}{AB} \mid \frac{AN}{AC}$ 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.

$$\frac{AM}{AB} = \frac{3,5}{9} \qquad \frac{AN}{AC} = \frac{0,07}{0,18}$$

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, Simplification=false] {ABCMN} {7} {13} {23} {31} {} {}

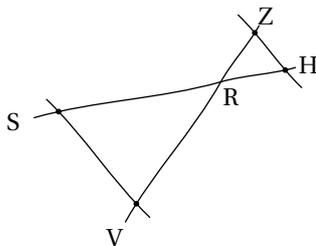
Dans le triangle ABC, M est un point de la droite (AB), N est un point de la droite (AC).

$$\left. \begin{array}{l} \frac{AM}{AB} = \frac{7}{13} = \frac{7 \times 31}{13 \times 31} = \frac{217}{403} \\ \frac{AN}{AC} = \frac{23}{31} = \frac{23 \times 13}{31 \times 13} = \frac{299}{403} \end{array} \right\} \frac{AM}{AB} \neq \frac{AN}{AC}$$

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

\Thales [Reciproque, Figurecroisee, Echelle=8mm] {RSVHZ} {30} {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).

$$\left. \begin{array}{l} \frac{RH}{RS} = \frac{30}{80} = \frac{30_{\div 10}}{80_{\div 10}} = \frac{3}{8} = \frac{3 \times 9}{8 \times 9} = \frac{27}{72} \\ \frac{RZ}{RV} = \frac{7}{18} = \frac{7 \times 4}{18 \times 4} = \frac{28}{72} \end{array} \right\} \frac{RH}{RS} \neq \frac{RZ}{RV}$$

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

26 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[⟨clés⟩]{⟨Nom du triangle⟩}{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
utilise le cosinus d'un angle aigu pour calculer, en fonction des paramètres, une longueur ou un angle.	
<input type="checkbox"/> La clé (Propor) affiche les calculs en utilisant l'écriture basée sur la proportionnalité.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Precision) indique la précision de l'arrondi dans les calculs.	valeur par défaut : 2
<input type="checkbox"/> La clé (Unite) permet le changement d'unité dans l'écriture finale de la longueur cherchée.	valeur par défaut : cm

<pre>% On calcule l'hypoténuse avec le cosinus. \Trigo[Cosinus]{RST}{30}{}{50}</pre>	<p>Dans le triangle RST, rectangle en S, on a :</p> $\cos(\widehat{SRT}) = \frac{RS}{RT}$ $\cos(50^\circ) = \frac{30}{RT}$ $RT = \frac{30}{\cos(50^\circ)}$ $RT \approx 46,67 \text{ cm}$
--	---

<pre>% On calcule le côté adjacent avec le cosinus. \Trigo[Propor,Cosinus,Unite=dm,Precision=4]{AKV}{}{45}{70}</pre>	<p>Dans le triangle AKV, rectangle en K, on a :</p> $AV \times \cos(\widehat{KAV}) = AK$ $45 \times \cos(70^\circ) = AK$ $15,3909 \text{ dm} \approx AK$
--	--

% On calcule une mesure de l'angle avec le cosinus.

```
\Trigo[Cosinus]{FVH}{3.2}{7.5}{}
```

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

$$\cos(\widehat{VFH}) = \frac{FV}{FH}$$

$$\cos(\widehat{VFH}) = \frac{3,2}{7,5}$$

$$\widehat{VFH} \approx 65^\circ$$

La clé (Sinus)

valeur par défaut : false

utilise le sinus d'un angle aigu pour calculer, en fonction des paramètres, une longueur ou un angle.

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

utilise la tangente d'un angle aigu pour calculer, en fonction des paramètres, une longueur ou un angle.

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 :

$$\begin{aligned}\tan(\widehat{KAV}) &= \frac{KV}{AK} \\ \tan(39^\circ) &= \frac{KV}{4,5} \\ 4,5 \times \tan(39^\circ) &= KV \\ 3,64 \text{ cm} &\approx KV\end{aligned}$$

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

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

$$\begin{aligned}\tan(\widehat{KAV}) &= \frac{KV}{AK} \\ \tan(\widehat{KAV}) &= \frac{4,5}{39} \\ \widehat{KAV} &\approx 7^\circ\end{aligned}$$

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 les 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 :

$$\begin{aligned}\sin(\widehat{JIK}) &= \frac{JK}{IK} \\ \sin(\widehat{JIK}) &= \frac{30}{45} \\ \widehat{JIK} &\approx 42^\circ\end{aligned}$$

L'angle \widehat{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 :

$$\begin{aligned}\sin(\widehat{JIK}) &= \frac{JK}{IK} \\ \sin(20^\circ) &= \frac{JK}{30} \\ 30 \times \sin(20^\circ) &= JK \\ 10,26 \text{ cm} &\approx JK\end{aligned}$$

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 :

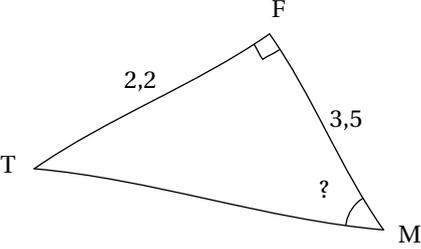
$$\begin{aligned}\sin(\widehat{JIK}) &= \frac{JK}{IK} \\ \sin(\widehat{JIK}) &= \frac{30}{45} \\ \widehat{JIK} &\approx 42^\circ\end{aligned}$$

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.	
<input type="checkbox"/> La clé <Angle> modifie l'orientation des figures.	valeur par défaut : 0
<input type="checkbox"/> La clé <Echelle> modifie l'unité de longueur des figures.	valeur par défaut : 1cm

% 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.



Dans le triangle MFT, rectangle en F, on a :

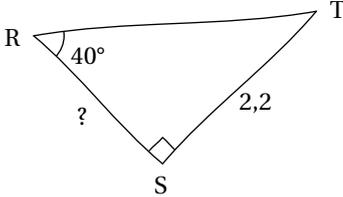
$$\tan(\widehat{FMT}) = \frac{FT}{MF}$$

$$\tan(\widehat{FMT}) = \frac{2,2}{3,5}$$

$$\widehat{FMT} \approx 32^\circ$$

% On calcule la longueur d'un côté avec la tangente.
`\Trigo[Tangente,Figure,Angle=-45,Echelle=8mm]{RST}{2.2}{40}`

La figure est donnée à titre indicatif.



Dans le triangle RST, rectangle en S, on a :

$$\tan(\widehat{SRT}) = \frac{ST}{RS}$$

$$\tan(40^\circ) = \frac{2,2}{RS}$$

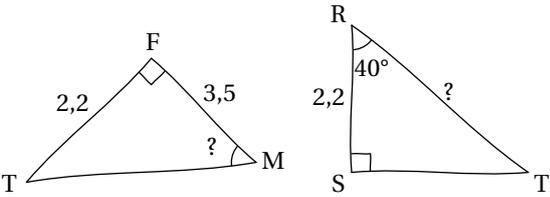
$$RS = \frac{2,2}{\tan(40^\circ)}$$

$$RS \approx 2,62 \text{ cm}$$

La clé <FigureSeule>	valeur par défaut : false
affiche une figure <i>seule</i> 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>.

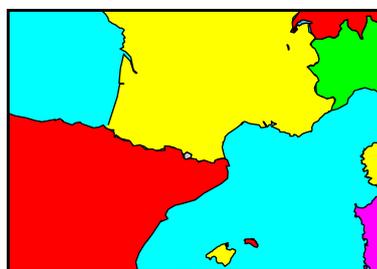
`\Trigo[Tangente,FigureSeule,Angle=135,Echelle=6.5mm]{MFT}{2.2}{3.5}{}`
`\Trigo[Cosinus,FigureSeule,Angle=-90,Echelle=6.5mm]{RST}{2.2}{40}`



27 Cartographie

! Cette commande est *uniquement* disponible en compilant avec Lua^{TeX}. En outre, elle est assez gourmande en temps machine. Cette partie est donc limitée en terme d'exemples. !

La commande `\Cartographie` permet d'afficher un planisphère ou une projection (de Bonne), tous deux centrés sur un point du globe.



Elle a la forme suivante :

```
\Cartographie[⟨clés⟩]{longitude}{latitude}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `longitude` et `latitude` sont les coordonnées sphériques du point sur lequel le planisphère ou la carte sont centrés.

La clé `⟨Arborescence⟩`

valeur par défaut :

```
"/usr/local/texlive/2022/texmf-dist/metapost/profcollege/datastest/"
```

modifie le lien *nécessaire* et *obligatoire* pour appeler les fichiers permettant les différentes constructions.

Sous windows, elle a la forme suivante :

```
"C:\texlive\2022\texmf-dist\metapost\profcollege\datastest/"
```

Les clés suivantes sont disponibles dans les deux situations.

La clé `⟨Fleuves⟩`

valeur par défaut : false

permet de choisir ou non l'affichage des fleuves (sans les nommer).

La clé `⟨Capitales⟩`

valeur par défaut : false

permet de choisir ou non l'affichage des capitales (sans les nommer).

La clé `⟨CouleurFond⟩`

valeur par défaut : ciel

modifie la couleur de fond des océans.

La clé `⟨Impression⟩`

valeur par défaut : false

modifie la palette des couleurs utilisées.

La clé `⟨Echelle⟩`

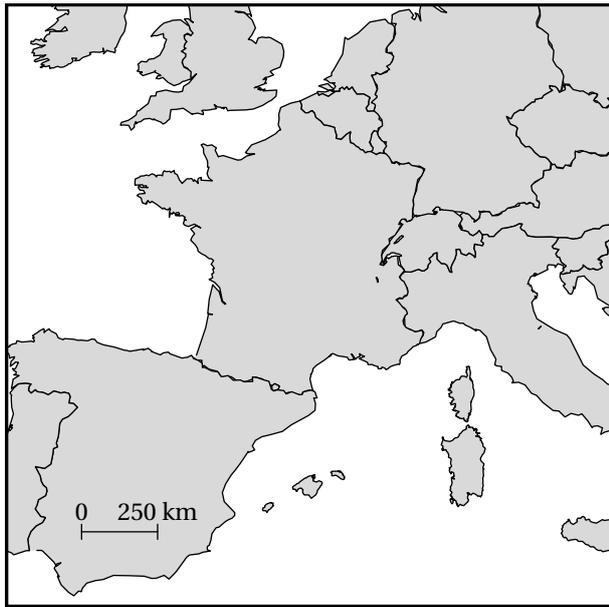
valeur par défaut : 1

modifie l'échelle générale du planisphère.

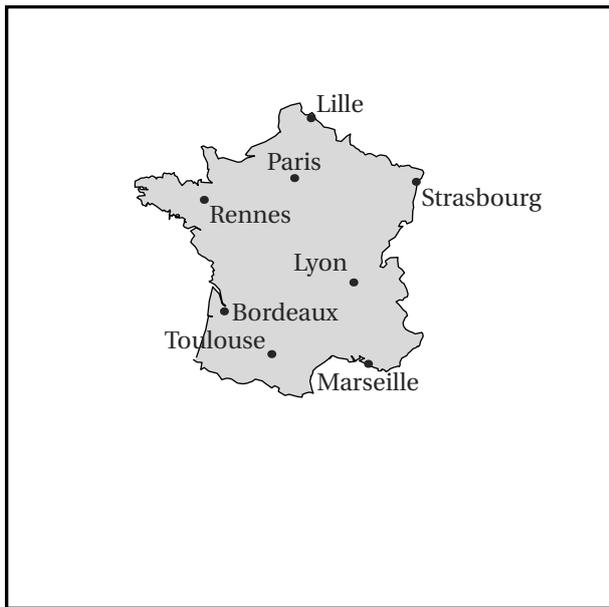
Par défaut, la commande affiche un planisphère. Pour afficher une carte, on utilisera la clé ci-dessous.

La clé (EchelleCarte)	valeur par défaut :
modifie l'échelle utilisée pour la création de la carte. <i>Elle est à fixer impérativement par l'utilisateur.</i> Sa valeur est le nombre de kilomètres associé à 1 cm.	
<input type="checkbox"/> La clé (AfficheEchelle)	valeur par défaut : false
affiche, sur la carte, un segment de 1 cm associé à la valeur de la clé (EchelleCarte).	
<input type="checkbox"/> La clé (Largeur)	valeur par défaut : 12
modifie la largeur du cadre de la carte. Elle est donnée en centimètre.	
<input type="checkbox"/> La clé (Hauteur)	valeur par défaut : 12
modifie la hauteur du cadre de la carte. Elle est donnée en centimètre.	
<input type="checkbox"/> La clé (All)	valeur par défaut : false
gère les calculs d'affichage avec tous les pays de la planète.	
<input type="checkbox"/> Les clés (Europe), (Asie), (Amsud), (Amnord), (Amcentre), (Afrique), (Caraïbes)	valeur par défaut : false
gèrent les calculs d'affichage avec tous les pays d'Europe, d'Asie, d'Amérique du sud, d'Amérique du Nord, d'Amérique centrale, d'Afrique et des Caraïbes <i>uniquement.</i>	
<input type="checkbox"/> La clé (Pays)	valeur par défaut :
affiche uniquement le pays sélectionné et indiqué en minuscules.	
<input type="checkbox"/> La clé (Villes)	valeur par défaut : nomfichier
affiche des villes <i>choisies</i> par l'utilisateur. Elle sont indiquées dans un fichier <code>nomfichier.dat</code> <i>situé dans le répertoire de compilation</i> dont la forme est la suivante :	
<hr/>	
4 %Nombre total de villes	
(2.31,48.85)	
"Paris"	
top	
(1.44278,43.6053)	
"Toulouse"	
ulft	
(3.05,50.6333)	
"Lille"	
urt	
(5.366667,43.300000)	
"Marseille"	
bot	
<hr/>	

```
\Cartographie[EchelleCarte=250,AfficheEchelle,Largeur=8,Hauteur=8,Europe,Impression]{3}{45}
```



```
\Cartographie[EchelleCarte=250,Pays="france",Villes="VillesFrance.dat",Largeur=8,Hauteur=8,Impression]{3}{45}
```



On pourra produire des projections complètes avec la clé suivante.

La clé (Projection)

valeur par défaut : false

affiche une projection plane et « complète » de la planète.

La clé (TypeProjection)

valeur par défaut : "mercator"

affiche une projection de type mercator.

Les autres projections disponibles sont "cylindrique", "simple" et "winkel".

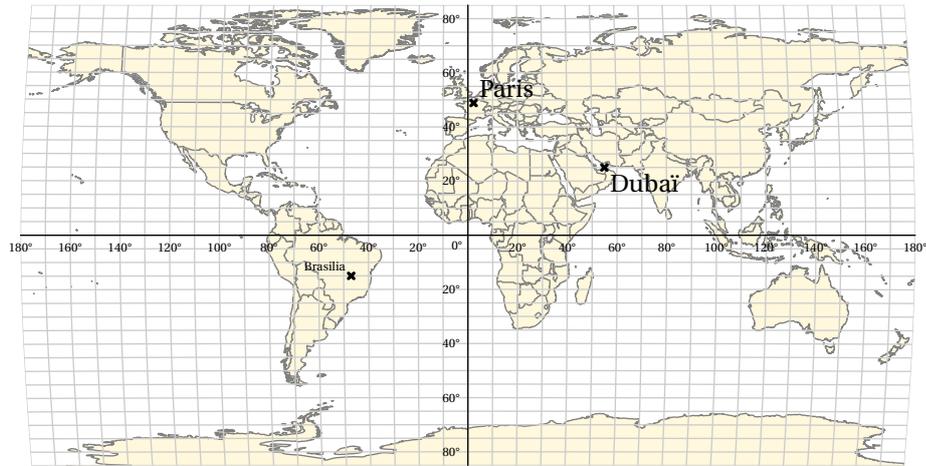
La clé (CouleurPays)

valeur par défaut : Cornsilk

modifie la couleur de remplissage des pays.

Les clés (Echelle) et (Villes) sont aussi disponibles.

```
\Cartographie[%  
Projection,TypeProjection="winkel",Villes="VillesPerles.dat",Echelle=2  
]{}{}
```



```
%Contenu du fichier VillesPerles.dat  
3  
(2.31,48.85)  
"Paris"  
urt  
(-47,-15)  
"\tiny Brasilia"  
ulft  
(55,25)  
"Dubai"  
lrt
```

28 Les formules de périmètre, d'aire, de volume

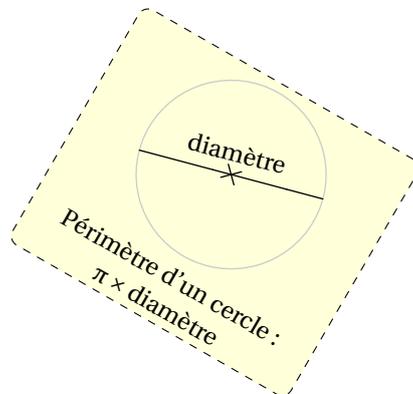
Il est toujours utile d'avoir une possibilité d'inclure un rappel sur les formules de périmètre, d'aire, de volume. C'est l'objet de cette commande `\Formule` qui a la forme suivante :

`\Formule` [`<clés>`]

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

La clé obligatoire⁴⁷ est :

- soit la clé `<Perimetre>` associée à la clé `<Surface>` ;
- soit la clé `<Aire>` associée à la clé `<Surface>` ;
- soit la clé `<Volume>` associée à la clé `<Solide>`.



La clé `<Perimetre>`

valeur par défaut : false

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*⁴⁸ et choisi parmi : **polygone**, **triangle**, **parallélogramme**, **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 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

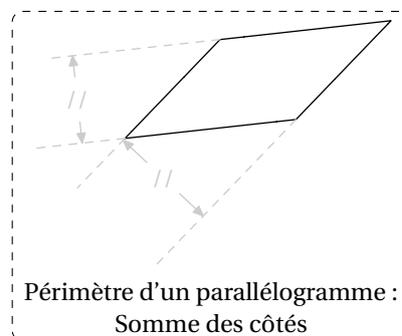
modifie la couleur de fond du rappel choisi.

La clé `<Echelle>`

valeur par défaut : 1cm

modifie l'échelle de la figure associée au choix de la surface.

```
% Positionnement relatif de l'ancre.
\Formule[Couleur=Yellow!15,Perimetre,Surface=cercle,Ancre={
  ([xshift=-4cm,yshift=-3cm]current page.north east)},
  Angle=-30]
% Positionnement absolu de l'ancre.
\Formule[Perimetre,Surface=parallélogramme,Ancre={{14,-1}}]
```



47. 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.

48. Cela permet de distinguer l'objet géométrique de la clé utilisée.

La clé (Aire)

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) .

```
\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)

valeur par défaut : false

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

La clé (Solide)

valeur par défaut : pavé

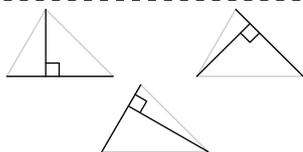
indique le solide à utiliser pour le rappel. Elle est renseignée par le nom de l'objet géométrique indiqué *en minuscule* et choisi parmi : **pave** (pour un pavé droit), **cube**, **cylindre** (pour cylindre de révolution), **prisme** (pour prisme droit, tracé avec une base trapézoïdale), **cone** (pour cône de révolution), **pyramide** (tracée avec une base pentagonale) et **boule**.

La clé (EchelleEspace)

valeur par défaut : 70

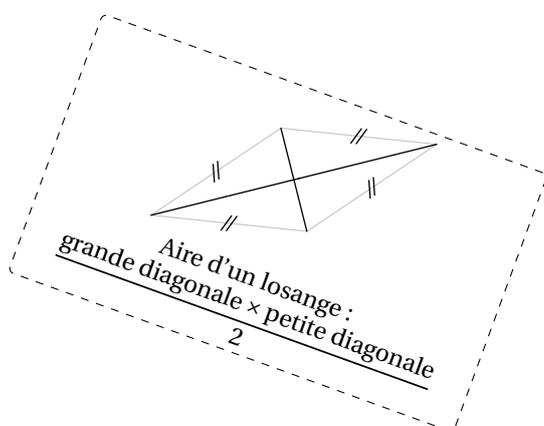
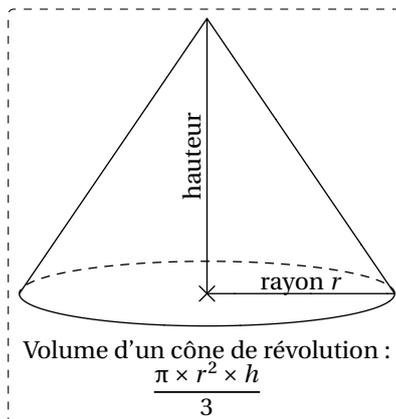
modifie l'échelle utilisée pour tracer les représentations de solides. *Elle est donnée sans unité.*

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



Aire d'un triangle :
$$\frac{\text{côté} \times \text{hauteur relative à ce côté}}{2}$$

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



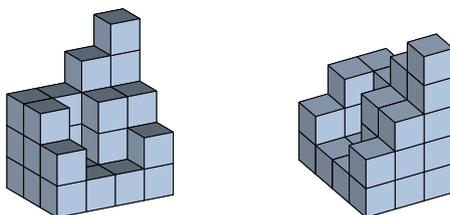
29 Empilements de cubes



Cette commande est *uniquement* disponible en compilant avec Lua \LaTeX .



La commande `\VueCubes` permet d'obtenir une représentation d'un empilement de cubes :



Elle a la forme suivante :

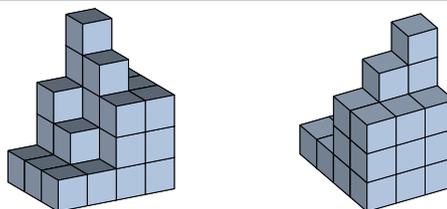
```
\VueCubes [⟨clés⟩]{⟨Liste de hauteurs⟩}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨Liste de hauteurs⟩ se donnée sous la forme h_1, h_2, \dots uniquement dans le cas d'une création particulière.

```
% Le choix des différentes
% hauteurs est aléatoire.
```

```
\VueCubes{}
```



La clé (Largeur)

valeur par défaut : 3

modifie la largeur de l'assemblage de cubes.

La clé (Profondeur)

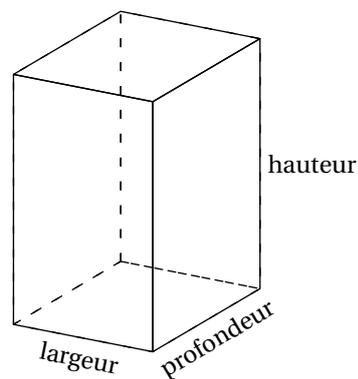
valeur par défaut : 4

modifie la largeur de l'assemblage de cubes.

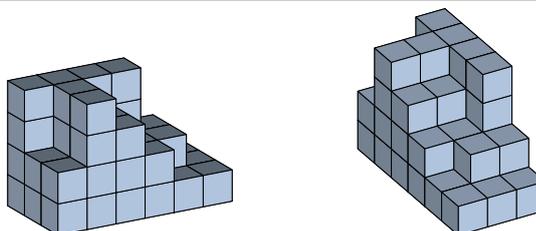
La clé (Hauteur)

valeur par défaut : 5

modifie la hauteur de l'assemblage de cubes.



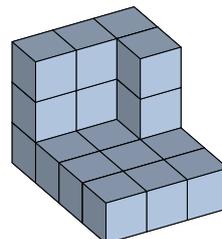
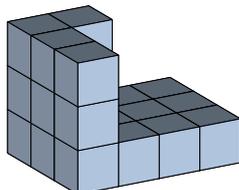
```
\VueCubes [%
Largeur=3,%
Profondeur=6,%
Hauteur=4] {}
```



La clé (Echelle)

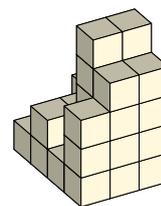
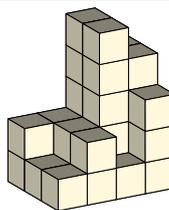
valeur par défaut : 0.25

modifie la taille de l'arête d'un cube de base.

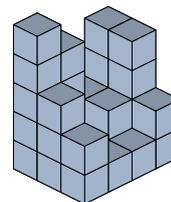
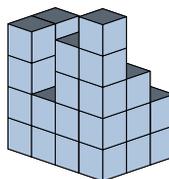
`\VueCubes [Echelle=0.35] {}`**La clé (CouleurCube)**

valeur par défaut : LightSteelBlue

modifie la couleur des cubes.

`\VueCubes [CouleurCube=Cornsilk] {}`**La clé (Angle)**

valeur par défaut : 60

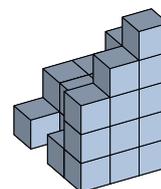
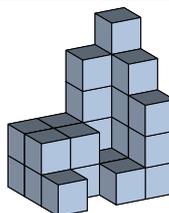
modifie l'angle de vision du premier assemblage. L'angle du deuxième assemblage est égal à **(Angle) + 90°**.`\VueCubes [Angle=-45] {}`

On peut également envisager des assemblages avec des hauteurs pouvant être égales à 0.

La clé (Trou)

valeur par défaut : false

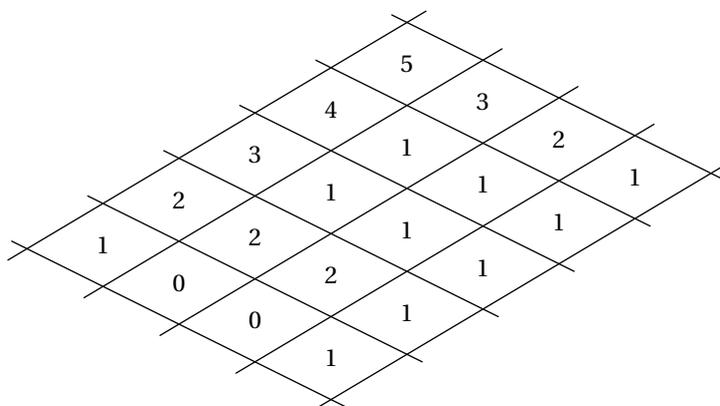
autorise, lorsqu'elle est positionnée à true, des hauteurs nulles.

`\VueCubes [Trou] {}`

Enfin, on peut créer soi-même des assemblages de cubes avec la clé suivante.

La clé (Creation)	valeur par défaut : false
utilise la (Liste de hauteurs) pour construire l'assemblage.	

Voici une grille permettant d'anticiper la création de l'assemblage :



<pre>\VueCubes [% Creation,% Profondeur=5,% Largeur=4] {% 1,2,3,4,5,% 0,2,1,1,3,% 0,2,1,1,2,% 1,1,1,1,1}</pre>	
--	--

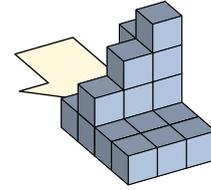
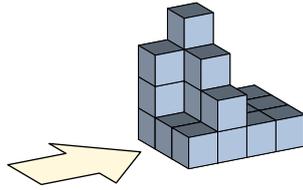
Conçue initialement pour travailler sur la vision dans l'espace et les vues de face, de dessus..., les commandes suivantes permettent d'aider l'élève ou de donner une solution sous la forme d'une vue de face, vue de dessus et vue de gauche.

La clé (Grilles)	valeur par défaut : false
affiche trois grilles permettant à l'élève de dessiner directement les vues de face, de dessus et de gauche.	

<pre>\VueCubes [Grilles] {}</pre>	
-----------------------------------	--

La clé (Face)	valeur par défaut : false
affiche une flèche indiquant la direction d'observation de l'assemblage pour définir la vue de face.	
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurFleche) modifie la couleur de remplissage de la flèche.	valeur par défaut : LightGray

```
\VueCubes [%
Face,%
CouleurFleche=Cornsilk%
]{}
```



La clé (Solution)

valeur par défaut : false

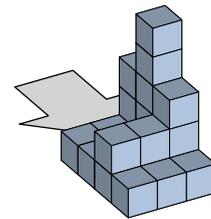
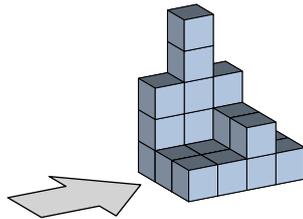
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les vues de face, de dessus et de gauche du solide associé.

 **La clé (Nom)**

valeur par défaut : Ex1

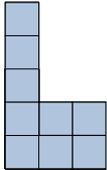
modifie le nom donné à l'assemblage de cubes afin de permettre une solution correcte.

```
\VueCubes [%
Face,%
Nom=Testa%
]{}
```

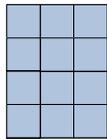


```
\VueCubes [Nom=Testa,Solution]{}
```

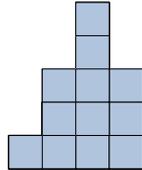
Vue de face



Vue de dessus

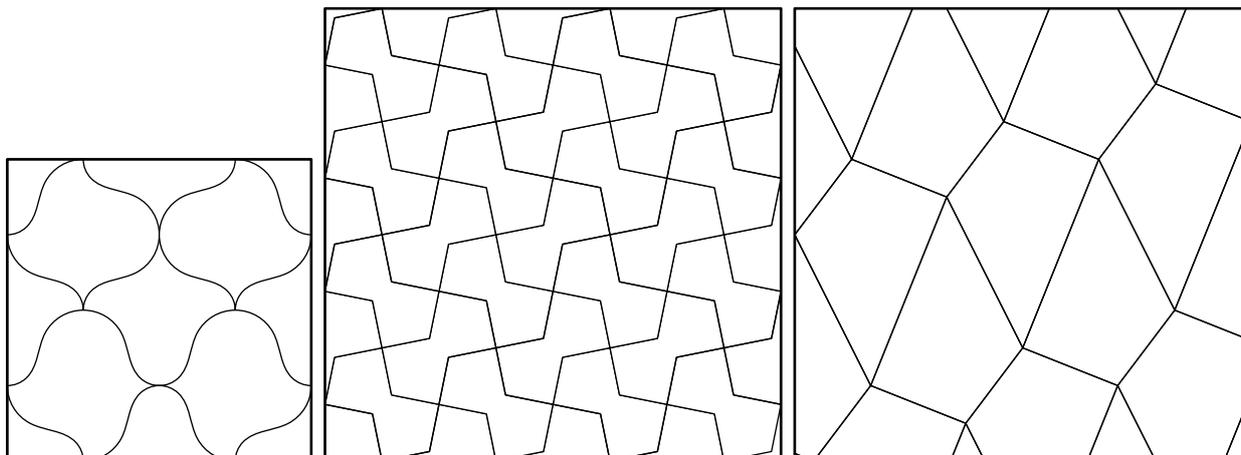


Vue de gauche



30 Des pavages

La commande `\Pavage`⁴⁹ permet d'obtenir des pavages tels que :



Elle a la forme suivante :

```
\Pavage [⟨clés⟩]
```

où

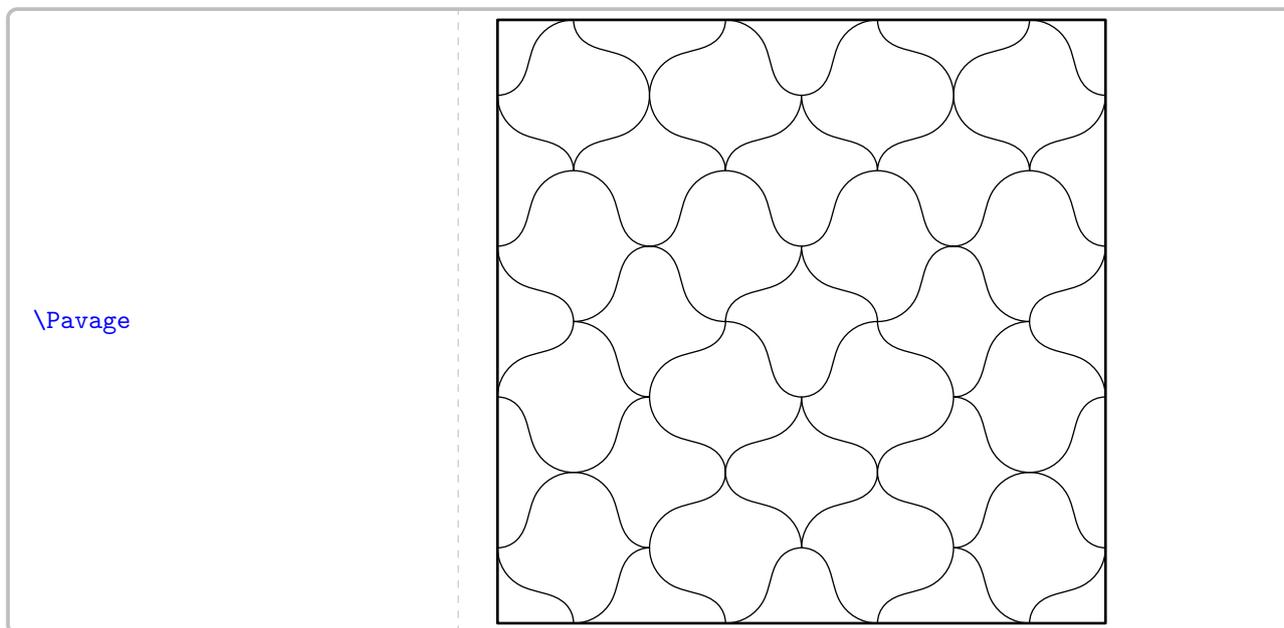
— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options (paramètres optionnels) pour paramétrer la commande.

La clé (Epaisseur)

valeur par défaut : 1

modifie l'épaisseur de tracé du cadre entourant les pavages.

Pavages par défaut⁴⁹



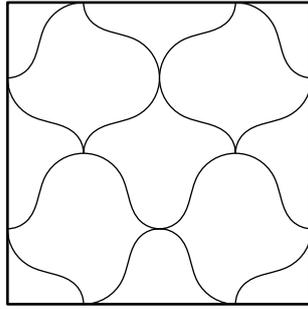
La clé (Niveau)

valeur par défaut : 3

modifie le niveau de déploiement du pavage.

49. La technique de pavage est détaillée dans le numéro 272 d'avril 2000 de « Pour la science ».

`\Pavage[Niveau=2]`

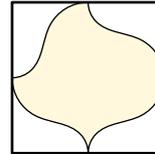


La clé (Couleur)

valeur par défaut : orange

modifie la couleur de remplissage des motifs.

`\Pavage[Niveau=1,Couleur=Cornsilk]`



La clé (Numerotation)

valeur par défaut : false

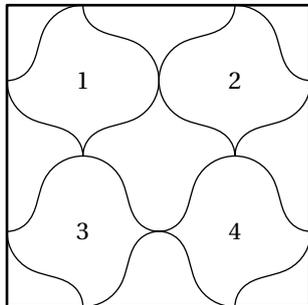
affiche la numérotation du motif utilisé pour le pavage.

 **La clé (Complete)**

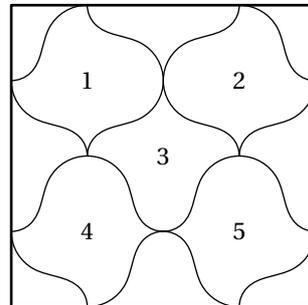
valeur par défaut : false

affiche la numérotation sur l'ensemble des éléments constituant le pavage.

`\Pavage[Niveau=2,Numerotation]`



`\Pavage[Niveau=2,Numerotation,Complete]`

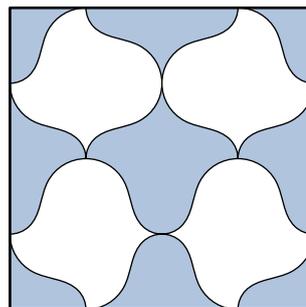


La clé (ArrierePlan)

valeur par défaut : -

colorie le fond de l'image dans la couleur indiquée.

`\Pavage[Niveau=2,ArrierePlan=LightSteelBlue]`



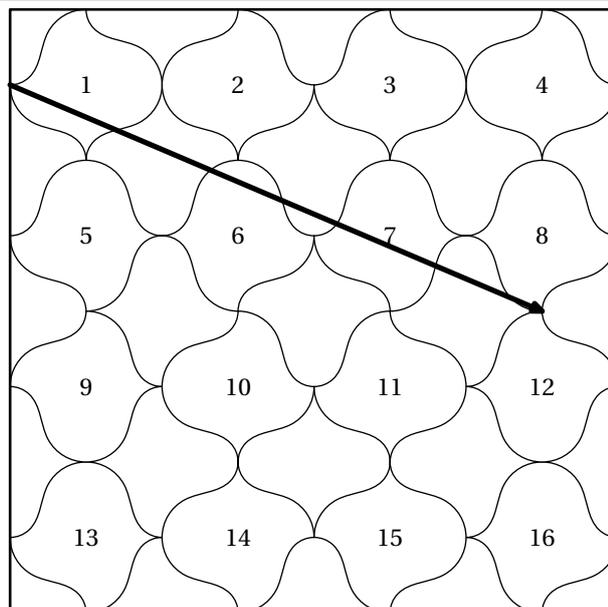
La clé (Traces)

valeur par défaut : -

permet d'ajouter des tracés au pavage.

% À chaque élément du pavage,
% sont associés deux points K et M.
% Ils sont donc numérotés K1 et M12
% par exemple.

```
\Pavage[Numerotation,Traces={  
drawarrow K1--M12 withpen  
pencircle scaled 2;}]
```



La clé (Motif)

valeur par défaut : $\{u^*(0,0)..u^*(0.25,.1)..u^*(0.5,0.7)..u^*(1,1);\}$

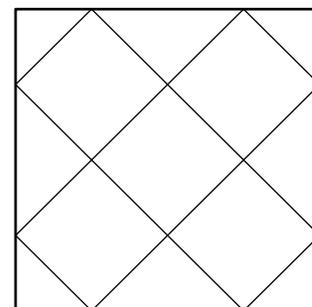
modifie le motif de base sur lequel est construit le pavage.



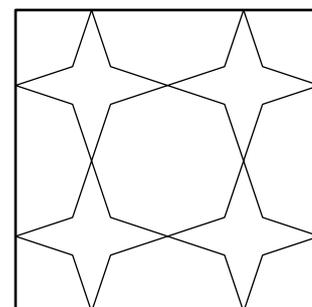
C'est un chemin METAPOST reliant le point (0,0) au point (1cm,1cm).



```
\Pavage[Niveau=2,Motif={(0,0)--u*(1,1);}]
```

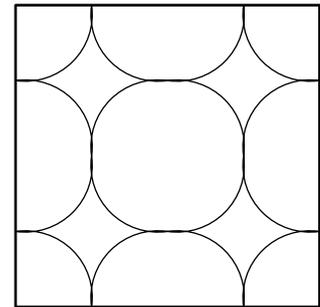


```
\Pavage[Niveau=2,Motif={(0,0)--u*(0.75,0.25)--u  
*(1,1);}]
```

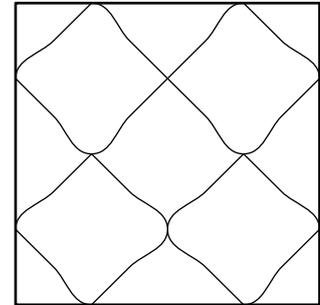




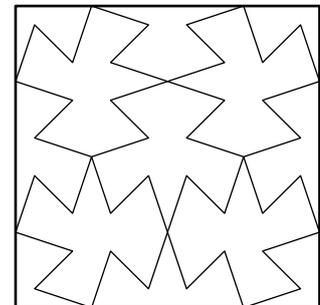
```
\Pavage[Niveau=2,Motif={(0,0)..u*(0.75,0.25)..u*(1,1);}]
```



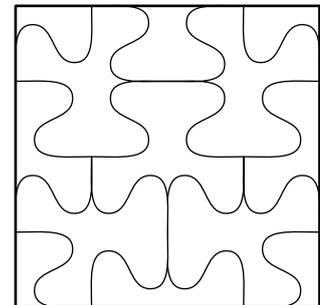
```
\Pavage[Niveau=2,Motif={(0,0){dir90}..{dir45}u*(0.5,0.5)--u*(1,1);}]
```



```
\Pavage[Niveau=2,Motif={(0,0)--u*(0.25,0.75)--u*(0.75,0.25)--u*(1,1);}]
```



```
\Pavage[Niveau=2,Motif={(0,0){dir 90}..u*(0.25,0.75)..u*(0.75,0.25)..{dir 90}u*(1,1);}]
```



Pavages basés sur un quadrilatère

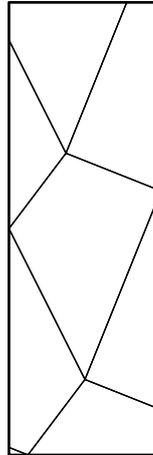
La clé (Quadrilatere)	valeur par défaut : false
utilise un quadrilatère comme motif de base pour réaliser le pavage.	
<input type="checkbox"/> La clé (Lignes) modifie le nombre de lignes du pavage.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé (Colonnes) modifie le nombre de colonnes du pavage.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé (Motif) modifie le quadrilatère de base du pavage.	valeur par défaut : {(0,0)-u*(1,-2)-u*(2,0.5)-u*(0.75,1)-cycle;}

Les clés (Numerotation) et (Traces) sont également disponibles pour la clé (Quadrilatere).

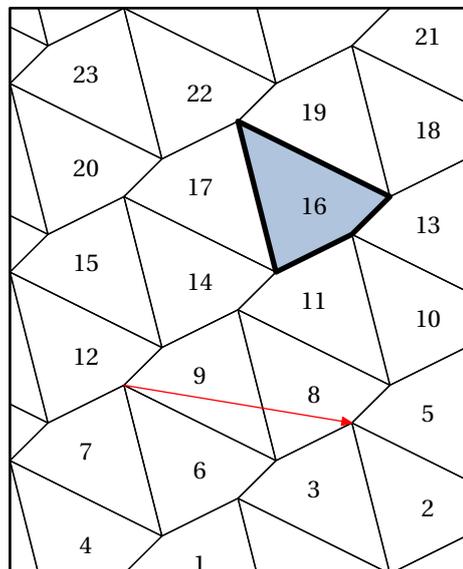
À cet effet, la commande `\Pavage` définit, en appelant n le numéro du polygone considéré :

- les points de chaque quadrilatère sous la forme `QuadA [n]`, `QuadB [n]`, `QuadC [n]`, `QuadD [n]` ;
- et le quadrilatère lui-même sous la forme `Maille [n]`.

```
\Pavage[Quadrilatere,Lignes=1,Colonnes=1]
```



```
\Pavage[%
Quadrilatere,
Numerotation,
Motif={(0,0)--u*(2,-1)--u*(1.5,1)--u*(0.5,0.5)
--cycle;},
Colonnes=4,Lignes=4,
Traces={
fill Maille[16] withcolor LightSteelBlue;
draw Maille[16] withpen pencircle scaled 2;
drawarrow QuadA[7]--QuadD[8] withcolor red;}
]
```



Pavages sous forme de réseau

La clé (Reseau)

valeur par défaut : false

construit un pavage en traçant un réseau d'un motif prédéfini.

La clé (Basei)

modifie le vecteur \vec{i} de déplacement du motif.

valeur par défaut : $\{u*(0.75,0)\}$

La clé (Basej)

modifie le vecteur \vec{j} de déplacement du motif.

valeur par défaut : $\{u*(0,0.5)\}$

La clé (Motif)

modifie le motif de base du pavage.

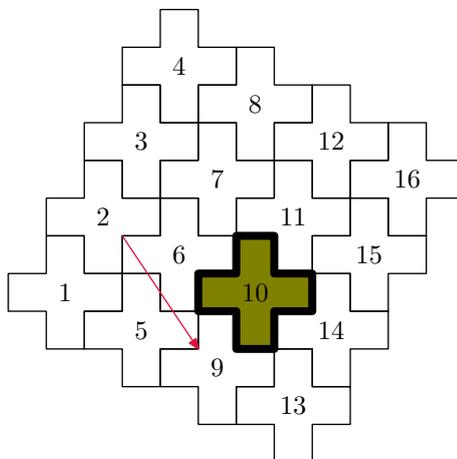
valeur par défaut : $\{u*(0,0)-u*(0.75,0)-u*(1,0.5)-u*(0.25,0.5)-cycle;\}$

Les clés `(Lignes)`, `(Colonnes)`, `(Numerotation)` et `(Traces)` sont également disponibles pour la clé `(Reseau)`.

À cet effet, la commande `\Pavage` définit, en appelant n le numéro du polygone considéré :

- les points de chaque quadrilatère sous la forme $M[n][1], M[n][2], M[n][3] \dots$
- et le polygone lui-même sous la forme $Maille[n]$.

```
\Pavage[%
Reseau,
Motif={(0,0)--u*(0.5,0)--u*(0.5,-0.5)--u
*(1,-0.5)--u*(1,0)--u*(1.5,0)--u*(1.5,0.5)
--u*(1,0.5)--u*(1,1)--u*(0.5,1)--u*(0.5,0.
5)--u*(0,0.5)--cycle},
Basei={u*(1,-0.5)},
Basej={u*(0.5,1)},
Numerotation,
Traces={%
fill Maille[10] withcolor Olive;
draw Maille[10] withpen pencircle scaled 3;
drawarrow M[2][4]--M[5][5] withcolor Crimson
};
}
```



Pavages à l'aide d'un même type de polygones réguliers

La clé <Regulier>

valeur par défaut : false

construit un pavage en utilisant un polygone régulier.

La clé <Niveau>

valeur par défaut : 3

modifie le nombre de côtés du polygone régulier. Les seules valeurs possibles sont 3 ; 4 et 6.

La clé <Cote>

valeur par défaut : 1

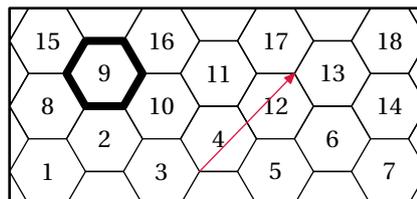
modifie la longueur des côtés du polygone régulier choisi. Elle est donnée en centimètre.

Les clés <Lignes>, <Colonnes>, <Numerotation> et <Traces> sont également disponibles pour la clé <Regulier>.

À cet effet, la commande `\Pavage` définit, en appelant n le numéro du polygone considéré :

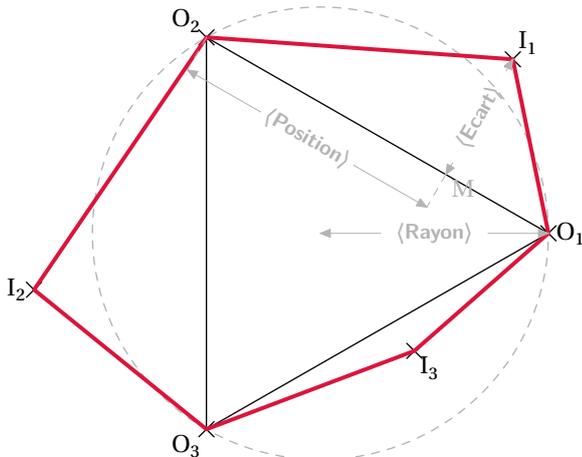
- les points de chaque triangle sous la forme $Tria[n], Trib[n], Tric[n]$;
- les points de chaque carré sous la forme $Cara[n], Carb[n], Carc[n], Card[n]$;
- les points de chaque hexagone sous la forme $Hexa[n], Hexb[n], Hexc[n], Hexd[n], Hexe[n], Hexf[n]$;
- et le polygone régulier lui-même sous la forme $Maille[n]$.

```
\Pavage[
Regulier,
Cote=0.5,
Niveau=6,
Numerotation,
Lignes=4,
Colonnes=4,
Traces={%
draw Maille[9] withpen pencircle scaled 3;
drawarrow Hexa[4]--Hexd[12] withcolor Crimson;}
}
```



Pavages d'Escher

Ces pavages utilisent les triangles équilatéraux, les carrés ou les hexagones réguliers comme base. Décrivons le cas du triangle équilatéral.



Considérons un triangle équilatéral $O_1O_2O_3$. Choisissons un point I_1 quelconque. On définit :

- le point I_2 comme image du point I_1 par la rotation de centre O_2 et d'angle $-\frac{2\pi}{3}$;
- le point I_3 comme image du point I_2 par la rotation de centre O_3 et d'angle $-\frac{2\pi}{3}$.

Le motif de base est le polygone $O_1I_1O_2I_2O_3I_3$ auquel on applique ensuite deux rotations de centre O_1 , une d'angle $\frac{2\pi}{3}$, une d'angle $-\frac{2\pi}{3}$.

La clé (Escher)

valeur par défaut : false

construit un pavage en utilisant un polygone régulier.

La clé (Rayon)

modifie le rayon du cercle de base.

valeur par défaut : 1

Les clés (Position)/(Ecart)

modifie la position du point I_1 de base du pavage.

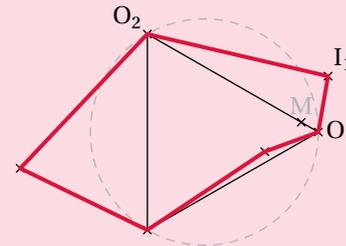
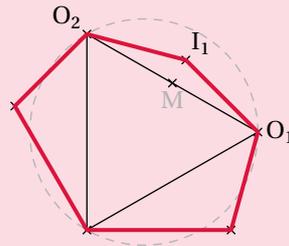
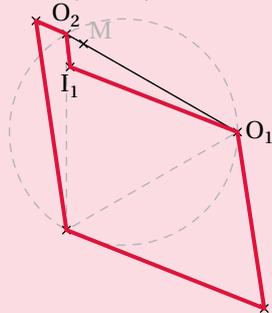
valeur par défaut : 0.5/10

La clé (Position) indique la position du point M sur la droite (O_1O_2) : une valeur 0.5 indique le milieu du segment $[O_2O_1]$; une valeur 2 indique le symétrique de O_2 par rapport à O_1 . La clé (Ecart) indique que le vecteur $\overrightarrow{MI_1}$ est égal à $\langle \text{Ecart} \rangle \times \vec{u}$ où \vec{u} est le vecteur unitaire perpendiculaire au vecteur $\overrightarrow{O_2O_1}$.

$\langle \text{Position} \rangle : 0.1$
 $\langle \text{Ecart} \rangle : -10$

$\langle \text{Position} \rangle : 0.5$
 $\langle \text{Ecart} \rangle : 10$

$\langle \text{Position} \rangle : 0.9$
 $\langle \text{Ecart} \rangle : 20$



Les clés (Niveau), (Lignes), (Colonnes), (Numerotation) et (Traces) sont également disponibles pour la clé (Escher).

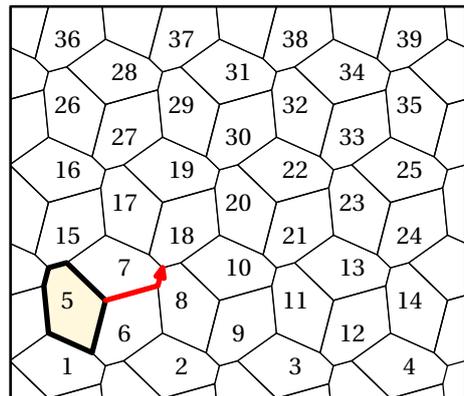
À cet effet, la commande `\Pavage` définit, en appelant n le numéro du polygone considéré :

- les points de chaque polygone sous la forme `PointE[n] [1], PointE[n] [2], PointE[n] [3] ...`
- et le polygone régulier lui-même sous la forme `Maille [n]`.

```

\Pavage[%
Escher,
Niveau=3,
Lignes=1,
Colonnes=2,
Ecart=5,
Position=0.2,
Rayon=0.5,
Numerotation,
Traces={
  fill Maille[5] withcolor Cornsilk;
  draw Maille[5] withpen pencircle scaled 2;
  drawarrow PointE[7][1]--PointE[7][2]--PointE[7][
3]
  withpen pencircle scaled 2 withcolor red;
}
]

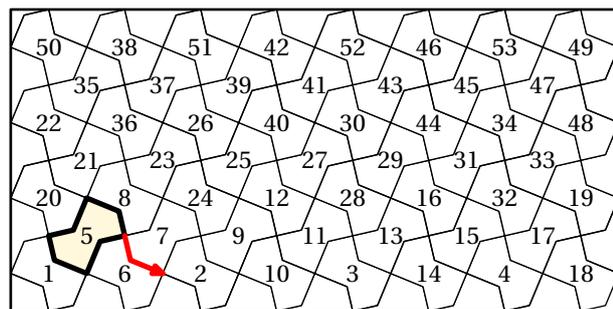
```



```

\Pavage[%
Escher,
Niveau=4,
Lignes=1,
Colonnes=2,
Ecart=5,
Position=0.6,
Rayon=0.5,
Numerotation,
Traces={
  fill Maille[5] withcolor Cornsilk;
  draw Maille[5] withpen pencircle
scaled 2;
  drawarrow PointE[7][1]--PointE[7][
2]--PointE[7][3]
  withpen pencircle scaled 2
  withcolor red;
}
]

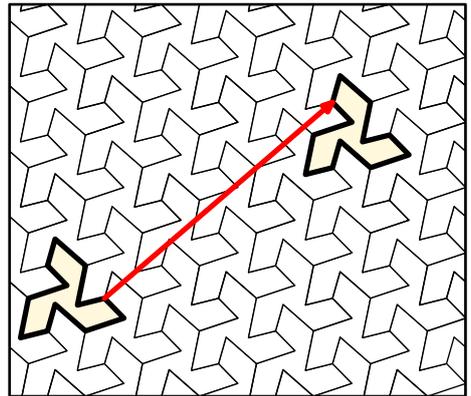
```



```

\Pavage[%
Escher,
Niveau=6,
Lignes=1,
Colonnes=2,
Ecart=-10,
Position=0.8,
Rayon=0.5,
%Numerotation,
Traces={
  fill Maille[5] withcolor Cornsilk;
  draw Maille[5] withpen pencircle scaled 2;
  fill Maille[33] withcolor Cornsilk;
  draw Maille[33] withpen pencircle scaled 2;
  drawarrow PointE[5][1]--PointE[33][1]
  withpen pencircle scaled 2 withcolor red;
}
]

```



Partie

NOMBRES

31 Opérations posées

Sans chercher à remplacer l'incomparable `xlop`, le package `ProfCollege` fournit plusieurs commandes pour écrire des opérations posées à compléter :

! Les options du package `xlop` sont disponibles à travers sa commande de configuration `\opset{}`. !

— `\Addition[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser l'addition des nombres `n1` et `n2` :

$$\begin{array}{r} 2\ 5\ 6\ 9 \\ +\ 5\ 7\ 3\ 9 \\ \hline \circ\circ\circ\circ \end{array} \qquad \begin{array}{r} 1\ 5,\ 6\ 9 \\ +\ 8,\ 9\ 5 \\ \hline \circ\circ\circ\circ \end{array}$$

— `\Soustraction[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la soustraction des nombres `n1` et `n2` :

$$\begin{array}{r} 5\ 7\ 3\ 9 \\ -\ 2\ 5\ 6\ 9 \\ \hline \circ\circ\circ\circ \end{array} \qquad \begin{array}{r} 1\ 5,\ 6\ 9 \\ -\ 8,\ 9\ 5 \\ \hline \circ\circ\circ \end{array}$$

— `\Multiplication[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la multiplication des nombres `n1` et `n2` :

$$\begin{array}{r} 2\ 5\ 6\ 9 \\ \times\ 5\ 7\ 3\ 9 \\ \hline \circ\circ\circ\circ\circ \\ \circ\circ\circ\circ \\ \circ\circ\circ\circ\circ \\ \hline \circ\circ\circ\circ\circ\circ\circ\circ \end{array} \qquad \begin{array}{r} 1\ 5,\ 6\ 9 \\ \times\ 8,\ 9\ 5 \\ \hline \circ\circ\circ\circ\circ \\ \circ\circ\circ\circ\circ \\ \circ\circ\circ\circ\circ \\ \hline \circ\circ\circ\circ\circ\circ\circ\circ \end{array}$$

— `\Division[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la division euclidienne des nombres `n1` et `n2` :

$$\begin{array}{r} 2\ 5\ 6\ 9 \quad | \quad 3\ 9 \\ -\ \underline{\circ\circ\circ} \\ \circ\circ\circ \\ -\ \underline{\circ\circ\circ} \\ \circ\circ \end{array} \qquad \begin{array}{r} 1\ 5\ 6\ 9 \quad | \quad 9\ 5 \\ -\ \underline{\circ\circ} \\ \circ\circ\circ \\ -\ \underline{\circ\circ\circ} \\ \circ\circ \end{array}$$

— `\DivisionD[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la division décimale des nombres `n1` et `n2` :

$$\begin{array}{r} 7\ 9 \quad | \quad 4\ 0 \\ -\ \underline{\circ\circ} \\ \circ\circ\circ \\ -\ \underline{\circ\circ\circ} \\ \circ\circ\circ \\ -\ \underline{\circ\circ\circ} \\ \circ\circ\circ \\ -\ \underline{\circ\circ\circ} \\ \circ \end{array} \qquad \begin{array}{r} 1\ 5,\ 6 \quad | \quad 0,\ 3 \\ -\ \underline{\circ\circ} \\ \circ\circ \\ -\ \underline{\circ} \\ \circ \end{array}$$

Plusieurs clés sont disponibles.

La clé (CouleurCadre)	valeur par défaut : LightSteelBlue
modifie la couleur des cadres entourant les chiffres manquants.	
La clé (CouleurFond)	valeur par défaut : white
modifie la couleur d'affichage des chiffres manquants.	
La clé (CouleurVirgule)	valeur par défaut : white
modifie la couleur d'affichage de la virgule <i>dans le résultat final</i> .	
La clé (Solution)	valeur par défaut : false
affiche la solution des opérations posées.	
 La clé (CouleurSolution) modifie la couleur d'affichage des chiffres composant la solution.	valeur par défaut : red

<pre>\Multiplication[CouleurVirgule=black, CouleurCadre=LightGreen]{1.20}{3.5}</pre>	$\begin{array}{r} 1,2 \\ \times 3,5 \\ \hline \\ \\ \hline 0,00 \end{array}$
--	--

<pre>\Multiplication[Solution]{1.20}{3.5}</pre>	$\begin{array}{r} 1,2 \\ \times 3,5 \\ \hline 60 \\ 36 \\ \hline 4,20 \end{array}$
---	--

<pre>\Addition[Solution]{1897}{1255}</pre>	$\begin{array}{r} 1\ 1\ 1 \\ 1\ 8\ 9\ 7 \\ + 1\ 2\ 5\ 5 \\ \hline 3\ 1\ 5\ 2 \end{array}$
--	---

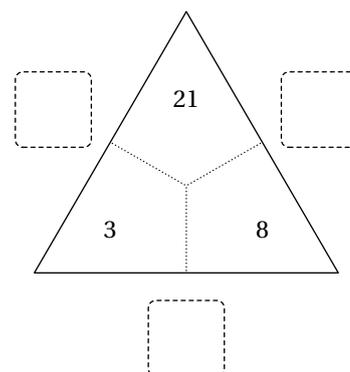
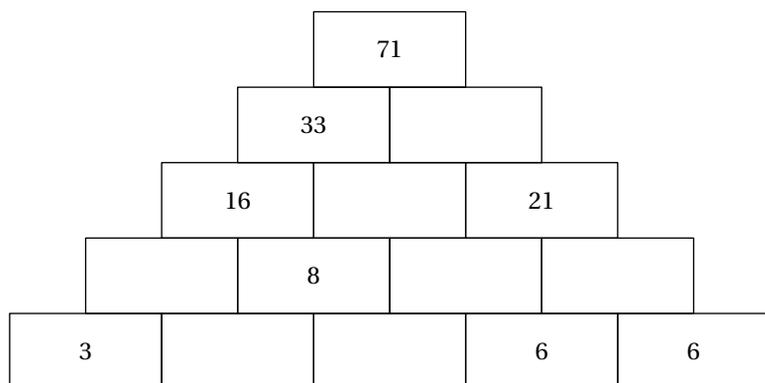
<pre>\Soustraction[Solution]{18}{12.97}</pre>	$\begin{array}{r} 1\ 8,0\ 10 \\ - 1\ 12,9\ 7 \\ \hline 5,0\ 3 \end{array}$
---	--

`\DivisionD[Solution]{79}{40}`

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 40 \\ \hline 390 \\ - 360 \\ \hline 300 \\ - 280 \\ \hline 200 \\ - 200 \\ \hline 0 \end{array} \quad \begin{array}{r} 40 \\ \hline 1.975 \end{array}$$

32 Pyramide de nombre

La commande `\PyramideNombre` permet de construire une de ces deux pyramides de nombres :



Elle a la forme suivante :

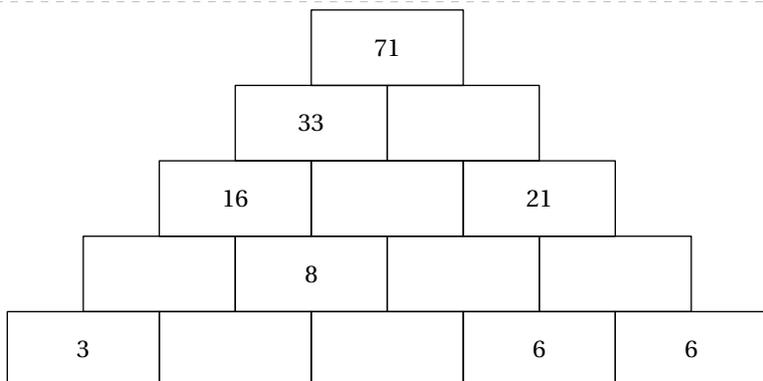
```
\PyramideNombre[⟨clés⟩]{c1,c2...}
```

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 cases⁵⁰.

```
% Le symbole ~ est utilisé pour créer des cases vides.
```

```
\PyramideNombre{3,~,~,6,6,~,8,~,~,16,~,21,33,~,71}
```



La clé (Étages)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre d'étages de la pyramide.

```
% Une pyramide vide.
```

```
\PyramideNombre[Étages=3]{}
```

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2cm

modifie la largeur des cases de la pyramide.

La clé (Hauteur)

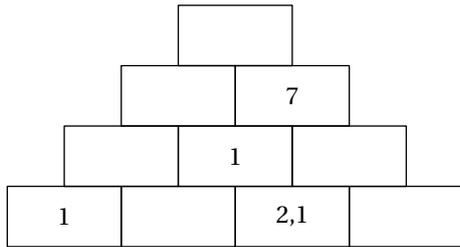
valeur par défaut : 1cm

modifie la hauteur des cases de la pyramide.

50. Si ce n'est pas le cas, un avertissement sera indiqué.

% Le formatage des nombres n'est pas implanté.

```
\PyramideNombre[Etages=4,Hauteur=8mm,Largeur=1.5cm]{1,~, \num{2.1},~,~,1,~,~,7,~}
```



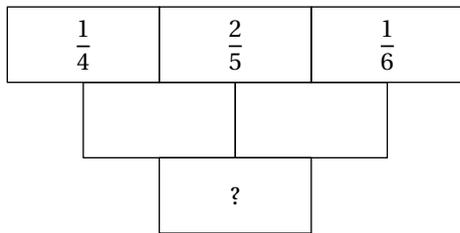
Enfin, on peut vouloir « inverser » le sens de la pyramide.

La clé (Inverse)

valeur par défaut : false

inverse le sens de la pyramide.

```
\PyramideNombre[Etages=3,Inverse]{\dfrac{1}{4},\dfrac{2}{5},\dfrac{1}{6},~,~,?}
```



Pour tous les types de pyramides, on peut colorer des cases avec une *unique* couleur.

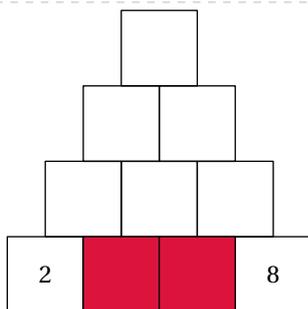
Pour cela, on utilisera le symbole * (pour indiquer que la case en question est colorée) et la clé suivante.

La clé (Couleur)

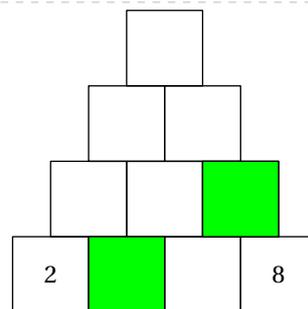
valeur par défaut : Crimson

modifie la couleur utilisée pour colorer des cases. Le contenu d'une case colorée commencera par *.

```
\PyramideNombre[Etages=4,Largeur=1cm]{2,*~,*,8,~,~,~,~,~}
```



```
\PyramideNombre[Etages=4,Largeur=1cm,Couleur=green]{2,*~,~,8,~,~,*,~,~}
```



Lorsqu'on voudra présenter la solution d'une pyramide, on pourra utiliser la clé suivante.

La clé (CouleurNombre)	valeur par défaut : blue
modifie la couleur utilisée pour afficher le contenu des cases. Le contenu d'une case au contenu coloré commencera par !.	

```
\PyramideNombre [Etages=5,Largeur=1cm,
  Hauteur=6mm] {%
  ~,~,~,~,3,%
  12,~,14,~,%
  ~,~,~,%,
  ~,49,%
  101%
}
```

101
 49
 12 14
 3

```
\PyramideNombre [Etages=5,Largeur=1cm,
  Hauteur=6mm,CouleurNombre=red] {%
  !8,!4,!9,!5,3,%
  12,!13,14,!8,%
  !25,!27,!22,%
  !52,49,%
  101%
}
```

101
 52 49
 25 27 22
 12 13 14 8
 8 4 9 5 3

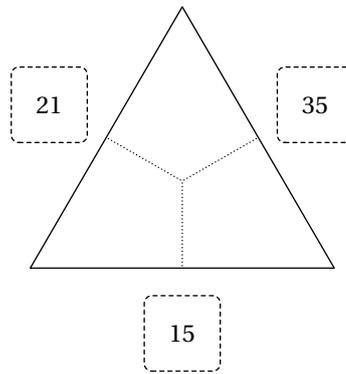
Pour obtenir les pyramides multiplicatives, on utilisera la clé suivante.

La clé (Multiplication)	valeur par défaut : false
modifie l'apparence de la pyramide.	
<input type="checkbox"/> La clé (Cote) modifie la longueur du côté du triangle équilatéral.	valeur par défaut : 4cm
<input type="checkbox"/> La clé (Produit) affiche les produits dans les cases concernées <i>sans afficher les facteurs utilisés</i> .	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Aide) affiche les flèches aidant à la compréhension.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Solution) affiche à la fois les facteurs et les produits.	valeur par défaut : false
! Ce sont les seules clés disponibles pour les pyramides multiplicatives. !	

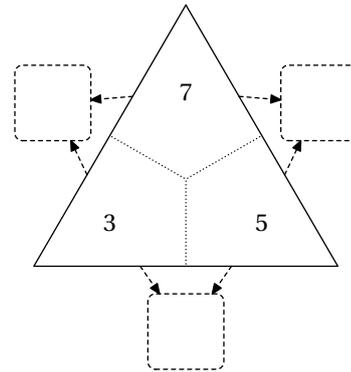
```
\PyramideNombre [Multiplication]{3,5,7}
```

7
 3 5
 (empty boxes)

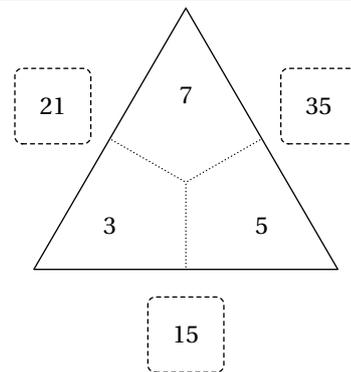
`\PyramideNombre[Multiplication,Produit]{3,5,7}`



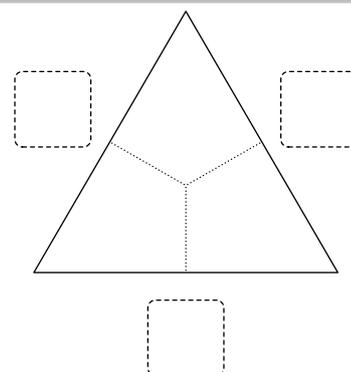
`\PyramideNombre[Multiplication,Aide]{3,5,7}`



`\PyramideNombre[Multiplication,Solution]{3,5,7}`



`\PyramideNombre[Multiplication]{}`



33 Programme de calcul

La commande `\ProgCalcul` permet d'afficher un programme de calcul dans un style choisi ou une suite de calculs associée au programme choisi⁵¹.

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[⟨clés⟩]{i1, i2...}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- i1, i2... indiquent les instructions du programme de calcul.

Selon les clés choisies, une attention toute particulière sera portée sur l'écriture de ces instructions.

<pre>% Par défaut, la commande \ProgCalcul affiche % la suite de calculs associée au programme % de calcul choisi. \ProgCalcul{7,+2 *3 +3**2}</pre>	$7 \xrightarrow{+2} 9 \xrightarrow{\times 3} 27 \xrightarrow{+3^2} 36$
---	--

La clé (Direct) valeur par défaut : true
indique si le calcul se fait de manière directe ou indirecte.

<pre>\ProgCalcul[Direct=false]{7,+2 *3 +3**2}</pre>	$7 \xleftarrow{+2} 9 \xleftarrow{+3} 27 \xleftarrow{+3^2} 36$
---	---

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.

<pre>\ProgCalcul[Direct=false]{7,++2 *3 ++3**2}</pre>	$7 \xleftarrow{-2} 9 \xleftarrow{+3} 27 \xleftarrow{-3^2} 36$
---	---

La clé (Ecart) valeur par défaut : 2em
modifie la distance horizontale entre deux calculs consécutifs.

<pre>\ProgCalcul[Ecart=4em]{7,+2 *3 +3**2}</pre>	$7 \xrightarrow{+2} 9 \xrightarrow{\times 3} 27 \xrightarrow{+3^2} 36$
--	--

51. 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.

```
\ProgCalcul[SansCalcul]{\dfrac{1}{7},+2 *3 +3**2,
\dfrac{15}{7} \dfrac{45}{7} \dfrac{108}{7}}
```

$$\frac{1}{7} \xrightarrow{+2} \frac{15}{7} \xrightarrow{\times 3} \frac{45}{7} \xrightarrow{+3^2} \frac{108}{7}$$

La clé (SansCalcul) est incompatible avec la clé (Direct).

La clé (Enonce⁵²)

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

52. Sur une idée et une programmation de Thomas DEHON.

```

\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 `TeX 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]{%
Ajouter 2, Multiplier par 3, Ajouter le carré de 3%
$% à remarquer !
7,+2 *3 +3**2}
```

1. Choisir un nombre	7
2. Ajouter 2	9
3. Multiplier par 3	27
4. Ajouter le carré de 3	36

```
\setlist[enumerate]{leftmargin=2mm,label=$\star$}
\ProgCalcul[Application,Details]{%
Ajouter 2, Multiplier par 3, Ajouter le carré de 3%
$% à remarquer !
-1,+2 *3 +3**2}
```

★ Choisir un nombre	-1
★ Ajouter 2	$(-1) + 2 = 1$
★ Multiplier par 3	$1 \times 3 = 3$
★ Ajouter le carré de 3	$3 + 3^2 = 12$

```
\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	$(n + 2) \times 3$
4. Ajouter le carré de 3	$(n + 2) \times 3 + 3^2$

34 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 décomposition⁵³.

Elle a la forme suivante :

`\Decomposition[⟨clés⟩]{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 `(TableauVide)`

valeur par défaut : false

permet de faire compléter par les élèves eux-mêmes

`\Decomposition[TableauVide]{150}`

$$150 =$$

$$150 =$$

$$150 =$$

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.

`\Decomposition[TableauVertical]{150}`

150	2
75	3
25	5
5	5
1	

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.

53. Pour ces arbres, le nombre entier est limité à 4 096, limite de METAPOST...

```
\Decomposition[TableauVerticalVide]{150}
```

150
.....
.....
.....
.....

```
\Decomposition[TableauVerticalVide,Dot={}]{150}
```

150	
-----	--

La clé (Potence)  valeur par défaut : false
écrit la décomposition sous la forme d'une suite de « divisions ».

```
\Decomposition[Potence]{150}
```

	$ \begin{array}{r} 150 \quad \quad 2 \\ \hline 75 \quad \quad 3 \\ \hline 25 \quad \quad 5 \\ \hline 5 \quad \quad 5 \\ \hline 1 \end{array} $
--	--

La clé (Exposant) valeur par défaut : false
écrit *uniquement* la décomposition du nombre entier considéré en utilisant *éventuellement* les puissances.

```
\Decomposition[Exposant]{150}
```

	$2 \times 3 \times 5^2$
--	-------------------------

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.

 La clé **(Nombre)** n'est pas disponible avec les clés **(TableauVertical)** et **(Potence)**  

`\Decomposition[Nombre=8]{120}`

$$120 = 8 \times 15$$

$$120 = 2 \times 4 \times 3 \times 5$$

$$120 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 5$$

`\Decomposition[Nombre=4]{120}`

$$120 = 4 \times 30$$

$$120 = 2 \times 2 \times 2 \times 15$$

$$120 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 5$$

`\Decomposition[Nombre=12]{120}`

$$120 = 12 \times 10$$

$$120 = 2 \times 6 \times 2 \times 5$$

$$120 = 2 \times 2 \times 3 \times 2 \times 5$$

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)

valeur par défaut : false

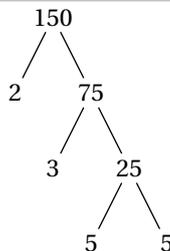
trace un arbre de décomposition *simple*.

 **La clé (Entoure)**

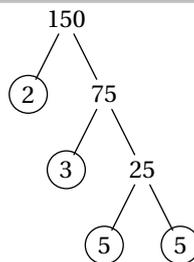
entoure les nombres premiers de la décomposition.

valeur par défaut : false

`\Decomposition[Arbre]{150}`



`\Decomposition[Arbre,Entoure]{150}`



La clé (ArbreComplet)

valeur par défaut : false

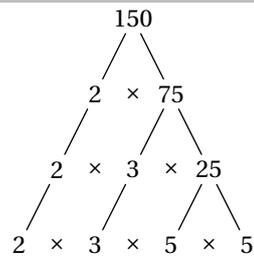
trace un arbre *complet* de décomposition, plus lisible pédagogiquement.

 **La clé (Entoure)**

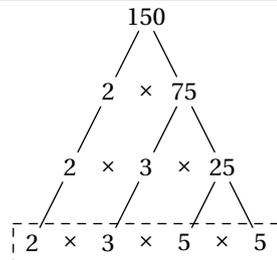
entoure la décomposition finale.

valeur par défaut : false

```
\Decomposition[ArbreComplet]{150}
```



```
\Decomposition[ArbreComplet,Entoure]{150}
```

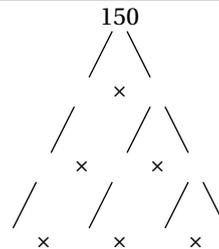


La clé (ArbreVide)

valeur par défaut : false

permet de créer une structure vide déjà préparée.

```
\Decomposition[ArbreVide]{150}
```



La clé (ArbreDessine)

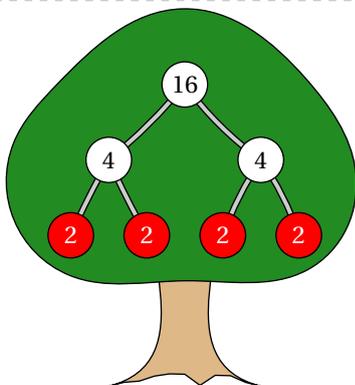
valeur par défaut : false

met un peu de fun dans la décomposition. 😊

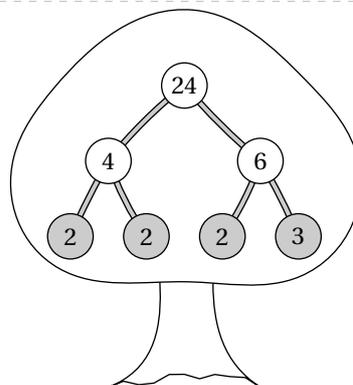
- La clé (Nombre)**
impose le premier facteur (obligatoire).
- La clé (Impression)**
modifie les couleurs pour l'impression.

valeur par défaut :
valeur par défaut : false

```
\Decomposition[ArbreDessine,Nombre=4]{16}
```



```
\Decomposition[ArbreDessine,Nombre=4,Impression]{24}
```



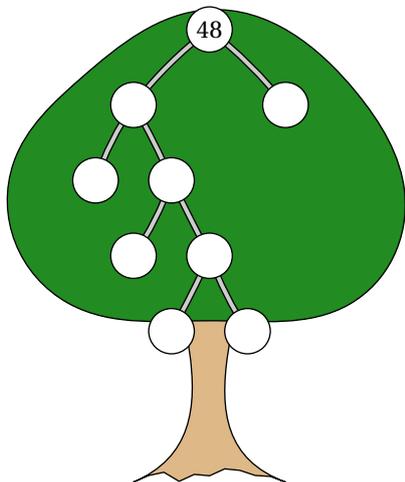
La clé (ArbreDessineVide)

valeur par défaut : false

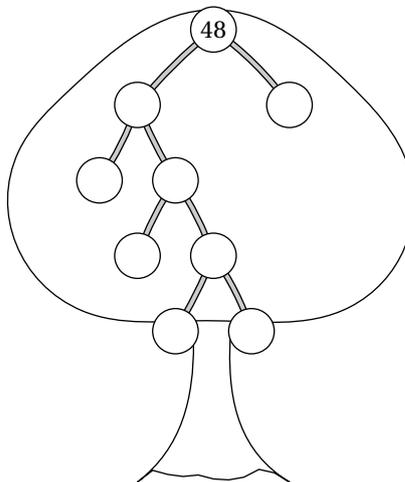
met un peu de fun dans la décomposition. 😊

Les clés (Nombre) et (Impression) sont également disponibles pour la clé (ArbreDessineVide).

```
\Decomposition[ArbreDessineVide,Nombre=16]{48}
```



```
\Decomposition[ArbreDessineVide,Nombre=16,Impression]{48}
```



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 :
`\begin{center}`
`\Decomposition[DiviseursT]{999}`.
`\end{center}`

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`.

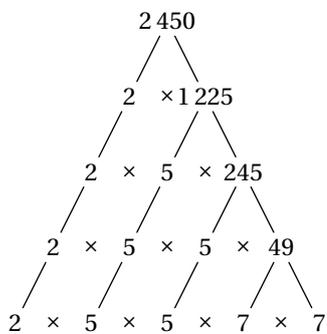
Écrire la décomposition en produit de facteurs premiers du nombre `\num{2450}`.

```

\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 :

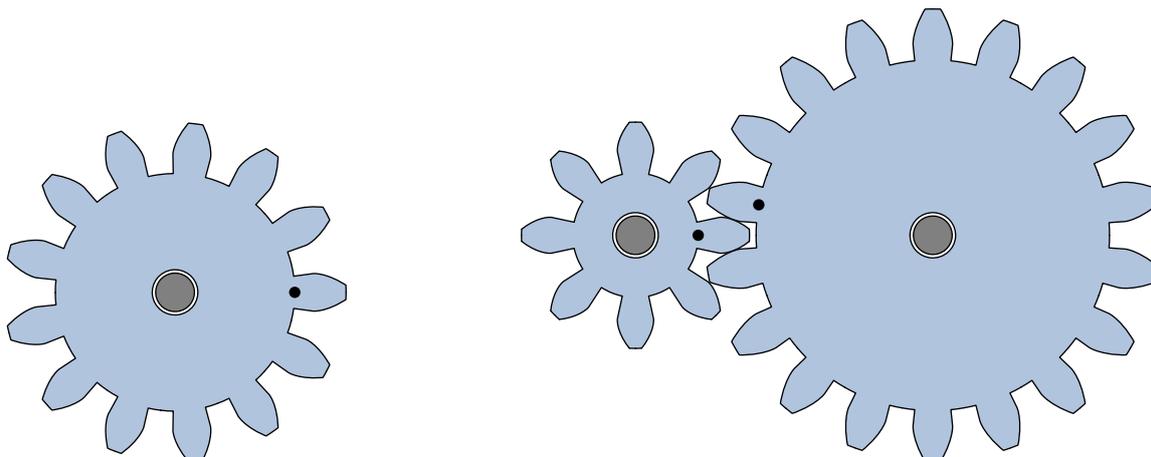
$$\begin{aligned}
 2450 &= 2 \times 1\,225 \\
 2450 &= 2 \times 5 \times 245 \\
 2450 &= 2 \times 5 \times 5 \times 49 \\
 2450 &= 2 \times 5 \times 5 \times 7 \times 7
 \end{aligned}$$

Par conséquent, on écrit :

$$2450 = 2 \times 5^2 \times 7^2$$

35 Des engrenages

La commande `\Engrenages` permet de tracer une représentation d'engrenages⁵⁴ telle que celles-ci :



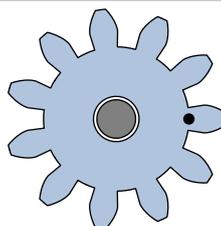
Elle a la forme suivante :

```
\Engrenages [<clés>] {m1/z1 , m2/z2 . . . }
```

où

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande ;
- `m1/z1 , m2/z2 . . .` sont respectivement le module (`m1`) et le nombre de dents (`z1`) de la première roue dentée, le module (`m2`) et le nombre de dents (`z2`) de la deuxième roue dentée...

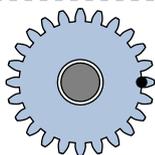
```
\Engrenages{0.75/11}
```



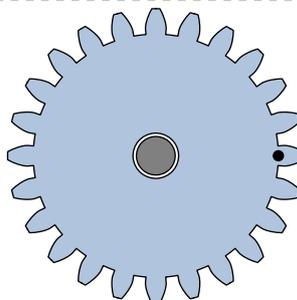
Le module d'une roue dentée est normalisé. Voici les premières valeurs⁵⁵ :

0,06	0,08	0,1	0,12	0,15	0,2	0,25	0,3	0,4	0,5
0,75	1	1,25	1,5	2	2,5	3	4	5	6

```
\Engrenages{0.25/24}
```



```
\Engrenages{0.5/24}
```



54. Le profil des dents est en développante de cercles.

55. D'après <https://eduscol.education.fr/sti/sites/eduscol.education.fr.sti/files/ressources/pedagogiques/9159/9159-engrenages-conditions-dengrenement-et-procedes-dobtention-ensps.pdf>.



Deux roues dentées ne peuvent engrener que si les modules sont identiques.

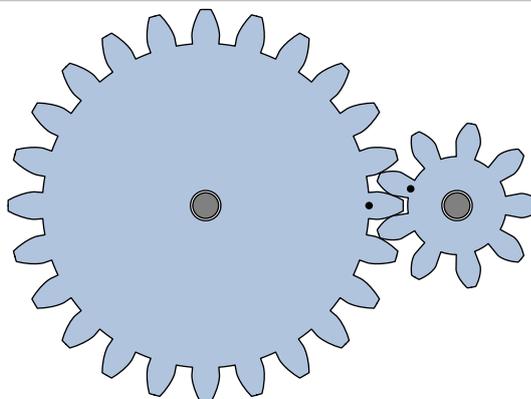


La clé (Unite)

valeur par défaut : 3 mm

modifie l'unité de longueur des tracés.

```
\Engrenages[Unite=2mm]{1/24,1/9}
```

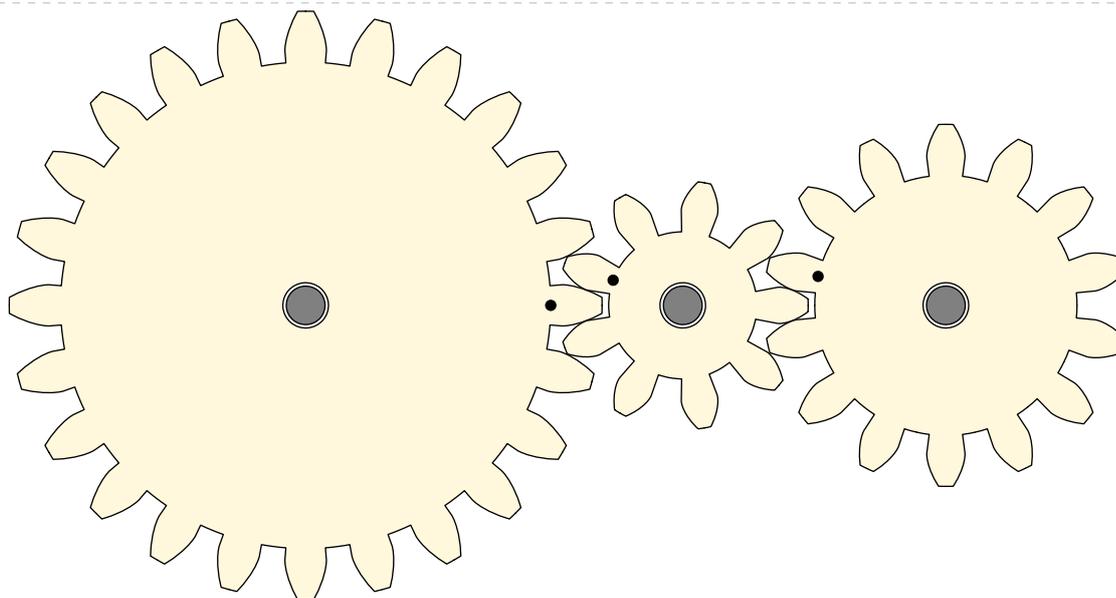


La clé (Couleur)

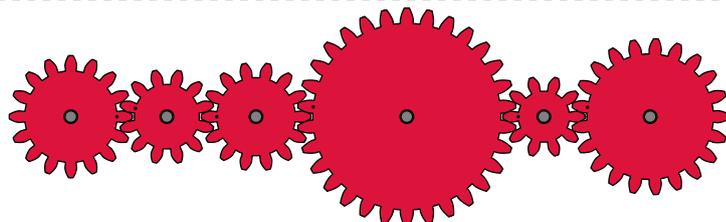
valeur par défaut : LightSteelBlue

modifie la couleur de remplissage des engrenages.

```
\Engrenages[Couleur=Cornsilk]{1/24,1/9,1/14}
```



```
\Engrenages[Unite=0.9mm,Couleur=Crimson]{1/16,1/12,1/14,1/30,1/10,1/21}
```

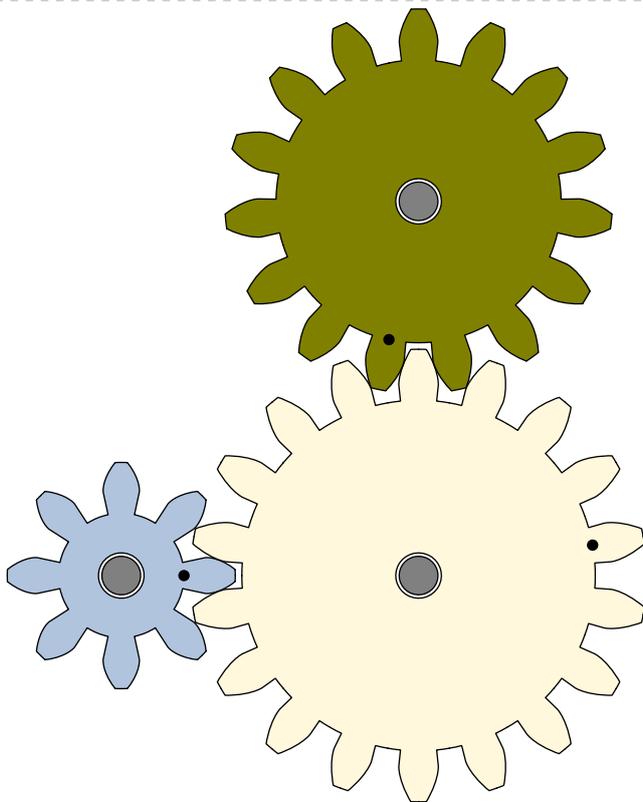


Pour donner un peu de diversité (outre le nombre de dents et le module), on peut utiliser METAPOST :

```
% Compilation en lualatex.

\begin{mplibcode}
  input PfCEngrenages;

  u:=3mm;
  CouleurEngrenage:=LightSteelBlue;
  trace Engrenage(1,8,(0,0));
  CouleurEngrenage:=Cornsilk;
  trace rotation(Engrenage(1,18,u*(Entraxe(8,18),0)),u*(Entraxe(8,18),0),360/(2*18));
  CouleurEngrenage:=Olive;
  trace rotation(Engrenage(1,15,u*(Entraxe(8,18),Entraxe(18,15))),u*(Entraxe(8,18),
    Entraxe(18,15)),-90-(360/(2*15)));
\end{mplibcode}
```



36 La représentation graphique de fractions

La commande `\Fraction` permet de représenter une fraction par un « schéma ». Elle a la forme suivante :

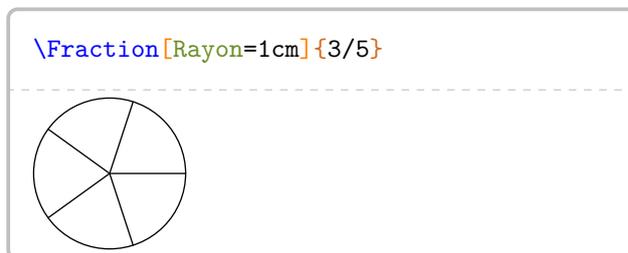
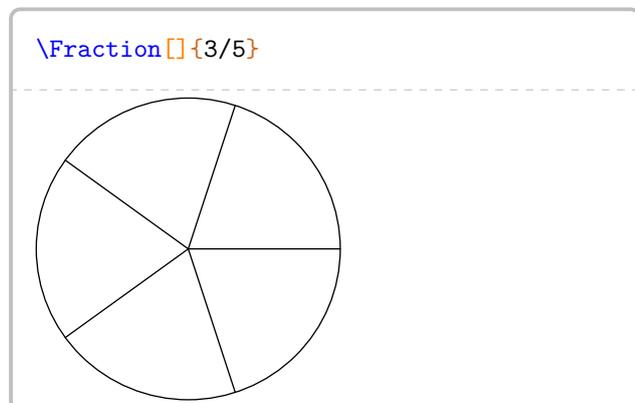
`\Fraction` [`<clés>`] {`a/b`}

où

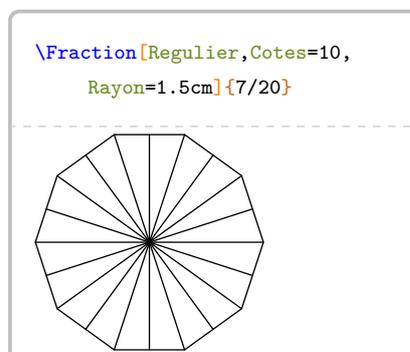
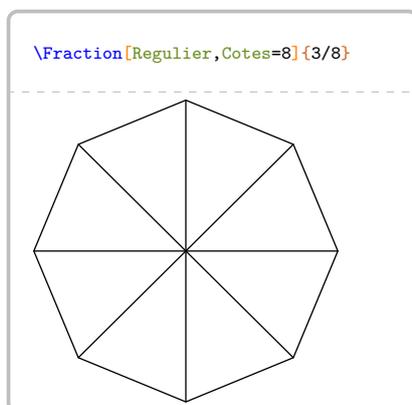
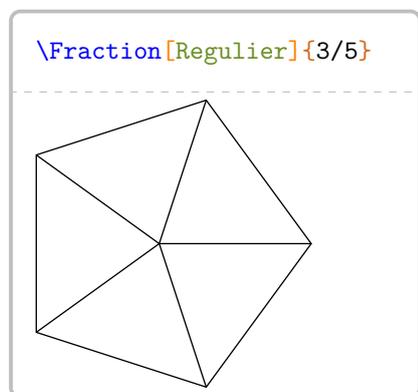
- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `a` est le numérateur et `b` le dénominateur de la fraction considérée.

Grâce à cette commande, l'enseignant peut proposer un schéma « vide » grâce aux clés de mise en forme ci-dessous.

La clé (Disque)	valeur par défaut : <code>true</code>
dessine un schéma sous forme de disque.	
 La clé (Rayon) modifie le rayon du disque.	valeur par défaut : <code>2 cm</code>



La clé (Regulier)	valeur par défaut : <code>false</code>
dessine un schéma sous forme de polygone régulier.	
 La clé (Cotes) spécifie le nombre de côtés du polygone régulier utilisé.	valeur par défaut : <code>5</code>
 La clé (Rayon) modifie le rayon du cercle circonscrit au polygone régulier utilisé.	valeur par défaut : <code>2 cm</code>



La clé (Segment)

valeur par défaut : false

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.

 **La clé (Longueur)**

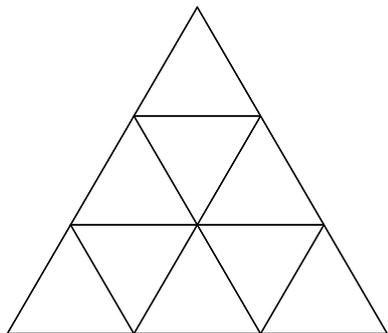
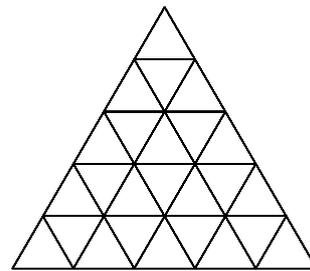
modifie la longueur du côté du triangle équilatéral.

valeur par défaut : 5 cm

 **La clé (Parts)**

indique le partage des côtés du triangle équilatéral.

valeur par défaut : 3

`\Fraction[Triangle]{2/9}``\Fraction[Triangle,Longueur=4cm,Parts=5]{15/25}`**La clé (Rectangle)**

valeur par défaut : false

dessine un schéma sous forme de rectangle.

 **Les clés (Longueur)/(Largeur)**

modifie la longueur / la largeur du rectangle.

valeur par défaut : 5 cm / 2 cm

 **La clé (Multiple)**

indique le partage de la « largeur » du rectangle.

valeur par défaut : 1

`\Fraction[Rectangle]{3/5}``\Fraction[Rectangle,Longueur=3cm,%
Largeur=1.5cm]{3/5}`

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 : 1×12 ou 4×3 ou... On utilise alors la clé **(Multiple)**.

`\Fraction[Rectangle,Multiple=3]{9/12}`

`\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.	
<input type="checkbox"/> La clé (Couleur) modifie la couleur utilisée pour indiquer la réponse.	valeur par défaut : green
<input type="checkbox"/> La clé (Hachures) ⁵⁶ hachure la réponse au lieu de la colorier.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Epaisseur) modifie le coefficient d'agrandissement (réduction) de la taille utilisée par METAPOST pour tracer les hachures.	valeur par défaut : 1

! Si on choisit la clé **(Couleur)**, 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)... ⁵⁷ **!**

`\Fraction[Reponse]{3/5}`

`\Fraction[Segment,Reponse,Longueur=4cm]{3/5}`

`\Fraction[Regulier,Reponse]{3/5}`

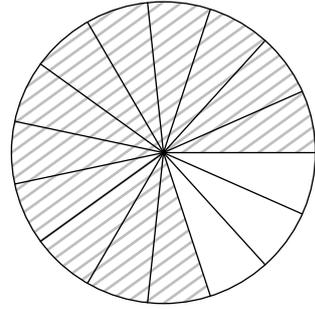
`\Fraction[Rectangle,Multiple=3,Reponse]{9/12}`

`\Fraction[Rectangle,Multiple=4,Reponse]{9/12}`

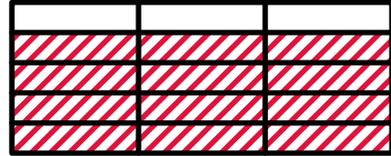
56. Suite à un échange avec Éric ELTER qui a soulevé le problème d'impression lié à la couleur et celui des élèves à handicap visuel.

57. Le package METAPOST [PfCSvgnames.mp](http://www.meta-post.com/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 521.

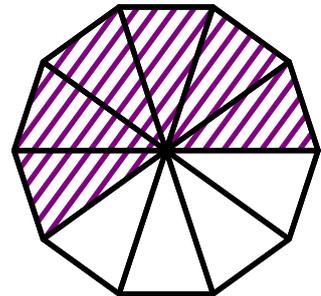
`\Fraction[Hachures,Reponse,Couleur=0.75white]{12/15}`



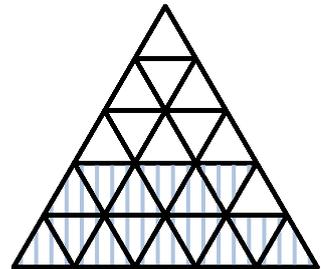
`\Fraction[Hachures,Reponse,Couleur=Crimson,Rectangle,Multiple=5,Epaisseur=2]{12/15}`



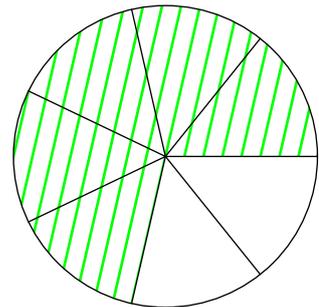
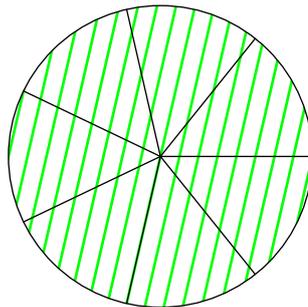
`\Fraction[Hachures,Reponse,Couleur=Purple,Cotes=10,Regulier,Epaisseur=2]{6/10}`



`\Fraction[Triangle,Longueur=4cm,Parts=5,Reponse,Hachures,Couleur=LightSteelBlue,Epaisseur=1.5]{15/25}`



`\Fraction[Reponse,Hachures]{12/7}`



37 Décomposer une fraction décimale

La commande `\FractionDecimale` permet d'écrire une décomposition d'une fraction décimale. Elle a la forme suivante :

`\FractionDecimale` [`<clés>`] {`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.

`\[\frac{125}{100}=\FractionDecimale{125/100}\]`

$$\frac{125}{100} = 1 + \frac{25}{100}$$

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.

`\[\frac{\num{1205}}{100}=\FractionDecimale[Complete]{1205/100}\]`

$$\frac{1205}{100} = 12 + \frac{0}{10} + \frac{5}{100}$$

La clé `(SansZero)`

valeur par défaut : `false`

écrit la décomposition de la partie décimale sans les zéros « inutiles ».

`\[\frac{\num{1205}}{100}=\FractionDecimale[SansZero]{1205/100}\]`

$$\frac{1205}{100} = 12 + \frac{5}{100}$$

`\[\frac{309}{\num{1000}}=\FractionDecimale[SansZero]{309/1000}\]`

$$\frac{309}{1000} = \frac{3}{10} + \frac{9}{1000}$$

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 pointillés.

 La clé `(Longueur)` (valeur par défaut : 1 cm) modifie la longueur totale des pointillés.

Les clés `(SansZero)` et `(Complete)` sont disponibles également avec la clé `(Remediation)`.

`\[\frac{\num{92405}}{100}=\FractionDecimale[Complete,Remediation]{92405/100}\]`

$$\frac{92405}{100} = \text{-----} + \frac{\text{-----}}{10} + \frac{\text{-----}}{100}$$

38 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[⟨clés⟩]{a}{b}`

où

- $\langle \text{clés} \rangle$ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a et b sont les nombres entiers relatifs considérés (paramètres obligatoires).

`\Simplification{125}{45}`

$$\frac{25}{9}$$

`\frac{-125}{45}=\Simplification{-125}{45}`

$$\frac{-125}{45} = \frac{-25}{9}$$

`\[\frac{-125}{-45}=\Simplification{-125}{-45}\]`

$$\frac{-125}{-45} = \frac{25}{9}$$

`\[\frac{125}{-45}=\Simplification{125}{-45}\]`

$$\frac{125}{-45} = \frac{-25}{9}$$

La clé (Details)

valeur par défaut : false

écrit le détail de la simplification. Celle-ci se fait avec le PGCD des deux nombres.

`\[\frac{125}{45}=\Simplification[Details]{125}{45}\]`

$$\frac{125}{45} = \frac{125_{\div 5}}{45_{\div 5}}$$

`\[\frac{125}{-45}=\Simplification[Details]{125}{-45}\]`

$$\frac{125}{-45} = \frac{-125_{\div 5}}{45_{\div 5}}$$

La clé (All)

valeur par défaut : false

affiche le détail de la simplification *et* la simplification elle-même.

`\[\frac{125}{45}=\Simplification[All]{125}{45}\]`

$$\frac{125}{45} = \frac{125_{\div 5}}{45_{\div 5}} = \frac{25}{9}$$

`\[\frac{-125}{-45}=\Simplification[All]{-125}{-45}\]`

$$\frac{-125}{-45} = \frac{125_{\div 5}}{45_{\div 5}} = \frac{25}{9}$$

`\[\frac{125}{-45}=\Simplification[All]{125}{-45}\]`

$$\frac{125}{-45} = \frac{-125_{\div 5}}{45_{\div 5}} = \frac{-25}{9}$$

On peut « améliorer » la décomposition de la simplification en utilisant la commande `\Simplification` couplée à la commande `\Decomposition` des nombres premiers :

```
\[\frac{\num{1320}}{\num{1248}}=\frac{\Decomposition[Longue]{1320}}{\Decomposition[Longue]{1248}}=\Simplification{1320}{1248}\]
```

$$\frac{1320}{1248} = \frac{2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 5 \times 11}{2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 13} = \frac{55}{52}$$

On peut aussi écrire 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.

🔗 **La clé (Couleur)** (valeur par défaut : black) modifie la couleur de chaque diviseur commun.

🔗 **La clé (Nombre)** (valeur par défaut : black) permet d'imposer le premier diviseur commun.

```
\[\frac{\num{15}}{\num{105}}=\Simplification[Longue]{15}{105}\]
```

$$\frac{15}{105} = \frac{5 \times 3}{35 \times 3} = \frac{5}{35} = \frac{1 \times 5}{7 \times 5} = \frac{1}{7}$$

```
\[\frac{\num{1320}}{\num{1248}}=\Simplification[Longue]{1320}{1248}\]
```

$$\frac{1320}{1248} = \frac{660 \times 2}{624 \times 2} = \frac{660}{624} = \frac{330 \times 2}{312 \times 2} = \frac{330}{312} = \frac{165 \times 2}{156 \times 2} = \frac{165}{156} = \frac{55 \times 3}{52 \times 3} = \frac{55}{52}$$

```
\[\frac{15}{105}=\Simplification[Longue,Debut,Couleur=Crimson]{15}{105}\]
```

$$\frac{15}{105} = \frac{3 \times 5}{3 \times 35} = \frac{5}{35} = \frac{5 \times 1}{5 \times 7} = \frac{1}{7}$$

```
\[\frac{15}{105}=\Simplification[Longue,Debut,Couleur=Purple,Nombre=5]{15}{105}\]
```

$$\frac{15}{105} = \frac{5 \times 3}{5 \times 21} = \frac{3}{21} = \frac{3 \times 1}{3 \times 7} = \frac{1}{7}$$

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}
```

$$\frac{5}{9} = \frac{5 \times 8}{9 \times 8} = \frac{40}{72}$$

```
\[\Simplification[Contraire=10]{5}{9}\]
```

$$\frac{5}{9} = \frac{5 \times 10}{9 \times 10} = \frac{50}{90}$$

Enfin, on peut vouloir présenter la simplification comme en classe de 6^e.

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

- a1, a2 sont les numérateurs respectifs de la première fraction et de la deuxième fraction;
- b1, b2 sont les dénominateurs respectifs de la première fraction et de la deuxième fraction;
- f1, f2 sont les annotations à mettre sur les flèches utilisées.

```
\[\Simplification[Fleches]{%  
  110/\tiny$\div10$/\dots}{%  
  30/\tiny$\div\dots$/3}
```

```
\]
```

$$\frac{110}{30} = \frac{\dots}{3}$$

39 Les opérations sur les fractions



Cette commande s'utilise dans tous les modes.



Pour effectuer les calculs élémentaires sur les fractions, le package `ProfCollege` dispose des commandes suivantes :

```
\AddFraction[⟨clés⟩][etape]{a/b}{c/d}
```

```
\SousFraction[⟨clés⟩][etape]{a/b}{c/d}
```

```
\MulFraction[⟨clés⟩][etape]{a/b}{c/d}
```

```
\DivFraction[⟨clés⟩][etape]{a/b}{c/d}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `etape` est le numéro de l'étape dans le calcul du résultat;
- `a/b` et `c/d` sont les nombres relatifs en écritures fractionnaires dont on veut effectuer la somme ou la différence ou le produit ou le quotient.

```
\AddFraction{12/5}{5/4}
```

```
$_SousFraction{5/17}{6/11}$
```

```
\[\MulFraction{5/6}{-2/7}\]
```

```
% Les nombres entiers sont acceptés.
```

```
\[\DivFraction{3}{7/11}\]
```

$$\frac{12}{5} + \frac{5}{4}$$

$$\frac{5}{17} - \frac{6}{11}$$

$$\frac{5}{6} \times \frac{-2}{7}$$

$$3 \div \frac{7}{11}$$

Les étapes sont détaillées à la page suivante.



Dans certains cas, certaines étapes pourront (ou devront) ne pas être écrites.



```

\begin{align*}
% On écrit l'addition.
A&=\AddFraction{7/10}{5/6}\\
% On indique la mise au dénominateur commun.
A&=\AddFraction[] [1]{7/10}{5/6}\\
% On écrit avec le même dénominateur.
A&=\AddFraction[] [2]{7/10}{5/6}\\
% On effectue la somme.
A&=\AddFraction[] [3]{7/10}{5/6}\\
% On simplifie.
A&=\AddFraction[] [4]{7/10}{5/6}
\end{align*}

```

$$\begin{aligned}
 A &= \frac{7}{10} + \frac{5}{6} \\
 A &= \frac{7 \times 3}{10 \times 3} + \frac{5 \times 5}{6 \times 5} \\
 A &= \frac{21}{30} + \frac{25}{30} \\
 A &= \frac{46}{30} \\
 A &= \frac{23}{15}
 \end{aligned}$$

```

\begin{align*}
% On écrit la soustraction.
A&=\SousFraction{7/12}{11/15}\\
% On indique la mise au dénominateur commun.
A&=\SousFraction[] [1]{7/12}{11/15}\\
% On écrit avec le même dénominateur.
A&=\SousFraction[] [2]{7/12}{11/15}\\
% On effectue la différence.
A&=\SousFraction[] [3]{7/12}{11/15}\\
% On simplifie.
A&=\SousFraction[] [4]{7/12}{11/15}
\end{align*}

```

$$\begin{aligned}
 A &= \frac{7}{12} - \frac{11}{15} \\
 A &= \frac{7 \times 5}{12 \times 5} - \frac{11 \times 4}{15 \times 4} \\
 A &= \frac{35}{60} - \frac{44}{60} \\
 A &= \frac{-9}{60} \\
 A &= \frac{-3}{20}
 \end{aligned}$$

```

\begin{align*}
% On écrit la multiplication.
A&=\MulFraction{-7/12}{8/9}\\
% On "effectue" le produit.
A&=\MulFraction[] [1]{-7/12}{8/9}\\
% On écrit la (les) décomposition(s) éventuelle(s).
A&=\MulFraction[] [2]{-7/12}{8/9}\\
% On effectue la simplification.
A&=\MulFraction[] [3]{-7/12}{8/9}
\end{align*}

```

$$\begin{aligned}
 A &= \frac{-7}{12} \times \frac{8}{9} \\
 A &= \frac{-7 \times 8}{12 \times 9} \\
 A &= \frac{-2 \times 2 \times 2 \times 7}{2 \times 2 \times 3 \times 3 \times 3} \\
 A &= \frac{-14}{27}
 \end{aligned}$$

```

\begin{align*}
% On écrit la division.
A&=\DivFraction{8/-9}{7/18}\\
% On indique la transformation.
A&=\DivFraction[] [1]{8/-9}{7/18}\\
% On "effectue" le produit.
A&=\DivFraction[] [2]{8/-9}{7/18}\\
% On écrit la (les) décomposition(s) éventuelle(s).
A&=\DivFraction[] [3]{8/-9}{7/18}\\
% On effectue la simplification
A&=\DivFraction[] [4]{8/-9}{7/18}
\end{align*}

```

$$\begin{aligned}
 A &= \frac{8}{-9} \div \frac{7}{18} \\
 A &= \frac{8}{-9} \times \frac{18}{7} \\
 A &= \frac{8 \times 18}{-9 \times 7} \\
 A &= \frac{2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 3}{-3 \times 3 \times 7} \\
 A &= \frac{16}{-7}
 \end{aligned}$$

Afin « d'enchaîner » les calculs, chaque commande dispose d'une possibilité de créer une commande contenant le résultat du calcul demandé.

```

\begin{align*}
A&=\DivFraction{3/5}{9/7}+\frac{5}{6}\\
A&=\DivFraction [1]{3/5}{9/7}+\frac{5}{6}\\
A&=\DivFraction [2]{3/5}{9/7}+\frac{5}{6}\\
A&=\DivFraction [3]{3/5}{9/7}[\ResultatDiv]+\frac{5}{6}\\
A&=\AddFraction{\ResultatDiv}{5/6}\\
A&=\AddFraction [1]{\ResultatDiv}{5/6}\\
A&=\AddFraction [2]{\ResultatDiv}{5/6}\\
A&=\AddFraction [3]{\ResultatDiv}{5/6}\\
A&=\AddFraction [4]{\ResultatDiv}{5/6}
\end{align*}

```

$$A = \frac{3}{5} \div \frac{9}{7} + \frac{5}{6}$$

$$A = \frac{3}{5} \times \frac{7}{9} + \frac{5}{6}$$

$$A = \frac{3 \times 7}{5 \times 9} + \frac{5}{6}$$

$$A = \frac{3 \times 7}{3 \times 3 \times 5} + \frac{5}{6}$$

$$A = \frac{7}{15} + \frac{5}{6}$$

$$A = \frac{7_{\times 2}}{15_{\times 2}} + \frac{5_{\times 5}}{6_{\times 5}}$$

$$A = \frac{14}{30} + \frac{25}{30}$$

$$A = \frac{39}{30}$$

$$A = \frac{13}{10}$$

40 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 [<clés>]{<liste de nombres>}
```

où

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `<liste de nombres>` est donnée sous la forme :
 - $n_1/d_1, n_2/d_2 \dots$ s'il s'agit d'une liste de nombres en écritures fractionnaires
 - $n_1, n_2 \dots$ 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.
```

```
\Rangement{1.2,-3.5,4,12,3.14,0.85,0.815}
```

```
-----  
-3,5 < 0,815 < 0,85 < 1,2 < 3,14 < 4 < 12
```

```
% Par défaut, il s'agit d'un rangement de nombres décimaux dans  
% l'ordre croissant avec des inégalités strictes.
```

```
$_Rangement{-1.2,3.5,-4,-12,3.14,-0.85,0.815}$
```

```
-----  
-12 < -4 < -1,2 < -0,85 < 0,815 < 3,14 < 3,5
```

```
% Par défaut, il s'agit d'un rangement de nombres décimaux dans  
% l'ordre croissant avec des inégalités strictes.
```

```
\[\Rangement{-0.2,-25,-5,-12.003,-14.3,-8.5,-0.5}\]
```

```
-----  
-25 < -14,3 < -12,003 < -8,5 < -5 < -0,5 < -0,2
```

La clé (Decroissant)

valeur par défaut : false

donne le rangement dans l'ordre décroissant.

```
\Rangement [Decroissant]{-1.2,-3.5,4,12,3.14,-0.85,0.815}
```

```
-----  
12 > 4 > 3,14 > 0,815 > -0,85 > -1,2 > -3,5
```

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 ≤ 11,02 ≤ 11,2 ≤ 11,202 ≤ 11,22
```

La clé (Fraction)

valeur par défaut : false

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 :

`\[\Rangement[Fraction,Decroissant]{1/3,5/4,7/6,7/8,8/9}\]`

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 :

$$\frac{5}{4} > \frac{7}{6} > \frac{8}{9} > \frac{7}{8} > \frac{1}{3}$$

41 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 :

```
\Puissances{<a>}{<b>}
```

où a est une expression et b est un nombre entier relatif.

<code>\Puissances{2}{5}</code>	$2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$
<code>\$_\Puissances{(-5)}{2}\$</code>	$(-5) \times (-5)$
<code>\[\Puissances{a}{7}\]</code>	$a \times a \times a \times a \times a \times a \times a$
<code>\Puissances{5}{0}</code>	1
<code>\Puissances{4}{-3}</code>	$\frac{1}{4 \times 4 \times 4}$
<code>\Puissances{a^2}{2}</code>	$a^2 \times a^2$
$4^3 \times 4^7 = \underbrace{4 \times 4 \times 4}_{4^3} \times \underbrace{4 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4}_{4^7} = 4 \times 4 = 4^{10}$ $n^5 \times n^{-2} = n \times n \times n \times n \times n \times \frac{1}{n \times n} = n \times n \times n = n^3$	
<code>\num{3.15d-5}</code>	$3,15 \times 10^{-5}$

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 :

Partie

PROPORTIONNALITÉ

42 La proportionnalité

La commande `\Propor` permet d'afficher un tableau de proportionnalité (ou non), auquel sont associées les fonctions utiles⁵⁸ aux enseignants. Elle a la forme suivante :

`\Propor` [`<clés>`] {`<Liste des éléments par colonne>`}

où

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `<Liste des éléments par colonne>` est donnée sous la forme⁵⁹ `c1-l1 / c1-l2, c2-l1 / c2-l2...`

`\Propor`{1/2,3/5,6/9,10/11}

Grandeur A	1	3	6	10
Grandeur B	2	5	9	11

On peut le présenter également verticalement.

La clé (Vertical)

valeur par défaut : false

affiche le tableau verticalement.

`\Propor`[Vertical]{1/2,3/5,6/9,10/11}

Grandeur A	Grandeur B
1	2
3	5
6	9
10	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 (ou de la première colonne).

La clé (GrandeurB)

valeur par défaut : Grandeur B

modifie la légende de la deuxième ligne (ou de la deuxième colonne).

```
\begin{center}
  \Propor [GrandeurA=Temps (s),GrandeurB=Distance ({\Lg[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 défaut*, des nombres. On peut inclure d'autres types d'expressions.

58. Flèches de définition; de linéarité; du coefficient de proportionnalité.

59. `c1` colonne 1; `l1` ligne 1...

La clé (Math)

valeur par défaut : false

permet d'inscrire des éléments mathématiques dans le tableau.



Dans ce cas, le formatage des nombres n'est pas mis en place... On utilise donc `\num{3.5}`.



```
\Propor[Math,GrandeurA=Rayon (\Lg{}),
GrandeurB=Périmètre (\Lg{})]{1/$2\pi$
,4/$8\pi$,5/$10\pi$}
```

Rayon (cm)	1	4	5
Périmètre (cm)	2π	8π	10π

```
\Propor[Math,Vertical,Largeur=3cm,
GrandeurA=Rayon (\Lg{}),GrandeurB=
Périmètre (\Lg{})]{1/$2\pi$,4/$8\pi$,
5/$10\pi$}
```

Rayon (cm)	Périmètre (cm)
1	2π
4	8π
5	10π

La clé (Stretch)

valeur par défaut : 1

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

modifie la largeur des colonnes « numériques » du tableau.

```
% Pas terrible.
\Propor[Math]{\num{125000}/\dots,\dots/
\num{51000000}}
```

Grandeur A	125 000	...
Grandeur B	...	51 000 000

```
% C'est mieux.
\Propor[Math,Largeur=1.75cm]{\num{125000}
/\dots,\dots/\num{51000000}}
```

Grandeur A	125 000	...
Grandeur B	...	51 000 000

La clé (CouleurTab)

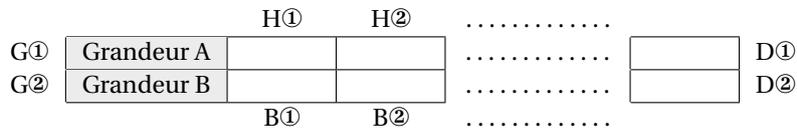
valeur par défaut : gray!15

modifie la couleur de la première colonne du tableau.

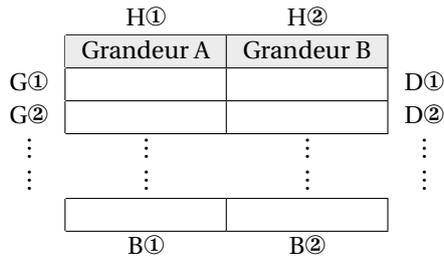
`\Propor[CouleurTab=Cornsilk]{2/5,3/10,7/35}`

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 :



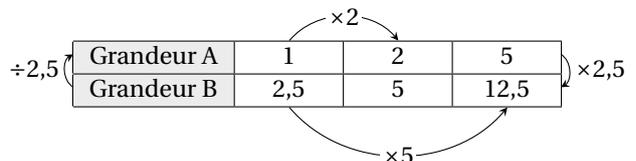
ou pour les tableaux verticaux :



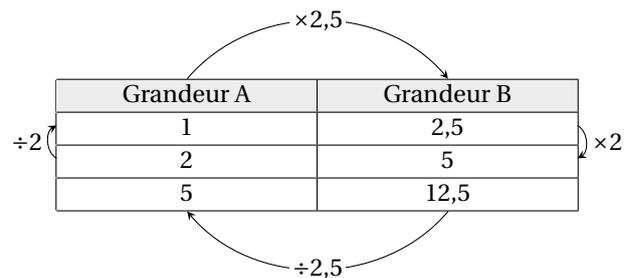
On dispose alors des *commandes*⁶⁰ suivantes permettant de relier ces marqueurs :

- `\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);
- `\FlechesPG{a}{b}{(texte)}` pour relier les marqueurs Ga et Gb par une flèche associée au texte (texte);
- `\FlechesPD{a}{b}{(texte)}` pour relier les marqueurs Da et Db par une flèche associée au texte (texte).

```
\begin{center}
  \Propor{1/2.5,2/5,5/12.5}
\end{center}
\FlechesPH{1}{2}{\times 2}
\FlechesPB{1}{3}{\times 5}
\FlechesPD{1}{2}{\times \num{2,5}}
\FlechesPG{2}{1}{\div \num{2,5}}
```



```
\begin{center}
  \Propor[Vertical,Largeur=3cm]{1/2.5,
    2/5,5/12.5}
\end{center}
\FlechesPH{1}{2}{\times \num{2.5}}
\FlechesPB{2}{1}{\div \num{2.5}}
\FlechesPD{1}{2}{\times \num{2}}
\FlechesPG{2}{1}{\div \num{2}}
```



- `\FlecheLineaireH{a}{b}{c}{opération}` pour associer linéairement les marqueurs Ha et Hb avec opération afin d'obtenir le marqueur Hc. Les commandes similaires `\FlecheLineaireB{a}{b}{c}{opération}`, `\FlecheLineaireG{a}{b}{c}{opération}` et `\FlecheLineaireD{a}{b}{c}{opération}` sont également disponibles.

60. Ce ne sont pas des clés!

```

% L'affichage final n'est pas terrible.
\begin{center}
\Propor[Stretch=1.25,%
Math,%
GrandeurA=Hauteur  $h$  (\Lg{}),%
GrandeurB=Volume (en \Vol{}) d'un cylindre de rayon \Lg{5} et de hauteur  $h$ ,%
Largeur=0.75cm]{2/$50\pi$,3/$75\pi$,5/}
\end{center}
\FlecheLineaireH{1}{2}{3}{+}
\FlecheLineaireB{1}{2}{3}{+}

```

Hauteur h (cm)	2	3	5
Volume (en cm ³) d'un cylindre de rayon 5 cm et de hauteur h	50π	75π	

```

% Le rendu est maintenant meilleur.
\begin{center}
\Propor[Stretch=1.25,%
Math,%
GrandeurA=Hauteur  $h$  (\Lg{}),%
GrandeurB=\begin{tabular}{c}Volume (en \Vol{}) 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)	2	3	5
Volume (en cm ³) d'un cylindre de rayon 5 cm et de hauteur h	50π	75π	

- `\FlechePCG{a}{b}` pour obtenir le tracé « d'un produit en croix » d'extrémité la ligne gauche a en partant de la ligne gauche b;
- `\FlechePCD{a}{b}` pour obtenir le tracé « d'un produit en croix » d'extrémité la ligne droite a en partant de la ligne droite b;
- `\FlechePCH{a}{b}` pour obtenir le tracé « d'un produit en croix » d'extrémité la ligne haute a en partant de la ligne haute b;
- `\FlechePCB{a}{b}`. pour obtenir le tracé « d'un produit en croix » d'extrémité la ligne basse a en partant de la ligne basse b.

```

\begin{center}
\Propor[Stretch=1.25,%
Math,%
GrandeurA=Hauteur  $h$  ( $\text{Lg}$ ),%
GrandeurB=\begin{tabular}{c}Volume (en  $\text{Vol}$ ) d'un cylindre\\ de rayon  $\text{Lg}$ {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}{+}
\FlechePCB{3}{2}

```

Hauteur h (cm)	2	3	5
Volume (en cm^3) d'un cylindre de rayon 5 cm et de hauteur h	50π	75π	

Lorsqu'on le souhaite, on peut ne pas afficher les grandeurs avec la clé suivante.

La clé (Simple)

valeur par défaut : false

n'affiche pas, lorsqu'elle est positionnée à true, la première colonne du tableau associée aux grandeurs.

Les clés **(Stretch)**, **(Math)** et **(Largeur)** sont aussi disponibles pour la clé **(Simple)**.

```

\begin{center}
\Propor[Simple,
Math,
Stretch=1.25,%
]{3/\num{5.1},7/\num{11.9},10/?}
\end{center}
\FlecheLineaireH{1}{2}{3}{+}
\FlecheLineaireB{1}{2}{3}{+}

```

3	7	10
5,1	11,9	?

```

\begin{center}
\Propor[Simple,
Math,
Stretch=1.25,%
]{\num{5.1}/3,?/10,\num{11.9}/7}
\end{center}
\FlechePCH{2}{3}

```

5,1	?	11,9
3	10	7

43 Les pourcentages

Associée à la commande `\Propor` (page 220), 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[⟨clés⟩]{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.	
<input checked="" type="checkbox"/> La clé (Fractionnaire) affiche le calcul avec l'écriture fractionnaire du pourcentage.	valeur par défaut : false

% La clé <Appliquer> n'apparaît pas car c'est la clé activée par défaut.

```
\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.	
<input type="checkbox"/> La clé (Unite) permet de choisir l'unité utilisée dans les calculs.	valeur par défaut : g

```
\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.	
<p>↪ La clé (AideTableau) associe un tableau pour mieux comprendre le calcul.</p> <p>↪ La clé (GrandeurA) modifie la légende de la première ligne du tableau.</p> <p>↪ La clé (GrandeurB) modifie la légende de la deuxième ligne du tableau.</p> <p>↪ La clé (CouleurTab) modifie la couleur de la première colonne du tableau.</p> <p>↪ La clé (Formule) utilise les formules de la classe de 3^e pour la résolution.</p>	<p>valeur par défaut : false</p> <p>valeur par défaut : Grandeur A</p> <p>valeur par défaut : Total</p> <p>valeur par défaut : gray !15</p> <p>valeur par défaut : false</p>

Les clés (Concret) et (Unite) sont aussi disponibles pour la clé (Augmenter).

<code>\Pourcentage[Augmenter]{15}{36}</code>	<p>Calculons ce que représente l'augmentation de 15 %. Pour calculer 15 % de 36, on effectue le calcul :</p> $0,15 \times 36 = 5,4$ <p>On obtient une augmentation de 5,4. Donc un total de $36 + 5,4 = 41,4$.</p>
--	---

<code>\Pourcentage[Augmenter,AideTableau]{15}{36}</code>	<p>Calculons ce que représente l'augmentation de 15 %.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Grandeur A</td> <td></td> <td>15</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">) ×0,15</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>36</td> <td>100</td> </tr> </table> <p>On obtient une augmentation de $0,15 \times 36 = 5,4$. Donc un total de $36 + 5,4 = 41,4$.</p>	Grandeur A		15) ×0,15	Total	36	100
Grandeur A		15) ×0,15					
Total	36	100						

<code>\Pourcentage[Augmenter,AideTableau,GrandeurA=Augmentation,GrandeurB=Nombre d'habitants,Concret,Unite=habitants]{40}{36}</code>	<p>Calculons ce que représente l'augmentation de 40 %.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Augmentation</td> <td></td> <td>40</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">) ×0,4</td> </tr> <tr> <td>Nombre d'habitants</td> <td>36</td> <td>100</td> </tr> </table> <p>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.</p>	Augmentation		40) ×0,4	Nombre d'habitants	36	100
Augmentation		40) ×0,4					
Nombre d'habitants	36	100						

`\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
Nombre d'habitants	36	100

) ^{x0,15}

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}
```

Grandeur A	15	
Total	39	100

Diagram illustrating the calculation of a percentage. A table shows 'Grandeur A' with value 15 and 'Total' with value 39. An arrow labeled '+0,39' points from the 'Total' cell to the empty cell in the 'Grandeur A' row. Another arrow labeled '×0,39' points from the 'Total' cell to the '100' cell in the 'Total' row.

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.

44 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 ⁶¹ `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⟩`

valeur par défaut : false

affiche un schéma (sous forme de barre partagée) en adéquation avec le ratio demandé.

La clé `⟨Longueur⟩`

modifie la longueur de la barre.

valeur par défaut : 5 cm

La clé `⟨TexteTotal⟩`

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 géré... mais dans les cas simples (pluriel avec un s).

valeur par défaut : part

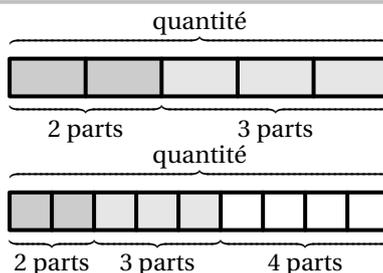
Les clés `⟨CouleurUn⟩`, `⟨CouleurDeux⟩`, `⟨CouleurTrois⟩`

modifient les couleurs de remplissage des différentes parties du schéma. Elles sont données dans le langage METAPOST.

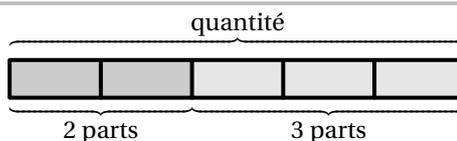
valeurs par défaut : gris, 0.5gris+0.5blanc, blanc

```
\Ratio[Figure]{2,3}
```

```
\Ratio[Figure]{2,3,4}
```

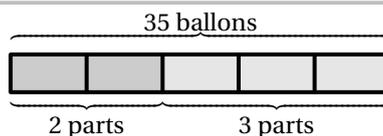


```
\Ratio[Figure,Longueur=6cm]{2,3}
```

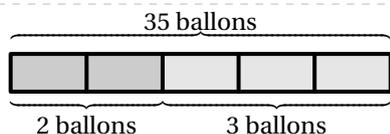


61. `nom1` « élément 1 » ; `v1` valeur 1 ; `r1` 1^{re} composante du ratio...

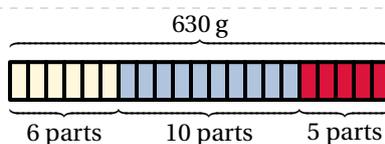
```
\Ratio[Figure,TexteTotal=35 ballons]{2,3}
```



```
\Ratio[Figure,TexteTotal=35 ballons,TextePart=ballon]{2,3}
```



```
\begin{center}
\Ratio[Figure,TexteTotal=\Masse{630},CouleurUn=Cornsilk,CouleurDeux=LightSteelBlue,
CouleurTrois=Crimson]{6,10,5}
\end{center}
```



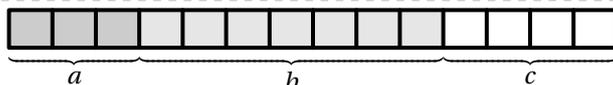
La clé `(FigureCours)`

valeur par défaut : false

affiche une figure en accord avec un cours, une définition.

Les clés `(Longueur)`, `(CouleurUn)`, `(CouleurDeux)` et `(CouleurTrois)` sont également disponibles.

```
\begin{center}
\Ratio[FigureCours,Longueur=8cm]{3,7,4}
\end{center}
```



La clé `(Tableau)`

valeur par défaut : false

affiche un tableau de proportionnalité pré-rempli.

La clé `(GrandeurA)`

modifie la légende de la première ligne.

valeur par défaut : Grandeur A

La clé `(GrandeurB)`

modifie la légende de la deuxième ligne.

valeur par défaut : Part(s)

La clé `(Largeur)`

modifie la largeur des colonnes « numériques » du tableau.

valeur par défaut : 1 cm

La clé `(Stretch)`

est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau.

valeur par défaut : 1

La clé `(CouleurTab)`

modifie la couleur de la première colonne du tableau.

valeur par défaut : gray !15

La clé `(Nom)`

affiche le nom des colonnes du tableau.

valeur par défaut : false

```
\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 `\FlecheRatio{}` ou `\FlecheInvRatio{}` 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	} ÷30
Part(s)	6	10	5	21	

	Farine	Beurre	Sucre	Sablé	} ×30
Masse (g)				630	
Part(s)	6	10	5	21	

Partie

STATISTIQUES ET PROBABILITÉS

45 Les statistiques

La commande `\Stat` permet d'obtenir des éléments issus d'une série statistique qualitative ou quantitative : tableau, fréquence, angle dans le cas d'un diagramme circulaire ou semi-circulaire, indicateurs statistiques classiques (moyenne, étendue, médiane), diagrammes en bâtons, circulaires ou semi-circulaires. Elle a la forme suivante :

```
\Stat [(clés)] {Données}
```

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 statistiques 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 statistiques 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,Vert,Rouge}
```

On remarque que la commande *seule* n'affiche rien ⁶². Il faut lui indiquer ce qu'elle doit faire.



La version 0.99-o apporte des améliorations mais *ne centre plus* les tableaux et les représentations graphiques.



62. En fait, les calculs sont effectués mais non présentés...

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> . 	
<input type="checkbox"/> La clé (Stretch) est un paramètre multiplicatif qui permet de modifier la hauteur des lignes du tableau.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurTab) modifie la couleur utilisée pour colorier la première ligne <i>et</i> la première colonne.	valeur par défaut : gray !15
<input type="checkbox"/> La clé (Largeur) modifie la largeur des colonnes du tableau (sauf la première).	valeur par défaut : 1 cm
<input type="checkbox"/> La clé (TableauVide) affiche un tableau... vide.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Donnee) modifie la légende de la première ligne du tableau.	valeur par défaut : Valeurs
<input type="checkbox"/> La clé (Effectif) modifie la légende de la deuxième ligne du tableau.	valeur par défaut : Effectif(s)
<input type="checkbox"/> La clé (EffVide) vide la ligne des effectifs lorsque la clé est positionnée à true.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Frequence) affiche, dans le tableau, les fréquences en pourcentage (arrondis à l'unité).	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (FreqVide) vide la ligne des fréquences lorsque la clé est positionnée à true.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (PrecisionF) modifie la précision apportée aux calculs des fréquences.	valeur par défaut : 0
<input type="checkbox"/> Les clés (Angle) ou (SemiAngle) affichent, dans le tableau, les angles (arrondis à l'unité) associés à la construction d'un diagramme circulaire (ou semi-circulaire).	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (AngVide) vide la ligne des angles lorsque la clé est positionnée à true.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (ECC) affiche, dans le tableau, les effectifs cumulés croissants.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (ECCVide) vide la ligne des effectifs cumulés croissants lorsque la clé est positionnée à true.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Total) affiche une colonne supplémentaire pour indiquer les totaux ⁶³ .	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (ColVide) vide la (les) colonne(s) numérotée(s) par cette clé, <i>sauf la ligne des données de la série</i> .	valeur par défaut : 0
<input type="checkbox"/> La clé (CasesVides) vide la (les) case(s) repérée(s) par cette clé.	valeur par défaut : -

 Présente dans les versions précédentes, la clé **<TotalVide>** a été désactivée à partir de la version 0.99-o. 

63. Pour la fréquence et les angles, le parti pris a été d'indiquer respectivement 100 et 360° (ou 180°) 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	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
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,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

\Stat [Tableau,ColVide={3,8},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		4	7	2	5	
Fréquence (%)	4	11		15	26	7	19	
Angle (°)	13	40		53	93	27	67	

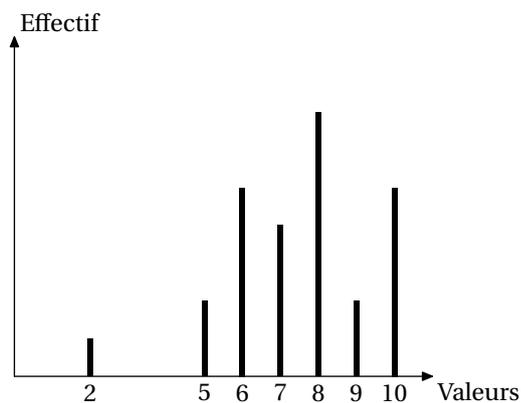
\Stat [Tableau,CasesVides={1/3,3/1},Frequence,Angle,Total]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}

Valeurs	2	5	6,5	8	9	12,25	15	Total
Effectif	1	3		4	7	2	5	27
Fréquence (%)	4	11	19	15	26	7	19	100
Angle (°)		40	67	53	93	27	67	360

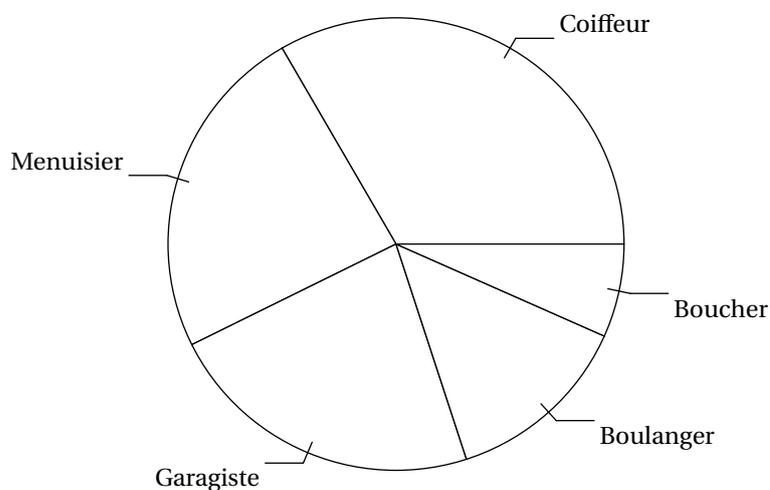
Graphiques statistiques

Trois types de graphiques statistiques sont disponibles :

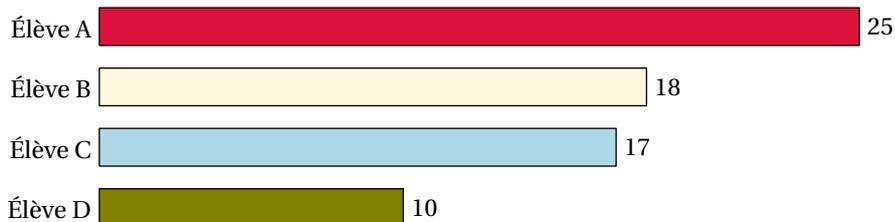
- les diagrammes en bâtons :



- les diagrammes circulaires (ou semi-circulaires) :



- les diagrammes en barres horizontales :



La clé <Graphique>

valeur par défaut : false

trace un diagramme statistique choisi par l'utilisateur.



La clé <Graphique> est incompatible avec la clé <Liste>.



La clé (Graphique)

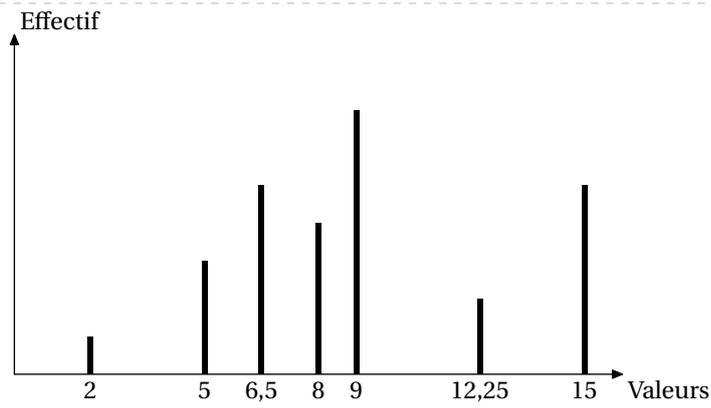
valeur par défaut : false

trace un diagramme statistique choisi par l'utilisateur.

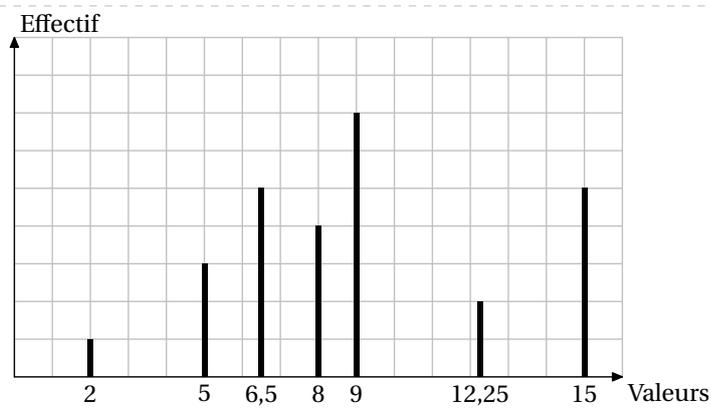
- La clé (Batons) valeur par défaut : true
affiche un diagramme en bâtons.
- Les clés (Unitex) et (Unitey) valeurs par défaut : 0.5
indique l'unité sur l'axe des abscisses et sur l'axe des ordonnées. Elles sont données en *centimètre*.
- La clé (Grille) valeur par défaut : false
affiche une grille de lecture des valeurs.
- Les clés (Pasx) et (Pasy) valeurs par défaut : 1
règlent le pas horizontal et le pas vertical de la grille. Elles sont données en nombre d'(Unitex) et d'(Unitey).
- La clé (EpaisseurBatons) valeur par défaut : 1
modifie l'épaisseur des bâtons. Elle est donnée en *point*.
- Les clés (Donnee) et (Effectif) valeurs par défaut : Valeurs et Effectif
indiquent la légende de l'axe des abscisses et la légende sur l'axe des ordonnées.
- La clé (Origine) valeur par défaut : 0
modifie la valeur de l'origine du repère.
- La clé (AngleRotationAbscisse) valeur par défaut : -
modifie, par un angle, le positionnement du texte sur l'axe des abscisses. Par défaut, le texte est écrit horizontalement.
- La clé (Lecture) valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, l'unité sur l'axe des ordonnées.
- La clé (LectureFine) valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, une graduation complète sur l'axe des ordonnées.
- La clé (AideLecture) valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les pointillés permettant une meilleure lecture sur l'axe des ordonnées.
- La clé (Tiret) valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, des tirets pour la lecture des valeurs sur l'axe des ordonnées.
- La clé (Reponses) valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, sur l'axe des abscisses, les réponses de lecture des données.
- La clé (DonneesSup) valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, *au dessus des bâtons* les effectifs correspondants.
- La clé (CouleurDefaut) valeur par défaut : black
modifie la couleur utilisée pour tracer les bâtons.
- La clé (ListeCouleursB) valeur par défaut : {}
permet de colorier les différents bâtons.

 Si la clé (ListeCouleursB) comporte moins de couleurs que de bâtons, les couleurs manquantes sont positionnées à (CouleurDefaut). 

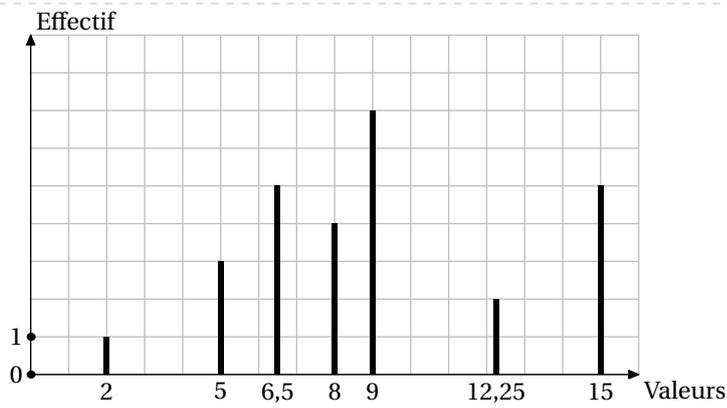
`\Stat[Graphique]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}`



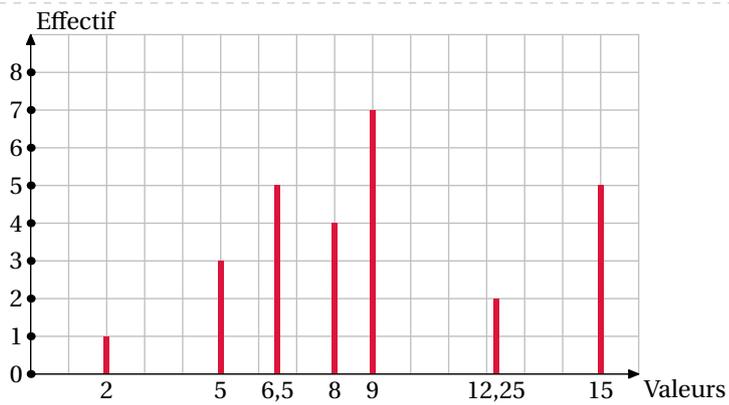
`\Stat[Graphique,Grille]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}`



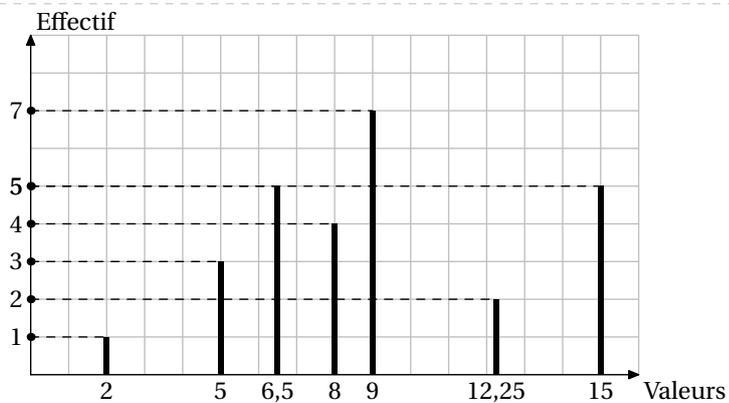
`\Stat[Graphique,Grille,Lecture]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}`



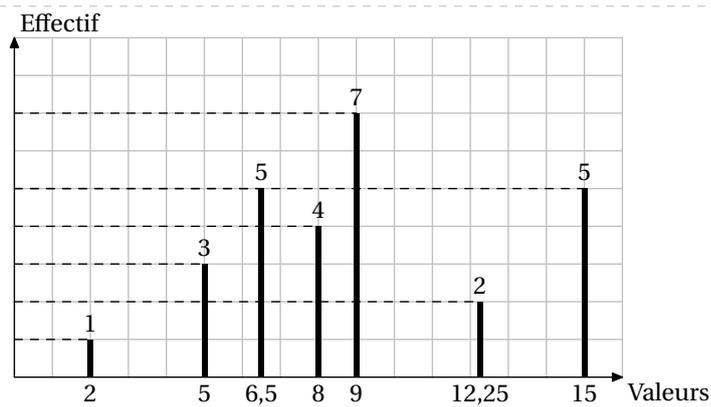
```
\Stat[Graphique,Grille,LectureFine,CouleurDefaut=Crimson]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}
```



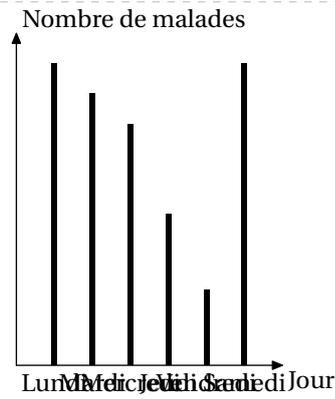
```
\Stat[Graphique,Grille,AideLecture,Reponses]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}
```



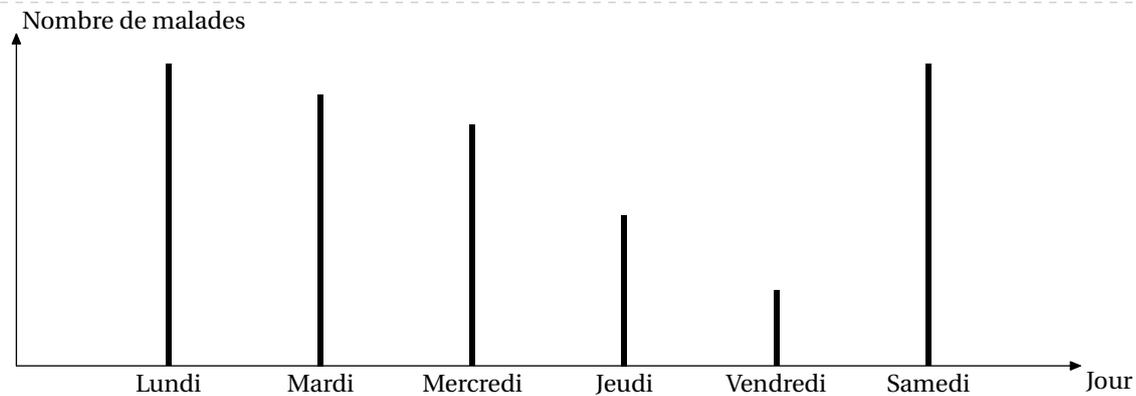
```
\Stat[Graphique,Grille,AideLecture,Reponses,DonneesSup]{%2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}
```



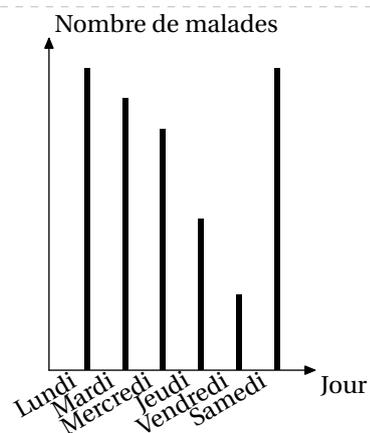
```
% Le rendu est incorrect.
\Stat[Qualitatif,Graphique,Donnee=Jour,Effectif=Nombre de malades,Unitey=0.2]{Lundi/20,
Mardi/18,Mercredi/16,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```



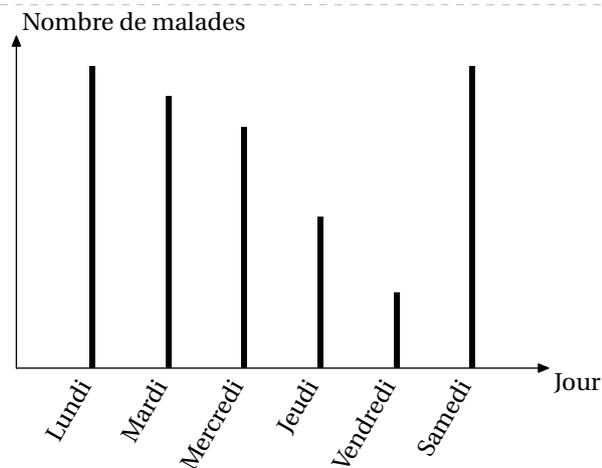
```
% 1ere solution : on change l'unité en abscisse
\Stat[Qualitatif,Graphique,Donnee=Jour,Effectif=Nombre de malades,Unitey=0.2,Unitex=2]{
Lundi/20,Mardi/18,Mercredi/16,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```



```
% 2eme solution : on utilise la clé AngleRotationAbscisse
\Stat[Qualitatif,Graphique,Donnee=Jour,Effectif=Nombre de malades,Unitey=0.2,
AngleRotationAbscisse=30]{Lundi/20,Mardi/18,Mercredi/16,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi
/20}
```

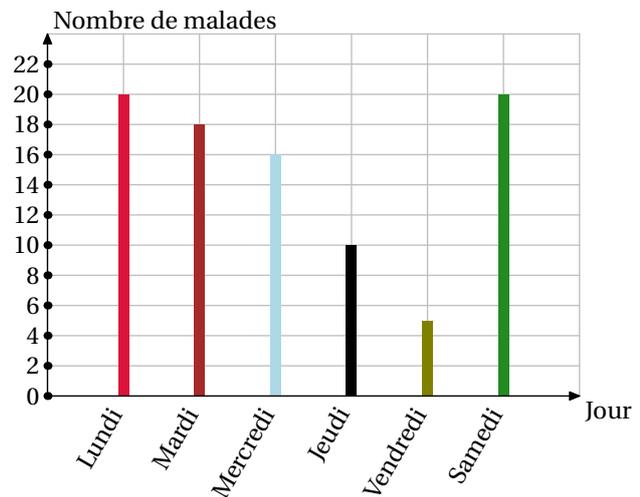


```
% 3eme solution : mélanger les deux précédentes
\Stat[Qualitatif,Graphique,Donnee=Jour,Effectif=Nombre de malades,Unitey=0.2,Unitex=1,
AngleRotationAbscisse=60]{Lundi/20,Mardi/18,Mercredi/16,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi
/20}
```

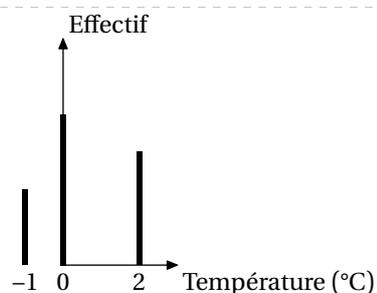


```
% Dans la liste des couleurs, le
symbole ! indique qu'on ne
définit pas la couleur. Elle sera
positionnée à black.
```

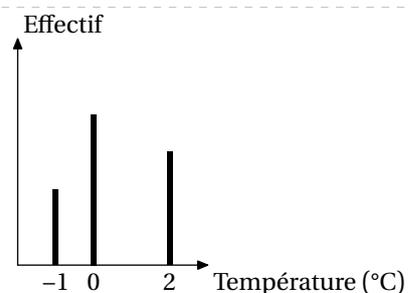
```
\Stat[%
Qualitatif,
Graphique,
Donnee=Jour,
Effectif=Nombre de malades,
Unitex=1,AngleRotationAbscisse=60,
Unitey=0.2,Pasy=2,
Grille,LectureFine,
ListeCouleursB={Crimson,Brown,
LightBlue,! ,Olive,ForestGreen},
EpaisseurBatons=2]{%
Lundi/20,Mardi/18,Mercredi/16,Jeudi
/10,Vendredi/5,Samedi/20%
}
```



```
\Stat[Graphique,Donnee=Température
(\Temp{})]{-1/2,0/4,2/3}
% Pas cohérent.
```



```
\Stat[Graphique,Donnee=Température
(\Temp{}),Origine=-2]{-1/2,0/4,2/3}
% C'est mieux :).
```



La clé <Graphique> (suite)

valeur par défaut : false

trace un diagramme statistique choisi par l'utilisateur.

La clé <Angle> / La clé <SemiAngle>

valeur par défaut : false

affiche un diagramme circulaire / semi-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 <AffichageDonnees>

valeur par défaut : false

indique si les données correspondantes aux secteurs angulaires sont affichées. Seuls sont affichées les données associées à un angle supérieur ou égal à 15°.

La clé <LectureInverse>

valeur par défaut : false

commence le tracé du diagramme (semi-)circulaire par la gauche en tournant dans le sens négatif.

La clé <Legende>

valeur par défaut : true

supprime l'affichage de toutes les légendes lorsqu'elle est positionnée à false.

La clé <LegendesVides>

valeur par défaut : -

indique, par leur numéro correspondant dans la série statistique, les légendes à ne pas afficher.

La clé <Hachures>

valeur par défaut : false

hachure les différents secteurs du diagramme.

La clé <EcartHachures>

valeur par défaut : 0.25

modifie la distance entre deux hachures consécutives. Elle est donnée en centimètre.

La clé <EpaisseurHachures>

valeur par défaut : 1

modifie l'épaisseur du tracé des hachures.

La clé <ListeCouleurs>

valeur par défaut : {white}

permet de colorier les différents secteurs.

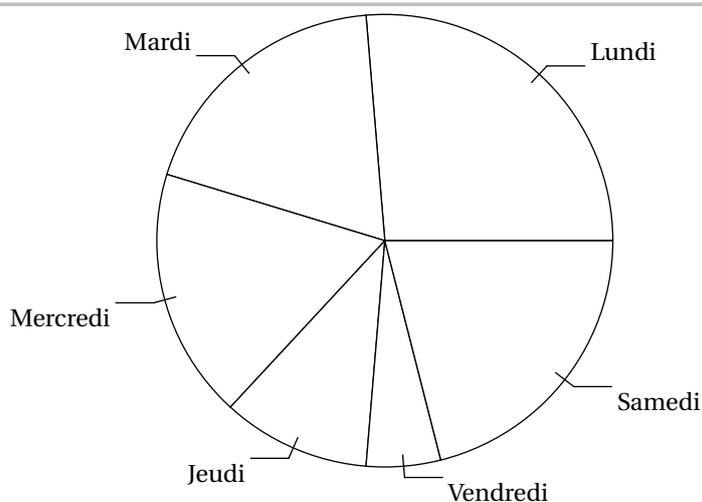


Si la clé <ListeCouleurs> comporte moins de couleurs que de secteurs, les couleurs manquantes sont positionnées à white.

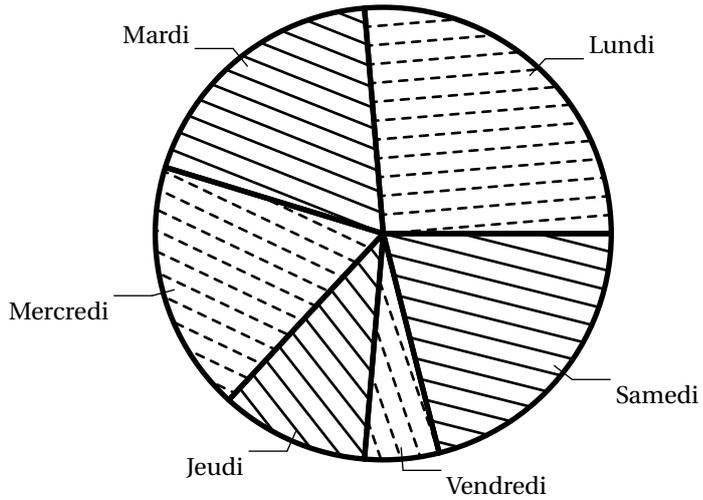
De plus, la clé <ListeCouleurs> est incompatible avec la clé <Hachures>.



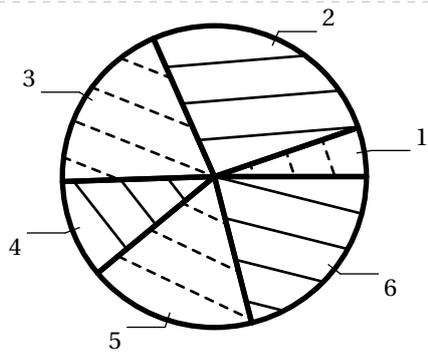
```
\Stat[%  
Qualitatif,%  
Graphique,%  
Angle]{%  
Lundi/25,%  
Mardi/18,%  
Mercredi/17,%  
Jeudi/10,%  
Vendredi/5,%  
Samedi/20}
```



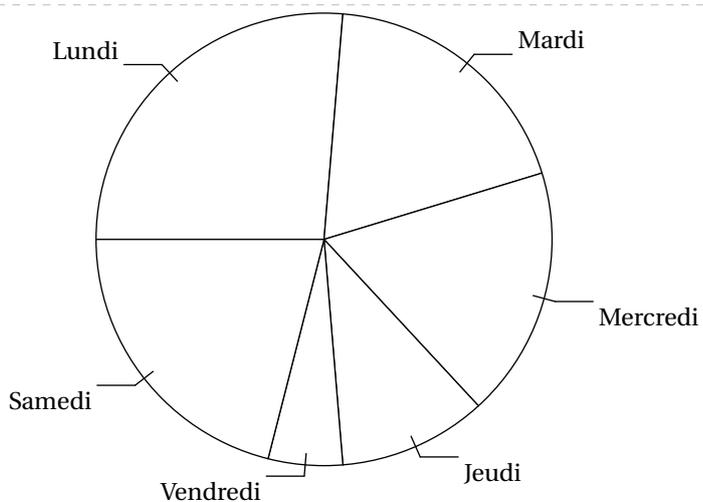
```
\Stat[Qualitatif,Graphique,Angle,Hachures]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,
Vendredi/5,Samedi/20}
```



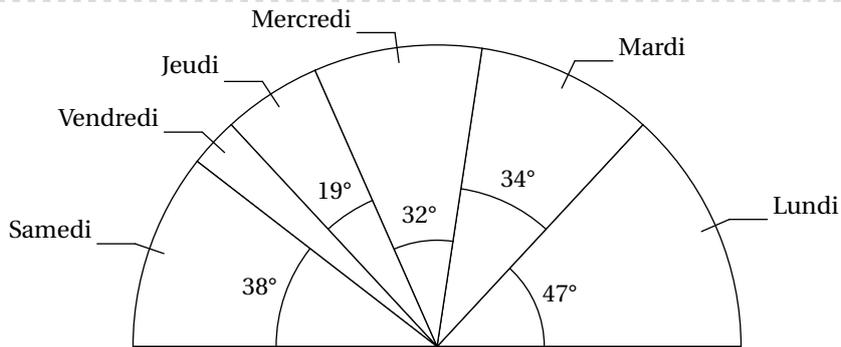
```
\Stat[Graphique,Angle,Rayon=2cm,Hachures,EcartHachures=0.5]{%
2/25,3/18,5/17,4/10,1/5,6/20}
```



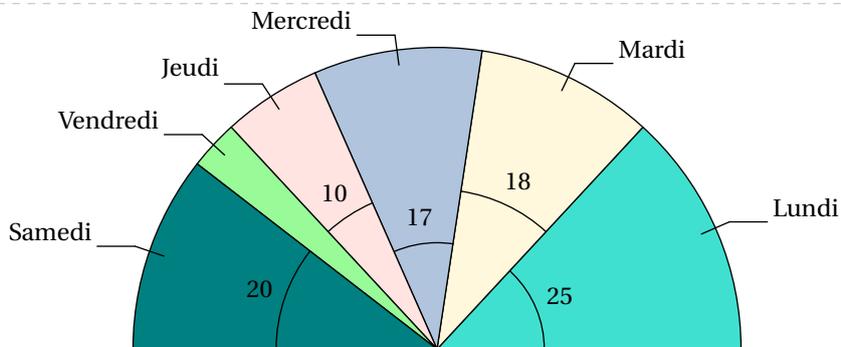
```
\Stat[Qualitatif,Graphique,Angle,LectureInverse]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,
Vendredi/5,Samedi/20}
```



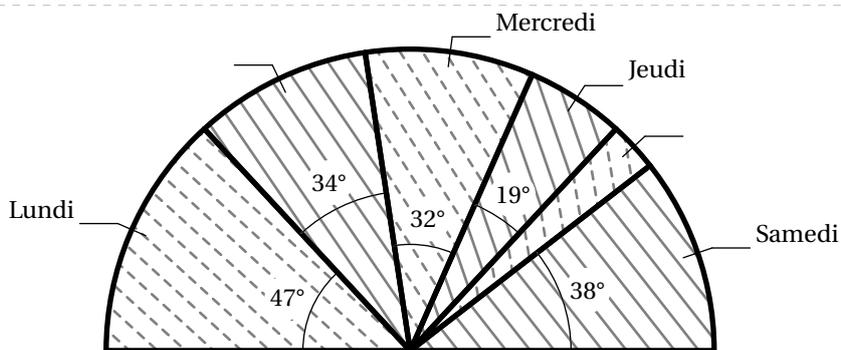
```
\Stat[Qualitatif,Graphique,SemiAngle,Rayon=4cm,AffichageAngle]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```



```
\Stat[Qualitatif,Graphique,SemiAngle,Rayon=4cm,AffichageDonnees,ListeCouleurs={Turquoise,Cornsilk,LightSteelBlue,MistyRose,PaleGreen,Teal,GreenYellow}]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```



```
\Stat[Qualitatif,Graphique,SemiAngle,Rayon=4cm,AffichageAngle,LectureInverse,Hachures,LegendesVides={2,5}]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```



La clé <Graphique> (suite)

valeur par défaut : false

trace un diagramme statistique choisi par l'utilisateur.

La clé <Barre>

affiche un diagramme horizontal en barres.

valeur par défaut : false

! La clé <Barre> doit être associée impérativement à la clé <Qualitatif>. **!**

La clé <Longueur>

indique la longueur de la barre correspondant à la plus grande des données.

valeur par défaut : 10 cm

La clé <Hauteur>

indique la hauteur des barres.

valeur par défaut : 5 mm

La clé <EcartBarre>

indique l'écart entre deux barres consécutives.

valeur par défaut : 0 mm

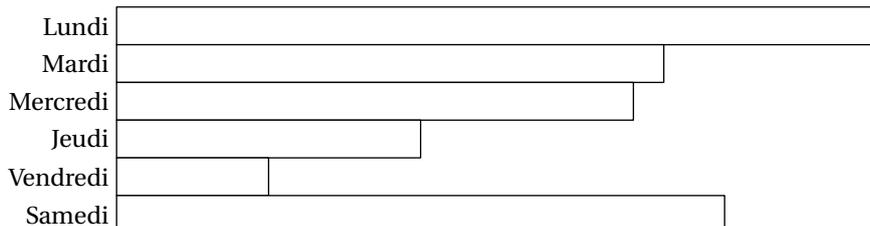
La clé <Bicolore>

utilise une alternance de deux couleurs pour colorier les barres. Ces deux couleurs sont données par la clé <ListeCouleurs>.

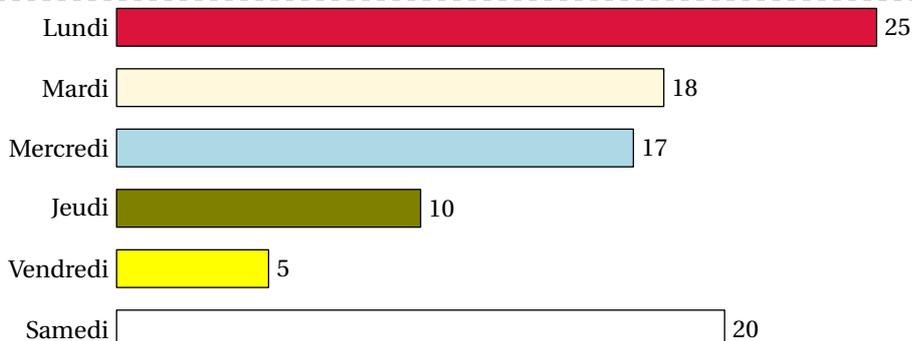
valeur par défaut : false

Les clés <Grille>, <AffichageDonnees>, <ListeCouleurs>, <Hachures>, <EpaisseurHachures> et <EcartHachures> sont également disponibles pour la clé <Barre>.

```
\Stat[Qualitatif,Graphique,Barre]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```

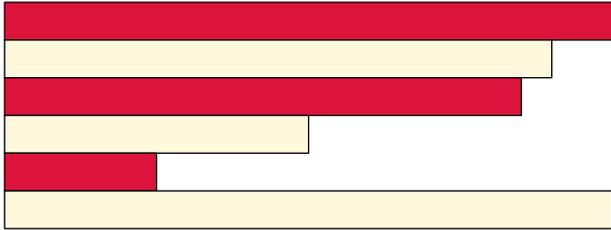


```
\Stat[Qualitatif,Graphique,Barre,EcartBarre=3mm,AffichageDonnees,ListeCouleurs={Crimson,Cornsilk,LightBlue,Olive,Yellow}]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```



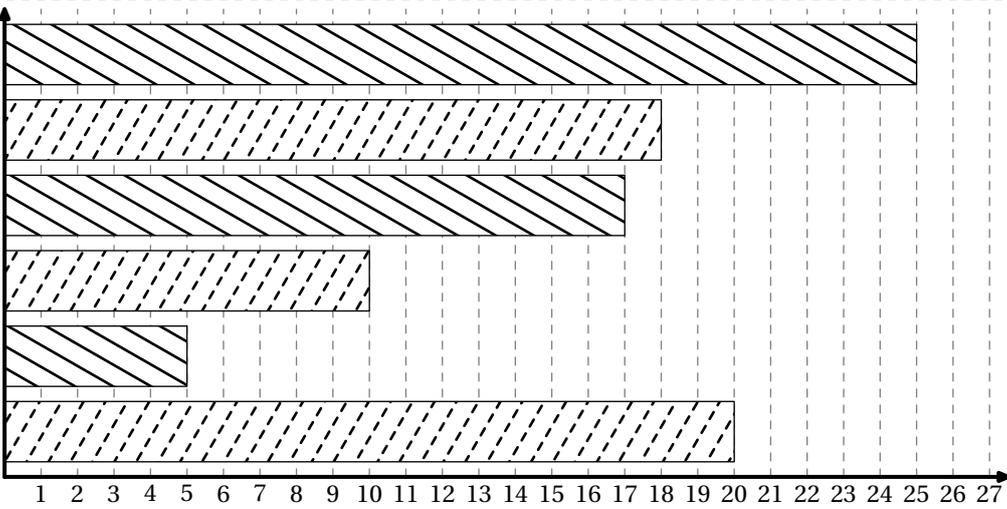
```
\Stat[Qualitatif,Graphique,Barre,Bicolore,ListeCouleurs={Crimson,Cornsilk}]{Lundi/25,  
Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```

Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi



```
\Stat[Qualitatif,Graphique,Barre,Longueur=12cm,EcartBarre=2mm,Hauteur=8mm,Hachures,  
Grille]{Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20}
```

Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi



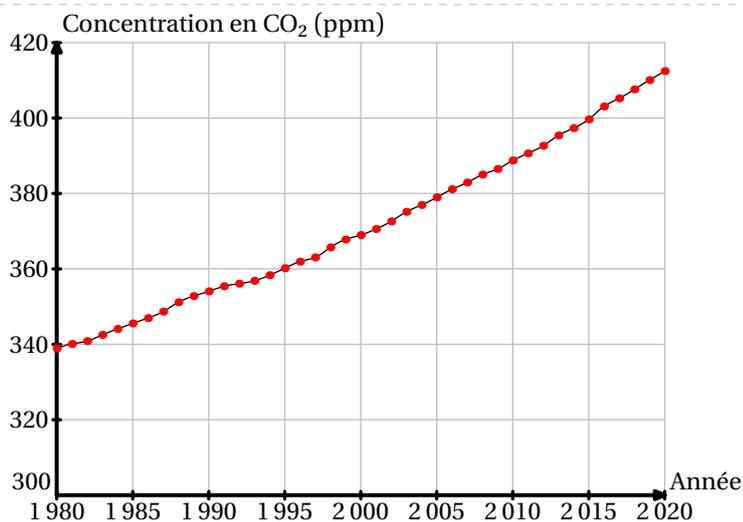
On peut souhaiter présenter graphiquement une série *longue* de données numériques.

La clé (Representation)	valeur par défaut : false
affiche une série <i>longue</i> de données sous une forme graphique.	
<input type="checkbox"/> Les clés (Xmin) et (Xmax) gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.	valeurs par défaut : 0 et 5.5
<input type="checkbox"/> Les clés (Ymin) et (Ymax) gèrent verticalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.	valeurs par défaut : 0 et 5.5
<input type="checkbox"/> Les clés (Xstep) et (Ystep) indiquent le nombre d'unités par centimètre sur les axes.	valeurs par défaut : 1
<input type="checkbox"/> Les clés (LabelX) et (LabelY) gèrent la légende des axes.	valeur par défaut : {}
<input type="checkbox"/> La clé (Grille) affiche une grille.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> Les clés (PasGrilleX) et (PasGrilleY) indiquent le pas de la grille sur l'axe des abscisses (des ordonnées).	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé (Graduation) indique les graduations complètes sur les deux axes.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurTrace) modifie la couleur du tracé de la courbe.	valeur par défaut : black
<input type="checkbox"/> La clé (Relie) relie les points avec une courbe de Bézier.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (RelieSegment) relie les points avec des segments.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Invisible) rend invisible les points dans le repère.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurPoint) modifie la couleur du marquage des points.	valeur par défaut : red
<input type="checkbox"/> La clé (Marque) modifie la marque utilisée pour repérer les points. Une autre valeur disponible : <i>croix</i> .	valeur par défaut : dot

```

\Stat[Representation,Grille,Graduations,Xmin=1980,Ymin=300,Xmax=2020,Ymax=420,Xstep=5,Ystep=20,%
PasGrilleX=5,PasGrilleY=20,Relie,LabelX=Année,LabelY=Concentration en CO$_2$ (ppm)]{%
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}

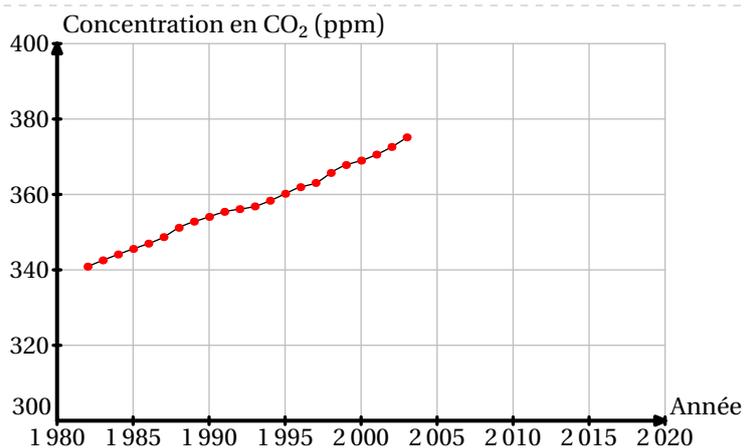
```



```

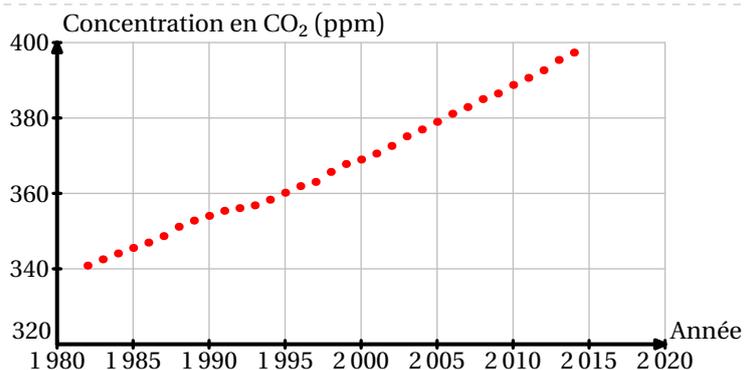
\begin{center}
\Stat[Representation,Grille,Graduations,Xmin=1980,Ymin=300,Xmax=2020,Ymax=400,Xstep=5,Ystep=20,%
PasGrilleX=5,PasGrilleY=20,Relie,LabelX=Année,LabelY=Concentration en CO$_2$ (ppm)]{%
1982/340.86,1983/342.52,1984/344.08,1985/345.55,1986/346.96,1987/348.68,
1988/351.16,1989/352.79,1990/354.05,1991/355.39,1992/356.10,1993/356.83,1994/358.33,1995/360.18,
1996/361.93,1997/363.05,1998/365.70,1999/367.80,2000/368.98,2001/370.57,2002/372.59,2003/375.14}
\end{center}

```



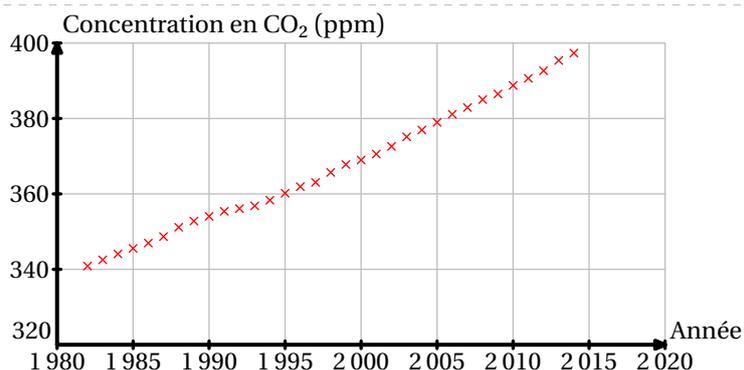
% Les données sont dans le désordre... Ne pas utiliser la clé Relie.

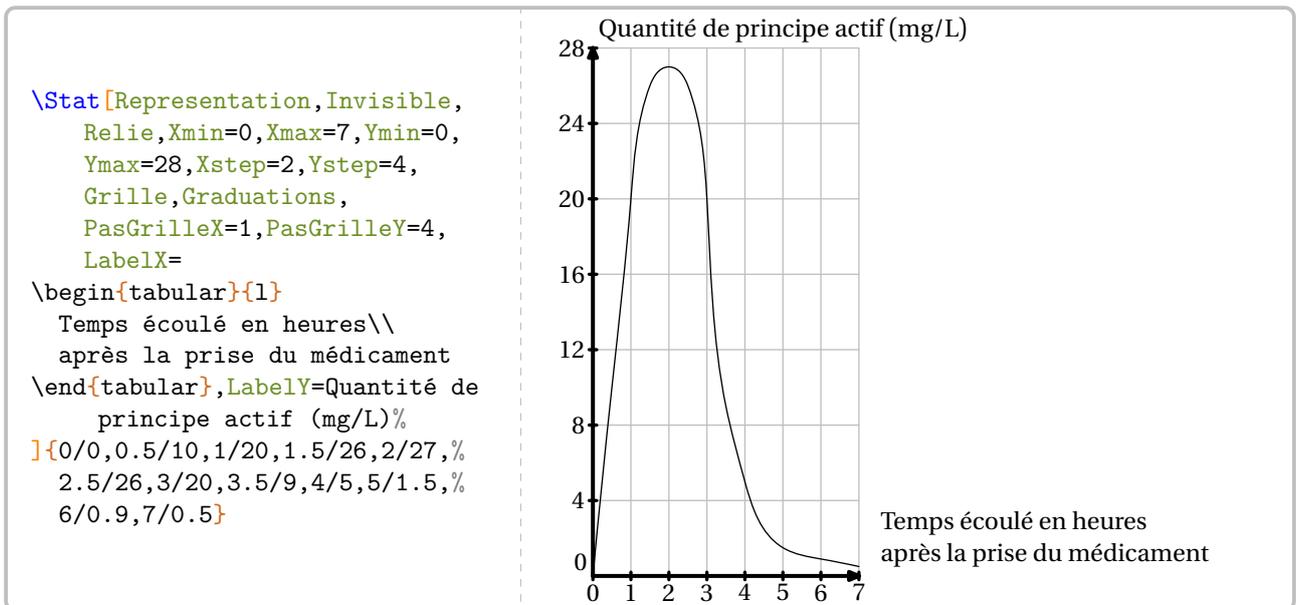
```
\begin{center}  
\Stat[Representation,Grille,Graduations,Xmin=1980,Ymin=320,Xmax=2020,Ymax=400,Xstep=5,Ystep=20,  
PasGrilleX=5,PasGrilleY=20,LabelX=Année,LabelY=Concentration en CO2 (ppm)]{%  
1982/340.86,1983/342.52,1984/344.08,1985/345.55,1986/346.96,1987/348.68,  
1996/361.93,1997/363.05,1998/365.70,1999/367.80,2000/368.98,2001/370.57,2002/372.59,2003/375.14,  
1988/351.16,1989/352.79,1990/354.05,1991/355.39,1992/356.10,1993/356.83,1994/358.33,1995/360.18,  
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}  
\end{center}
```



% Les données sont dans le désordre... Ne pas utiliser la clé Relie.

```
\begin{center}  
\Stat[Representation,Grille,Graduations,Xmin=1980,Ymin=320,Xmax=2020,Ymax=400,Xstep=5,Ystep=20,Marque=croix,  
PasGrilleX=5,PasGrilleY=20,LabelX=Année,LabelY=Concentration en CO2 (ppm)]{%  
1982/340.86,1983/342.52,1984/344.08,1985/345.55,1986/346.96,1987/348.68,  
1996/361.93,1997/363.05,1998/365.70,1999/367.80,2000/368.98,2001/370.57,2002/372.59,2003/375.14,  
1988/351.16,1989/352.79,1990/354.05,1991/355.39,1992/356.10,1993/356.83,1994/358.33,1995/360.18,  
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}  
\end{center}
```





Enfin, si on souhaite ajouter un titre à un des graphiques, on peut avantageusement utiliser l'environnement `figure`.

```

\begin{figure}[h]
  \centering
  \Stat[Qualitatif,Graphique,SemiAngle,Rayon=4cm,AffichageDonnees,ListeCouleurs={
    Turquoise,Cornsilk,LightSteelBlue,MistyRose,PaleGreen,Teal,GreenYellow}]{%
    Lundi/25,Mardi/18,Mercredi/17,Jeudi/10,Vendredi/5,Samedi/20
  }
  \caption{Diagramme représentant le nombre de malades reçus par un médecin en fonction
    du jour.}
  \label{fig:EE}
\end{figure}

```

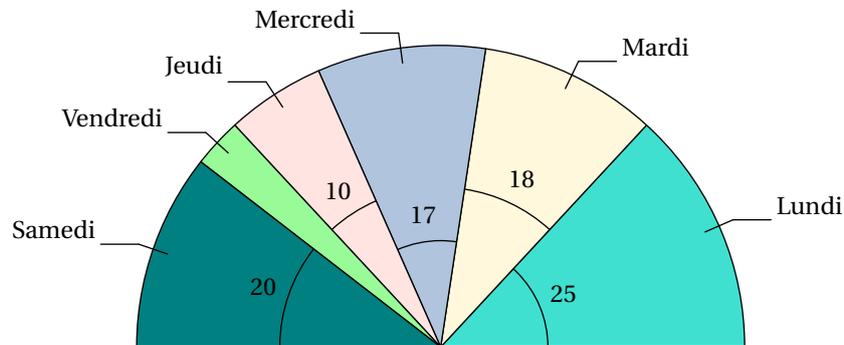


FIGURE 1 – Diagramme représentant le nombre de malades reçus par un médecin en fonction du jour.

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,Tableau]{7,15,2,10,5,30,8,30,12,20,9,10,15,30,10}
```

```
\Stat[Sondage,EffectifTotal]{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 :

$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 3 + 1 + 2 + 1 + 3 = 15$$

La clé (Etendue)

valeur par défaut : false

affiche *le calcul* de l'étendue de la série considérée.

La clé (Concret)

permet d'afficher l'unité choisie.

valeur par défaut : false

La clé (Unite)

indique l'unité à afficher.

valeur par défaut : {}

```
\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 $30 - 2 = 28$.

% La commande \Lg{} se trouve dans la partie Grandeurs.

```
\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 $190 \text{ cm} - 150 \text{ cm} = 40 \text{ cm}$.

```
\Stat[Liste,Concret,Unite={\Octet[Go]},Etendue]{25,180,17,100,95,20,293}
```

L'étendue de la série est égale à $293 \text{ Go} - 17 \text{ Go} = 276 \text{ Go}$.

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^e donnée est 12. La 226^e donnée est 12. Donc la médiane de la série est 12.

```
\Stat[Mediane]{2/10,5/30,7/50,8/40,9/70,12/200,15/50,6/45}
```

L'effectif total de la série est 495. Or, $495 = 247 + 1 + 247$. La médiane de la série est la 248^e donnée. Donc la médiane de la série est 12.

% La coupure par défaut n'offre pas un affichage satisfaisant.

```
\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 la 27^e donnée.

Donc la médiane de la série est 15.

% On modifie la valeur de la clé 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}
```

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 la 27^e 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^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 (ValeurExacte)

valeur par défaut : false

arrête l'affichage du calcul à l'écriture du quotient.

La clé (Coupure)

valeur par défaut : 10

affiche, si le nombre d'éléments de la série statistique est supérieure à la valeur de cette clé, 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[Moyenne,SET,ValeurExacte]{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 :

$$\frac{4620}{450}$$

`\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 :

$$\frac{213}{15} = 14,2$$

% Avec la clé <Coupure> par défaut (10), ça dépasse :(. Et pourtant, il y a 9 valeurs...
`\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 :

$$25 \times 150 \text{ cm} + 23 \times 155 \text{ cm} + 30 \times 160 \text{ cm} + 50 \times 165 \text{ cm} + 40 \times 170 \text{ cm} + 18 \times 175 \text{ cm} + 10 \times 180 \text{ cm} + 3 \times 185 \text{ cm} + 190 \text{ cm} = 32860 \text{ cm}$$

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 :

$$\frac{32860 \text{ cm}}{200} = 164,3 \text{ cm}$$

% Avec la clé <Coupure> à 5, 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 :

$$25 \times 150 \text{ cm} + 23 \times 155 \text{ cm} + \dots + 3 \times 185 \text{ cm} + 190 \text{ cm} = 32860 \text{ cm}$$

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 :

$$\frac{32860 \text{ cm}}{200} = 164,3 \text{ cm}$$



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 $8 \text{ km} - 2 \text{ km} = 6 \text{ km}$.

L'effectif total de la série est 97. Or, $97 = 48 + 1 + 48$. La médiane de la série est la 49^e donnée. Donc la médiane de la série est 4 km.

Pour une réutilisation éventuelle, les indicateurs statistiques sont utilisables grâce aux commandes `\EffectifTotal`, `\Etendue`, `\Moyenne`, `\Mediane` ainsi que `\QuartileUn` et `\QuartileTrois`, même si ces derniers ne sont plus au programme de collège.

% Les résultats récupérés sont sans mise en forme.

% Elle se fera au moyen de la commande `\num{ }`.

```
\Stat [] {2/25, 3/18, 4/17, 5/10, 6/5, 7/20, 8/2}
```

L'effectif total est `\EffectifTotal`.

L'étendue est `\Etendue`.

La moyenne est `\Moyenne{ }` ou `\num{\Moyenne}`.

La médiane est `\Mediane`.

Le premier quartile est `\QuartileUn`.

Le troisième quartile est `\QuartileTrois`.

L'effectif total est 97.

L'étendue est 6.

La moyenne est 4.206185567010309 ou 4,206 185 567 010 309.

La médiane est 4.

Le premier quartile est 2.

Le troisième quartile est 6.

```
% Les résultats récupérés sont sans mise en forme.  
% Elle se fera au moyen de la commande \num et \fpeval si on souhaite un arrondi.  
\Stat[Liste]{2,25,3,18,4,17,5,10,6,5,7,20,8,2}  
L'effectif total est \EffectifTotal.\\  
L'étendue est \Etendue.\\  
La moyenne est \Moyenne{} soit environ \num{\fpeval{round(\Moyenne,2)}}.\\  
La médiane est \Mediane.\\  
Le premier quartile est \QuartileUn.\\  
Le troisième quartile est \QuartileTrois.
```

L'effectif total est 14.
L'étendue est 23.
La moyenne est 9.428571428571429 soit environ 9,43.
La médiane est 6.5.
Le premier quartile est 4.
Le troisième quartile est 17.

46 Les probabilités

Pour afficher une échelle de probabilité ou un arbre de probabilité ⁶⁴, 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...` ⁶⁵ pour les arbres de probabilités;
 - `n1/d1/e1, n2/d2/e2...` ⁶⁶ pour les échelles de probabilités ⁶⁷.

Attention, ces listes doivent être *non vides*.

La clé obligatoire est :

- soit la clé `⟨Echelle⟩` ⁶⁸;
- soit la clé `⟨Arbre⟩` ⁶⁸.

Les échelles de probabilité

La clé <code>⟨Echelle⟩</code> ⁶⁸	valeur par défaut : false
affiche une échelle de probabilité.	
<input type="checkbox"/> La clé <code>⟨LongueurEchelle⟩</code> modifie la longueur de l'échelle de probabilité. Elle est donnée en <i>centimètre</i> .	valeur par défaut : 5
<input type="checkbox"/> La clé <code>⟨Grille⟩</code> affiche un partage équitable de l'échelle de probabilité basée sur la valeur donnée.	valeur par défaut : 1
<input type="checkbox"/> La clé <code>⟨Affichage⟩</code> affiche : <ul style="list-style-type: none"> — 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. 	valeur par défaut : 0

```
\Proba[Echelle]{2/3/A,4/5/B}
```



```
\Proba[Echelle,LongueurEchelle=6]{2/3/A,4/5/B}
```



```
% On veut partager l'échelle en 7 intervalles.
```

```
\Proba[Echelle,LongueurEchelle=6,Grille=7]{2/3/A,4/5/B}
```



64. Limité aux expériences aléatoires à deux épreuves.

65. `e1` évènement 1; `p1` probabilité 1...

66. `n1` numérateur 1; `d1` dénominateur 1; `e1` évènement 1...

67. Ce léger changement dans la liste des évènements a été dicté par la programmation...

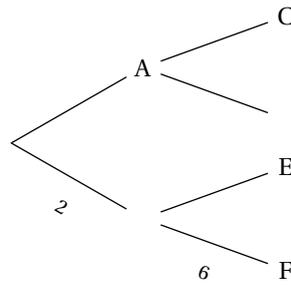
<code>\Proba[Echelle,Affichage=1]{2/3/A,4/5/B}</code>	
<code>\Proba[Echelle,Affichage=2]{2/3/A,4/5/B}</code>	
<code>\Proba[Echelle,Affichage=3]{2/3/A,4/5/B}</code>	
<code>\Proba[Echelle,Affichage=4]{2/3/A,4/5/B}</code>	
<code>\Proba[Echelle,Affichage=4]{1/6/A,1/2/Pile ou face}</code>	

Les arbres de probabilité

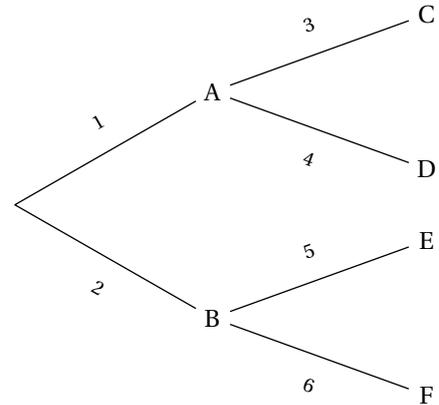
La clé (Arbre)	affiche un arbre de probabilité.	valeur par défaut : false
La clé (Branche)	indique la longueur des branches. Elle est donnée en <i>centimètre</i> .	valeur par défaut : 2
La clé (Angle)	définit l'angle entre les deux premières branches de l'arbre. L'angle entre les branches secondaires représente <i>la moitié</i> de l'angle de référence.	valeur par défaut : 60
La clé (Rayon)	permet « d'aérer » le texte situé sur chaque nœud de l'arbre. Elle est donnée en <i>centimètre</i> .	valeur par défaut : 0.25
La clé (Incline)	permet d'incliner ou pas les probabilités indiquées sur chaque branche de l'arbre.	valeur par défaut : true

<pre>% Exemple farfelu mais permet de positionner les % appellations pour le placement des % évènements et des probabilités. \Proba[Arbre]{A/1,B/2,C/3,D/4,E/5,F/6}</pre>	
---	--

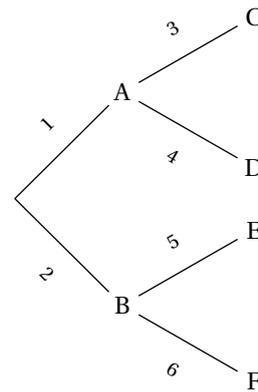
% Pour un DS, une remédiation.
`\Proba[Arbre]{A/,/2,C/,/,E/,F/6}`



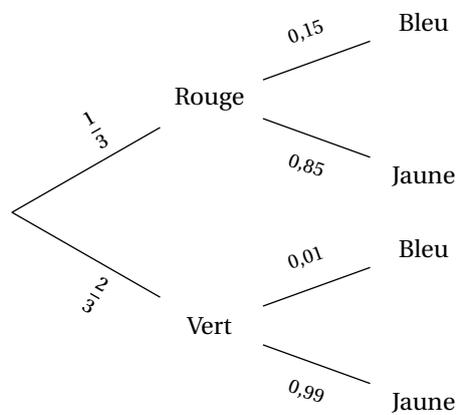
`\Proba[Arbre, Branche=3]{A/1,B/2,C/3,D/4,E/5,F/6}`



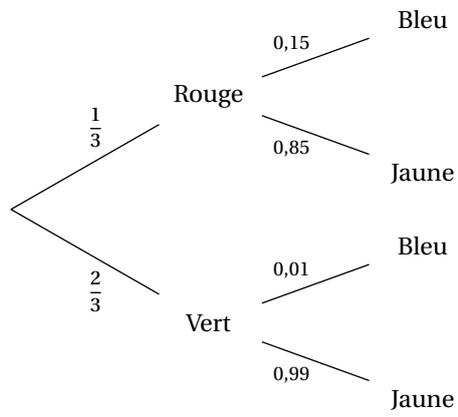
`\Proba[Arbre, Angle=90]{A/1,B/2,C/3,D/4,E/5,F/6}`



`\[\Proba[Arbre, Branche=3, Rayon=0.75]{Rouge/$\dfrac{13}$, Vert/$\dfrac{23}$, Bleu/\num{0.15},
 Jaune/\num{0.85}, Bleu/\num{0.01}, Jaune/\num{0.99}}\]`



```
\[\Proba[Arbre, Branche=3, Rayon=0.75, Incline=false]{Rouge/\dfrac{1}{3}, Vert/\dfrac{2}{3}, Bleu/\num{0.15}, Jaune/\num{0.85}, Bleu/\num{0.01}, Jaune/\num{0.99}}\]
```



Partie

CALCUL LITTÉRAL ET FONCTIONS

47 Les fonctions affines

La commande `\FonctionAffine` permet le calcul d'image, d'antécédent... par une fonction affine. Elle a la forme suivante :

`\FonctionAffine`[⟨clés⟩]{⟨Noms des points considérés⟩}{a}{b}{c}{d}

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...

La clé (Definition)	valeur par défaut : false
écrit la définition de la fonction à l'aide de \rightarrow .	
<input type="checkbox"/> La clé (Nom) modifie le nom de la fonction utilisée.	valeur par défaut : f
<input type="checkbox"/> La clé (Variable) modifie le nom de la variable utilisée.	valeur par défaut : x

`\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}{0}

$f : x \mapsto -3x$

`\FonctionAffine`[Definition]{0}{2}{0}{0}

$f : x \mapsto 2$

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)**.

`\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}{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 $x \mapsto bx+c$ ⁶⁸ .	
<input type="checkbox"/> La clé (Ligne) affiche le calcul en ligne.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (ProgCalcul) affiche le calcul en le présentant sous la forme d'un programme de calcul.	valeur par défaut : false

Les clés **(Nom)** et **(Variable)** sont également disponibles pour la clé **(Image)**.

<code>\FonctionAffine[Image]{-1}{4.5}{-3}</code>	$f(-1) = 4,5 \times (-1) - 3$ $f(-1) = -4,5 - 3$ $f(-1) = -7,5$
<code>\FonctionAffine[Image,Ligne]{-2}{5}{3.5}</code>	$f(-2) = 5 \times (-2) + 3,5 = -10 + 3,5 = -6,5$
<code>\FonctionAffine[Image,ProgCalcul]{0}{4.25}{3.1}</code>	$f : x \xrightarrow{\times 4,25} 4,25x \xrightarrow{+3,1} 4,25x + 3,1$ $f : 0 \xrightarrow{\times 4,25} 0 \xrightarrow{+3,1} 3,1$
<code>\FonctionAffine[Image,Nom=\ell]{-2}{2}{-3}</code>	$\ell(-2) = 2 \times (-2) - 3$ $\ell(-2) = -4 - 3$ $\ell(-2) = -7$

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)**.

<code>\FonctionAffine[Antecedent]{2}{4.5}{3}</code>	<p>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 :</p> $f(x) = 4,5x + 3$ <p>Par conséquent, on a :</p> $4,5x + 3 = 2$ $4,5x = -1$ $x = \frac{-1}{4,5}$
---	---

68. 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 :

$$f : x \xrightarrow{\times 4,25} 4,25x \xrightarrow{+3,1} 4,25x + 3,1$$

Nous cherchons le nombre x tel que son image par la fonction f soit 0. Donc on obtient :

$$f : \frac{-3,1}{4,25} \xleftarrow{+4,25} -3,1 \xleftarrow{-3,1} 0$$

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 ($x \rightarrow ax+b$), 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)[↗]

valeur par défaut : false

trace une représentation graphique de la fonction définie.

La clé (Unitex)

modifie l'unité sur l'axe des abscisses. Elle est donnée en *centimètre*.

valeur par défaut : 1

La clé (Unitey)

modifie l'unité sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en *centimètre*.

valeur par défaut : 1

La clé (VoirCoef)

affiche la lecture graphique du coefficient directeur.

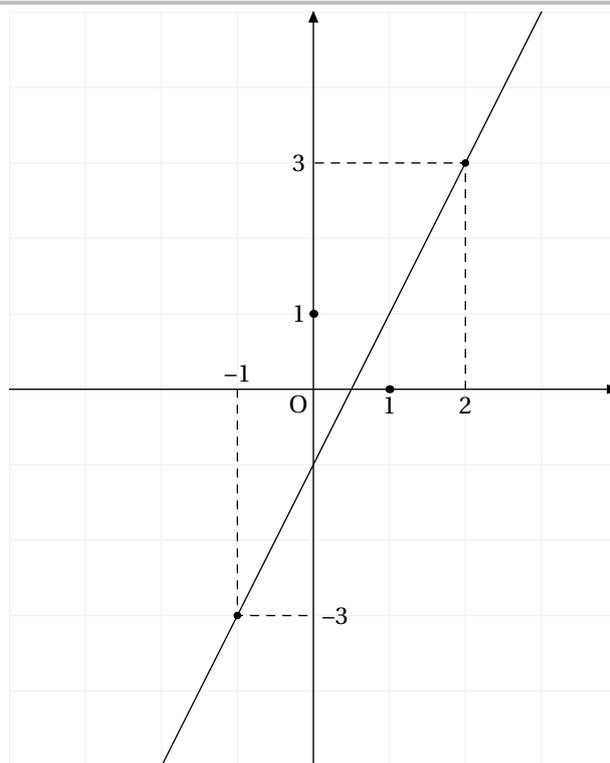
valeur par défaut : false

La clé (ACoef)

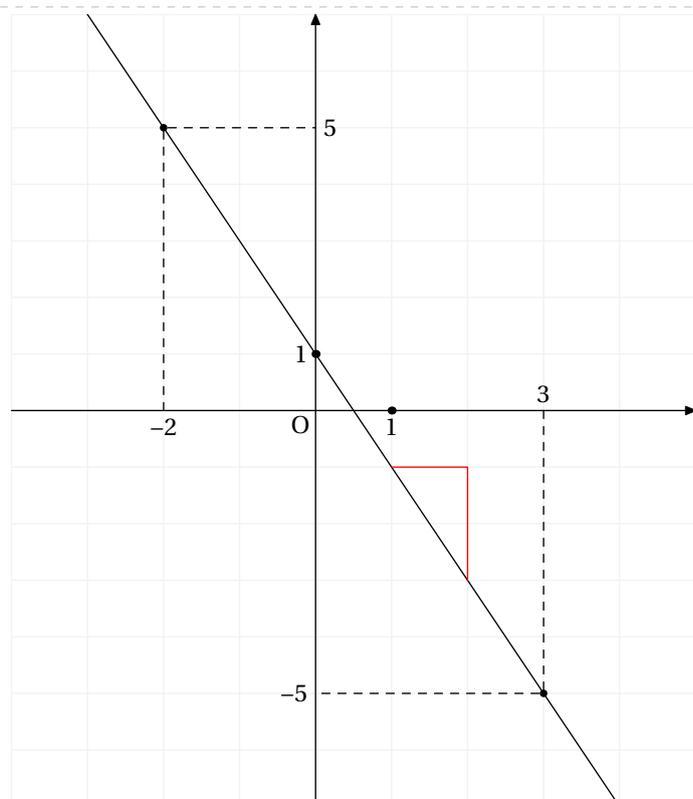
indique l'abscisse du point permettant la lecture graphique du coefficient directeur.

valeur par défaut : 0

`\FonctionAffine[Graphique]{2}{-1}{-1}{2}`



`\FonctionAffine[Graphique,VoirCoef,ACoef=1,Unitex=1,Unitey=0.75]{-2}{1}{-2}{3}`



48 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`[(clés)]{(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 $\text{tav1}/x1/y1/\text{tar1}\text{\$}\text{tav2}/x2/y2/\text{tar2}\dots$ 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 <i>informatique</i> : $2*x$ pour $2x$, $x**2$ pour $x^2\dots$ ⁶⁹ . Elle s'écrit en cohérence avec la variable utilisée.	
 La clé (Tableau) crée et affiche un tableau de valeurs.	valeur par défaut : false
 La clé (Largeur) modifie la largeur des cellules du tableau.	valeur par défaut : 5 mm
 La clé (Nom) modifie le nom de la fonction.	valeur par défaut : f
 La clé (Variable) modifie le nom de la variable.	valeur par défaut : x
 La clé (Definition) écrit la définition de la fonction sous la forme $\dots \rightarrow \dots$	valeur par défaut : false
 La clé (Ecriture) écrit la fonction sous sa forme littérale.	valeur par défaut : false



- Il n'y a aucun formatage sur les résultats calculés.
- Pour l'affichage ou l'écriture de la fonction⁷⁰, il faut protéger avec des `{...}` ce qui convient de l'être.



`\Fonction`[Calcul=4*x**2-3,Tableau]{
-2,-1,0,1,2}

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}

x	0	1	2	3
f(x)	0,5	5	10	16

69. On peut se référer au manuel du package `xfp` pour l'utilisation d'autres fonctions de calculs.

70. Car des substitutions sont faites pour que \LaTeX écrive correctement la forme mathématique de la fonction.

```
\Fonction[Variable=n,Calcul=sqrt(n-1),
Tableau,Largeur=25pt]{1,5,7.25,101}
```

n	1	5	7,25	101
$f(n)$	0	2	2,5	10

```
\Fonction[Calcul=ln(x-1),Tableau,Largeur
=4cm]{4}
```

x	4
$f(x)$	1,098 612 288 668 11

% 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}
```

$$f(x) = 2^x + 3$$

x	0
$f(x)$	4

$$f : x \mapsto 2^{x+3}$$

x	0
$f(x)$	8

La clé <Points>

valeur par défaut : false

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>

permet d'utiliser les angles des tangentes « d'arrivée » et de « sortie » aux points considérés.

valeur par défaut : false

La clé <Catmull>

utilise la méthode de Catmull-Rom pour déterminer les interpolations.

valeur par défaut : false

Les clés <PasX>/<PasY>

modifient le pas horizontal/vertical du quadrillage. Ils sont donnés en centimètre.

valeur par défaut : 1/1

Les clés <UniteX>/<UniteY>

modifient la longueur de l'unité sur l'axe des abscisses/des ordonnées. Elles sont données en centimètre.

valeur par défaut : 1/1

La clé <PointsCourbe>

supprime, lorsqu'elle est positionnée à false, le marquage des points ayant permis le tracé.

valeur par défaut : true

La clé <CouleurTrace>

modifie la couleur du tracé de la courbe.

valeur par défaut : black

La clé <Epaisseur>

modifie l'épaisseur du tracé.

valeur par défaut : 1

La clé <Traces>

permet d'ajouter des tracés à la courbe.

valeur par défaut :

La clé <Prolonge>

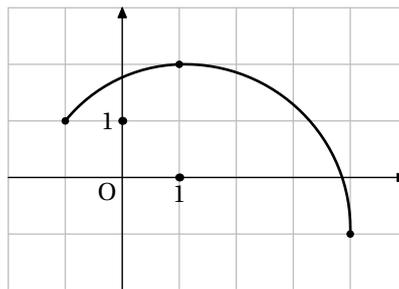
permet de tracer la fonction sur l'intégralité de l'axe des abscisses. Le premier et le dernier point de <Liste des valeurs> sont utilisés pour les prolongements mais ne sont pas marqués.

valeur par défaut : false

```

\Fonction[%
Points,
UniteX=0.75,
UniteY=0.75
]{%
0/-1/1/0$
0/1/2/0$
0/4/-1/0%
}

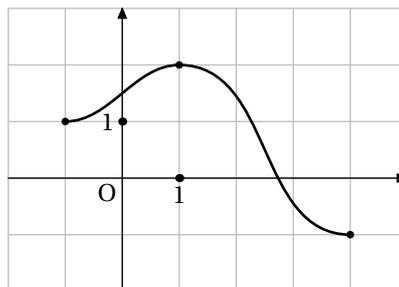
```



```

\Fonction[
Points,
UniteX=0.75,
UniteY=0.75,
Tangent] {%
0/-1/1/0$
0/1/2/0$
0/4/-1/0%
}

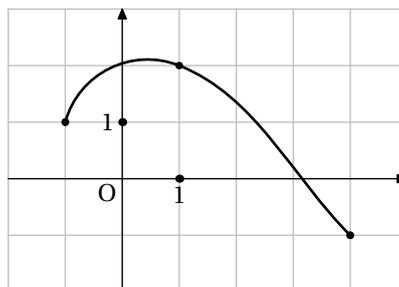
```



```

\Fonction[
Points,
UniteX=0.75,
UniteY=0.75,
Catmull] {%
0/-1/1/0$
0/1/2/0$
0/4/-1/0%
}

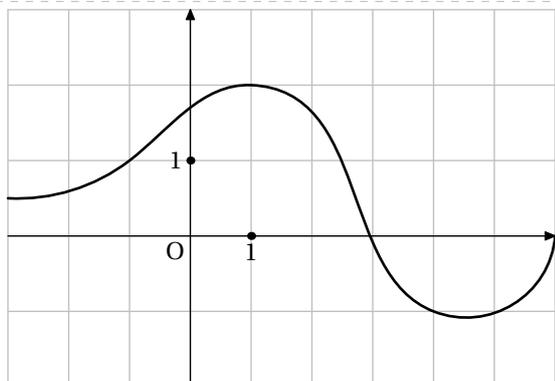
```



```

\Fonction[Points,Prolonge,UniteX=0.8,
PointsCourbe=false] {%
0/-3/0.5/0$%
0/-1/1/0$%
0/1/2/0$%
0/4/-1/0$%
0/6/0/0%
}

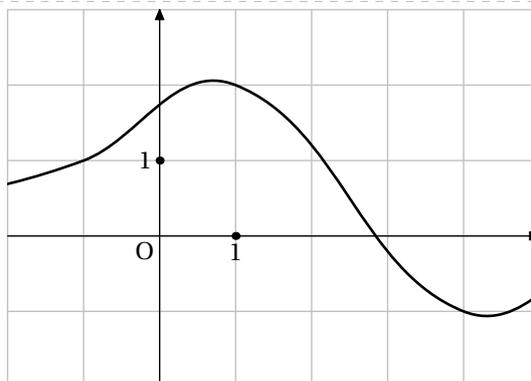
```



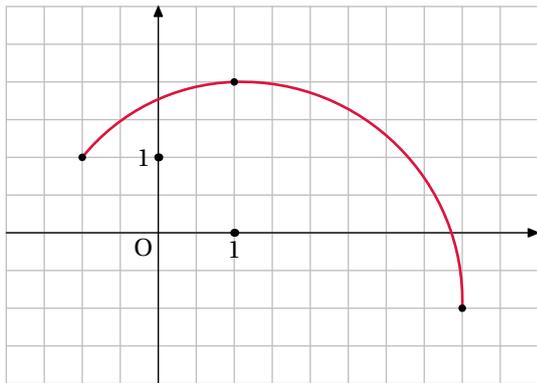
```

\Fonction[Points,Catmull,Prolonge,
PointsCourbe=false] {%
0/-3/0.5/0$%
0/-1/1/0$%
0/1/2/0$%
0/4/-1/0$%
0/6/0/0%
}

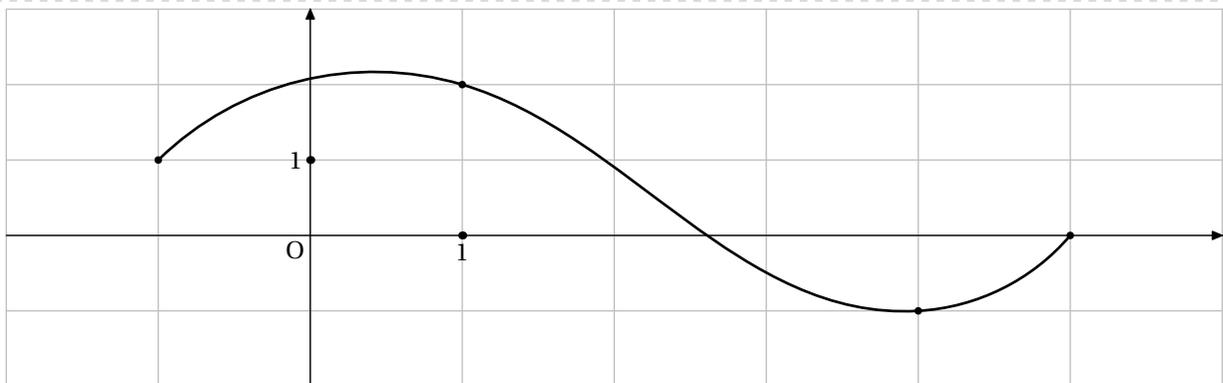
```



```
\Fonction[Points,PasX=0.5,PasY=0.5,CouleurTrace=Crimson]{0/-1/1/0$0/1/2/0$0/4/-1/0}
```

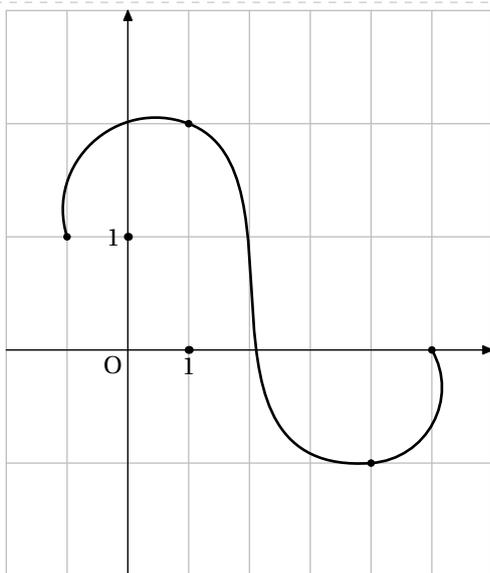


```
\Fonction[Points,UniteX=2]{0/-1/1/0$0/1/2/0$45/4/-1/45$90/5/0/0}
```



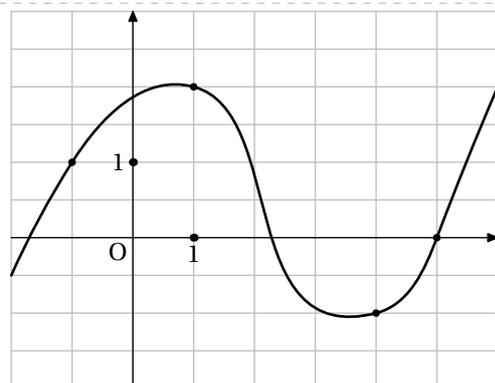
% Là, ce n'est pas une fonction...

```
\Fonction[Points,UniteX=0.8,UniteY=1.5]{%
0/-1/1/0$%
0/1/2/0$%
45/4/-1/45$%
90/5/0/0}
```



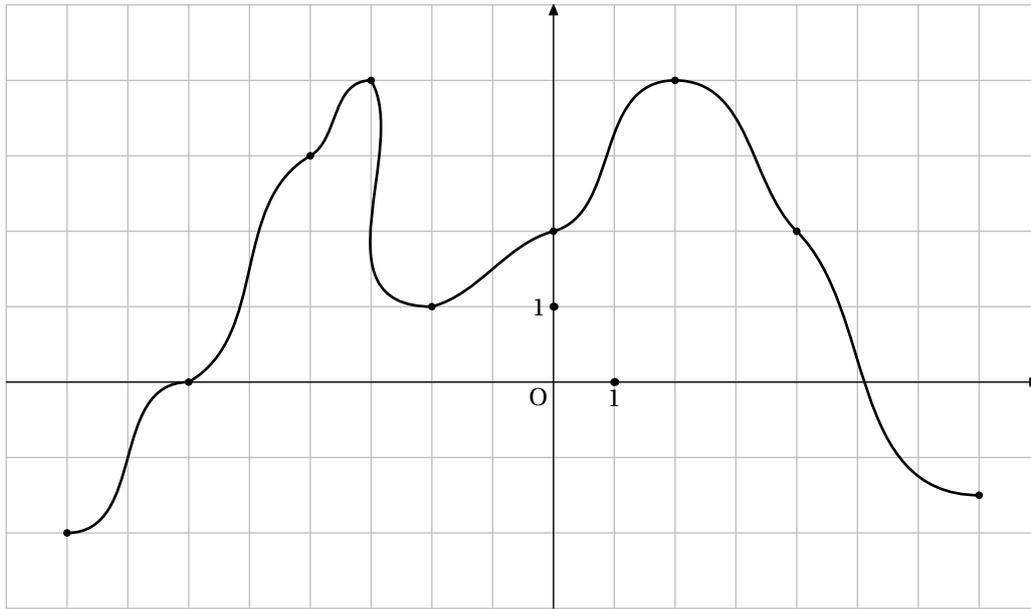
% On change quelques paramètres...

```
\Fonction[
Points,%
PasY=0.5,%
UniteX=0.8,
Prolonge]{%
0/-2/-0.5/0$%
0/-1/1/0$%
0/1/2/0$%
45/4/-1/45$%
90/5/0/0$%
0/6/2/0}
```



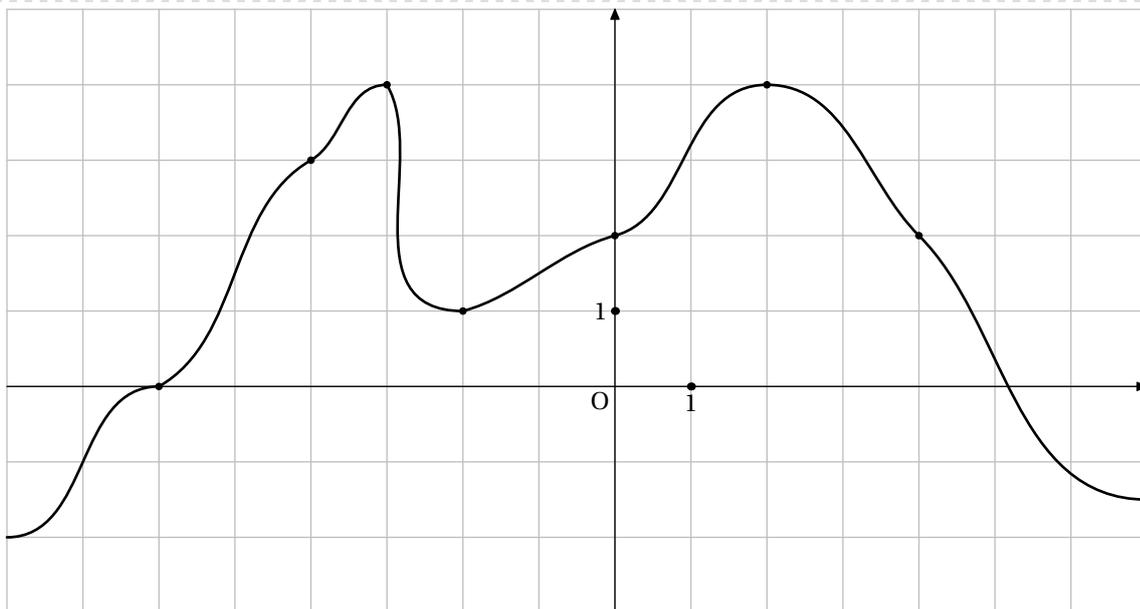
`\Fonction[Points,Tangentes,UniteX=0.8]{%`

`0/-8/-2/0$0/-6/0/30$30/-4/3/30$0/-3/4/-60$0/-2/1/15$15/0/2/15$0/2/4/0$-45/4/2/-45$0/7/-1.5/0}`



`\Fonction[Points,Tangentes,Prolonge]{%`

`0/-8/-2/0$0/-6/0/30$30/-4/3/30$0/-3/4/-60$0/-2/1/15$15/0/2/15$0/2/4/0$-45/4/2/-45$0/7/-1.5/0}`



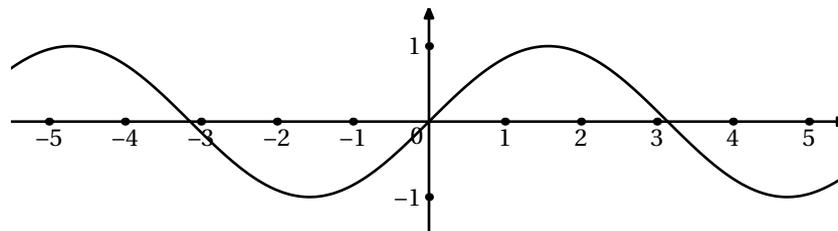
Cependant, on peut vouloir tracer une fonction explicitement définie.

La clé <Trace>	valeur par défaut : false
permet de tracer une fonction définie explicitement sous sa forme algébrique.	
<input type="checkbox"/> Les clés <Xmin>/<Xmax>	valeur par défaut : -5.5/5.5
gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.	
<input type="checkbox"/> Les clés <Ymin>/<Ymax>	valeur par défaut : -5.5/5.5
gèrent verticalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.	
<input type="checkbox"/> Les clés <Xstep>/<Ystep>	valeur par défaut : 1
indiquent le nombre d'unités par centimètre sur les axes.	
<input type="checkbox"/> Les clés <LabelX>/<LabelY>	valeur par défaut : {}
gèrent la légende des axes.	
<input type="checkbox"/> La clé <Origine>	valeur par défaut : (5.5,5.5)
positionne l'origine du repère par rapport <i>au coin inférieur</i> du repère final. Chaque coordonnée est donnée en centimètre.	
<input type="checkbox"/> La clé <Grille>	valeur par défaut : false
affiche une grille.	
<input type="checkbox"/> Les clés <PasGrilleX>/<PasGrilleY>	valeur par défaut : 1/1
indiquent le pas de la grille respectivement sur l'axe des abscisses et sur l'axe des ordonnées.	
<input type="checkbox"/> La clé <Graduation>	valeur par défaut : false
indique les graduations complètes sur les deux axes.	
<input type="checkbox"/> Les clés <PasGradX>/<PasGradY>	valeur par défaut : 1/1
indiquent le pas de la grille respectivement sur l'axe des abscisses et sur l'axe des ordonnées.	
<input type="checkbox"/> Les clés <Bornea>/<Borneb>	valeurs par défaut : -5.5/5.5
indiquent l'intervalle de tracé de la fonction.	
<input type="checkbox"/> La clé <CouleurTrace>	valeur par défaut : black
modifie la couleur du tracé de la courbe.	
<input type="checkbox"/> La clé <Epaisseur>	valeur par défaut : 1
modifie l'épaisseur du tracé.	
<input type="checkbox"/> La clé <NomCourbe>	valeur par défaut :
affiche, le long de la courbe, le nom choisi.	
<input type="checkbox"/> 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).	
<input type="checkbox"/> La clé <Traces>	valeur par défaut :
permet d'ajouter des tracés à la courbe.	
<input type="checkbox"/> La clé <Vide>	valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, un repère vide <i>cohérent</i> avec les autres paramètres demandés (la courbe, la fenêtre graphique, les bornes...).	

```

\begin{center}
  \Fonction[Trace,Calcul=sin(x),Ymin=-1.5,Ymax=1.5,Origine={(5.5,1.5)},Graduations]{}
\end{center}

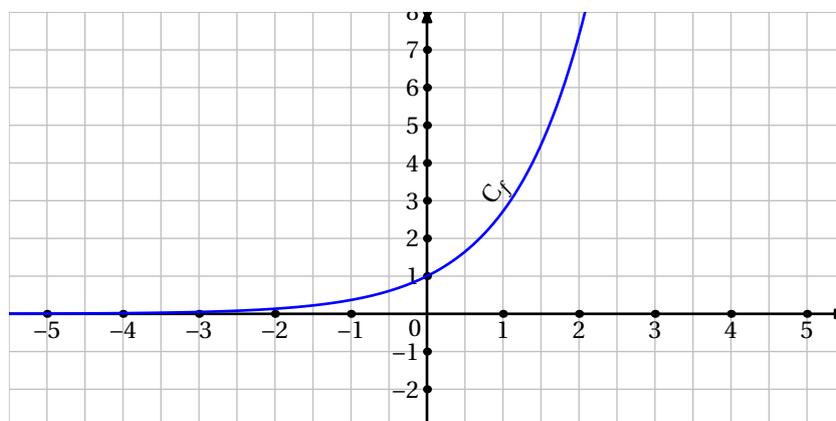
```



```

\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}

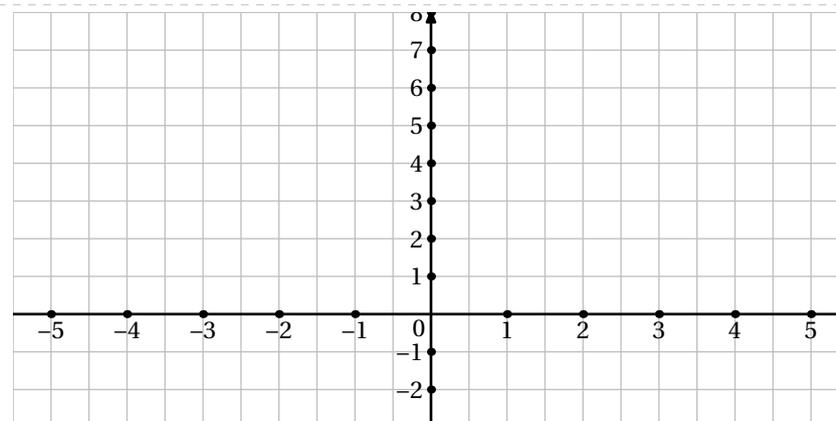
```



```

\begin{center}
  \Fonction[Trace,Vide,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}

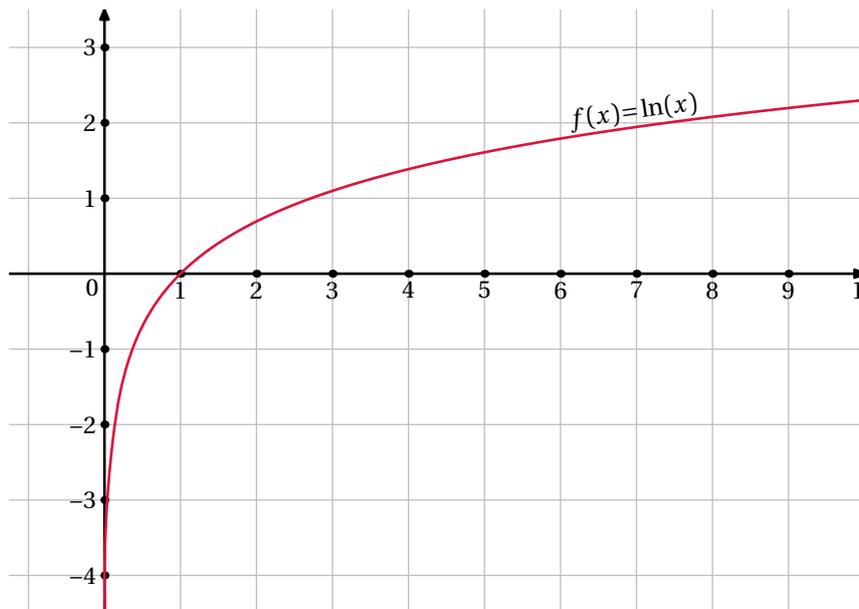
```



```

\begin{center}
\Fonction[%
Trace,
Grille,Graduations,
Xmin=-1.25,Ymin=-4,
Xmax=10,Ymax=4,
Origine={(1.25,4.5)},
Calcul=ln(x),
Bornea=0.01,Borneb=10,
LabelC=0.7,NomCourbe={f(x)={}\ln(x)$,%
CouleurTrace=Crimson}]{}
\end{center}

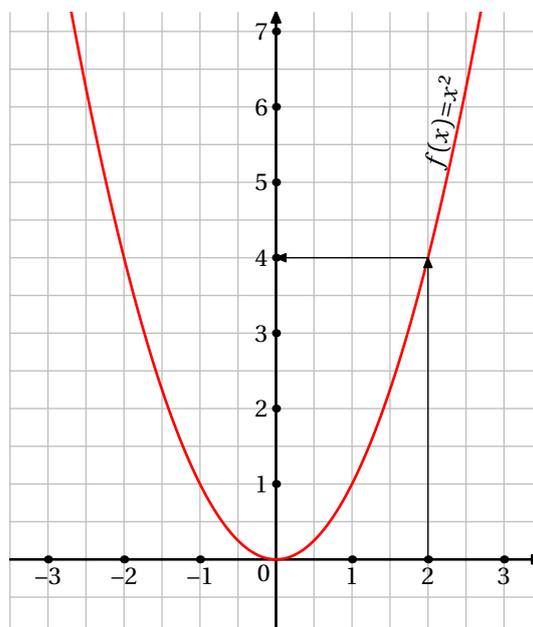
```



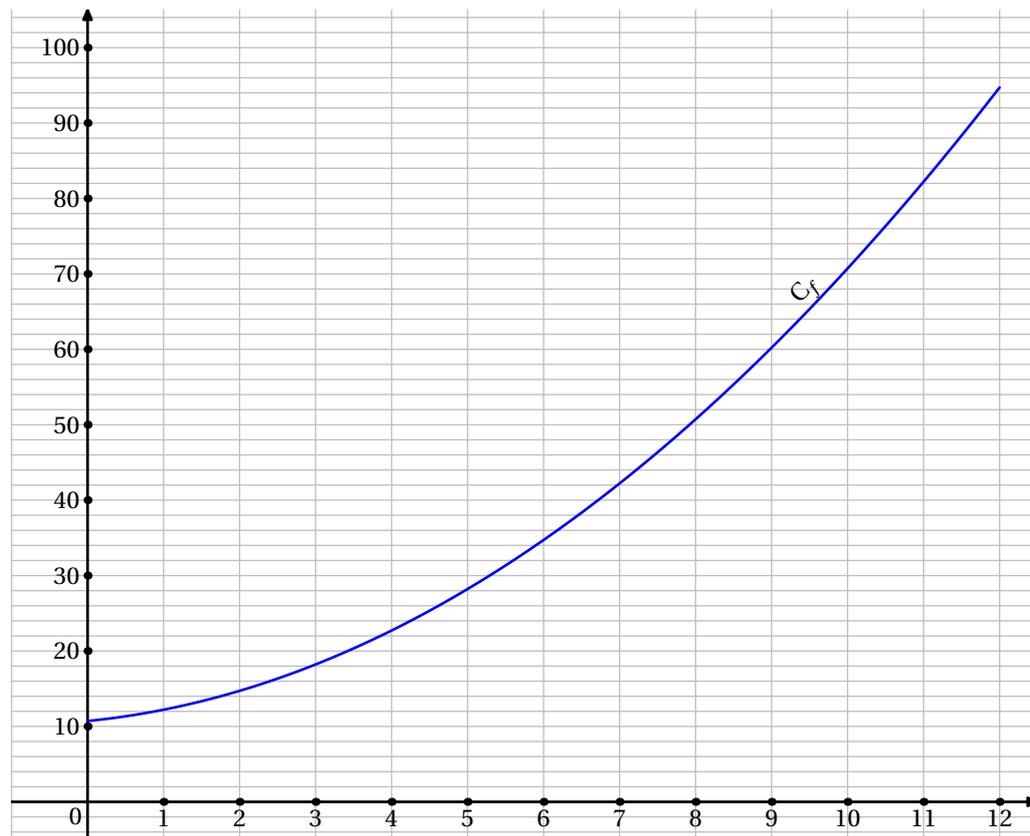
```

\Fonction[%
Trace,
Grille,PasGrilleX=0.5,PasGrilleY=0.5,
Origine={(3.5,1)},Graduations,
CouleurTrace=red,
Calcul=x**2,
Bornea=-3,Borneb=3,
Xmin=-3.5,Xmax=3.5,
Ymin=-0.25,Ymax=8,
LabelC=0.9,NomCourbe={f(x)={}x^2$,
Traces={%
drawarrow placepoint(2,0)--placepoint(2,4);
drawarrow placepoint(2,4)--placepoint(0,4);
}
}]{}

```



```
\Fonction[%  
Calcul=.5*(x**2)+x+10.72,  
Trace,CouleurTrace=bleu,  
Xmin=0,Xmax=13.5,  
Ymin=0,Ymax=11,Ystep=10,  
Origine={(1,.5)},  
Grille,PasGrilleX=1,PasGrilleY=0.2,  
Graduations,PasGradY=10,  
Bornea=0,Borneb=12,  
LabelC=0.8,NomCourbe=$C_f$  
]{}
```



49 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 8×12 ; $4 \times 6,5 + 4 \times 3,5$.

 Cette commande s'utilise dans tous les modes. 

Elle a la forme suivante :

`\Distri[⟨clés⟩]{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}`

$(2x + 3)(4x + 5)$

`$_Distri{-3}{4}{-2}{-3}$`

$(-3x + 4)(-2x - 3)$

`\[\Distri{5}{3}{4}{-1}\]`

$(5x + 3)(4x - 1)$

`\[\Distri{2}{0}{4}{5}\]`

$2x(4x + 5)$

`\[\Distri{2}{4}{0}{5}\]`

$(2x + 4) \times 5$

Si cette commande ne servait qu'à écrire des expressions telles que $(2x + 1)(3x - 2)$, elle serait bien inutile... Les `⟨clés⟩` (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.	

<p>Développer l'expression</p> <pre>\[A=\Distri{2}{3}{4}{-1}\] \begin{align*} A &= \Distri{2}{3}{4}{-1}\ A &= \Distri[Etape=2]{2}{3}{4}{-1}\ A &= \Distri[Etape=3]{2}{3}{4}{-1}\ A &= \Distri[Etape=4]{2}{3}{4}{-1}\ \end{align*}</pre>	<p>Développer l'expression</p> $A = (2x + 3)(4x - 1)$ $A = (2x + 3)(4x - 1)$ $A = 2x \times 4x + 2x \times (-1) + 3 \times 4x + 3 \times (-1)$ $A = 8x^2 + (-2x) + 12x + (-3)$ $A = 8x^2 + 10x - 3$
---	---

<p>Développer l'expression $B = \Distri{-3}{0}{4}{2}$.</p> <pre>\begin{align*} B &= \Distri{-3}{0}{4}{2}\ B &= \Distri[Etape=2]{-3}{0}{4}{2}\ B &= \Distri[Etape=3]{-3}{0}{4}{2}\ B &= \Distri[Etape=4]{-3}{0}{4}{2}\ \end{align*}</pre>	<p>Développer l'expression $B = -3x(4x + 2)$.</p> $B = -3x(4x + 2)$ $B = (-3x) \times 4x + (-3x) \times 2$ $B = (-12x^2) + (-6x)$ $B = -12x^2 - 6x$
---	--

<p><small>Développer l'expression</small></p> <pre>\[C=\Distri{1.5}{3}{4}{-0.5}\] \begin{align*} C &= \Distri{1.5}{3}{4}{-0.5}\ C &= \Distri[Etape=2]{1.5}{3}{4}{-0.5}\ C &= \Distri[Etape=3]{1.5}{3}{4}{-0.5}\ C &= \Distri[Etape=4]{1.5}{3}{4}{-0.5}\ \end{align*}</pre>	<p>Développer l'expression</p> $C = (1,5x + 3)(4x - 0,5)$ $C = (1,5x + 3)(4x - 0,5)$ $C = 1,5x \times 4x + 1,5x \times (-0,5) + 3 \times 4x + 3 \times (-0,5)$ $C = 6x^2 + (-0,75x) + 12x + (-1,5)$ $C = 6x^2 + 11,25x - 1,5$
--	---

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 utilisé 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. 

<pre>\begin{align*} \Distri[All]{2}{4}{3}{7} \end{align*}</pre>	$A = (2x + 4)(3x + 7)$ $A = 2x \times 3x + 2x \times 7 + 4 \times 3x + 4 \times 7$ $A = 6x^2 + 14x + 12x + 28$ $A = 6x^2 + 26x + 28$
---	--

```
\begin{align*}
  \Distri [All,NomExpression=E]{3}{-5}{7}{1}
\end{align*}
```

$$E = (3x - 5)(7x + 1)$$

$$E = 3x \times 7x + 3x \times 1 + (-5) \times 7x + (-5) \times 1$$

$$E = 21x^2 + 3x + (-35x) + (-5)$$

$$E = 21x^2 - 32x - 5$$

```
\begin{align*}
  \Distri [All,Fin=3]{3}{1}{3}{0}
\end{align*}
```

$$A = (3x + 1) \times 3x$$

$$A = 3x \times 3x + 1 \times 3x$$

$$A = 9x^2 + 3x$$

Néanmoins, il faut veiller à « la bonne » écriture des calculs obtenus grâce à la clé **(All)**.

```
\begin{align*}
  \Distri [All,NomExpression=Z,Fin=3]{0}{-1}{5}{-2}
\end{align*}
```

$$Z = -1(5x - 2)$$

$$Z = (-1) \times 5x + (-1) \times (-2)$$

$$Z = (-5x) + 2$$

```
\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*}
```

$$Z = -1(5x - 2)$$

$$Z = (-1) \times 5x + (-1) \times (-2)$$

$$Z = -5x + 2$$

On peut opter pour présenter les calculs sous la forme d'un tableau.

La clé (Tableau)

valeur par défaut : false

affiche un tableau de multiplications associées au calcul demandé.

```
\Distri [Tableau]{2}{-7}{4}{-2}
```

\times	$4x$	-2
$2x$	$8x^2$	$-4x$
-7	$-28x$	$+14$

```
\Distri [Tableau]{0}{-7}{4}{-2}
```

\times	$4x$	-2
-7	$-28x$	$+14$

```
\Distri [Tableau]{2}{0}{4}{-2}
```

\times	$4x$	-2
$2x$	$8x^2$	$-4x$

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`⁷¹ fait le travail.

```
$\multido{\i=1+1}{4}{=\Distri [Etape=\i]{2}{4}{7}{8}}$
```

$$A = (2x + 4)(7x + 8) = 2x \times 7x + 2x \times 8 + 4 \times 7x + 4 \times 8 = 14x^2 + 16x + 28x + 32 = 14x^2 + 44x + 32$$

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...

71. En utilisant le package `multido`.

```
\Distri [Lettre=n]{5}{-2}{-3}{7}
```

$$(5n-2)(-3n+7)$$

```
\Distri [Lettre=a]{1}{-1}{-1}{1}
```

$$(a-1)(-a+1)$$

Des lettres moins *conventionnelles*⁷² peuvent être utilisées mais il faut être prudent pour les protéger du mode mathématique⁷³ :

```
\Distri [Lettre=\text{\faRocket},Etape=3]{2}{3}{5}{6}
```

$$10\text{\faRocket}^2 + 12\text{\faRocket} + 15\text{\faRocket} + 18$$

Les clés ne se transmettent pas!

```

\small
\begin{align*}
D &= \Distri [Lettre=\text{\faRocket}]{2}{3}{5}{6} \\
& \\
D &= \Distri [Etape=2]{2}{3}{5}{6} \\
\end{align*}

```

$$D = (2\text{\faRocket} + 3)(5\text{\faRocket} + 6)$$

$$D = 2x \times 5x + 2x \times 6 + 3 \times 5x + 3 \times 6$$

La clé (Fleches)⁷²

valeur par défaut : false

fait apparaître la (ou les) flèche(s) du développement.

 **La clé (CouleurFH)**
modifie la couleur des flèches hautes.

valeur par défaut : blue

 **La clé (CouleurFB)**
modifie la couleur des flèches basses.

valeur par défaut : red

```
\[\Distri [Fleches]{2}{0}{3}{-7}\]
```

$$2x(3x-7)$$

```
\[\Distri [Fleches]{-2}{3}{4}{0}\]
```

$$(-2x+3) \times 4x$$

```
\[\Distri [Fleches]{-2}{3}{-4}{2}\]
```

$$(-2x+3)(-4x+2)$$

```
\[\Distri [Fleches,CouleurFH=purple,%
CouleurFB=cyan]{-2}{3}{-4}{2}\]
```

$$(-2x+3)(-4x+2)$$

72. Ici, un élément du package [fontawesome5](#).

73. La commande `\text{}` provient du recommandé package [mathtools](#). Il est chargé par le package [ProfCollege](#).

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...

`\[\Distri[-2]{4}{0}{2}\]` $(-2x + 4) \times 2$ 

% Multiplication entre facteurs.

`\[\Distri[AideMul]{-2}{3}{-4}{2}\]` $(-2x + 3) \times (-4x + 2)$ `\[\Distri[AideMul]{-2}{0}{-4}{2}\]` $-2x \times (-4x + 2)$ **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)**change la couleur *du soulignement*.

valeur par défaut : black

`\[\Distri[Etape=3,Reduction,CouleurReduction=purple]{-2}{3}{-4}{2}\]` $8x^2 + \underline{(-4x)} + \underline{(-12x)} + 6$ **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).

La clé (CouleurAide)

modifie la couleur de l'aide apportée par les clés (AideAdda) et (AideAddb).

valeur par défaut : red

`\Distri[AideAddb]{2}{0}{4}{-1}` $2x(4x + (-1))$ `\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,CouleurAide=purple]{-5}{-2}{3}{-1}` $(-5x + (-2))(3x + (-1))$

Un résumé des clés présentées est fourni par l'exemple ci-dessous.

```
\begin{align*}
A&=\Distri{-5}{-2}{3}{-1}\backslash
A&=\Distri[AideMul]{-5}{-2}{3}{-1}\backslash
A&=\Distri[AideMul,AideAdda,AideAddb]{-5}{-2}{3}{-1}\backslash
\backslash
A&=\Distri[Fleches,CouleurFH=orange,CouleurFB=black,AideMul,AideAdda,AideAddb]{-5}{-2}{3}{-1}\backslash
\backslash
A&=\Distri[Etape=2]{-5}{-2}{3}{-1}\backslash
A&=\Distri[Etape=3,CouleurReduction=purple,Reduction]{-5}{-2}{3}{-1}\backslash
A&=\Distri[Etape=4]{-5}{-2}{3}{-1}
\end{align*}
```

$$\begin{aligned}
 A &= (-5x - 2)(3x - 1) \\
 A &= (-5x - 2) \times (3x - 1) \\
 A &= (-5x + (-2)) \times (3x + (-1)) \\
 A &= (-5x + (-2)) \times (3x + (-1)) \\
 A &= (-5x) \times 3x + (-5x) \times (-1) + (-2) \times 3x + (-2) \times (-1) \\
 A &= (-15x^2) + 5x + (-6x) + 2 \\
 A &= -15x^2 - x + 2
 \end{aligned}$$

Enfin, on peut vouloir écrire une formule de cours.

La clé (Cours)

valeur par défaut : false

affiche les formules du cours.

```
\Distri[Cours]{2}{3}{4}{5}
```

$$(a + b)(c + d) = a \times c + a \times d + b \times c + b \times d$$

Les clés **(AideMul)**, **(Fleches)**, **(AideAdda)** et **(AideAddb)** sont aussi disponibles pour la clé **(Cours)**.

```
\Distri[%
Cours,
Fleches,
AideMul,
AideAddb]{2}{3}{4}{-5}
```

$$(a + b) \times (c + (-d)) = a \times c + a \times (-d) + b \times c + b \times (-d)$$

% Noter le 0 comme premier argument.

```
\Distri[%
Cours,Fleches,AideMul,
AideAddb]{0}{3}{4}{-5}
```

$$b \times (c + (-d)) = b \times c + b \times (-d)$$

```
\vspace{2cm}
```

```
\Distri[%
Cours,Fleches,AideMul,
AideAddb]{3}{0}{4}{-5}
```

$$a \times (c + (-d)) = a \times c + a \times (-d)$$

Les tuiles algébriques

Pour introduire la distributivité, on peut utiliser des tuiles algébriques. On utilisera alors la clé suivante.

La clé (Tuile)	valeur par défaut : false
affiche le calcul de distributivité en utilisant des tuiles algébriques.	
<input type="checkbox"/> La clé (Vide)	valeur par défaut : false
n'affiche pas le calcul de distributivité mais uniquement les tuiles correspondantes au produit demandé.	
<input type="checkbox"/> La clé (Reperes)	valeur par défaut : false
affiche des repères de positionnement des tuiles.	
<input type="checkbox"/> La clé (Impression)	valeur par défaut : false
utilise des tuiles non colorées pour l'impression.	

`\Distri[Tuile,Vide]{2}{3}{1}{-2}`

The diagram shows a horizontal row of three tiles: a green tile labeled x , and two red tiles labeled -1 . A vertical line is drawn to the right of the x tile. A horizontal line is drawn below the row. A vertical line is drawn below the x tile. A vertical column of five tiles is shown to the left of the vertical line: two green tiles labeled x , and three orange tiles labeled 1 . An arrow labeled \times points from the top-left corner to the intersection of the horizontal and vertical lines.

`\Distri[Tuile,Vide,Reperes]{2}{3}{1}{-2}`

The diagram is identical to the previous one, but the area to the right of the vertical line and below the horizontal line is a 3x5 grid of empty cells, representing the layout for the distributive calculation.

`\Distri[Tuile]{2}{3}{1}{-2}`

The diagram shows the distributive calculation. The horizontal row of tiles is $x, -1, -1$. The vertical column of tiles is $x, x, 1, 1, 1$. The resulting grid of tiles is as follows:

x	x^2	$-x$	$-x$
x	x^2	$-x$	$-x$
1	x	-1	-1
1	x	-1	-1
1	x	-1	-1

`\Distri[Tuile]{-2}{3}{1}{-2}`

The diagram shows the distributive calculation with a different arrangement of tiles. The horizontal row of tiles is $x, -1, -1$. The vertical column of tiles is $-x, -x, 1, 1, 1$. The resulting grid of tiles is as follows:

$-x$	$-x^2$	x	x
$-x$	$-x^2$	x	x
1	x	-1	-1
1	x	-1	-1
1	x	-1	-1

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*}
A&=\text{\Distri [Etape=1] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=1] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri [Etape=2] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=2] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri [Etape=3] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=3] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri [Etape=4] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=4] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=34x^2+41x+38
\end{align*}
```

$$A = (4x + 5)(6x + 7) + (2x - 3)(5x - 1)$$

$$A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 + 2x \times 5x + 2x \times (-1) + (-3) \times 5x + (-3) \times (-1)$$

$$A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 + 10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 + 10x^2 - 17x + 3$$

$$A = 34x^2 + 41x + 38$$

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.

```
\begin{align*}
A&=\text{\Distri [RAZ,Etape=1] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=1] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri [Etape=2] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=2] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri [Etape=3] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Etape=3] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri [Somme,Etape=4] {4}{5}{6}{7}+\text{\Distri [Somme,Etape=4] {2}{-3}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Resultat}
\end{align*}
```

$$A = (4x + 5)(6x + 7) + (2x - 3)(5x - 1)$$

$$A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 + 2x \times 5x + 2x \times (-1) + (-3) \times 5x + (-3) \times (-1)$$

$$A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 + 10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 + 10x^2 - 17x + 3$$

$$A = 34x^2 + 41x + 38$$

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&=\text{\Distri[RAZ,Etape=1]{4}{5}{6}{7}-\text{\Distri[Etape=1]{2}{0}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri[Etape=2]{4}{5}{6}{7}-\text{\Distri[Etape=2]{2}{0}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri[Etape=3]{4}{5}{6}{7}-\text{\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&=\text{\Resultat}
\end{align}
```

$$A = (4x + 5)(6x + 7) - 2x(5x - 1) \quad (1)$$

$$A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 - (2x \times 5x + 2x \times (-1)) \quad (2)$$

$$A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x)) \quad (3)$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 2x) \quad (4)$$

$$A = 14x^2 + 60x + 35 \quad (5)$$

```
\begin{align}
A&=\text{\Distri[RAZ,Etape=1]{4}{5}{6}{7}-\text{\Distri[Etape=1]{2}{0}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri[Etape=2]{4}{5}{6}{7}-\text{\Distri[Etape=2]{2}{0}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri[Etape=3]{4}{5}{6}{7}-\text{\Distri[Etape=3]{2}{0}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri[Etape=4]{4}{5}{6}{7}-\text{\Distri[Etape=4]{2}{0}{5}{-1}}\\
A&=\text{\Distri[Somme,Etape=4]{4}{5}{6}{7}+\text{\Distri[Oppose,Difference,Etape=4]{2}{0}{5}{-1}}
\text{\nonumber}\\
A&=\text{\Resultat}
\end{align}
```

$$A = (4x + 5)(6x + 7) - 2x(5x - 1) \quad (1)$$

$$A = 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 - (2x \times 5x + 2x \times (-1)) \quad (2)$$

$$A = 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x)) \quad (3)$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 2x) \quad (4)$$

$$A = 24x^2 + 58x + 35 + (-10x^2) + 2x \quad (5)$$

$$A = 14x^2 + 60x + 35 \quad (5)$$

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}\\
\useKV[ClesDistributivite]{NomExpression}&=\Distri[Etape=2]{#2}{#3}{#4}{#5}-
(\Distri[Etape=2]{#6}{#7}{#8}{#9})\\
\useKV[ClesDistributivite]{NomExpression}&=\Distri[Etape=3]{#2}{#3}{#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})}\\
\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*}
}
```

```
\DoubleFlecheDifference[AideAdda,AideAddb]{4}{5}{6}{7}{2}{-3}{5}{-1}
```

```
\DoubleFlecheDifference[Oppose]{4}{5}{6}{7}{2}{-3}{5}{-1}
```

$$\begin{aligned}
 A &= (4x + (+5))(6x + (+7)) - (2x + (-3))(5x + (-1)) \\
 A &= 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 - (2x \times 5x + 2x \times (-1) + (-3) \times 5x + (-3) \times (-1)) \\
 A &= 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3) \\
 A &= 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 17x + 3) \\
 A &= 14x^2 + 75x + 32
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 A &= (4x + 5)(6x + 7) - (2x - 3)(5x - 1) \\
 A &= 4x \times 6x + 4x \times 7 + 5 \times 6x + 5 \times 7 - (2x \times 5x + 2x \times (-1) + (-3) \times 5x + (-3) \times (-1)) \\
 A &= 24x^2 + 28x + 30x + 35 - (10x^2 + (-2x) + (-15x) + 3) \\
 A &= 24x^2 + 58x + 35 - (10x^2 - 17x + 3) \\
 A &= 24x^2 + 58x + 35 + (-10x^2) + 17x + (-3) \\
 A &= 14x^2 + 75x + 32
 \end{aligned}$$

Cas des égalités remarquables

La clé (Remarquable)	valeur par défaut : false
développe les expressions en utilisant les égalités remarquables.	

<code>\Distri [Remarquable]{2}{3}{}</code>	$(2x + 3)^2$
--	--------------

<code>\Distri [Remarquable]{2}{-3}{}</code>	$(2x - 3)^2$
---	--------------

<code>\Distri [Remarquable]{2}{3}{2}{-3}</code>	$(2x + 3)(2x - 3)$
---	--------------------

<pre>\begin{align*} D&=\Distri [Remarquable]{2}{3}{}&E&=\Distri [Remarquable]{1}{-4}{}&F&=\Distri [Lettre=t,Remarquable]{3}{2}{3}{-2}\\ D&=\Distri [Remarquable,Etape=2]{2}{3}{}&E&=\Distri [Remarquable,Etape=2]{1}{-4}{}&F&=\Distri [Lettre=t,Remarquable,Etape=2]{3}{2}{3}{-2}\\ D&=\Distri [Remarquable,Etape=3]{2}{3}{}&E&=\Distri [Remarquable,Etape=3]{1}{-4}{}&F&=\Distri [Lettre=t,Remarquable,Etape=3]{3}{2}{3}{-2} \end{align*}</pre>		
$D = (2x + 3)^2$	$E = (x - 4)^2$	$F = (3t + 2)(3t - 2)$
$D = (2x)^2 + 2 \times 2x \times 3 + 3^2$	$E = x^2 - 2 \times x \times 4 + 4^2$	$F = (3t)^2 - 2^2$
$D = 4x^2 + 12x + 9$	$E = x^2 - 8x + 16$	$F = 9t^2 - 4$

<pre>\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*}</pre>		
$D = (2x + 3)^2 - (4x - 5)^2$ $D = (2x)^2 + 2 \times 2x \times 3 + 3^2 - ((4x)^2 - 2 \times 4x \times 5 + 5^2)$ $D = 4x^2 + 12x + 9 - (16x^2 - 40x + 25)$ $D = 4x^2 + 12x + 9 + (-16x^2) + 40x + (-25)$ $D = -12x^2 + 52x - 16$		

La clé (Numerique) est également disponible pour la clé (Remarquable).

<code>\Distri [Remarquable,Numerique]{30}{1}{}</code>	$31^2 = (30 + 1)^2 = 30^2 + 2 \times 30 \times 1 + 1^2 = 900 + 60 + 1 = 961$
<code>\Distri [Remarquable,Numerique]{30}{-1}{}</code>	$29^2 = (30 - 1)^2 = 30^2 - 2 \times 30 \times 1 + 1^2 = 900 - 60 + 1 = 841$
<code>\Distri [Remarquable,Numerique]{30}{1}{30}{-1}</code>	$31 \times 29 = (30 + 1) \times (30 - 1) = 30^2 - 1^2 = 900 - 1 = 899$

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 :

<pre>\begin{align*} C&=(2+3x)(4-2x)\!\\ C&=\text{\Distri[3]{2}{-2}{4}}\!\\ C&=\text{\Distri[Etape=2]{3}{2}{-2}{4}}\!\\ C&=\text{\Distri[Etape=3]{3}{2}{-2}{4}}\!\\ C&=\text{\Distri[Etape=4]{3}{2}{-2}{4}}\!\\ \end{align*}</pre>	$C = (2 + 3x)(4 - 2x)$ $C = (3x + 2)(-2x + 4)$ $C = 3x \times (-2x) + 3x \times 4 + 2 \times (-2x) + 2 \times 4$ $C = (-6x^2) + 12x + (-4x) + 8$ $C = -6x^2 + 8x + 8$
---	---

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 directement⁷⁴...

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 $a + bx$.

<pre>% Seul le premier facteur est du type a+bx. \begin{align*} A&=\text{\Distri[Echange=1]{2}{3}{4}{5}}\!\\ A&=\text{\Distri[Etape=2,Echange=1]{2}{3}{4}{5}}\!\\ A&=\text{\Distri[Etape=3,Echange=1]{2}{3}{4}{5}}\!\\ A&=\text{\Distri[Etape=4,Echange=1]{2}{3}{4}{5}}\!\\ \end{align*}</pre>	$A = (2 + 3x)(4x + 5)$ $A = 2 \times 4x + 2 \times 5 + 3x \times 4x + 3x \times 5$ $A = 8x + 10 + 12x^2 + 15x$ $A = 12x^2 + 23x + 10$
--	---

<pre>% Seul le deuxième facteur est du type a+bx. \begin{align*} B&=\text{\Distri[Echange=2]{2}{3}{4}{5}}\!\\ B&=\text{\Distri[Etape=2,Echange=2]{2}{3}{4}{5}}\!\\ B&=\text{\Distri[Etape=3,Echange=2]{2}{3}{4}{5}}\!\\ B&=\text{\Distri[Etape=4,Echange=2]{2}{3}{4}{5}}\!\\ \end{align*}</pre>	$B = (2x + 3)(4 + 5x)$ $B = 2x \times 4 + 2x \times 5x + 3 \times 4 + 3 \times 5x$ $B = 8x + 10x^2 + 12 + 15x$ $B = 10x^2 + 23x + 12$
---	---

<pre>% Les deux facteurs sont du type a+bx. \begin{align*} C&=\text{\Distri[Echange=3]{2}{3}{4}{5}}\!\\ C&=\text{\Distri[Etape=2,Echange=3]{2}{3}{4}{5}}\!\\ C&=\text{\Distri[Etape=3,Echange=3]{2}{3}{4}{5}}\!\\ C&=\text{\Distri[Etape=4,Echange=3]{2}{3}{4}{5}}\!\\ \end{align*}</pre>	$C = (2 + 3x)(4 + 5x)$ $C = 2 \times 4 + 2 \times 5x + 3x \times 4 + 3x \times 5x$ $C = 8 + 10x + 12x + 15x^2$ $C = 15x^2 + 22x + 8$
---	--

74. Depuis la version 0.85

```

\begin{align*}
A&=\text{\Distri[RAZ,Echange=3,Etape=1]{2}{3}{4}{2}}-\text{\Distri[Echange=3,Etape=1]{1}{2}{-4}{1}}
\\
A&=\text{\Distri[Echange=3,Etape=2]{2}{3}{4}{2}}-(\text{\Distri[Echange=3,Etape=2]{1}{2}{-4}{1}})\text{\}
A&=\text{\Distri[Echange=3,Etape=3]{2}{3}{4}{2}}-(\text{\Distri[Echange=3,Etape=3]{1}{2}{-4}{1}})\text{\}
A&=\text{\Distri[Echange=3,Etape=4]{2}{3}{4}{2}}-(\text{\Distri[Echange=3,Etape=4]{1}{2}{-4}{1}})\text{\}
A&=\text{\Distri[Echange=3,Etape=4,Somme]{2}{3}{4}{2}}+\text{\Distri[Oppose,Echange=3,Etape=4,}
\text{\Difference]{1}{2}{-4}{1}}\text{\}
A&=\text{\Resultat}
\end{align*}

```

$$\begin{aligned}
A &= (2 + 3x)(4 + 2x) - (1 + 2x)(-4 + x) \\
A &= 2 \times 4 + 2 \times 2x + 3x \times 4 + 3x \times 2x - (1 \times (-4) + 1 \times x + 2x \times (-4) + 2x \times x) \\
A &= 8 + 4x + 12x + 6x^2 - ((-4) + x + (-8x) + 2x^2) \\
A &= 6x^2 + 16x + 8 - (2x^2 - 7x - 4) \\
A &= 6x^2 + 16x + 8 + (-2x^2) + 7x + 4 \\
A &= 4x^2 + 23x + 12
\end{aligned}$$

50 La factorisation



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \TeX ⁷⁵.



La commande `\Factorisation` a pour but de factoriser des expressions à l'aide d'un facteur commun ou de l'égalité remarquable $a^2 - b^2$.

Elle a la forme suivante :

```
\Factorisation[⟨clés⟩]{f1}{f2}{f3}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- `f1`, `f2`, `f3` sont les facteurs intervenant sous les formes

$$f1 \times (f2 \pm f3) \quad \text{ou} \quad f1^2 - f2^2$$

```
% Pour faire apparaître
% k*a+k*b=k*(a+b)
\Factorisation{3}{x}{2}
```

$$A = 3x + 6$$

$$A = 3 \times x + 3 \times 2$$

$$A = 3 \times (x + 2)$$

```
% Version étoilée pour faire apparaître
% k*a-k*b=k*(a-b)
\Factorisation*{x}{x}{2}
```

$$A = x^2 - 2x$$

$$A = x \times x - x \times 2$$

$$A = x \times (x - 2)$$

```
% Pour faire apparaître
% a^2-b^2=(a-b)(a+b)
\Factorisation{x}{5}{}
```

$$A = x^2 - 25$$

$$A = x^2 - 5^2$$

$$A = (x - 5) \times (x + 5)$$

Lorsqu'au moins un des facteurs sera différent d'un monôme, on utilisera la clé suivante.

La clé `(Litteral)`

valeur par défaut : `false`

permet d'indiquer que l'un au moins des facteurs n'est pas un monôme.



La clé `(AideMul)`

valeur par défaut : `false`

affiche les multiplications dans le cas de la factorisation avec un facteur commun.

```
\Factorisation[Litteral]{x-2}{x+1}{3*x-4}
```

$$A = (x - 2)(x + 1) + (x - 2)(3x - 4)$$

$$A = (x - 2) \times [(x + 1) + (3x - 4)]$$

$$A = (x - 2) \times [x + 1 + 3x - 4]$$

$$A = (x - 2) \times [4x - 3]$$

```
\Factorisation*[Litteral]{3-x}{2*x-1}{-3*x+7}
```

$$A = (3 - x)(2x - 1) - (3 - x)(-3x + 7)$$

$$A = (3 - x) \times [(2x - 1) - (-3x + 7)]$$

$$A = (3 - x) \times [2x - 1 + 3x - 7]$$

$$A = (3 - x) \times [5x - 8]$$

75. En effet, les calculs automatiques sont effectués de manière générale grâce au package `luacas`.

`\Factorisation*[Litteral,AideMul]{3-x}{2*x-1}{-3*x+7}`

$$\begin{aligned} A &= (3-x) \times (2x-1) - (3-x) \times (-3x+7) \\ A &= (3-x) \times [(2x-1) - (-3x+7)] \\ A &= (3-x) \times [2x-1+3x-7] \\ A &= (3-x) \times [5x-8] \end{aligned}$$

`\Factorisation[Litteral]{2*x-1}{3*x-7}{}`

$$\begin{aligned} A &= (2x-1)^2 - (3x-7)^2 \\ A &= [(2x-1) - (3x-7)] \times [(2x-1) + (3x-7)] \\ A &= [2x-1-3x+7] \times [2x-1+3x-7] \\ A &= [-x+6] \times [5x-8] \end{aligned}$$

La clé (NomExpression)

valeur par défaut : A

modifie le nom de l'expression littérale.

`\Factorisation[Litteral,NomExpression=B]{x-1}{7}{}`

$$\begin{aligned} B &= (x-1)^2 - 49 \\ B &= (x-1)^2 - 7^2 \\ B &= [(x-1) - 7] \times [(x-1) + 7] \\ B &= [x-1-7] \times [x-1+7] \\ B &= [x-8] \times [x+6] \end{aligned}$$

La clé (Lettre)

valeur par défaut : x

modifie le nom de la variable utilisée.

`\Factorisation*[Litteral,Lettre=n]{n-3}{2-3*n}{4-2*n}`

$$\begin{aligned} A &= (n-3)(2-3n) - (n-3)(4-2n) \\ A &= (n-3) \times [(2-3n) - (4-2n)] \\ A &= (n-3) \times [2-3n+2n-4] \\ A &= (n-3) \times [-n-2] \end{aligned}$$

Afin d'aider les élèves, on utilisera la clés suivantes.

La clé (Aide)

valeur par défaut : false

repère les facteurs k , a et b pour la factorisation avec un facteur commun et les facteurs a et b pour la factorisation avec l'égalité remarquable $a^2 - b^2$.

La clé (Couleur)

valeur par défaut : Crimson

modifie la couleur des « blocs » d'aide.

`\Factorisation[Litteral,Lettre=t,Aide,NomExpression=D]{2*t-5}{3*t-6}{}`

$$\begin{aligned} D &= \underbrace{(2t-5)}_A^2 - \underbrace{(3t-6)}_B^2 \\ D &= [(2t-5) - (3t-6)] \times [(2t-5) + (3t-6)] \\ D &= [2t-5-3t+6] \times [2t-5+3t-6] \\ D &= [-t+1] \times [5t-11] \end{aligned}$$

`\Factorisation*[Litteral,Lettre=m,Aide]{m+5}{6-2*m}{m+1}`

$$\begin{aligned}
 A &= (m+5)(6-2m) - (m+5)(m+1) \\
 A &= \underbrace{(m+5)}_k \times \underbrace{(6-2m)}_a - \underbrace{(m+5)}_k \times \underbrace{(m+1)}_b \\
 A &= (m+5) \times [(6-2m) - (m+1)] \\
 A &= (m+5) \times [6-2m-m-1] \\
 A &= (m+5) \times [-3m+5]
 \end{aligned}$$

`\Factorisation[Litteral,Lettre=m,Aide]{m+5}{6-2*m}{m+1}`

$$\begin{aligned}
 A &= (m+5)(6-2m) + (m+5)(m+1) \\
 A &= \underbrace{(m+5)}_k \times \underbrace{(6-2m)}_a + \underbrace{(m+5)}_k \times \underbrace{(m+1)}_b \\
 A &= (m+5) \times [(6-2m) + (m+1)] \\
 A &= (m+5) \times [6-2m+m+1] \\
 A &= (m+5) \times [-m+7]
 \end{aligned}$$

La clé (ParenthesesFin)

valeur par défaut : false

modifie, lorsqu'elle est positionnée à true, l'affichage des crochets en parenthèses.

`\Factorisation[Litteral,ParenthesesFin]{2*x+3}{2-x}{5*x+1}`

$$\begin{aligned}
 A &= (2x+3)(2-x) + (2x+3)(5x+1) \\
 A &= (2x+3) \times [(2-x) + (5x+1)] \\
 A &= (2x+3) \times (2-x+5x+1) \\
 A &= (2x+3) \times (4x+3)
 \end{aligned}$$

La clé (Resultat)

valeur par défaut : false

modifie l'affichage de la dernière ligne de la factorisation.

% Pas terrible.

`\Factorisation[Litteral,Lettre=a]{3+a}{4-a}{}`

$$\begin{aligned}
 A &= (3+a)^2 - (4-a)^2 \\
 A &= [(3+a) - (4-a)] \times [(3+a) + (4-a)] \\
 A &= [3+a+a-4] \times [3+a+4-a] \\
 A &= [2a-1] \times [7]
 \end{aligned}$$

% C'est mieux.

`\Factorisation[Litteral,Lettre=a,Resultat=7(2a-1)]{3+a}{4-a}{}`

$$\begin{aligned}
 A &= (3+a)^2 - (4-a)^2 \\
 A &= [(3+a) - (4-a)] \times [(3+a) + (4-a)] \\
 A &= [3+a+a-4] \times [3+a+4-a] \\
 A &= [2a-1] \times [7] \\
 A &= 7(2a-1)
 \end{aligned}$$

51 Un modèle en barre

La commande `\ModeleBarre` permet de construire un modèle en barre associé à un problème à résoudre.

Je dépense 4 septièmes de mes économies pour acheter un manteau et le tiers du reste pour une paire de chaussettes. J'ai maintenant 9,52 €. Combien avais-je d'économies au départ?

Mes économies		
Manteau	bonnet	9,52 €

Elle a la forme suivante :

```
\ModeleBarre[⟨clés⟩]{C1 N1 "T1" C2 N2 "T2"...}{c1 n1 "t1" c2 n2 "t2"...}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `C1 N1 T1 . . .` indique que, sur la barre supérieure, la couleur `C1` est utilisée pour remplir une barre constituée de `N1` briques élémentaires et labellisée par le texte `T1`;
- `c1 n1 t1 . . .` indique que, sur la barre inférieure, la couleur `c1` est utilisée pour remplir une barre constituée de `n1` briques élémentaires et labellisée par le texte `t1`.



Les couleurs utilisées doivent être connues de METAPOST.



```
\begin{center}
  \ModeleBarre{PaleTurquoise 7 {"Mes économies"}}{LightSkyBlue 4 "Manteau" SkyBlue 1 "
    bonnet" PowderBlue 2 "\Prix{9.52}"}
\end{center}
```

Mes économies		
Manteau	bonnet	9,52 €

On remarque qu'une des cases (« bonnet ») n'est pas assez large.

La clé `(Largeur)`

valeur par défaut : 1cm

modifie la largeur de la brique élémentaire.

```
\begin{center}
  \ModeleBarre[Largeur=2cm]{PaleTurquoise 7 {"Mes économies"}}{LightSkyBlue 4 "Manteau"
    SkyBlue 1 "bonnet" PowderBlue 2 "\Prix{9.52}"}
\end{center}
```

Mes économies		
Manteau	bonnet	9,52 €

Pour obtenir des partages des cases *inférieures*, on peut indiquer un nombre de cases négatif.

```
\begin{center}
  \ModeleBarre{PaleTurquoise 7 {"Mes économies
    "}}{LightSkyBlue -4 "Manteau" SkyBlue -1 "
    bonnet" PowderBlue -2 "\Prix{9.52}"}
\end{center}
```

Mes économies						
← Manteau				← bonnet	← 9,52 €	

On peut également représenter une case « ? » particulière.

```
\begin{center}
  \ModeleBarre{PaleTurquoise 7 {"184"}}{SkyBlue 1 "17" PowderBlue 6 "?"}
\end{center}
```



On peut avantageusement utiliser cette représentation pour la résolution de certaines équations avec la clé suivante.

La clé (Separation)	valeur par défaut : 0
indique une séparation verticale lorsque la valeur donnée est positive. Cette valeur indique à partir de quelle brique élémentaire la séparation se fait.	

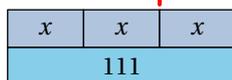
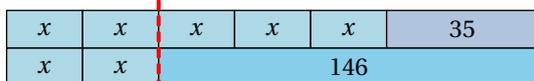
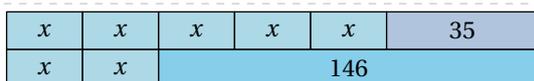
```
\begin{multicols}{2}
  \begin{center}
    \ModeleBarre{LightBlue 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$" LightSteelBlue 2 "35"}
    }{LightBlue 1 "$x$" 1 "$x$" SkyBlue 5 "146"}

    \ModeleBarre[Separation=2]{LightBlue 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$"
    LightSteelBlue 2 "35"}{LightBlue 1 "$x$" 1 "$x$" SkyBlue 5 "146"}

    \ModeleBarre[Separation=3]{LightBlue 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$" LightSteelBlue 2 "35"}{
    SkyBlue 3 "111" LightSteelBlue 2 "35"}

    \ModeleBarre{LightSteelBlue 1 "$x$" 1 "$x$" 1 "$x$"}{SkyBlue 3 "111"}

    \ModeleBarre{LightSteelBlue 1 "$x$"}{SkyBlue 1 "37"}
  \end{center}
  \par\columnbreak\par
  \doublespacing
  \ResolEquation[Decomposition,Decimal]{5}{35}{2}{146}
\end{multicols}
```



$$5x + 35 = 2x + 146$$

$$5x - 2x + 35 = 2x - 2x + 146$$

$$3x + 35 = 146$$

$$3x + 35 - 35 = 146 - 35$$

$$3x = 111$$

$$\frac{3}{3}x = \frac{111}{3}$$

$$x = \frac{111}{3}$$

$$x = 37$$

52 La résolution d'équations du premier degré

La commande `\ResolEquation` permet de rédiger la résolution⁷⁶ d'une équation du premier degré à une inconnue à coefficients entiers ou décimaux⁷⁷. Elle a la forme suivante :

`\ResolEquation`[(clés)]{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}

$$\begin{aligned} 5x + 4 &= -2x + 3 \\ 7x + 4 &= 3 \\ 7x &= -1 \\ x &= \frac{-1}{7} \end{aligned}$$

`\ResolEquation`{0.2}{0.8}{0.8}{1.2}

$$\begin{aligned} 0,2x + 0,8 &= 0,8x + 1,2 \\ 0,8 &= 0,6x + 1,2 \\ -0,4 &= 0,6x \\ \frac{-0,4}{0,6} &= x \end{aligned}$$

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}

$$\begin{aligned} 2x + 4 &= 5x \\ 4 &= 3x \\ \frac{4}{3} &= x \end{aligned}$$

`\ResolEquation`{2}{4}{0}{5}

$$\begin{aligned} 2x + 4 &= 5 \\ 2x &= 1 \\ x &= \frac{1}{2} \end{aligned}$$

`\ResolEquation`{2}{0}{0}{5}

$$\begin{aligned} 2x &= 5 \\ x &= \frac{5}{2} \end{aligned}$$

`\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.

76. 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.

77. 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...).	

<pre>\ResolEquation[Lettre=n]{1}{2}{7}{7}</pre>	$n + 2 = 7n + 7$ $2 = 6n + 7$ $-5 = 6n$ $\frac{-5}{6} = n$
---	--

Le mode mathématique est « imposé » par l'écriture des macros. Lorsqu'on souhaite un symbole tel que 🚀⁷⁸, il faut le « protéger »⁷⁹ :

<pre>\ResolEquation[Lettre=\text{\faRocket}]{2}{3}{7}{-1}</pre>	$2\text{\faRocket} + 3 = 7\text{\faRocket} - 1$ $3 = 5\text{\faRocket} - 1$ $4 = 5\text{\faRocket}$ $\frac{4}{5} = \text{\faRocket}$
---	--

On peut même utiliser une image⁸⁰ ...

<pre>\newsavebox{\dessin} \sbbox{\dessin}{\raisebox{-1em}{\includegraphics[scale=0.35]{Arthur-1}}} \ResolEquation[Lettre=\usebox{\dessin}]{2}{4}{7}{-2}</pre>	$2\text{\usebox{\dessin}} + 4 = 7\text{\usebox{\dessin}} - 2$ $4 = 5\text{\usebox{\dessin}} - 2$ $6 = 5\text{\usebox{\dessin}}$ $\frac{6}{5} = \text{\usebox{\dessin}}$
---	---

La clé (Solution)	valeur par défaut : false
permet d'afficher la phrase de conclusion ⁸¹ . Ne pas l'afficher peut être utile dans le cas d'un exercice concret.	
<p>🔗 La clé (LettreSol)</p> <p>permet, lorsqu'elle est positionnée à <code>false</code>, de n'afficher que la valeur numérique de la solution de l'équation.</p>	valeur par défaut : true

78. Du package `fontawesome5`.

79. Avec chargement du package `mathtools`. C'est fait par le package `ProfCollege`.

80. Celle-ci a été créée avec METAPOST.

81. On remarquera l'écriture simplifiée ou non de la solution de l'équation.

```
\ResolEquation[Solution]{2}{5}{-7}{3}
```

$$2x + 5 = -7x + 3$$

$$9x + 5 = 3$$

$$9x = -2$$

$$x = \frac{-2}{9}$$

L'équation $2x + 5 = -7x + 3$ a une unique solution : $x = \frac{-2}{9}$.

```
\ResolEquation[Solution,LettreSol=false]{2}{5}{1}{3}
```

$$2x + 5 = x + 3$$

$$x + 5 = 3$$

$$x = -2$$

L'équation $2x + 5 = x + 3$ a une unique solution : -2 .

```
\ResolEquation[Solution]{8}{-2}{2}{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.

```
\ResolEquation[Entier,Simplification]{8}{-2}{2}{2}
```

$$8x - 2 = 2x + 2$$

$$6x - 2 = 2$$

$$6x = 4$$

$$x = \frac{4}{6}$$

$$x = \frac{2}{3}$$

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 <i>exacte</i> de la solution de l'équation.	

```
\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 ⁸² 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.	
<input type="checkbox"/> La clé (Nombre) indique le nombre à tester.	valeur par défaut : 0
<input type="checkbox"/> La clé (Egalite) permet, dans le cadre d'une introduction aux équations, de tester une égalité.	valeur par défaut : false

Est-ce que le nombre -2 est solution de l'équation $2x - 1 = 7x + 3$?

```
\par
```

```
\ResolEquation[Verification,Nombre=-2]{2}{-1}{7}{3}
```

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
```

```
\ResolEquation[Lettre=n,Verification,Nombre=2,Egalite]{5}{-2}{4}{0}
```

Est-ce que l'égalité $5n - 2 = 4n$ est vraie lorsque $n = 2$? Justifier.
Testons la valeur $n = 2$:

$5 \times 2 - 2$	4×2
$10 - 2$	8
8	8

Comme $8 = 8$, alors l'égalité $5n - 2 = 4n$ est vérifiée pour $n = 2$.

82. Les cas des valeurs fractionnaires ne sont pas gérés...

Les méthodes de résolution

Cinq⁸³ 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.

$\backslash\text{ResolEquation}\{2\}\{5\}\{7\}\{3\}$	$\begin{aligned} 2x + 5 &= 7x + 3 \\ 5 &= 5x + 3 \\ 2 &= 5x \\ \frac{2}{5} &= x \end{aligned}$
--	--

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.	

$\backslash\text{ResolEquation}[Decomposition]\{-2\}\{5\}\{7\}\{3\}$	$\begin{aligned} -2x + 5 &= 7x + 3 \\ -2x + 2x + 5 &= 7x + 2x + 3 \\ 5 &= 9x + 3 \\ 5 - 3 &= 9x + 3 - 3 \\ 2 &= 9x \\ \frac{2}{9} &= \frac{9}{9}x \\ \frac{2}{9} &= x \end{aligned}$
--	--

$\backslash\text{ResolEquation}[CouleurSous=blue!50,Decomposition]\{-2\}\{5\}\{7\}\{3\}$	$\begin{aligned} -2x + 5 &= 7x + 3 \\ -2x + 2x + 5 &= 7x + 2x + 3 \\ 5 &= 9x + 3 \\ 5 - 3 &= 9x + 3 - 3 \\ 2 &= 9x \\ \frac{2}{9} &= \frac{9}{9}x \\ \frac{2}{9} &= x \end{aligned}$
--	--

Il est courant, pédagogiquement, de faire apparaître les flèches⁸⁴ indiquant les soustractions (ou additions) à faire.

83. En fait, une sixième méthode mise en place se trouve à la page 304.

84. La couleur des flèches n'est pas modifiable.

La clé (Fleches)

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}`

$$\begin{array}{r} 2x + 4 = 3x + 7 \\ -2x \left(\begin{array}{r} 4 = x + 7 \\ -7 \left(\begin{array}{r} -3 = x \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \begin{array}{l} -2x \\ -7 \end{array}$$

`\ResolEquation[Fleches]{2}{4}{5}{7}`

$$\begin{array}{r} 2x + 4 = 5x + 7 \\ -2x \left(\begin{array}{r} 4 = 3x + 7 \\ -7 \left(\begin{array}{r} -3 = 3x \\ \div 3 \left(\begin{array}{r} \frac{-3}{3} = x \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \begin{array}{l} -2x \\ -7 \\ \div 3 \end{array}$$

% Ça ne convient pas.

`\ResolEquation[Decomposition,Fleches]{2}{6}{-2}{4}`

$$\begin{array}{r} 2x + 6 = -2x + 4 \\ +2x \left(\begin{array}{r} 2x + 2x + 6 = -2x + 2x + 4 \\ 4x + 6 = 4 \\ -6 \left(\begin{array}{r} 4x + 6 - 6 = 4 - 6 \\ 4x = -2 \\ \div 4 \left(\begin{array}{r} \frac{4}{4}x = \frac{-2}{4} \\ x = \frac{-2}{4} \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \begin{array}{l} +2x \\ -6 \\ \div 4 \end{array}$$

% C'est mieux.

`\ResolEquation[Decomposition,Fleches,Ecart=1.5]{2}{6}{-2}{4}`

$$\begin{array}{r} 2x + 6 = -2x + 4 \\ +2x \left(\begin{array}{r} 2x + 2x + 6 = -2x + 2x + 4 \\ 4x + 6 = 4 \\ -6 \left(\begin{array}{r} 4x + 6 - 6 = 4 - 6 \\ 4x = -2 \\ \div 4 \left(\begin{array}{r} \frac{4}{4}x = \frac{-2}{4} \\ x = \frac{-2}{4} \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \right) \end{array} \begin{array}{l} +2x \\ -6 \\ \div 4 \end{array}$$

La clé (FlecheDiv)

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) .

`\ResolEquation[FlecheDiv]{-3}{5}{1}{2}`

$$\begin{array}{r} -3x + 5 = x + 2 \\ 5 = 4x + 2 \\ 3 = 4x \\ \div 4 \left(\begin{array}{r} \frac{3}{4} = x \end{array} \right) \div 4 \end{array}$$

Les variantes de la méthode des soustractions s'obtiennent avec les deux clés suivantes.

La clé (Pose) ⁸⁵	valeur par défaut : false
propose une présentation différente de la méthode par défaut.	

Les clés (Lettre), (CouleurSous), (Entier), (Simplification) et (Solution) sont également disponibles avec la clé (Pose).

$\backslash\text{ResolEquation}[\text{Pose}]\{5\}\{3\}\{-2\}\{7\}$	$\begin{array}{r} 5x + 3 = -2x + 7 \\ +2x \quad +2x \\ 7x + 3 = 7 \\ -3 \quad -3 \\ 7x = 4 \\ \div 7 \quad \div 7 \\ x = \frac{4}{7} \end{array}$
--	---

La clé (Laurent) ⁸⁶	valeur par défaut : false
propose une présentation différente de la méthode par défaut.	

Les clés (Lettre), (CouleurSous), (Entier), (Simplification) et (Solution) sont également disponibles avec la clé (Laurent).

$\backslash\text{ResolEquation}[\text{Laurent}]\{5\}\{3\}\{-2\}\{7\}$	$\begin{array}{r} + 3 \overset{-3}{=} \overset{-3}{-2x} + 7 \\ +2x \quad +2x \\ 5x \overset{-3}{=} \overset{-3}{-2x} + 4 \\ \cancel{7}x = \frac{4}{\cancel{7}} \\ x = \frac{4}{7} \end{array}$
---	---

85. Cette méthode a été proposée par des collègues lors d'échanges sur les cahiers de vacances 2020 de l'académie de Lille.

86. 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 ».	
<p> La clé <Decomposition> insiste sur la méthode en elle-même.</p>	valeur par défaut : false
<p> La clé <CouleurTerme> modifie la couleur utilisée lors la mise en valeur de la décomposition.</p>	valeur par défaut : black

Les clés <Lettre>, <Entier>, <Simplification>, <Solution>, <Fleches> et <FlecheDiv> sont également disponibles avec la clé <Terme>.

$\backslash\text{ResolEquation}[\text{Terme}]\{2.5\}\{3\}\{1.25\}\{2.9\}$	$\begin{aligned} 2,5x + 3 &= 1,25x + 2,9 \\ 2,5x - 1,25x + 3 &= 2,9 \\ 1,25x + 3 &= 2,9 \\ 1,25x &= 2,9 - 3 \\ 1,25x &= -0,1 \\ x &= \frac{-0,1}{1,25} \end{aligned}$
---	---

$\backslash\text{ResolEquation}[\text{Terme},\text{Decomposition},\text{CouleurTerme=purple}]\{2.5\}\{3\}\{1.25\}\{2.9\}$	
$\begin{aligned} 2,5x + 3 &= 1,25x + 2,9 \\ 2,5x - 1,25x + 3 &= 2,9 \\ 1,25x + 3 &= 2,9 \\ 1,25x &= 2,9 - 3 \\ 1,25x &= -0,1 \\ x &= \frac{-0,1}{1,25} \end{aligned}$	

$\backslash\text{ResolEquation}[\text{Terme},\text{FlecheDiv}]\{0.9\}\{2\}\{0\}\{4\}$	$\begin{aligned} 0,9x + 2 &= 4 \\ 0,9x &= 4 - 2 \\ 0,9x &= 2 \\ \div 0,9 \left(\begin{array}{l} x = \frac{2}{0,9} \end{array} \right) \div 0,9 \end{aligned}$
---	--

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>, <Flechtes> et <FlecheDiv> sont également disponibles avec la clé <Composition>.

<code>\ResolEquation[Composition]{5}{-2}{3.9}{4}</code>	$5x - 2 = 3,9x + 4$ $1,1x + 3,9x - 2 = 3,9x + 4$ $1,1x - 2 = 4$ $1,1x - 2 = 6 - 2$ $1,1x = 6$ $x = \frac{6}{1,1}$
---	---

<code>\ResolEquation[Composition,Decomposition,CouleurCompo=blue,FlecheDiv]{5}{-2.3}{3.9}{4.1}</code>	$5x - 2,3 = 3,9x + 4,1$ $1,1x + 3,9x - 2,3 = 3,9x + 4,1$ $1,1x - 2,3 = 4,1$ $1,1x - 2,3 = 6,4 - 2,3$ $1,1x = 6,4$ $\div 1,1 \left(\begin{array}{c} 1,1x = 6,4 \\ x = \frac{6,4}{1,1} \end{array} \right) \div 1,1$
---	---

La méthode des symboles

On peut vouloir présenter les équations comme à l'école primaire ^{87, 88}.

$$\text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 5 = \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 3$$

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)

affiche le symbole choisi en couleur.

valeur par défaut : orange

La clé (Bloc)

affiche un bloc autour du groupe de symboles lors de la dernière étape.

valeur par défaut : false

Les clés (Lettre), (Entier) et (Simplification) sont aussi disponibles avec la clé (Symbole).

```
\ResolEquation[Symbole,Lettre=\text{\faRocket}]{7}{5}{3}{3}
```

$$\begin{aligned} \text{🚀} + 5 &= \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 3 \\ \text{🚀} + 5 &= \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 3 \\ \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 5 &= 3 \\ \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} &= -2 \\ \text{🚀} &= \frac{-2}{4} \end{aligned}$$

```
\ResolEquation[Symbole,Lettre=\text{\faRocket},Bloc,Entier,Simplification]{6}{5}{2}{3}
```

$$\begin{aligned} \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 5 &= \text{🚀} + \text{🚀} + 3 \\ \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 5 &= \text{🚀} + \text{🚀} + 3 \\ \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + 5 &= 3 \\ \boxed{\text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀}} + 5 &= 3 \\ \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} + \text{🚀} &= -2 \\ \text{🚀} &= \frac{-2}{4} \\ \text{🚀} &= \frac{-1}{2} \end{aligned}$$

87. Pour une introduction, pour une remédiation...

88. On pourra aussi utiliser le modèle en barre (page 293).

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 équations⁸⁹ du type $x^2 = a$.

La clé (Produit)	valeur par défaut : false
permet de résoudre une équation-produit du type $(ax + b)(cx + d) = 0$.	
<p>🔗 La clé (Facteurs) complète la rédaction en insistant sur le vocabulaire « facteurs ».</p> <p>🔗 La clé (Equivalence) permet d'afficher les symboles d'équivalence.</p>	valeur par défaut : false

Les clés (Lettre), (Entier), (Simplification) et (Solution) sont également disponibles avec la clé (Produit).

<pre>% Pour l'équation \$(2x+3)(-4x+1)=0\$ \ResolEquation[Produit]{2}{3}{-4}{1}</pre>	<p>C'est un produit nul donc :</p> $\begin{array}{lcl} 2x + 3 = 0 & \text{ou} & -4x + 1 = 0 \\ 2x = -3 & & -4x = -1 \\ x = \frac{-3}{2} & & x = \frac{-1}{-4} \end{array}$
<pre>% Pour l'équation \$(2x+3)(-4x+1)=0\$ \ResolEquation[Produit,Lettre=n,Entier, Simplification]{2}{8}{-3}{-9}</pre>	<p>C'est un produit nul donc :</p> $\begin{array}{lcl} 2n + 8 = 0 & \text{ou} & -3n - 9 = 0 \\ 2n = -8 & & -3n = 9 \\ n = \frac{-8}{2} & & n = \frac{9}{-3} \\ n = -4 & & n = -3 \end{array}$
<pre>% Pour l'équation \$2x(-6x-15)=0\$ \ResolEquation[Produit,Lettre=n,Entier, Simplification]{2}{0}{-6}{-15}</pre>	<p>C'est un produit nul donc :</p> $\begin{array}{lcl} 2n = 0 & \text{ou} & -6n - 15 = 0 \\ n = 0 & & -6n = 15 \\ & & n = \frac{15}{-6} \\ & & n = \frac{-5}{2} \end{array}$
<pre>% Pour l'équation \$(2x+4)(7x-1)=0\$ \ResolEquation[Produit,Entier,Simplification, Solution]{2}{4}{7}{-1}</pre>	<p>C'est un produit nul donc :</p> $\begin{array}{lcl} 2x + 4 = 0 & \text{ou} & 7x - 1 = 0 \\ 2x = -4 & & 7x = 1 \\ x = \frac{-4}{2} & & x = \frac{1}{7} \\ x = -2 & & \end{array}$ <p>L'équation $(2x+4)(7x-1) = 0$ a deux solutions : $x = -2$ et $x = \frac{1}{7}$.</p>

89. On peut le voir comme étant à la limite des programmes...

<pre>\ResolEquation[Produit,Facteurs,Entier, Simplification]{2}{3}{-4}{1}</pre>	<p>C'est un produit nul donc l'un au moins des facteurs est nul :</p> $2x + 3 = 0 \quad \text{ou} \quad -4x + 1 = 0$ $2x = -3 \quad \quad \quad -4x = -1$ $x = \frac{-3}{2} \quad \quad \quad x = \frac{-1}{-4}$ $\quad \quad \quad \quad \quad \quad \quad \quad x = \frac{1}{4}$
---	--

<pre>\ResolEquation[Produit,Equivalence,Entier, Simplification]{2}{3}{-4}{1}</pre>	$(2x + 3)(-4x + 1) = 0$ $\Leftrightarrow 2x + 3 = 0 \quad \text{ou} \quad -4x + 1 = 0$ $\Leftrightarrow 2x = -3 \quad \quad \quad -4x = -1$ $\Leftrightarrow x = \frac{-3}{2} \quad \quad \quad x = \frac{-1}{-4}$ $\Leftrightarrow \quad \quad \quad \quad \quad \quad \quad \quad x = \frac{1}{4}$
--	--

Quant aux équations du type $x^2 = a$, la clé suivante permet de les résoudre.

<p>La clé <Carre></p> <p>permet de résoudre une équation du type $x^2 = a$ où a est un nombre relatif.</p>	<p>valeur par défaut : false</p>
<p> La clé <Exact></p> <p>indique la valeur décimale de la racine carrée considérée.</p>	<p>valeur par défaut : false</p>

La clé <Lettre> sont également disponibles avec la clé <Carre>.

<pre>% x^2=-15 \ResolEquation[Carre]{-15}{ }{ }</pre>	<p>Comme -15 est négatif, alors l'équation $x^2 = -15$ n'a aucune solution.</p>
---	--

<pre>% x^2=0 \ResolEquation[Carre]{0}{ }{ }</pre>	<p>L'équation $x^2 = 0$ a une unique solution : $x = 0$.</p>
---	--

<pre>% x^2=15 \ResolEquation[Carre]{15}{ }{ }</pre>	<p>Comme 15 est positif, alors l'équation $x^2 = 15$ a deux solutions :</p> $x = \sqrt{15} \quad \text{et} \quad x = -\sqrt{15}$
---	---

<pre>% t^2=30 \ResolEquation[Lettre=t,Carre]{30}{ }{ }</pre>	<p>Comme 30 est positif, alors l'équation $t^2 = 30$ a deux solutions :</p> $t = \sqrt{30} \quad \text{et} \quad t = -\sqrt{30}$
--	---

<pre>% t^2=56.25 \ResolEquation[Lettre=t,Carre,Exact]{56.25}{ }{ }</pre>	<p>Comme 56,25 est positif, alors l'équation $t^2 = 56,25$ a deux solutions :</p> $t = \sqrt{56,25} \quad \text{et} \quad t = -\sqrt{56,25}$ $t = 7,5 \quad \quad \quad \text{et} \quad t = -7,5$
--	--

Compléments pour une remédiation

Chaque équation ⁹⁰ dispose de points d'ancrage permettant de positionner correctement les diverses flèches.

Chaque ancre est repérée par un nœud TikZ nommé sous la forme `{pic cs:A-7}` ⁹¹. 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.

```
\ResolEquation{2}{4}{7}{-3}
```

```
% On positionne le commentaire de gauche.
```

```
\leftcomment{A-8}{B-8}{A-8}{\dots}
```

```
% On positionne le commentaire de droite.
```

```
\rightcomment{E-8}{F-8}{E-8}{\dots}
```

$$\begin{array}{ccc} \dots & 2x + 4 = 7x - 3 & \dots \\ & 4 = 5x - 3 & \\ & 7 = 5x & \\ & \frac{7}{5} = x & \end{array}$$

90. Sauf celles présentées avec les clés **(Pose)**, **(Laurent)** et **(Symbole)**.

91. Car ils sont définis par la librairie `tikzmark`.

Partie

ALGORITHMIQUE

53 Calculatrice

La commande⁹² `\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> est 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 ».

`\Calculatrice`[/Acos/\$\cos\$,/(,/4,/5,/)]



La clé (Ecran)

valeur par défaut : false

affiche un écran de calculatrice contenant des informations.

La clé (NbLignes)

modifie le nombre de lignes vides entre le calcul et la réponse.

valeur par défaut : 0

La clé (Largeur)

modifie la largeur de l'écran. Elle est donnée en demi-millimètre.

valeur par défaut : 120

`\Calculatrice`[Ecran]{ "cos(45)"/"0.7071067812" }

cos(45)
0.7071067812

`\Calculatrice`[Ecran, Largeur=180]{ "250 0.95 9 (2 0.7+0.565)"/"4200.1875" }

250x0.95x9x(2x0.7+0.565)
4200.1875

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" }

2x10⁵
200000

`\Calculatrice`[Ecran, NbLignes=2]{ "2e5"/"200000" }

2x10⁵
200000

`\Calculatrice`[Ecran]{ "2 5"/"10" }

2x5
10

`\Calculatrice`[Ecran]{ "2j 5"/"2.5" }

2⁻¹x5
2.5

`\Calculatrice`[Ecran]{ "2k 5"/"20" }

2²x5
20

92. D'après <https://tex.stackexchange.com/questions/290321/mimicking-a-calculator-inputs-and-screen>

<code>\Calculatrice[Ecran>{"21 5"/"40"}</code>	$2^3 \times 5$ 40
<code>\Calculatrice[Ecran>{"2\$5"/"0.4"}%\$</code>	$2 \div 5$ 0.4
<code>\Calculatrice[Ecran>{"2^5"/"32"}</code>	2^5 32
<code>\Calculatrice[Ecran>{"444"/"2k 5 37"}</code>	444 $2^3 \times 5 \times 37$
<code>\Calculatrice[Ecran>{"v(16)"/"4"}</code>	$\sqrt{16}$ 4
<code>\Calculatrice[Ecran>{"v(-16)"/"ERREUR:Maths"}</code>	$\sqrt{-16}$ ERREUR Maths
<code>\Calculatrice[Ecran>{"10\$6&Simp"/"5\$3"}</code>	$10 \div 6 \div \text{Simp}$ $5 \div 3$
<code>\Calculatrice[Ecran>{"16;5"/"3.2"}</code>	$16 \div 5$ 3.2
<code>\Calculatrice[Ecran>{"q"/"3.141592654"}</code>	π 3.141592654
<code>\Calculatrice[Ecran>{"R@p"/"3.141592654"}</code>	RÉP 3.141592654

54 Le tableur

L'environnement `Tableur`⁹³ 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	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	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	B	C	D
1	2.5	3	3.5	
2	6	6.5	7	

La clé (Colonnes)

valeur par défaut : 4

modifie le nombre de colonnes de la feuille de calcul.

La clé (Largeur)

modifie la largeur des colonnes de la feuille de calcul.

valeur par défaut : 30pt

La clé (LargeurUn)

modifie la largeur de la première colonne de la feuille de calcul.

valeur par défaut : 30pt

 Depuis la version 0.99-z, il est conseillé, pour des soucis de précision⁹³, de donner ces longueurs en pt. 

```
\begin{Tableur}[Colonnes=6]
  2.5&3&3.5&&\
  6&6.5&7&&\
\end{Tableur}
```

A1	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	C	D	E	F
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

```
\begin{Tableur}[LargeurUn=60pt,
  Largeur=40pt]
  2.5&3&3.5&\
  6&6.5&7&\
\end{Tableur}
```

A1	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	C	D		
1	2.5	3	3.5			
2	6	6.5	7			

93. Lorsqu'elles sont données dans une autre unité que le pt, les conversions sont faites mais cela peut engendrer des approximations.

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.

```
\begin{Tableur}[Colonnes=6,
  Formule=A1+3.5,%
  Cellule=A2]
  2.5&3&3.5&&&\\
  6&6.5&7&&&\\
\end{Tableur}
```

A2	▼	f_x	Σ	▼	=	A1+3.5	▼
	A	B	C	D	E	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{Cornsilks}6&6.5
  &7&&&\\
\end{Tableur}
```

A2	▼	f_x	Σ	▼	=	A1+3.5	▼
	A	B	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 tracer le cadre.**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 tracer le cadre.

```
\begin{Tableur}[Cellule=B3,Colonne=2,
  Ligne=3]
  2&4&&\\
  7&14&&\\
  18&36&&\\
\end{Tableur}
```

B3	▼	f_x	Σ	▼	=		▼
	A	B	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	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	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	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	C	D		
1	1	4	16			
2	2	7	49			
3	3	10	100			

```
\begin{Tableur}[Cellule=A1:C2,Colonne=1,
  Ligne=1,PasL=3,PasC=4]
  1&4&16&\\
  2&7&49&\\
  3&10&100&\\
\end{Tableur}
```

A1:C2	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	C	D		
1	1	4	16			
2	2	7	49			
3	3	10	100			

Cette sélection de cellule(s) peut être colorée ⁹⁴, ainsi que les noms des lignes et colonnes correspondantes, en donnant une valeur à la clé suivante.

La clé (Couleur)

valeur par défaut : -

active et modifie la couleur de la sélection demandée.

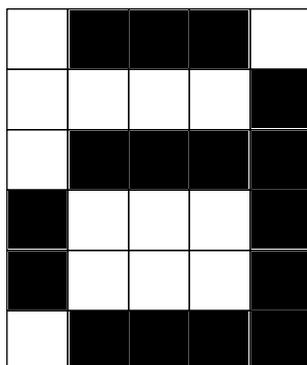
```
\begin{Tableur}[Cellule=B2:C2,
  Colonne=2,Ligne=2,PasL=1,PasC=2,
  Couleur=Crimson]
  1&4&16&\\
  2&7&49&\\
  3&10&100&\\
\end{Tableur}
```

B2:C2	▼	f_x	Σ	▼	=	▼
	A	B	C	D		
1	1	4	16			
2	2	7	49			
3	3	10	100			

94. Sur une idée et une programmation de Pascal NUNS.

55 Le codage RLE

La commande `\CodageRLE` permet de coder une image telle que celle-ci :



Elle est basée sur le codage RLE (Run-Length Encoding) qui est un algorithme de compression de données : il repère les répétitions de données identiques (ici le blanc et le noir) et indique les nombres associés à ces répétitions. Voici comment est codé l'image ci-dessus :

					1,3,1
					4,1
					1,4
					0,1,3,1
					0,1,3,1
					1,4

Elle a la forme suivante :

```
\CodageRLE[⟨clé⟩]{⟨Liste⟩}
```

où

- `⟨clé⟩` est un paramètre optionnel;
- `⟨Liste⟩` est la liste des codages de l'image.

```
\CodageRLE[] {1,3,1,4,1,1,4,0,1,3,1,0,1,3,1,1,4}
```

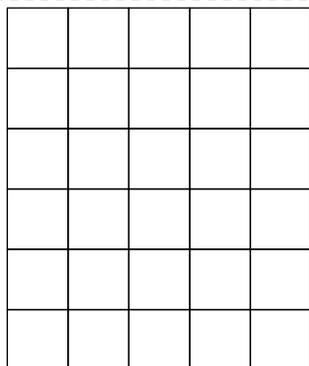
					1,3,1
					4,1
					1,4
					0,1,3,1
					0,1,3,1
					1,4

La clé (Enonce)

valeur par défaut : true

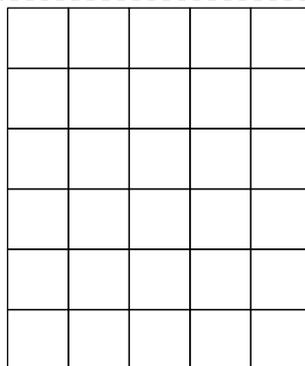
affiche le codage associé à la figure.

```
\CodageRLE[Unite=8mm]{
  1,3,1,4,1,1,4,0,1,3,1,0,1,3,1,1,4}
```



1,3,1
4,1
1,4
0,1,3,1
0,1,3,1
1,4

```
\CodageRLE[Enonce=false,Unite=8mm]{
  1,3,1,4,1,1,4,0,1,3,1,0,1,3,1,1,4}
```

**La clé (Solution)**

valeur par défaut : false

affiche la figure associée au codage.

La clé (Unite)

valeur par défaut : 1cm

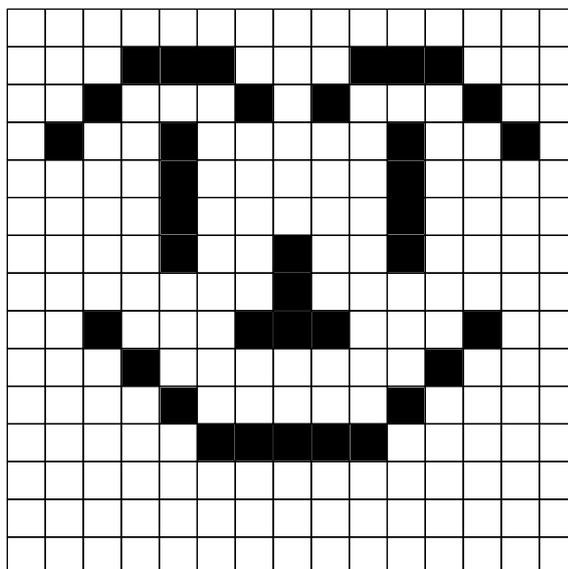
modifie la longueur du côté des cases du quadrillage.

La clé (Taille)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de cases par ligne.

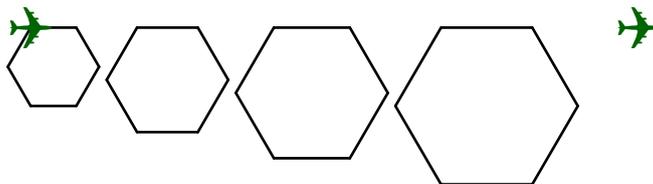
```
\CodageRLE[%
  Unite=5mm,%
  Taille=15,%
  Solution]{%
  15,%
  3,3,3,3,3,%
  2,1,3,1,1,1,3,1,2,%
  1,1,2,1,5,1,2,1,1,%
  4,1,5,1,4,%
  4,1,5,1,4,%
  4,1,2,1,2,1,4,%
  7,1,7,%
  2,1,3,3,3,1,2,%
  3,1,7,1,3,%
  4,1,5,1,4,%
  5,5,5,%
  15,%
  15,%
  15%
}
```



15
3,3,3,3,3
2,1,3,1,1,1,3,1,2
1,1,2,1,5,1,2,1,1
4,1,5,1,4
4,1,5,1,4
4,1,2,1,2,1,4
7,1,7
2,1,3,3,3,1,2
3,1,7,1,3
4,1,5,1,4
5,5,5
15
15
15

56 Une tortue

Sans atteindre (loin de là) les possibilités de GeoTortue⁹⁵, la commande `\Tortue` permet d'afficher des constructions simples :



Elle a la forme suivante :

```
\Tortue[(clés)]{Liste des commandes}
```

où

- `(clés)` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `(Liste des commandes)` indique ce que « la tortue » doit faire. Quelques commandes de GeoTortue sont implantées :

Av indique à « la tortue » d'avancer du nombre de pas indiqué;
Re indique à « la tortue » de reculer du nombre de pas indiqué;
Td indique à « la tortue » de tourner à droite de l'angle indiqué (en degrés);
Tg indique à « la tortue » de tourner à gauche de l'angle indiqué (en degrés);
Lc indique à « la tortue » de ne pas dessiner lors de ses prochains déplacements;
Bc indique à « la tortue » de dessiner lors de ses prochains déplacements (le crayon est baissé par défaut);
Tlp téléporte « la tortue » au point indiqué par son abscisse et son ordonnée.

```
\Tortue{  
  Av 60,%  
  Tg 90,%  
  Av 30,%  
  Td 90,%  
  Av 50,%  
  Lc,%  
  Tlp 150 50,%  
  Bc,%  
  Av 50  
}
```



D'autres nécessitent une syntaxe un peu différente de GeoTortue :

- `Rep` indique la répétition d'une action;
- `Pour` indique la création d'une commande pouvant être appelée.

```
\Tortue{  
  Rep,(,%  
  Av 60,%  
  Tg 90,%  
  ) 4%  
}%  
% Le nombre de répétitions s'indique  
% à la fin des instructions à répéter.
```



95. <http://geotortue.free.fr/index.php>

```

\Tortue{
  Pour Hexagone Cote,%
  Rep,(,%
  Av Cote,%
  Td 60,%
  ) 6,%
  Fin,%
  Hexagone 50%
}
% Noter la commande Fin et la variable Cote obligatoire
% même si elle n'est pas utilisée.

```

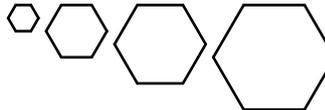


Une commande supplémentaire a été ajoutée : la commande MP permettant d'inclure du code METAPOST au sein des commandes GeoTortue.

```

% Brevet Polynésie Juin 2021.
\Tortue{%
  Pour Hexagone Cote,%
  Rep,(,%
  Av Cote,%
  Td 60,) 6,%
  Fin,%
  MP cote:=10;,%
  Rep,(,%
  Hexagone cote,%
  Lc,%
  Av cote*2+10,%
  MP cote:=cote+10;,%
  Bc,%
  ) 4%
}

```



⚠ Chaque appel à la commande `\Tortue` crée un fichier dont l'extension est `turtle`. Ils peuvent être effacés en fin de compilation. ⚠

La clé (Pas) valeur par défaut : 0,2 mm
 modifie la longueur du pas unité.

```

\Tortue{Av 30,Tg 90,Av 30}

```

```

\Tortue[Pas=0.4mm]{Av 30,Tg 90,Av 30}

```

La clé (Épaisseur) valeur par défaut : 1
 modifie l'épaisseur du tracé.

```

\Tortue{Av 30,Tg 90,Av 30}

```

```

\Tortue[Épaisseur=2]{Av 30,Tg 90,Av 30}

```

Les clés TortueD/TortueF

valeurs par défaut : false/false

affichent, en étant positionnées à true, la tortue en position initiale et/ou finale.

`\Tortue{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[TortueF]{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[TortueD]{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[TortueD,TortueF]{Av 30,Tg 90,Av 30}`**La clé (Angle)**

valeur par défaut : 0

modifie l'angle de la position de départ de la tortue.

`\Tortue[TortueD]{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[Angle=45,TortueD]{Av 30,Tg 90,Av 30}`**La clé (Couleur)**

valeur par défaut : black

modifie la couleur du tracé effectué par la tortue.

`\Tortue{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[Couleur=red]{Av 30,Tg 90,Av 30}`**La clé (Etape)**

valeur par défaut : -

arrête le tracé à l'étape demandée. *L'affichage de la tortue est automatique.*`\Tortue[Etape=0]{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[Etape=2]{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[Etape=1]{Av 30,Tg 90,Av 30}``\Tortue[Etape=3]{Av 30,Tg 90,Av 30}`

On peut adjoindre une grille au tracé effectué.

La clé (Grille)	valeur par défaut : false
affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, une grille de 30 pas pour chacune des unités.	
<p>↪ La clé (LargeurG) valeur par défaut : 10</p> <p>modifie le nombre d'unités <i>en abscisse</i> dans la partie négative ainsi que dans la partie positive.</p>	
<p>↪ La clé (LargeurH) valeur par défaut : 10</p> <p>modifie le nombre d'unités <i>en ordonnée</i> dans la partie négative ainsi que dans la partie positive.</p>	
<p>↪ La clé (Axes) valeur par défaut : false</p> <p>affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les axes des abscisses et des ordonnées.</p>	
<p>↪ La clé (Origine) valeur par défaut : {0,0}</p> <p>modifie la position de l'origine du repère. Ses coordonnées seront données par multiples de 30 : elles indiquent le déplacement par rapport au centre de la grille.</p>	
<p>↪ La clé (Cases) valeur par défaut : false</p> <p>affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, une numérotation des cases. La tortue sera alors positionnée au centre de la case correspondant au départ de la tortue.</p>	
<p>↪ La clé (Depart) valeur par défaut : {0,0}</p> <p>modifie la position de départ de la tortue. Ses coordonnées seront données par multiples de 30 : elles indiquent le déplacement par rapport au centre de la grille.</p>	

```

\Tortue[%,
Grille,%,
LargeurG=5,%,
HauteurG=5,%,
Axes,%,
Origine={{(-60,-60)},%,
] {Av 30,Tg 90,Av 30}

```

```

\Tortue[%,
Grille,%,
LargeurG=5,%,
HauteurG=5,%,
Cases,%,
Depart={{(30,-60)},%,
] {Av 30,Tg 90,Av 30}

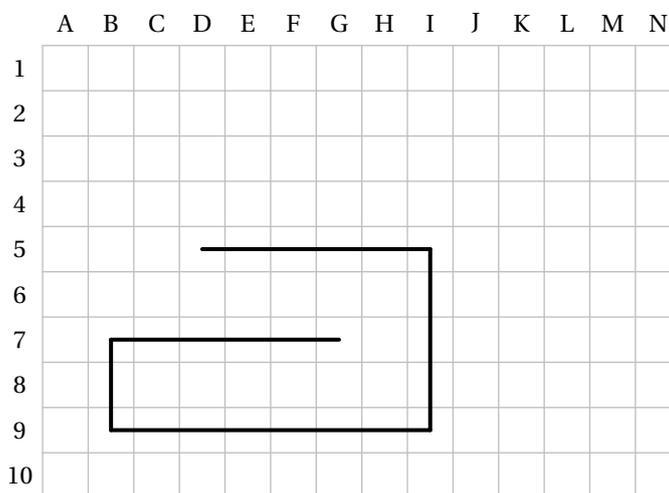
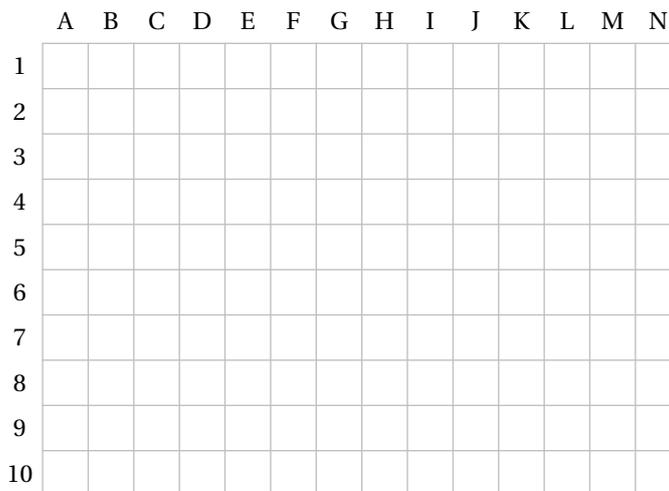
```

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Un exemple ⁹⁶ utilisant l'environnement **Scratch** (page 321) et la commande `\Tortue`.

```

quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 90
  Aller à la case D5
  avancer de 150 pas
  Note la case
  tourner 90 degré(s)
  avancer de 120 pas
  Note la case
  tourner 90 degré(s)
  avancer de 210 pas
  Note la case
  tourner 90 degré(s)
  avancer de 60 pas
  Note la case
  tourner 90 degré(s)
  avancer de 150 pas
  Note la case
  stop ce script
  
```



96. Tiré de la page <https://www.monclasseurdemaths.fr/profs/algorithmique-scratch/note-la-couleur/>.

57 Les briques Scratch

— L'utilisation de Lua \LaTeX 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 pdf \LaTeX est possible mais fortement gourmande en temps de compilation. Aussi, une création de la figure en PDF avec Lua \LaTeX 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}
```

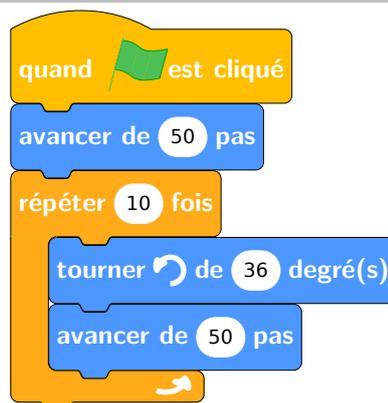
Une fois obtenue, on inclut cette figure classiquement dans le fichier source.

L'environnement `Scratch`⁹⁷ permet d'afficher une « reproduction » d'un algorithme Scratch⁹⁸. Il a la forme suivante :

```
\begin{Scratch}[(clés)]  
  
\end{Scratch}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

```
%  
\begin{Scratch}  
  Place Drapeau;  
  Place Avancer("50");  
  Place Repeter("10");  
  Place Tourner("36");  
  Place Avancer("50");  
  Place FinBlocRepeter;  
\end{Scratch}
```



C'est un environnement qui fait appel à METAPOST⁹⁹ pour la création des images. Il ne faut pas oublier le ; à la fin de chaque ligne d'instruction.

97. Attention à la majuscule pour ne pas confondre avec l'environnement `scratch` du package `scratch3`.

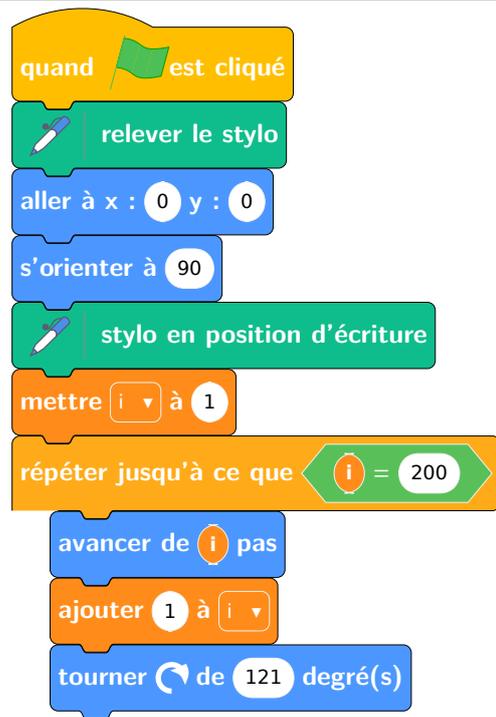
98. Uniquement pour la version 3 de Scratch.

99. Grâce au package `mp-scratch.mp` disponible à l'adresse : <https://melusine.eu.org/syracuse/G/mp-scratch/>.

```

\begin{Scratch}
  Place Drapeau;
  Place ReleverStylo;
  Place Aller("0","0");
  Place Orienter("90");
  Place PoserStylo;
  Place MettreVar("i","1");
  Place RepeterJ(TestOpEgal(OvalVar("i"),"200"));
  Place Avancer(OvalVar("i"));
  Place AjouterVar("1","i");
  Place Tournerd("121");
  %Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}

```



La clé (Echelle)

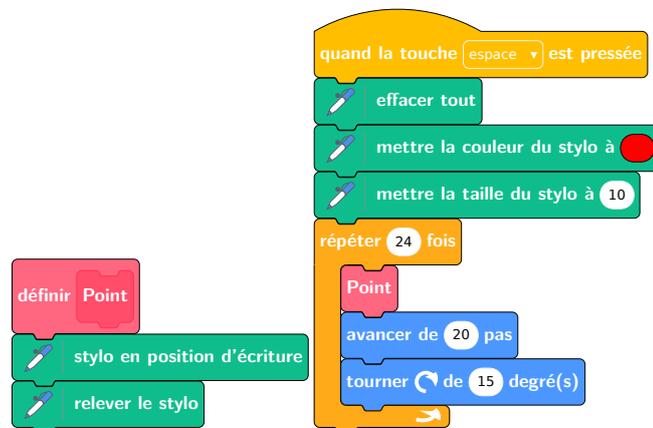
valeur par défaut : 1

modifie l'échelle générale de la figure obtenue.

```

\begin{Scratch}[Echelle=0.7]
  Place NouveauBloc("Point");
  Place PoserStylo;
  Place ReleverStylo;
\end{Scratch}
\begin{Scratch}[Echelle=0.7]
  Place QPresse("espace");
  Place Effacer;
  Place MettreCouleur(1,0,0);
  Place MettreTS("10");
  Place Repeter("24");
  Place Bloc("Point");
  Place Avancer("20");
  Place Tournerd("15");
  Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}

```

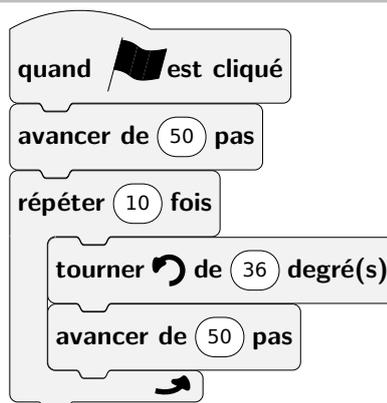


La clé (Impression)

valeur par défaut : false

modifie les couleurs en gris pour une meilleure qualité de lecture à l'impression.

```
\begin{Scratch}[Impression]
  Place Drapeau;
  Place Avancer("50");
  Place Repeter("10");
  Place Tournerg("36");
  Place Avancer("50");
  Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}
```

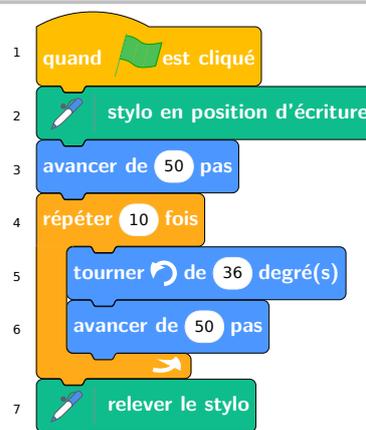


La clé (Numerotation)

valeur par défaut : false

numérote les différentes briques.

```
\begin{Scratch}[Numerotation,Echelle=0.8]
  Place Drapeau;
  Place PoserStylo;
  Place Avancer("50");
  Place Repeter("10");
  Place Tournerg("36");
  Place Avancer("50");
  Place FinBlocRepeter;
  Place ReleverStylo;
\end{Scratch}
```



```
\begin{Scratch}[Numerotation]
  % Par défaut, la fin des blocs Repeter
  % n'est pas numérotée.
  NumeroteFinBloc:=true;
  % On change les numéros des lignes
  Nblignes:=2;
  Placer Avancer("200");
  Nblignes:=5;
  Placer Repeter("4");
  Nblignes:=1;
  Placer Avancer("100");
  Nblignes:=4;
  Placer Tournerd("90");
  Nblignes:=6;
  Placer FinBlocRepeter;
\end{Scratch}
```



On trouvera, dans les pages suivantes, la définition des différents blocs accessibles.

Catégorie Mouvement

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Avancer("50");
\end{Scratch}
```

avancer de 50 pas

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Orienter("90");
\end{Scratch}
```

s'orienter à 90

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Tourner("50");
\end{Scratch}
```

tourner de 50 degré(s)

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OrienterVers("pointeur de souris");
\end{Scratch}
```

s'orienter vers pointeur de souris

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Tournerd("50");
\end{Scratch}
```

tourner de 50 degré(s)

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Ajouter("10","x");
\end{Scratch}
```

ajouter 10 à x

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Allera("position aléatoire");
\end{Scratch}
```

aller à position aléatoire

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Mettre("y","10");
\end{Scratch}
```

mettre y à 10

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Aller("50","100");
\end{Scratch}
```

aller à x : 50 y : 100

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Rebondir;
\end{Scratch}
```

rebondir si le bord est atteint

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Glisser("1","50","50");
\end{Scratch}
```

glisser en 1 seconde(s) à x : 50 y : 50

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place FixerSensRotation("gauche-droite");
\end{Scratch}
```

fixer le sens de rotation gauche-droite

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Glissera("1","position aléatoire");
\end{Scratch}
```

glisser en 1 seconde(s) à position aléatoire

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OvalMouv("abscisse x");
\end{Scratch}
```

abscisse x

Sur une idée de Jean-Yves LABOUCHE¹⁰⁰, on peut afficher une boussole pour mieux appréhender la brique

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place Boussole("0");
\end{Scratch}
```

The code defines a Scratch environment with a scale of 0.75 and places a compass at 0 degrees. The visual shows a blue compass with a white needle pointing to the 0-degree mark. Four blue 's'orienter à' blocks are arranged around the compass: 's'orienter à 0' at the top, 's'orienter à -90' on the left, 's'orienter à 90' on the right, and 's'orienter à 180' at the bottom.

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place Boussole("180");
\end{Scratch}
```

The code defines a Scratch environment with a scale of 0.75 and places a compass at 180 degrees. The visual shows a blue compass with a white needle pointing to the 180-degree mark. Four blue 's'orienter à' blocks are arranged around the compass: 's'orienter à 0' at the top, 's'orienter à -90' on the left, 's'orienter à 90' on the right, and 's'orienter à 180' at the bottom.

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place Boussole("90");
\end{Scratch}
```

The code defines a Scratch environment with a scale of 0.75 and places a compass at 90 degrees. The visual shows a blue compass with a white needle pointing to the 90-degree mark. Four blue 's'orienter à' blocks are arranged around the compass: 's'orienter à 0' at the top, 's'orienter à -90' on the left, 's'orienter à 90' on the right, and 's'orienter à 180' at the bottom.

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place Boussole("-90");
\end{Scratch}
```

The code defines a Scratch environment with a scale of 0.75 and places a compass at -90 degrees. The visual shows a blue compass with a white needle pointing to the -90-degree mark. Four blue 's'orienter à' blocks are arranged around the compass: 's'orienter à 0' at the top, 's'orienter à -90' on the left, 's'orienter à 90' on the right, and 's'orienter à 180' at the bottom.

Catégorie Apparence

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place DireT("Bonjour !", "2");
\end{Scratch}
```

dire Bonjour! pendant 2 seconde(s)

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place PenserT("Hmmm\dots", "2");
\end{Scratch}
```

penser à Hmmm... pendant 2 seconde(s)

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place Dire("Bonjour !");
\end{Scratch}
```

dire Bonjour!

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
Place Penser("Hmmm\dots");
\end{Scratch}
```

penser à Hmmm...

100. <https://www.monclasseurdemaths.fr/profs/algorithmique-scratch/note-la-couleur/>

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place BasculerCostume("costume 2");
\end{Scratch}
```

basculer sur le costume

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AjouterEffet("10","couleur");
\end{Scratch}
```

ajouter à l'effet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place CostumeSuivant;
\end{Scratch}
```

costume suivant

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreEffet("saturation","10");
\end{Scratch}
```

mettre l'effet à

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place BasculerAR("arrière-plan 1");
\end{Scratch}
```

basculer sur l'arrière-plan

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AnnulerEffets;
\end{Scratch}
```

annuler les effets graphiques

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place BasculerARA("arrière-plan 1");
\end{Scratch}
```

basculer sur l'arrière-plan et attendre

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Montrer;
\end{Scratch}
```

montrer

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place ARSuivant;
\end{Scratch}
```

arrière-plan suivant

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Cacher;
\end{Scratch}
```

cacher

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AjouterTaille("10");
\end{Scratch}
```

ajouter à la taille

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place BasculerAR("arrière-plan 1");
\end{Scratch}
```

basculer sur l'arrière-plan

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreTaille("100");
\end{Scratch}
```

mettre la taille à % de la taille initiale

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AllerPlan("avant");
\end{Scratch}
```

aller à l' plan

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place DeplacerPlan("1","arrière");
\end{Scratch}
```

déplacer de 1 plan(s) vers l'arrière

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AppCostume("numéro");
\end{Scratch}
```

numéro du costume

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OvalApp("taille");
\end{Scratch}
```

taille

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AppAP("numéro");
\end{Scratch}
```

numéro de l'arrière-plan

Catégorie Son

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place JouerT("Miaou");
\end{Scratch}
```

jouer le son Miaou jusqu'au bout

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AjouterVol("-$-10");
\end{Scratch}
```

ajouter -10 au volume

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Jouer("Miaou");
\end{Scratch}
```

jouer le son Miaou

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreVol("100");
\end{Scratch}
```

mettre le volume à 100 %

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place ArreterSon;
\end{Scratch}
```

arrêter tous les sons

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AjouterEffetSon("10","hauteur");
\end{Scratch}
```

ajouter 10 à l'effet hauteur

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreEffetSon("hauteur","100");
\end{Scratch}
```

mettre l'effet hauteur à 100

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OvalSon("volume");
\end{Scratch}
```

volume

Catégorie Musique

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Tambour("(1) Caisse claire","0.25");
\end{Scratch}
```

 jouer du tambour (1) Caisse claire pendant 0.25 temps

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Pause("0.25");
\end{Scratch}
```

 faire une pause pendant 0.25 temps

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreTempo("60");
\end{Scratch}
```

 mettre le tempo à 60

```
\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}
```

 tempo

Catégorie Évènements

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Drapeau;
\end{Scratch}
```

quand  est cliqué

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QLutinPresse;
\end{Scratch}
```

quand ce sprite est cliqué

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QPresse("espace");
\end{Scratch}
```

quand la touche espace est pressée

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QScenePressee;
\end{Scratch}
```

quand la scène est cliquée

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QBasculeAR("arrière-plan 1");
\end{Scratch}
```

quand l'arrière-plan bascule sur arrière-plan 1

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QRecevoirMessage("message 1");
\end{Scratch}
```

quand je reçois message 1

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QVolumeSup("volume sonore","10");
\end{Scratch}
```

quand le volume sonore > 10

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place EnvoyerMessage("message 1");
\end{Scratch}
```

envoyer à tous message 1

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place EnvoyerMessageA("message 1");
\end{Scratch}
```

envoyer à tous message 1 et attendre

Catégorie Contrôle

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Attendre("1");
\end{Scratch}
```

attendre 1 seconde(s)

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place RepeterI;
\end{Scratch}
```

répéter indéfiniment

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AttendreJ(TestOpSup(OvalVar("nombre"),
  "10"));
\end{Scratch}
```

attendre jusqu'à ce que nombre > 10

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place RepeterJ(TestOpSup(OvalVar("nombre"),
  "10"));
\end{Scratch}
```

répéter jusqu'à ce que nombre > 10

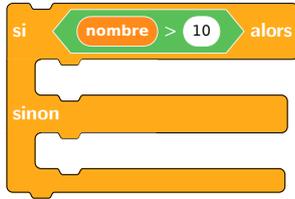
```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Repeter("10");
  Place LigneVide;
  Place FinBlocRepeter;
\end{Scratch}
```

répéter 10 fois

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Stop("tout");
\end{Scratch}
```

stop tout

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place Si(TestOpSup(OvalVar("nombre"),"10"))
  ;
  Place LigneVide;
  Place Sinon;
  Place LigneVide;
  Place FinBlocSi;
\end{Scratch}
```



```
\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 TestCapToucheObjet("pointeur de
  souris");
\end{Scratch}
```

touche le pointeur de souris ?

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place ReinitChrono;
\end{Scratch}
```

réinitialiser le chronomètre

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestCapCouleur((1,0,0));
\end{Scratch}
```

couleur rouge touchée ?

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestCapCouleurs((1,0,0),(1,1,0));
\end{Scratch}
```

couleur rouge touche jaune ?

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreGlissement("glissable");
\end{Scratch}
```

mettre mode de glissement à glissable

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestCapTouche("espace");
\end{Scratch}
```

touche espace pressée ?

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestCapSouris;
\end{Scratch}
```

souris pressée ?

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place CapDistance("pointeur de souris");
\end{Scratch}
```

distance de pointeur de souris

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place CapTemps("année");
\end{Scratch}
```

année actuelle

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place CapNumero("numéro de l'arrière-plan",
    "de la scène");
\end{Scratch}
```

numéro de l'arrière-plan de de la scène

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OvalCap("réponse");
\end{Scratch}
```

réponse

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OvalCap("souris x");
\end{Scratch}
```

souris x

Catégorie Opérateurs

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpAdd("10","20");
\end{Scratch}
```

10 + 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpAlea("10","20");
\end{Scratch}
```

nombre aléatoire entre 10 et 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpSous("10","20");
\end{Scratch}
```

10 - 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpRegrouper("pomme","banane");
\end{Scratch}
```

regrouper pomme et banane

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpMul("10","20");
\end{Scratch}
```

10 × 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpLettre("1","pomme");
\end{Scratch}
```

lettre 1 de pomme

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpDiv("10","20");
\end{Scratch}
```

10 ÷ 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpLongueur("pomme");
\end{Scratch}
```

longueur de pomme

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpModulo("7","2");
\end{Scratch}
```

7 modulo 2

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpEgal("10","20");
\end{Scratch}
```

10 = 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpArrondi("9.256");
\end{Scratch}
```

arrondi de 9.256

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpEt("10","20");
\end{Scratch}
```

10 et 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place OpFonction("abs","$-$5");
\end{Scratch}
```

abs de -5

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpOu("10","20");
\end{Scratch}
```

10 ou 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpSup("10","20");
\end{Scratch}
```

10 > 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpNon("10");
\end{Scratch}
```

non 10

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpInf("10","20");
\end{Scratch}
```

10 < 20

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestOpContient("pomme","p");
\end{Scratch}
```

pomme contient p ?

Catégorie Variables

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MettreVar("ma variable","0");
\end{Scratch}
```

mettre ma variable à 0

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MontrerVar("ma variable");
\end{Scratch}
```

montrer la variable ma variable

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place AjouterVar("1","ma variable");
\end{Scratch}
```

ajouter 1 à ma variable

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place CacherVar("ma variable");
\end{Scratch}
```

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]
  Place AjouterListe("chose", "Alphabet");
\end{Scratch}
```

ajouter chose à Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place MontrerListe("Alphabet");
\end{Scratch}
```

montrer la liste Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place SupprimerListe("1", "Alphabet");
\end{Scratch}
```

supprimer l'élément 1 de Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place CacherListe("Alphabet");
\end{Scratch}
```

cacher la liste Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place SupprimerListeAll("Alphabet");
\end{Scratch}
```

supprimer tous les éléments de la liste Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place TestListeContient("Alphabet", "chose")
  ;
\end{Scratch}
```

Alphabet contient chose

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place InsérerListe("chose", "1", "Alphabet");
\end{Scratch}
```

insérer chose en position 1 de Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place ListeElement("1", "Alphabet");
\end{Scratch}
```

élément 1 de Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place ListePosition("chose", "Alphabet");
\end{Scratch}
```

position de chose de Alphabet

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place RemplacerListe("1", "Alphabet", "chose
  ");
\end{Scratch}
```

remplacer l'élément 1 de la liste Alphabet par chose

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place ListeLongueur("Alphabet");
\end{Scratch}
```

longueur de Alphabet

Catégorie Stylo

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place Effacer;  
\end{Scratch}
```

 effacer tout

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place AjouterCS("10","couleur");  
\end{Scratch}
```

 ajouter 10 à la couleur du stylo

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place Estampiller;  
\end{Scratch}
```

 estampiller

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place MettreCS("couleur","50");  
\end{Scratch}
```

 mettre la couleur du stylo à 50

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place PoserStylo;  
\end{Scratch}
```

 stylo en position d'écriture

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place AjouterTS("10");  
\end{Scratch}
```

 ajouter 10 à la taille du stylo

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place ReleverStylo;  
\end{Scratch}
```

 relever le stylo

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place MettreTS("50");  
\end{Scratch}
```

 mettre la taille du stylo à 50

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place MettreCouleur(1,0,1);  
\end{Scratch}
```

 mettre la couleur du stylo à 

Catégorie Vidéo

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place ActiverVideo("on");  
\end{Scratch}
```

 vidéo on

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]  
  Place TransparenceVideo("50");  
\end{Scratch}
```

 mettre la transparence vidéo sur 50

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place QuandMV("10");
\end{Scratch}
```

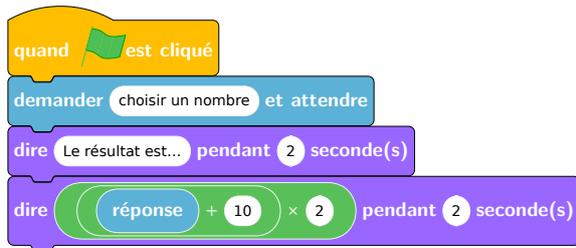


```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place VideoSur("mouvement", "lutin");
\end{Scratch}
```

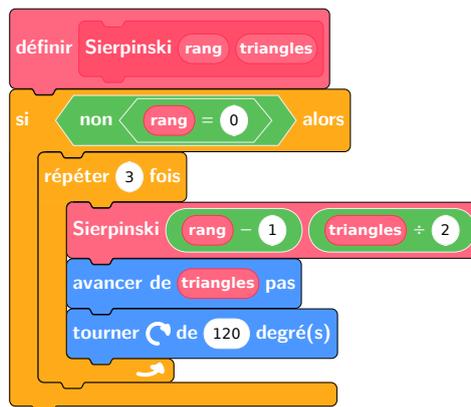


Quelques exemples supplémentaires.

```
\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}
```



```
\begin{Scratch}[Echelle=0.75]
  Place NouveauBloc("Sierpinski",
    OvalBloc("rang"), OvalBloc("triangles"));
  Place Si(TestOpNon(TestOpEgal(OvalBloc("rang"), "0")));
  Place Repeter("3");
  Place Bloc("Sierpinski", OpSous(
    OvalBloc("rang"), "1"), OpDiv(OvalBloc("triangles"), "2"));
  Place Avancer(OvalBloc("triangles"));
  Place Tournerd("120");
  Place FinBlocRepeter;
  Place FinBlocSi;
\end{Scratch}
```



On dispose aussi de quelques facilités pour l'enseignant.

<pre>\begin{Scratch}[Echelle=0.75] Place Drapeau; Place Avancer("50"); Place LigneVide; Place Avancer("50"); Place CommandeVide("5");%5 cm Place Avancer("50"); Place LignePointilles; Place Avancer("50"); Place Commentaires("La ligne précédente est inutile\dots"); Place Avancer("50"); Place CommentairesLigne("C'est un exemple :)"); \end{Scratch}</pre>	
--	--

<pre>\begin{Scratch} Place BlocUser(LightSteelBlue)("ProfCollege"); \end{Scratch} \begin{Scratch} BlocE:=true; Place BlocUser(LightSteelBlue)("ProfCollege"); \end{Scratch}</pre>	
---	--

<pre>\begin{Scratch} BlocR:=true; Place BlocUser(LightSteelBlue)("textbf{ répéter tant que}",TestOpInf(OvalVar("n") ,OvalNb("10"))); Place Avancer("50"); Place BlocUserFinRepeteter(LightSteelBlue); \end{Scratch}</pre>	
---	--

Pour présenter un algorithme en langage naturel, on utilisera la clé suivante.

La clé (Naturel)	valeur par défaut : false
affiche l'algorithme dans un langage naturel.	

<pre>\begin{Scratch}[Numerotation,Naturel] Place Drapeau; Place Repeter("10"); Place Tournerg("36"); Place Avancer("50"); Place FinBlocRepeter; \end{Scratch}</pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1 quand le drapeau vert est cliqué 2 répéter 10 fois 3 tourner à gauche de 36 degré(s) 4 avancer de 50 pas
---	--

On notera la légère différence lorsqu'on définit un nouveau bloc.

```
\begin{Scratch}[Naturel]
Place NouveauBloc("Point");
Place PoserStylo;
Place ReleverStylo;
Place FinNouveauBloc;
\end{Scratch}
```

Définir Point

- stylo en position d'écriture
- relever le stylo

```
\begin{Scratch}[Echelle=0.7]
Place NouveauBloc("Point");
Place PoserStylo;
Place ReleverStylo;
\end{Scratch}
```

Il est possible de ne pas se limiter aux blocs Scratch originaux.

```
\begin{Scratch}
BlocE:=true;
Place BlocUser(Crimson)("Quand je
prends le départ de la course :");
BlocE:=false;
Place BlocUser(LightSteelBlue)("Courir
",OvalNb("200"),"mètres");
Place Repeter("3");
Place BlocUser(LightSteelBlue)("Sauter
une barrière");
Place BlocUser(LightSteelBlue)("Courir
",OvalNb("80"),"mètres");
Place FinBlocRepeter;
Place BlocUser(LightGreen)("Franchir la
ligne d'arrivée");
\end{Scratch}
```

```
\begin{Scratch}[Naturel]
BlocE:=true;
Place BlocUser(Crimson)("Quand je
prends le départ de la course :");
BlocE:=false;
Place BlocUser(LightSteelBlue)("Courir
", "200", "mètres");
Place Repeter("3");
Place BlocUser(LightSteelBlue)("Sauter
une barrière");
Place BlocUser(LightSteelBlue)("Courir
", "80", "mètres");
Place FinBlocRepeter;
Place BlocUser(LightGreen)("Franchir la
ligne d'arrivée");
\end{Scratch}
```

Quand je prends le départ de la course :

Courir 200 mètres

répéter 3 fois

- Sauter une barrière
- Courir 80 mètres

Franchir la ligne d'arrivée

Partie

JEUX

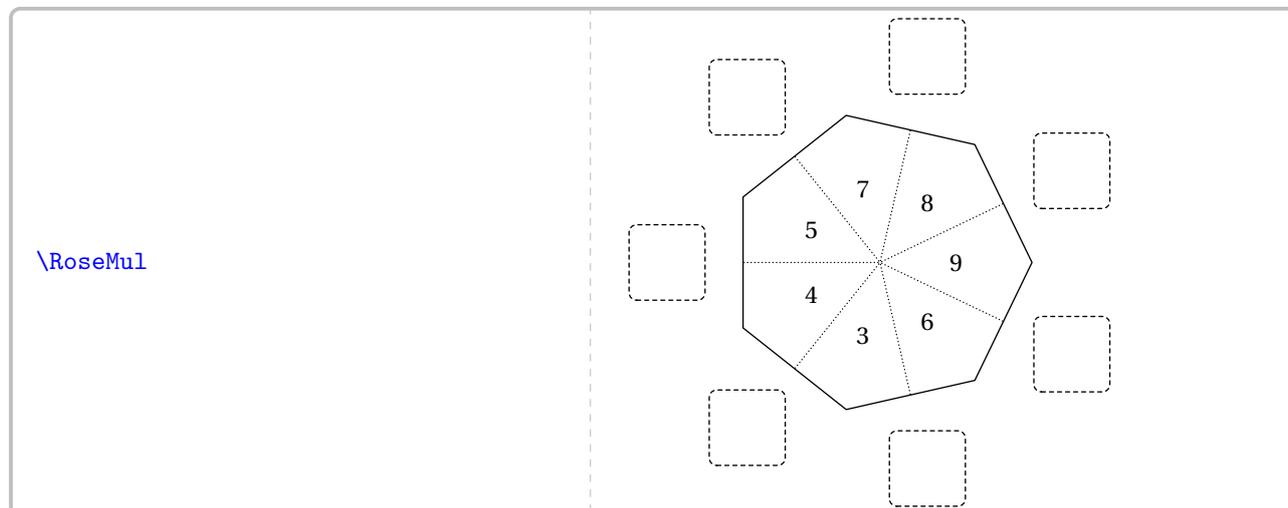
58 La « rose » des multiplications

Pour généraliser¹⁰¹ le résultat obtenu par la commande `\PyramideNombre [Multiplication]` (page 190), on utilise la commande `\RoseMul`². Elle a la forme suivante :

```
\RoseMul [<clé>]
```

où

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

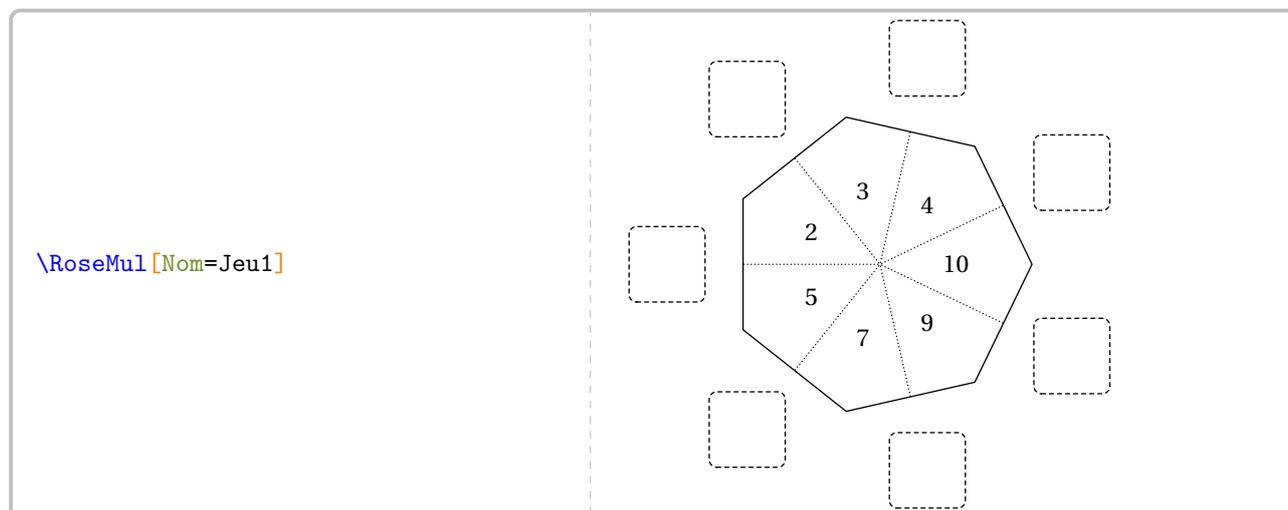


Tout comme la commande `\LabyNombre` (page 356), on dispose de la clé **<Nom>** permettant de repérer finement un énoncé.

La clé **<Nom>**

valeur par défaut : Rose1

indique un nom au jeu considéré permettant ainsi de le repérer.



Par défaut, les facteurs sont choisis entre 2 (inclus) et 10 (inclus). On peut modifier cela à l'aide des clés suivantes.

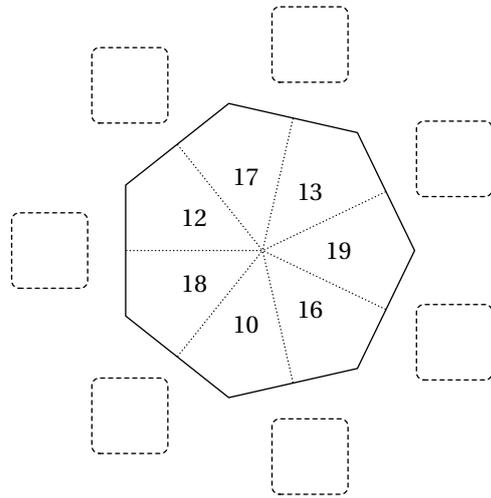
La clé **<FacteurMin / FacteurMax>**

valeurs par défaut : 2 / 10

modifie la valeur minimale / la valeur maximale de la liste des facteurs.

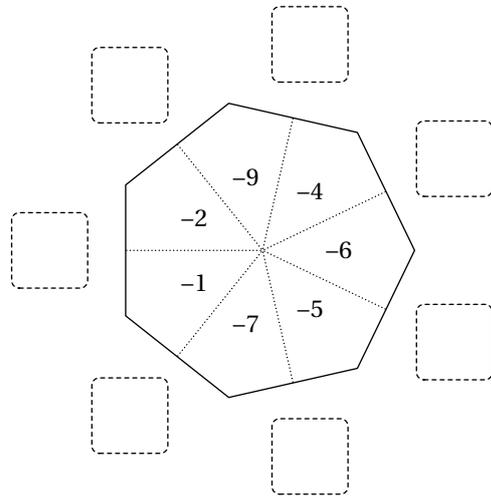
101. Suite à un échange avec JEAN-CLAUDE LHOTE.

`\RoseMul [FacteurMin=10,FacteurMax=20]`



! La longueur de l'intervalle [FacteurMin;FacteurMax] doit être cohérente par rapport au nombre de pétales demandé. !

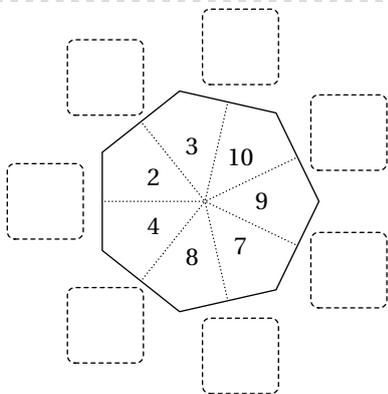
`\RoseMul [FacteurMin=-10,FacteurMax=-1]`



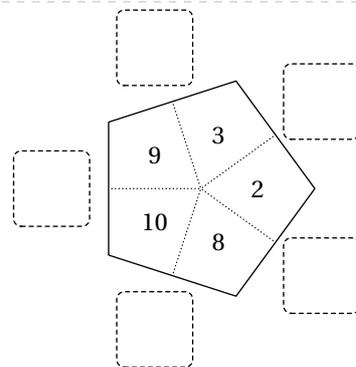
La clé (Rayon) valeur par défaut : 2cm
modifie le rayon du cercle servant à tracer le polygone régulier des facteurs.

La clé (Pétales) valeur par défaut : 7
modifie le nombre de pétales de la rose.

`\RoseMul [Rayon=15mm]`



`\RoseMul [Rayon=15mm,Pétales=5]`

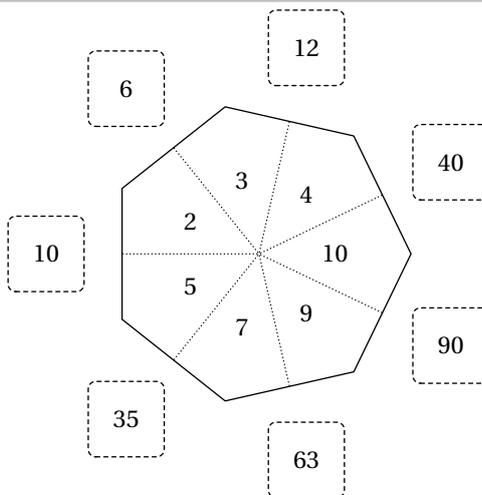


La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution à obtenir d'un jeu crée (sous pdf \LaTeX) ou d'un jeu nommé (sous Lua \LaTeX).

`\RoseMul [Nom=Jeu1,Solution]`

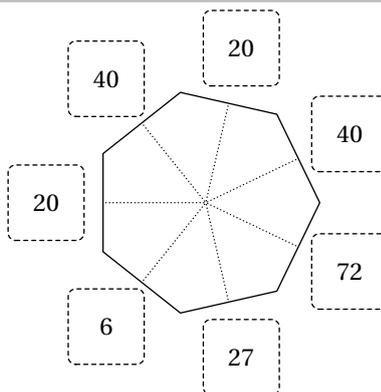


La clé (Produits)

valeur par défaut : false

affiche *uniquement les produits* à obtenir.

`\RoseMul [Rayon=15mm,Produits]`

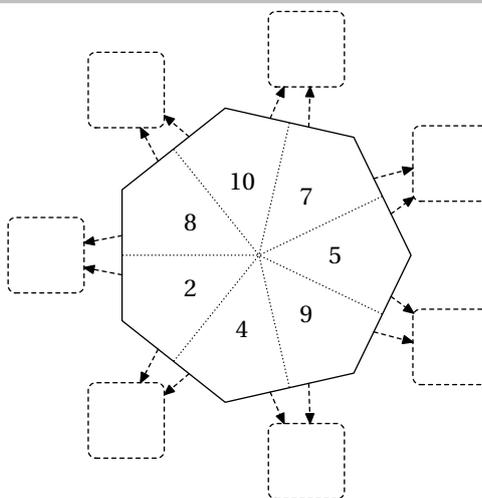


La clé (Aide)

valeur par défaut : false

affiche les flèches indiquant les facteurs à multiplier.

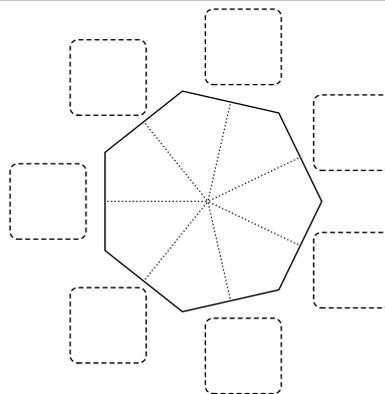
`\RoseMul [Aide]`



La clé (Vide)

valeur par défaut : false

affiche une rose vide.

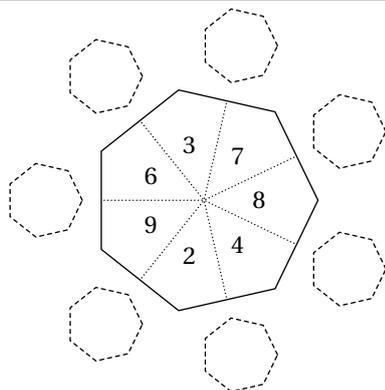
`\RoseMul [Rayon=15mm,Vide]`

On peut modifier l'apparence des cases contenant les produits.

La clé (Polygone)

valeur par défaut : false

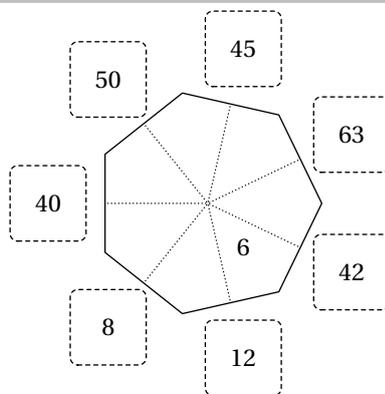
modifie, sous la forme d'un polygone régulier, l'apparence des cases contenant les produits. Ce polygone régulier a le même nombre de côtés que celui contenant les facteurs.

`\RoseMul [Rayon=15mm,Polygone]`

Enfin, on peut faire travailler différemment les élèves avec les clés suivantes.

La clé (CaseVide)

valeur par défaut : false

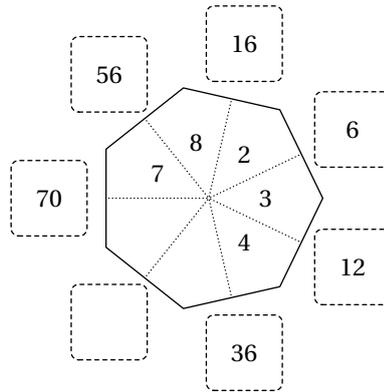
affiche *un seul facteur* et tous les produits. Le choix du facteur est aléatoire.`\RoseMul [Rayon=15mm,CaseVide]`

La clé (ProduitVide)

valeur par défaut : false

affiche tous les facteurs et tous les produits *sauf un et les deux facteurs associés*. Le choix du produit « effacé » est aléatoire.

`\RoseMul [Rayon=15mm,ProduitVide]`



59 Le défi « Table »

La commande `\DefiTable` permet d'afficher une table de multiplication où les produits ont été remplacés par des « caractères ».

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	X	N	t	F	è	:	ç	Q	J	W
2	N	F	:	Q	W	'	é	î	,	n
3	t	:	J	'	!	,	i	È	-	À
4	F	Q	'	î	n	È	K	B	f	L
5	è	W	!	n	ö	À	l	L	R	r
6	:	'	,	È	À	f	e	ê	z	u
7	ç	é	i	K	l	e	a	s	V	d
8	Q	î	È	B	L	ê	s	w	T	g
9	J	,	-	f	R	z	V	T	p	c
10	W	n	À	L	r	u	d	g	c	U

Elle a la forme suivante :

```
\DefiTable{a}
```

où

- a est la liste des caractères utilisés pour le remplacement des produits. Cette liste regroupe les caractères – séparés par une espace – des lignes situées au dessus de la diagonale descendante de la table de multiplication; chaque ligne étant séparée par le caractère §.

```
\DefiTable{%
- x ç w j è , k ö $:$%ligne 1
$w è k $:$ a q \og{} r l%ligne 2
$ö a g r d m f t%ligne 3
$\og{} l m b é o c%ligne 4
$S t à c . ê%ligne 5
$So e i p z%ligne 6
$Sh u ' y%ligne 7
$Sn v î%ligne 8
$S\fg{} â%ligne 9
$S!%ligne 10
}
```

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	-	x	ç	w	j	è	,	k	ö	:
2	x	w	è	k	:	a	q	«	r	l
3	ç	è	ö	a	g	r	d	m	f	t
4	w	k	a	«	l	m	b	é	o	c
5	j	:	g	l	s	t	à	c	.	ê
6	è	a	r	m	t	o	e	i	p	z
7	,	q	d	b	à	e	h	u	'	y
8	k	«	m	é	c	i	u	n	v	î
9	ö	r	f	o	.	p	'	v	»	â
10	:	l	t	c	ê	z	y	î	â	!

On accompagnera cette table de codage de la commande :

```
\DefiTableTexte[<clés>]{a}{b}
```

où

- <clés> constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a est la liste des produits à trouver;
- b est la phrase à trouver, le caractère * séparant les mots.

Pour les paramètres a et b, le caractère § permet de placer les produits/mots sur différentes lignes.

```

\DefiTableTexte{%
  14/56/12/64/21/*/30/56/*/12/56/18/12/25%ligne 1
  §27/48/64/48/7/*/21/42/25/25/48/64/42/*/56/64%ligne 2
  §40/36/42/56/18/*/12/56/*/30/12/28/20/42/12/56/45%
}%
quand*tu*auras
§fini,*dessine*un
§coeur*au*tableau.}

```

14	56	12	64	21	30	56	12	56	18	12	25			
27	48	64	48	7	21	42	25	25	48	64	42	56	64	
40	36	42	56	18	12	56	30	12	28	20	42	12	56	45

La clé (LargeurT)

valeur par défaut : 5mm

modifie la largeur des cases du texte réponse.

```

\DefiTableTexte[LargeurT=3mm]{%
  14/56/12/64/21/*/30/56/*/12/56/18/12/25%ligne 1
  §27/48/64/48/7/*/21/42/25/25/48/64/42/*/56/64%ligne 2
  §40/36/42/56/18/*/12/56/*/30/12/28/20/42/12/56/45%
}%{quand*tu*auras§fini,*dessine*un§coeur*au*tableau.}

```

14	56	12	64	21	30	56	12	56	18	12	25			
27	48	64	48	7	21	42	25	25	48	64	42	56	64	
40	36	42	56	18	12	56	30	12	28	20	42	12	56	45

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution à obtenir.

```
\DefiTableTexte[Solution]{%
  14/56/12/64/21/*30/56*/12/56/18/12/25%ligne 1
  §27/48/64/48/7/*21/42/25/25/48/64/42*/56/64%ligne 2
  §40/36/42/56/18*/12/56*/30/12/28/20/42/12/56/45%
}{quand*tu*auras§fini,*dessine*un§coeur*au*tableau.}
```

q	u	a	n	d	t	u	a	u	r	a	s			
14	56	12	64	21	30	56	12	56	18	12	25			
f	i	n	i	,	d	e	s	s	i	n	e	u	n	
27	48	64	48	7	21	42	25	25	48	64	42	56	64	
c	o	e	u	r	a	u	t	a	b	l	e	a	u	.
40	36	42	56	18	12	56	30	12	28	20	42	12	56	45

Création

Même si créer manuellement une table de décodage peut permettre d'insister sur telle ou telle table de multiplication, cela peut représenter un travail fastidieux. On pourra le faire avec la clé suivante.

La clé (Creation)

valeur par défaut : false

crée, en accord avec le texte à obtenir, une table de décodage aléatoire.

 La clé (Solution)

permet d'afficher le texte à obtenir.

valeur par défaut : false

 La clé (Graine)

permet de fixer l'aléatoire afin que le tableau, le texte à remplir et l'affichage de la solution soient cohérents.

valeur par défaut : {}

```
\DefiTable[Creation]{Après la pluie,\\le beau temps.}
```

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	c	d	l	q	ï	a	,	R	r	J
2	d	q	a	R	J	Q	x	ù	è	V
3	l	a	r	Q	k	è	ê	p	O	g
4	q	R	Q	ù	V	p	b	y	e	?
5	ï	J	k	V	E	g	G	?	u	s
6	a	Q	è	p	g	e	Z	;	t	P
7	,	x	ê	b	G	Z	m	A	D	S
8	R	ù	p	y	?	;	A	h	ö	W
9	r	è	O	e	u	t	D	ö	.	i
10	J	V	g	?	s	P	S	W	i	j



On remarquera la donnée directe de l'expression à obtenir.

Afin d'afficher le jeu, on utilisera encore la commande `\DefiTableTexte` sous la forme :

```
\DefiTableTexte[Creation,<clés>]{expression à obtenir}
```

```
\DefiTableText[Creation]{}{Après la pluie,\\le beau temps.}
```

56	24	9	18	50	3	6	24	3	45	90	36	7
3	36	28	36	6	45	54	36	49	24	50	81	

```
\DefiTableText[Creation,Graine=314]{}{Après la pluie,\\le beau temps.}
```

```
\DefiTableText[Creation,Graine=314,Solution]{}{Après la pluie,\\le beau temps.}
```

56	24	9	18	50	3	6	24	3	45	90	36	7
3	36	28	36	6	45	54	36	49	24	50	81	
A	P	r	è	s	l	a	P	l	u	i	e	,
56	24	9	18	50	3	6	24	3	45	90	36	7
l	e	b	e	a	u	t	e	m	p	s	.	
3	36	28	36	6	45	54	36	49	24	50	81	

60 Le défi « Rangement »

La commande ¹⁰² `\DefiRangement` permet d'afficher une suite de nombres à ranger, chaque nombre étant associé à une lettre ou symbole de ponctuation.

i	a	s	L		!	l	,	e	a	c	g	n	t	T	é		'	X		e
$\frac{79}{10}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{29}{5}$	1	$\frac{49}{5}$	$\frac{99}{10}$	$\frac{93}{10}$	$\frac{19}{5}$	$\frac{27}{10}$	$\frac{46}{5}$	5	7	$\frac{73}{10}$	$\frac{32}{5}$	$\frac{8}{5}$	$\frac{71}{10}$	$\frac{67}{10}$	$\frac{53}{10}$	$\frac{33}{10}$	$\frac{24}{5}$	$\frac{11}{2}$

Elle a la forme suivante :

```
\DefiRangement[(clés)]{phrase à décoder}{valeurs à ranger}
```

où

- `(clés)` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `phrase à décoder` est la phrase à décoder;
- `valeurs à ranger` est la liste ordonnée par ordre croissant des valeurs à utiliser pour le défi.

```
\DefiRangement{valkyrie}{$-1$,0,$\sqrt{3}$,4,5,$\dfrac{13}{2}$,\num{6.85},7}
```

r	i	a	v	e	l	k	y
$\frac{13}{2}$	6,85	0	-1	7	$\sqrt{3}$	4	5

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 15pt

modifie la largeur des cases du tableau.

La clé (Hauteur)

valeur par défaut : 20pt

modifie la hauteur des cases du tableau.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

complète le tableau de jeu par la phrase et le rangement.

La clé (Graine)

valeur par défaut : -

fixe la graine de l'aléatoire.

```
\DefiRangement[Graine=2,Largeur=30pt,Solution]{valkyrie}{$f(-1)$,$f(-2)$,$f(-3)$,$f(1)$,$f(2)$,$f(3)$,$f(4)$,$f(5)$}
```

a	r	v	e	k	y	i	l
$f(-2)$	$f(3)$	$f(-1)$	$f(5)$	$f(1)$	$f(2)$	$f(4)$	$f(-3)$
v	a	l	k	y	r	i	e
$f(-1)$	$f(-2)$	$f(-3)$	$f(1)$	$f(2)$	$f(3)$	$f(4)$	$f(5)$

102. L'idée initiale est de Guillaume VALMONT.

Création automatisée

On peut demander à faire construire automatiquement un tel jeu.

La clé (Creation)

valeur par défaut : false

permet, lorsqu'elle est positionnée à true, de créer automatiquement et aléatoirement un défi rangement.

- La clé (Deno) (valeur par défaut : 12) modifie le dénominateur choisi pour écrire les fractions.
- La clé (Negatif) (valeur par défaut : false) permet de choisir des nombres négatifs.
- La clé (Decimaux) (valeur par défaut : false) affiche l'écriture décimale des nombres choisis.

`\DefiRangement[Creation,Graine=4,Deno=20,Largeur=12pt]{Belle performance !}`

a		n	m	l	c	e		o	B	l	e	p	e	r	r	e	!	f
$\frac{7}{2}$	$\frac{43}{10}$	$\frac{79}{20}$	$\frac{17}{5}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{21}{5}$	$\frac{17}{4}$	$\frac{6}{5}$	$\frac{61}{20}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{17}{20}$	$\frac{8}{5}$	$\frac{33}{20}$	$\frac{63}{20}$	2	$\frac{11}{20}$	$\frac{19}{4}$	$\frac{41}{20}$

`\DefiRangement[Creation,Graine=5,Deno=10]{Professeur}`

u	f	r	s	e	e	P	s	o	r
$\frac{97}{10}$	$\frac{21}{5}$	$\frac{49}{5}$	$\frac{46}{5}$	$\frac{93}{10}$	$\frac{29}{5}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{77}{10}$	$\frac{7}{2}$	$\frac{11}{10}$

`\DefiRangement[Creation,Graine=6,Decimaux,Deno=20]{Metapost}`

s	o	M	t	p	a	e	t
3,7	3,65	0,1	0,4	1,7	0,85	0,25	3,75

`\DefiRangement[Creation,Graine=7,Deno=1]{Leonhardt Euler}`

n	o	l	h		t	e	r	E	u	a	e	L	d	r
16	10	59	19	48	45	9	97	51	53	23	71	3	34	26

`\DefiRangement[Creation,Graine=8,Deno=60,Negatif]{Pierre de Fermat}`

r	a	P	m			e	e	r	d	t	F	r	i	e	e
$-\frac{7}{20}$	$\frac{47}{60}$	$-\frac{5}{6}$	$\frac{37}{60}$	$-\frac{13}{60}$	$\frac{2}{15}$	$-\frac{1}{4}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{8}{15}$	$\frac{1}{30}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{1}{5}$	$-\frac{4}{15}$	$-\frac{41}{60}$	$-\frac{1}{2}$	$\frac{1}{15}$

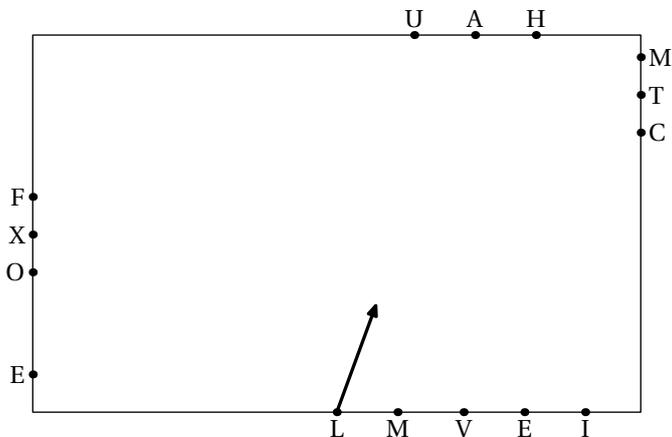
61 Billards



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua^ATeX.



La commande `\Billard` permet de construire un « billard » tel que celui ci :



permettant à l'élève de tracer la trajectoire d'une boule passant par des lettres afin d'obtenir un mot caché.

Elle a la forme suivante :

```
\Billard[⟨clés⟩]{ "mot " }
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `"mot "` constitue le mot caché.

La clé (Longueur)

valeur par défaut : 8cm

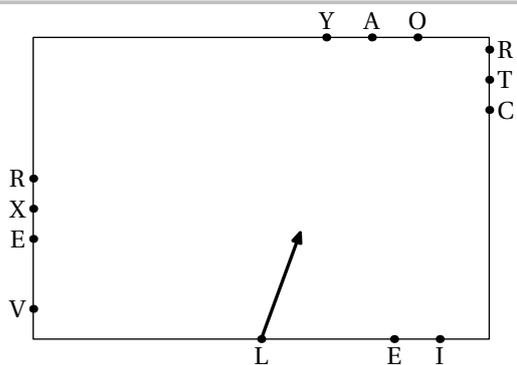
modifie la longueur (horizontale) du billard.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 5cm

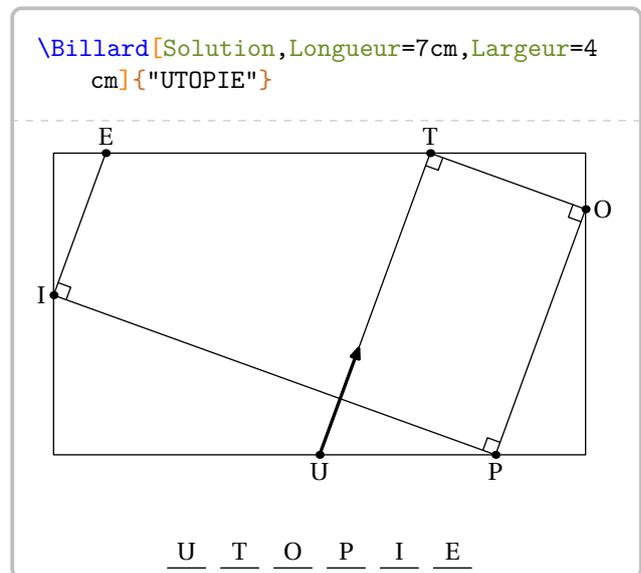
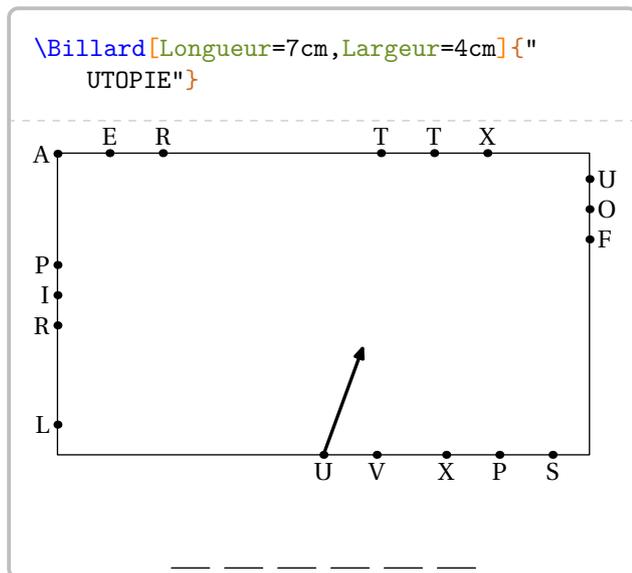
modifie la largeur du billard.

```
\begin{center}
  \Billard[Longueur=6cm,Largeur=4cm]{ "LATEX" }
\end{center}
```



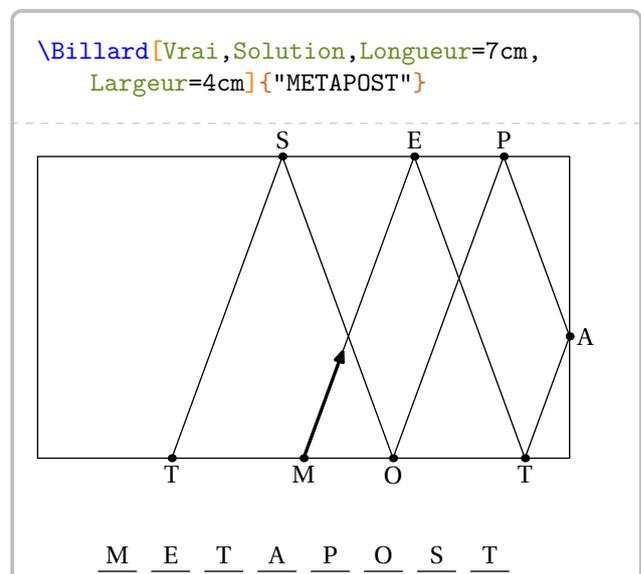
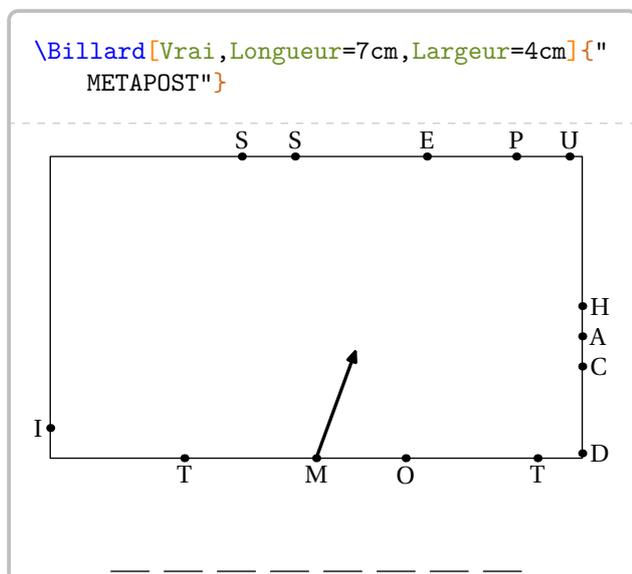
Pour afficher la trajectoire, on utilisera la clé suivante.

La clé (Solution)	valeur par défaut : false
affiche la trajectoire complète.	



Par défaut, il s'agit d'un billard avec rebond à angle droit¹⁰³. La clé suivante permet de retrouver des rebonds « classiques ».

La clé (Vrai)	valeur par défaut : false
rend réaliste les rebonds lorsqu'elle est activée.	



103. Le développement de cette commande fait suite à une publication de Roxana FOURNEL sur le groupe <https://www.facebook.com/groups/lecoinboulotdesprofsdemathematiques>.

On peut modifier la position du point de départ et l'angle de tir grâce aux deux clés suivantes.

La clé (Angle)

valeur par défaut : 70

modifie l'angle de tir. Il est *toujours* défini par rapport à l'horizontale.

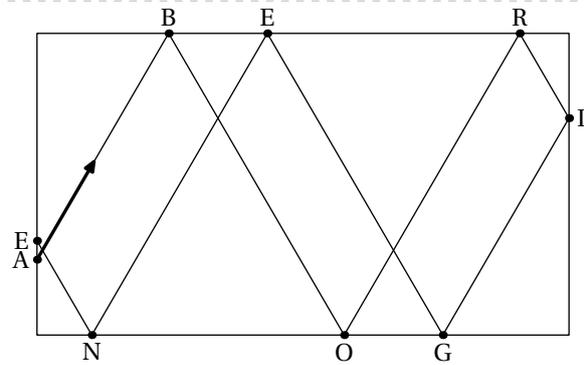
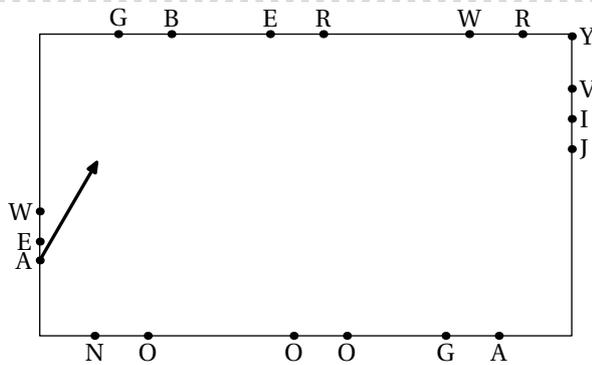
La clé (Depart)

valeur par défaut : 0.5

modifie la position du point de départ. Sa valeur est comprise entre 0 et 4, la figure suivante indiquant les valeurs 0 ; 1 ; 2 ; 3 et 4.

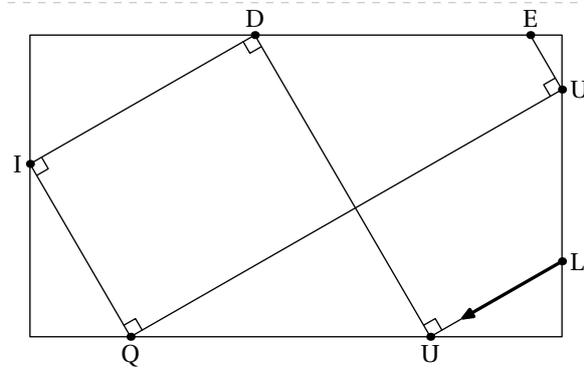
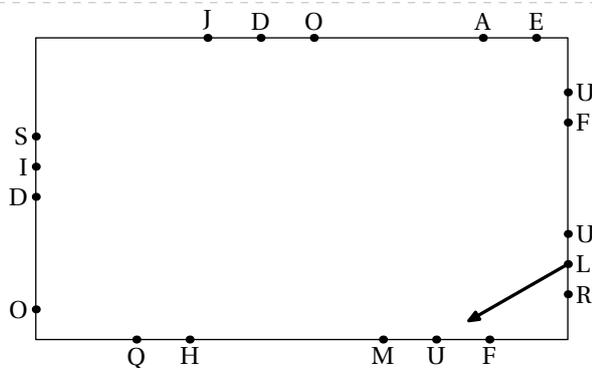


```
\begin{multicols}{2}
  \Billard[Vrai,Depart=3.75,Angle=60,Longueur=7cm,Largeur=4cm]{"ABORIGENE"}
  \Billard[Solution,Vrai,Depart=3.75,Angle=60,Longueur=7cm,Largeur=4cm]{"ABORIGENE"}
\end{multicols}
```



A B O R I G E N E

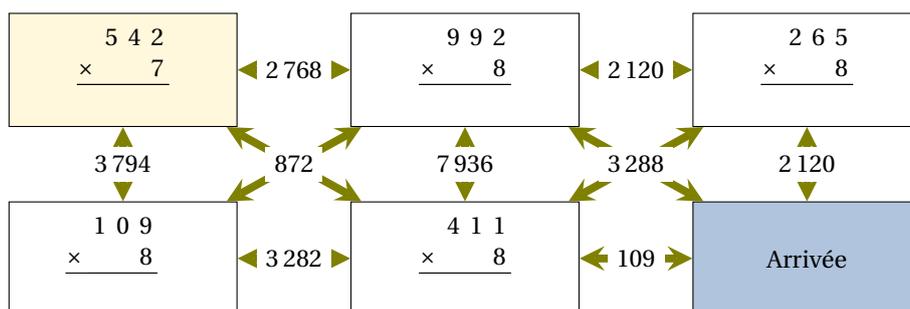
```
\begin{multicols}{2}
  \Billard[Depart=1.25,Angle=-150,Longueur=7cm,Largeur=4cm]{"LUDIQUÉ"}
  \Billard[Solution,Depart=1.25,Angle=-150,Longueur=7cm,Largeur=4cm]{"LUDIQUÉ"}
\end{multicols}
```



L U D I Q U E

62 Labyrinthe

La commande `\Labyrinthe` permet de construire un « labyrinthe » tel que celui ci :

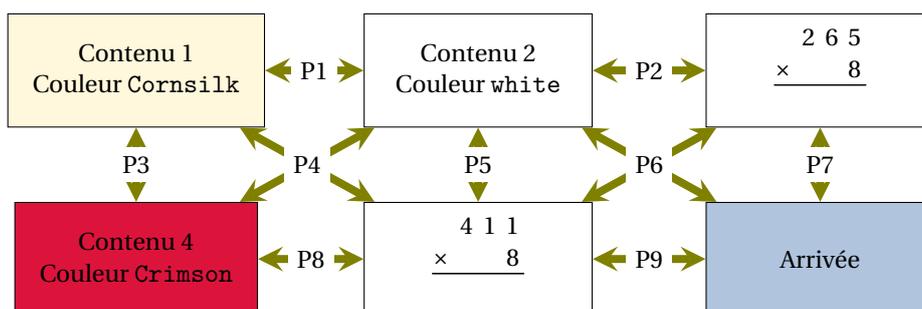


Elle a la forme suivante :

`\Labyrinthe`[(clés)]{Contenu 1 / Couleur 1, Contenu 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 labyrinthe. Elle est donnée en centimètre et elle est vue comme une valeur *minimale*.

La clé (EcartH) valeur par défaut : 1

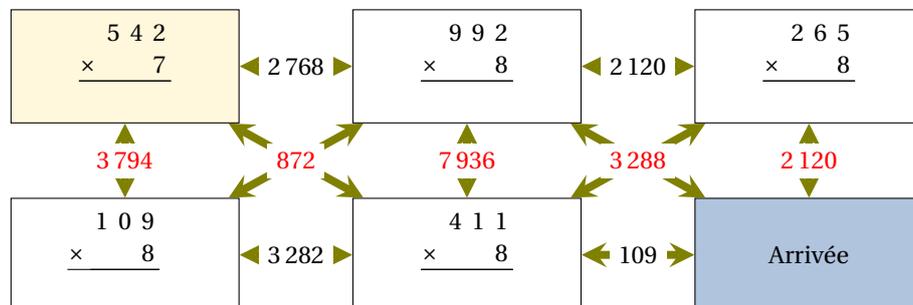
modifie l'écart horizontal entre deux cases du labyrinthe. Elle est donnée en centimètre.

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	

```

% À définir avant.
\newcommand\Trou[1]{ }
\newcommand\MulSimple[2]{%
  \opmul[voperator=bottom,resultstyle=\Trou]{#1}{#2}
}
%
\begin{center}
\Labyrinthe[CouleurF=Olive,Passages,Longueur=3,Hauteur=1.5,EcartH=1.5,Colonnes=3,
  Lignes=2]{%
  \MulSimple{542}{7}/Corn silk,%
  \MulSimple{992}{8}/white,%
  \MulSimple{265}{8}/white,%
  \MulSimple{109}{8}/white,%
  \MulSimple{411}{8}/white,%
  Arrivée/LightSteelBlue}{%
  \num{2768}/%
  \num{2120}/%
  \color{red}\num{3794}/%
  \color{red}\num{872}/%
  \color{red}\num{7936}/%
  \color{red}\num{3288}/%
  \color{red}\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.

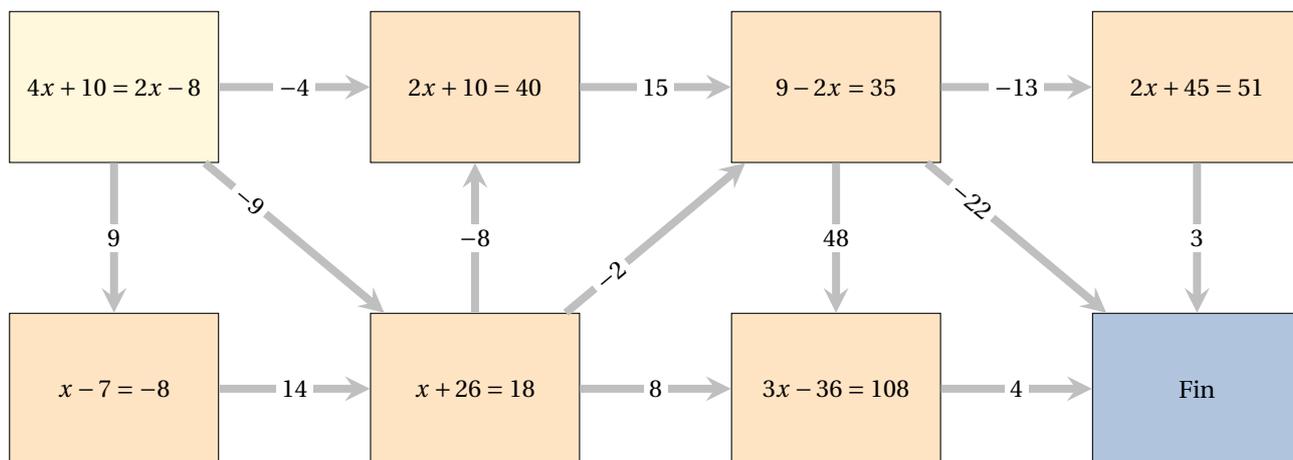
Dans ce cas, la commande `\Labyrinthe` s'utilisera sous la forme :

```
\Labyrinthe[{clés}]{Contenu 1 / Couleur 1, Contenu 2 / Couleur
2...}{P1 / S1, P2 / S2, ...}
```

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.

```
\begin{center}
\Labyrinthe[Colonnes=4,Passages,Lignes=2,EcartH=2,EcartV=2,Longueur=2.75,SensImpose]{%
$4x+10=2x-8$/Cornsilk,%
$2x+10=40$/Bisque,%
$9-2x=35$/Bisque,%
$2x+45=51$/Bisque,%
$x-7=-8$/Bisque,%
$x+26=18$/Bisque,%
$3x-36=108$/Bisque,%
Fin/LightSteelBlue}{-$4$/1,15/1,$-13$/1,9/1,$-9$/1,1/0,$-8$/2,0/0,$-2$/1,48/1,$-22$/1,0/0,3/1,14/1,8/1,4/1,$-14$/1,0/0,24/1,44/1,11/1,0/0,$-4$/1,0/0,$-4$/2,0/1,6/2,5/2,$-5$/1,$-72$/1,$-24$/1,0/0,$-6$/1,0/0,17/1,4/2,48/1,0/0,$-6$/1,7/1,$-7$/1,$-16$/1
}
\end{center}
```



63 Labyrinthe de nombres



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \LaTeX .



La commande `\LabyNombre` permet de construire un « labyrinthe » tel que celui ci :

	385	410	475	575	577	473	291	627
363	621	352	734	535	638	441	333	599
419	692	461	397	500	290	435	528	654
361	539	589	423	263	257		666	502
727	627	608	614	523	626	703	261	752
261	644	527	449	667	423	614	374	699

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 [⟨clés⟩]`

où

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

La clé (Nom)

valeur par défaut : Ex1

attribue un nom au labyrinthe créé.

`\LabyNombre [Nom=Ex2]`

	333	502	514	378	642	421
735	730	543	681	650	660	325
397	400	470	675	325	753	390
609	426	603	441	542	581	

La clé (Multiple)

valeur par défaut : 5

modifie la valeur du nombre entier choisi comme multiple.



Lorsqu'on positionne la clé (Multiple) à 1, le chemin sera constitué de nombres premiers.



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.	

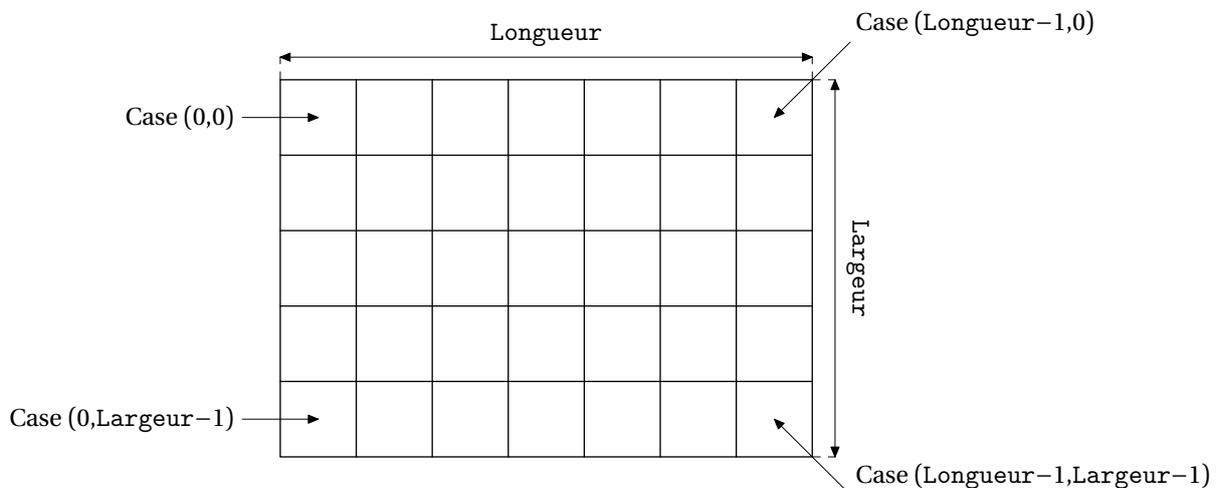
<pre>\LabyNombre [% Nom=Ex3,% Multiple=7,% Couleur=Yellow,% Echelle=1.15%]</pre>		535	392	1 043	539	413	385
	861	1 032	1 015	464	897	991	987
	364	798	756	607	565	975	504
	904	675	838	543	988	383	

<pre>\LabyNombre [% Nom=Exa,% Multiple=1,% Couleur=LightGreen,% Echelle=1.15%]</pre>		129	50	111	59	281	97
	173	109	80	720	149	410	271
	294	13	251	257	89	315	197
	135	864	162	154	24	166	

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[Nom=Ex4, Multiple=10, Longueur=12, Largeur=8, XDepart=2, YDepart=2, XArrivee=10, YArrivee=6]

634	693	1 488	984	1 400	550	510	910	1 403	1 193	681	1 332
1 483	1 414	1 507	861	970	1 443	934	590	734	1 487	1 454	746
1 250	630		1 324	1 090	617	670	880	833	1 242	907	963
920	718	1 452	650	920	662	870	1 449	757	776	1 445	1 086
1 460	552	1 256	1 350	736	1 013	1 200	1 330	924	925	1 509	764
990	1 120	1 440	510	973	1 406	1 398	960	690	1 360	1 490	1 008
1 085	1 196	588	842	759	1 502	1 086	1 177	1 167	944		691
603	1 296	1 139	1 475	663	685	551	655	1 417	1 343	675	544

La clé <Solution>

valeur par défaut : false

affiche la solution du labyrinthe. Le nom du labyrinthe doit être impérativement déclaré.

**La clé <CouleurChemin>**

valeur par défaut : LightSteelBlue

colorie le chemin constituant la solution du labyrinthe.

\LabyNombre[Nom=Ex1, Solution, Longueur=9, Largeur=6]

	385	410	475	575	577	473	291	627
363	621	352	734	535	638	441	333	599
419	692	461	397	500	290	435	528	654
361	539	589	423	263	257		666	502
727	627	608	614	523	626	703	261	752
261	644	527	449	667	423	614	374	699

\LabyNombre[Nom=Ex4,Solution,Multiple=10,Longueur=12,Largeur=8,XDepart=2,YDepart=2,XArrivee=10,YArrivee=6]

634	693	1 488	984	1 400	550	510	910	1 403	1 193	681	1 332
1 483	1 414	1 507	861	970	1 443	934	590	734	1 487	1 454	746
1 250	630		1 324	1 090	617	670	880	833	1 242	907	963
920	718	1 452	650	920	662	870	1 449	757	776	1 445	1 086
1 460	552	1 256	1 350	736	1 013	1 200	1 330	924	925	1 509	764
990	1 120	1 440	510	973	1 406	1 398	960	690	1 360	1 490	1 008
1 085	1 196	588	842	759	1 502	1 086	1 177	1 167	944		691
603	1 296	1 139	1 475	663	685	551	655	1 417	1 343	675	544

\LabyNombre[Nom=Ex3,Solution,Multiple=7,Couleur=Yellow,Echelle=1.15]

	535	392	1 043	539	413	385
861	1 032	1 015	464	897	991	987
364	798	756	607	565	975	504
904	675	838	543	988	383	

\LabyNombre[Nom=Ex2,Solution]

	333	502	514	378	642	421
735	730	543	681	650	660	325
397	400	470	675	325	753	390
609	426	603	441	542	581	

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[Nom=Ex5, Multiple=7, Longueur=12, Largeur=8, XDepart=2, YDepart=2, XArrivee=11, YArrivee=6, Murs]

1054	576	524	958	694	1032	732	425	710	759	855	789
835	1026	484	670	370	852	632	713	872	857	596	771
823	1052		508	857	676	898	762	729	468	479	593
913	792	455	903	735	482	771	756	658	784	861	635
737	950	377	716	399	702	668	700	649	698	819	812
885	598	944	772	497	1015	434	602	733	965	933	1022
565	726	773	486	419	725	726	726	983	418	487	
788	453	412	367	519	806	1011	753	381	907	634	1045

\LabyNombre[Nom=Ex5, Solution, Multiple=7, Longueur=12, Largeur=8, XDepart=2, YDepart=2, XArrivee=11, YArrivee=6, Murs]

1054	576	524	958	694	1032	732	425	710	759	855	789
835	1026	484	670	370	852	632	713	872	857	596	771
823	1052		508	857	676	898	762	729	468	479	593
913	792	455	903	735	482	771	756	658	784	861	635
737	950	377	716	399	702	668	700	649	698	819	812
885	598	944	772	497	1015	434	602	733	965	933	1022
565	726	773	486	419	725	726	726	983	418	487	
788	453	412	367	519	806	1011	753	381	907	634	1045

```

\LabyNombre [%
  Nom=Exa, %
  Multiple=1, %
  Couleur=LightGreen, %
  CouleurChemin=Green, %
  Echelle=1.15, %
  Solution%
]

```

	129	50	111	59	281	97
173	109	80	720	149	410	271
294	13	251	257	89	315	197
135	864	162	154	24	166	

On peut également donner une autre apparence ¹⁰⁴ au labyrinthe.

La clé (EntreeSortie)

valeur par défaut : false

positionne une case « départ » et plusieurs sorties.

La clé (Entree)

indique où se trouve la case « départ » par rapport au début du chemin vers la sortie.

valeur par défaut : "Nord"

La clé (Sortie)

indique où se trouve *les cases* « Sortie » par rapport au labyrinthe lui-même.

valeur par défaut : "Sud"

La clé (CouleurChemin)

modifie la couleur du chemin indiquant la solution.

valeur par défaut : Brown

La clé (Murs) est incompatible avec la clé (EntreeSortie).

```

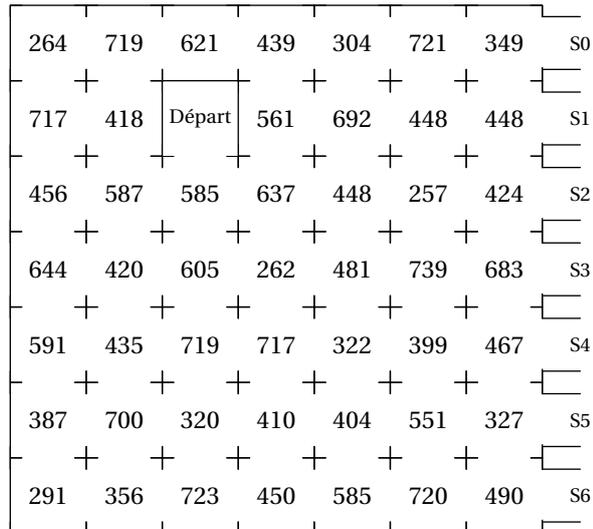
\LabyNombre [Nom=Ex6, EntreeSortie]

```

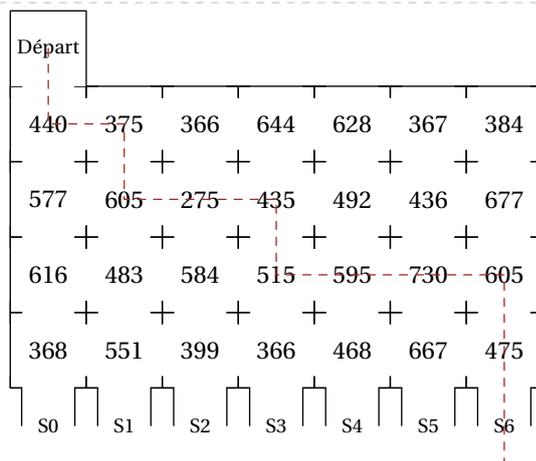
Départ							
440	375	366	644	628	367	384	
+	+	+	+	+	+	+	
577	605	275	435	492	436	677	
+	+	+	+	+	+	+	
616	483	584	515	595	730	605	
+	+	+	+	+	+	+	
368	551	399	366	468	667	475	
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6	

104. Apparence ressemblant aux labyrinthes disponibles à l'adresse <https://coopmaths.fr/mathalea.html>.

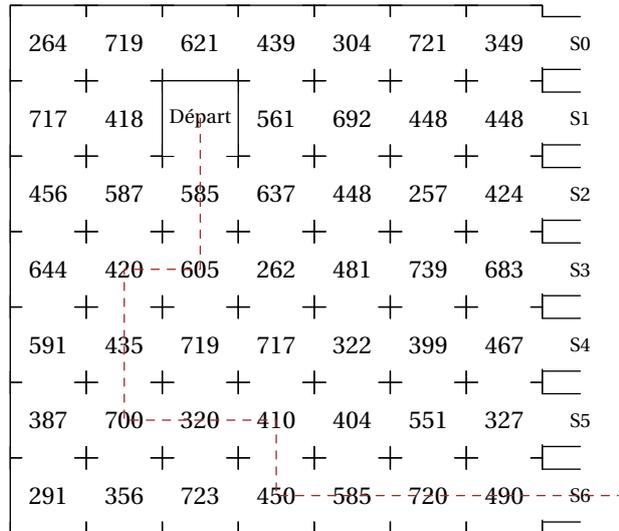
\LabyNombre[Nom=Ex7,EntreeSortie,Entree="Nord",Sortie="Est",XDepart=2,YDepart=2,Longueur=7,Largeur=7,YArrivee=6]



\LabyNombre[Nom=Ex6,EntreeSortie,CouleurChemin=Brown,Solution]

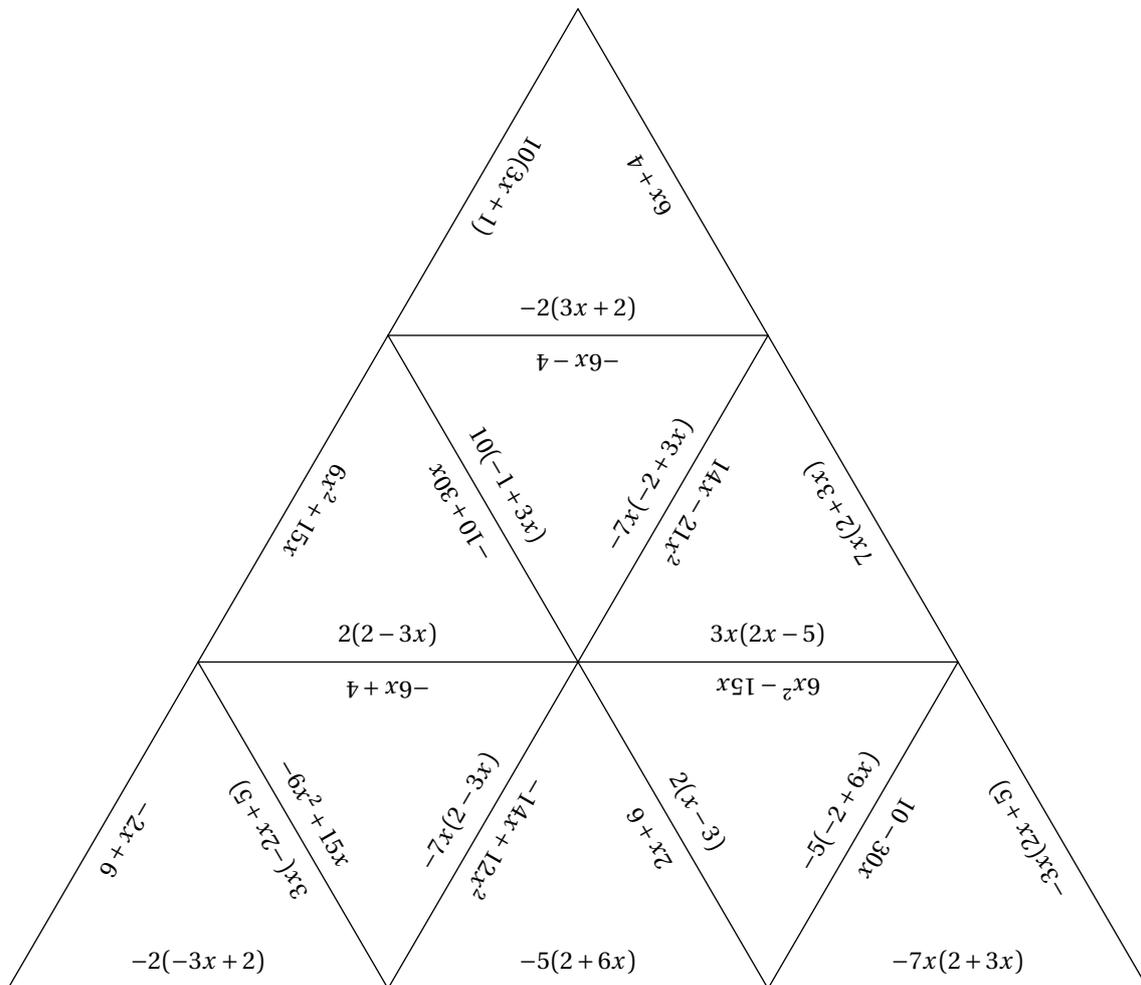


\LabyNombre[Nom=Ex7,EntreeSortie,Entree="Nord",Sortie="Est",XDepart=2,YDepart=2,Longueur=7,Largeur=7,YArrivee=6,CouleurChemin=Brown,Solution]



64 Triominos

La commande `\Triomino` permet de construire un jeu tel que celui-ci :

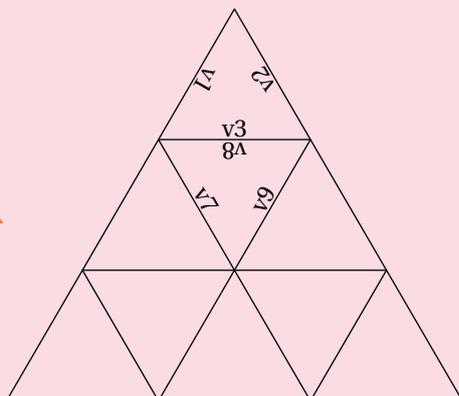


Elle a la forme suivante :

`\Triomino` [*<clés>*] {*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.



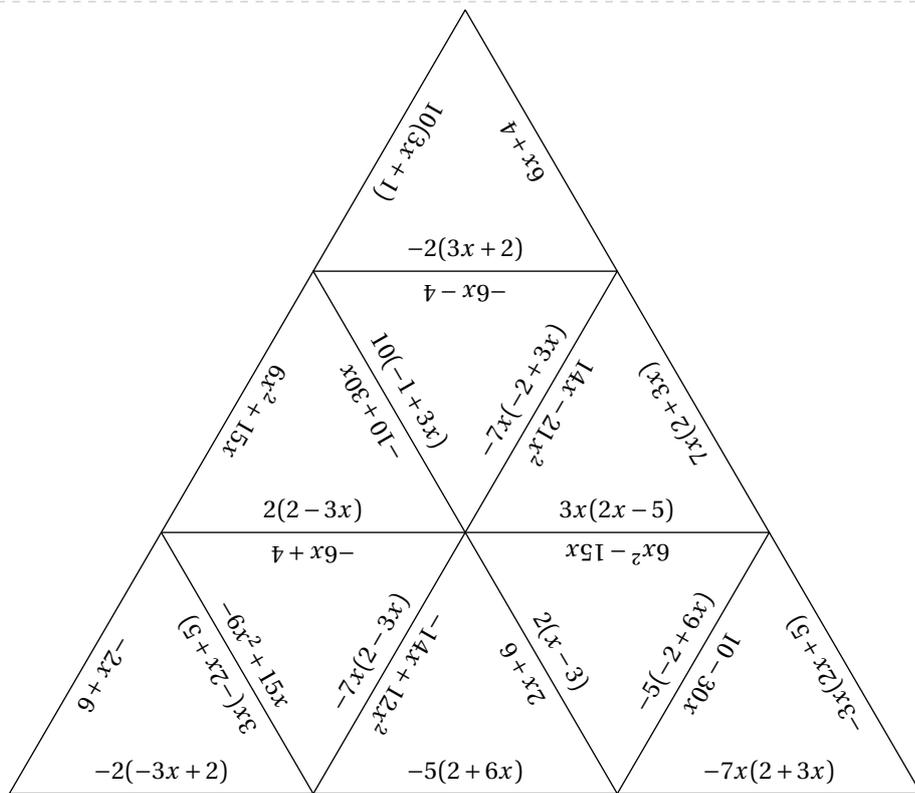
Les valeurs sont lues dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de la valeur de gauche.

La clé (Longueur)

valeur par défaut : 5 cm

modifie la longueur des côtés des triangles équilatéraux utilisés.

```
\Triomino [Longueur=4cm] {
  10(3x+1) 6x+4 -2(3x+2) 6x^2+15x -10+30x 2(2-3x)
  10(-1+3x) -6x-4 -7x(-2+3x) 14x-21x^2 7x(2+3x) 3x(2x-5) -2x+6 3x(-2x+5)
  -2(-3x+2) -6x^2+15x -6x+4 -7x(2-3x) -14x+12x^2 2x+6 -5(2+6x) 2(x-3)
  6x^2-15x -5(-2+6x) 10-30x -3x(2x+5) -7x(2+3x)
}
```



La clé (Etages)

valeur par défaut : 3

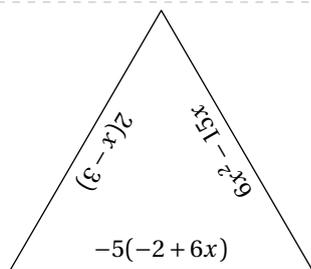
modifie le nombre d'étages du triomino.

La clé (Piece)

valeur par défaut : -

indique la pièce à afficher.

```
\Triomino [Piece=8,Longueur=4cm] {
  10(3x+1) 6x+4 -2(3x+2) 6x^2+15x -10+30x 2(2-3
  x) 10(-1+3x) -6x-4 -7x(-2+3x) 14x-21x^2 7x(2+3x) 3x(2x-5) -2x+6 3x
  (-2x+5) -2(-3x+2) -6x^2+15x -6x+4 -7x(2-3x) -14x+12x^2 2x+6 -5(2+6x)
  2(x-3) 6x^2-15x -5(-2+6x) 10-30x -3x(2x+5) -7x(2+3x)
}
```

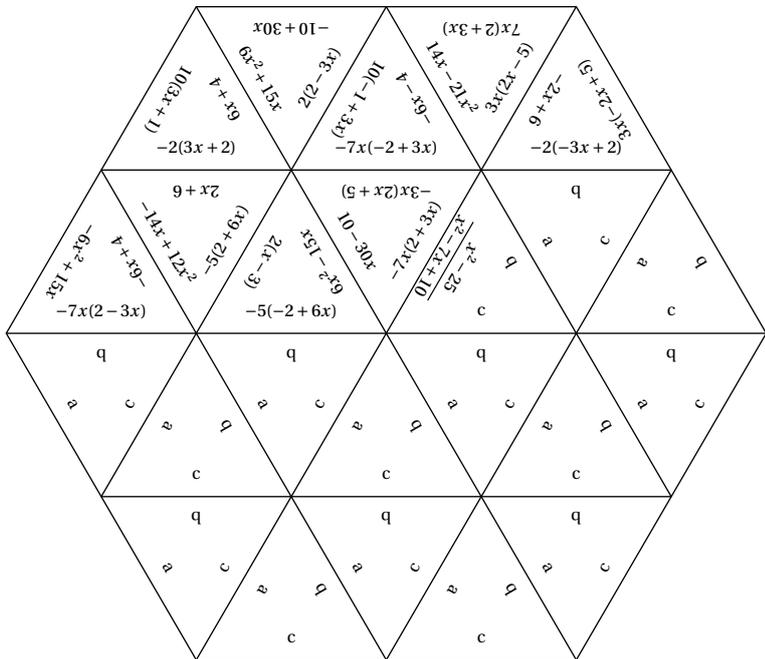


Enfin, on peut disposer les triominos sous forme d'hexagone. Il faudra veiller à indiquer le nombre nécessaire de données.

La clé (Hexagone) valeur par défaut : false
 affiche les triominos sous la forme d'un hexagone.

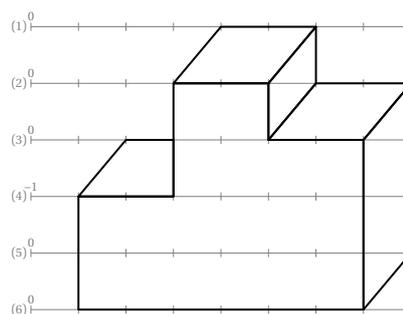
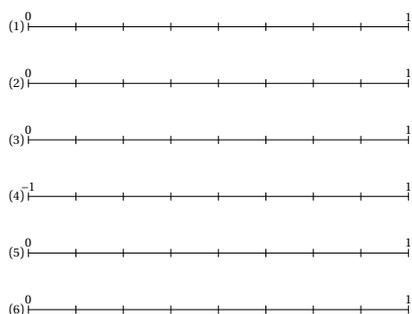
```

\scriptsize
\Triomino [Hexagone] {%
  $10(3x+1)$ $6x+4$ $-2(3x+2)$ $6x^2+15x$ $-10+30x$ $2(2-3x)$ $10(-1+3x)$ $-6x-4$
  $-7x(-2+3x)$ $14x-21x^2$ $7x(2+3x)$ $3x(2x-5)$ $-2x+6$ $3x(-2x+5)$
  $-2(-3x+2)$ $-6x^2+15x$ $-6x+4$ $-7x(2-3x)$ $-14x+12x^2$ $2x+6$ $-5(2+6x)$ $2(x-3)$
  $6x^2-15x$ $-5(-2+6x)$ $10-30x$ $-3x(2x+5)$ $-7x(2+3x)$ $\frac{x^2-25}{x^2-7x+10}$
  $b$ $c$ $a$ $b$ $c$
  $a$ $b$ $c$ $a$ $b$ $c$ $a$ $b$ $c$ $a$ $b$ $c$ $a$ $b$ $c$ $a$ $b$ $c$ $a$ $b$ $c$
}
    
```



65 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

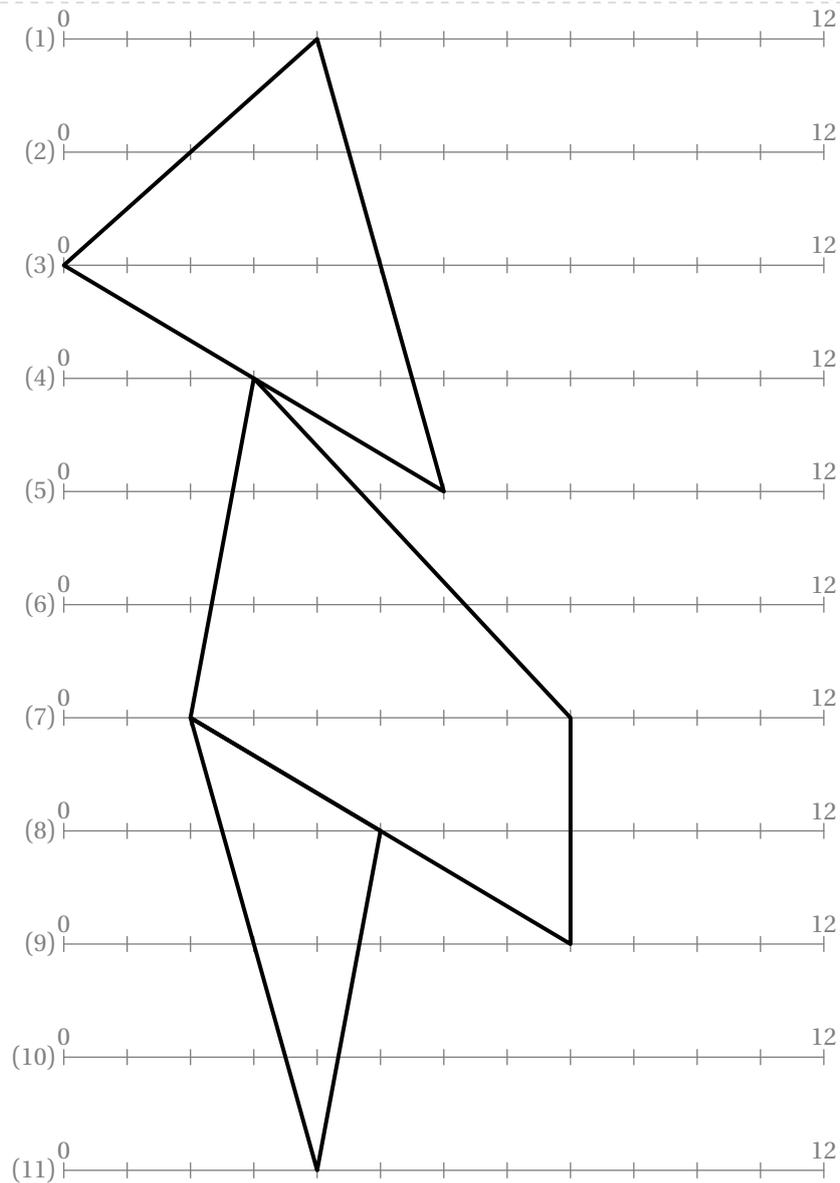
- *<clés>* constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a1/a2/a3 indique les paramètres à utiliser en cas de segments gradués différents (la valeur minimale a1, la valeur maximale a2, le partage a3 du segment considéré);
- b1/b2/b3 indique les paramètres de 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.	
<input type="checkbox"/> La clé (Longueur)	valeur par défaut : 10
modifie la longueur des segments gradués. Elle est donnée en centimètre.	
<input type="checkbox"/> La clé (Pas)	valeur par défaut : 10
modifie le nombre de parts. Les repères ainsi formés sont numérotées de 0 à Pas + 1.	
<input type="checkbox"/> La clé (Debut)	valeur par défaut : -5
modifie la valeur initiale du segment gradué.	
<input type="checkbox"/> La clé (Fin)	valeur par défaut : 5
modifie la valeur finale du segment gradué.	
<input type="checkbox"/> La clé (EcartVertical)	valeur par défaut : 1.5
modifie l'espacement vertical entre les segments gradués. Elle est donnée en centimètre.	
<input type="checkbox"/> La clé (Droites)	valeur par défaut : false
remplace les segments par des droites.	
<input type="checkbox"/> La clé (DemiDroites)	valeur par défaut : false
remplace les segments par des demi-droites.	
<input type="checkbox"/> La clé (Traces)	valeur par défaut : {}
permet d'ajouter des tracés à la construction finale.	
La clé (Echelle)	valeur par défaut : 1
modifie l'échelle <i>générale</i> 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)Spolygone(F,C,E,H)Spolygone(E,I,G)%
}

```



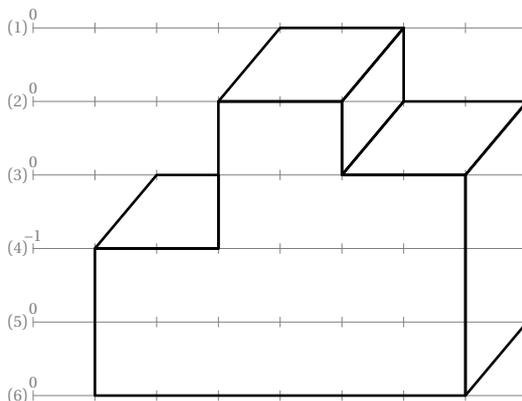
La clé (LignesIdentiques)

valeur par défaut : true

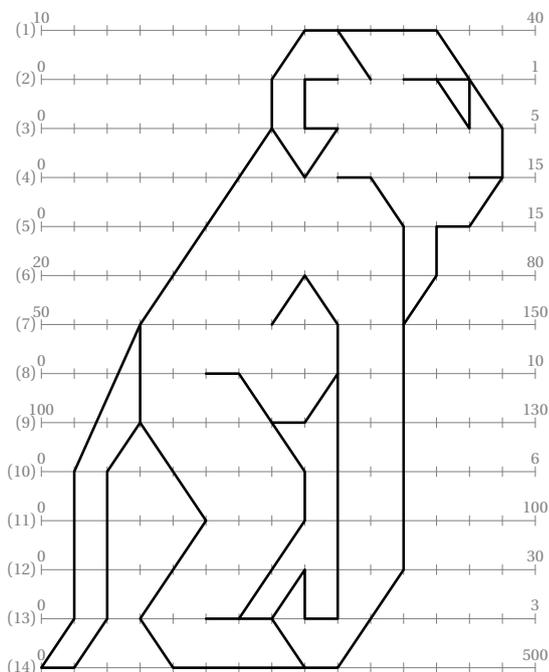
indique, lorsqu'elle est positionnée à false, que les lignes utilisées sont différentes. Elle est incompatible avec la clé (Lignes).

Les clés (Debut), (Fin), (Pas) ne sont pas disponibles avec la clé (LignesIdentiques).

```
\DessinGradue[LignesIdentiques=false,
  Solution,Echelle=0.65]{%
  % 1er argument : pour chaque ligne à
  % tracer, on donne la valeur initiale,
  % la valeur finale et le nombre de parts.
  % Par exemple, 0/1/8 signifie que la
  % valeur initiale est 0, la valeur finale
  % est 1 et le segment est partagé
  % en 8 parts égales.
  0/1/8,0/1/8,0/1/8,-1/1/8,0/1/8,0/1/8}{%
  1/A/4,1/B/6,2/C/3,2/D/5,2/E/6,2/F/8,3/G
    /2,3/H/3,3/I/5,3/J/7,4/K/1,4/L/3,5/M
    /8,6/N/1,6/O/7%
  }{%
  polygone(A,B,D,C)$polygone(E,F,J,I)
    $polygone(G,H,L,K)$polygone(D,B,E,I)
  $polygone(J,F,M,O)$polygone(N,K,L,C,D,I,J
    ,O)%
  }
```



```
\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/O
    '/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.



La clé (OrigineVariable)

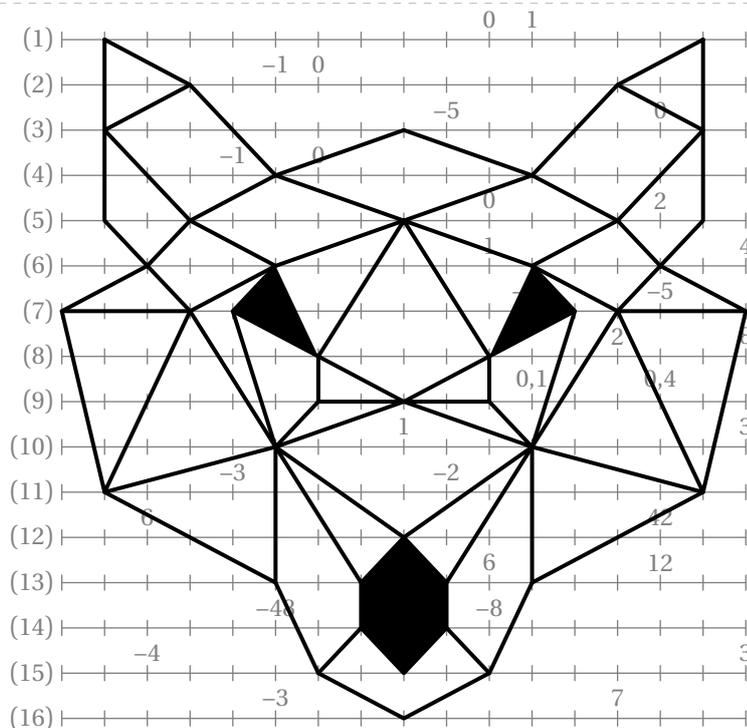
valeur par défaut : false

indique, lorsqu'elle est positionnée à true, que les lignes utilisées sont identiques mais que les valeurs de l'origine et de « l'unité » ne sont pas positionnées aux extrémités du segment. Elle est incompatible avec la clé (Lignes) et la (LignesIdentiques).

Les clés (Debut) et (Fin) ne sont pas disponibles avec la clé (OrigineVariable).

% D'après Virgine Lecapitaine.

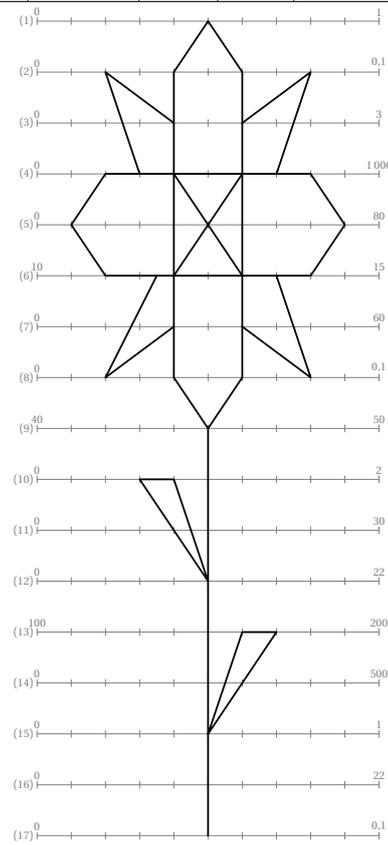
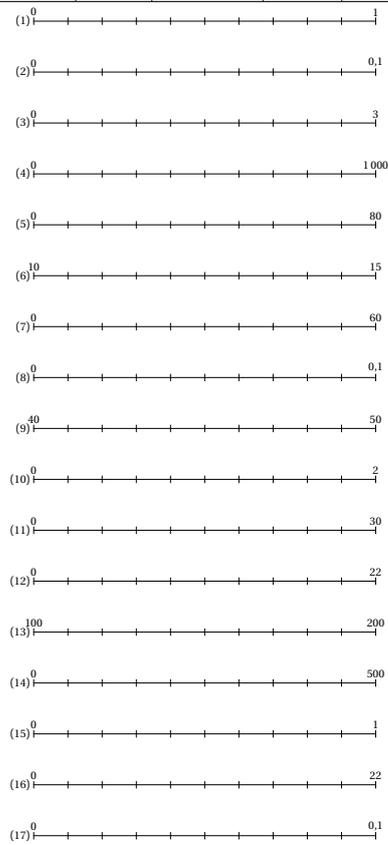
```
\DessinGradue[Pas=16,LignesIdentiques=false,OrigineVariable,EcartVertical=0.6,Longueur=9,Solution,Traces={%
  fill polygone(Q,V,A');%
  fill polygone(R,X,B');%
  fill polygone(P',L',J',M',Q',S');
}]{%
  0/10/1/11,% Sur la ligne 1, le 0 sera sur la 10eme graduation et le 1 sur la 11eme.
  -1/5/0/6,% Sur la ligne 2, le -1 sera sur la 5eme graduation, et le 0 sur la 6eme.
  -5/9/0/14,-1/4/0/6,0/10/2/14,1/10/4/16,-20/11/-5/14,2/13/8/16,0.1/11/0.4/14,
  1/8/3/16,-3/4/-2/9,6/2/42/14,6/10/12/14,-48/5/-8/10,-4/2/3/16,-3/5/7/13%
}]{%
  1/A/1,1/B/15,2/C/3,2/D/13,3/E/1,3/F/8,3/G/15,4/H/5,4/I/11,5/J/1,5/K/3,5/L/8,5/M/13,5/N/15,%
  6/P/2,6/Q/5,6/R/11,6/S/14,7/T/0,7/U/3,7/V/4,7/X/12,7/Y/13,7/Z/16,8/A'/6,8/B'/10,%
  9/C'/6,9/D'/8,9/E'/10,10/F'/5,10/G'/11,11/H'/1,11/I'/15,12/J'/8,%
  13/K'/5,13/L'/7,13/M'/9,13/N'/11,14/P'/7,14/Q'/9,15/R'/6,15/S'/8,15/T'/10,16/U'/8
}]{%
  chemin(A,C,H,K,P,J,E,A),chemin(C,E,K),chemin(B,D,I,M,S,N,G,B),chemin(D,G,M),chemin(K,Q,L,H,F,I,L,R,M),%
  chemin(Q,U,F',K',H',T,P,U),chemin(T,U,H',F'),chemin(R,Y,G',N',I',Z,S,Y),chemin(Z,Y,I',G'),%
  chemin(L,A',C',D',E',B',L),chemin(V,A',D',B',X),chemin(Q,V,F',C'),chemin(R,X,G',E'),chemin(F',D',G'),%
  chemin(P',L',J',M',Q'),chemin(N',T',U',R',K'),chemin(L',F',J'),chemin(J',G',M'),chemin(R',P',S',Q',T')
}
}
```



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	B	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	O	72	8	X	0,02	13	G'	170
3	G	1,8	6	P	11	8	Y	0,04	15	H'	0,5
4	H	200	6	Q	11,5	8	Z	0,06	17	I'	0,05
4	I	300	6	R	12	8	A'	0,08			

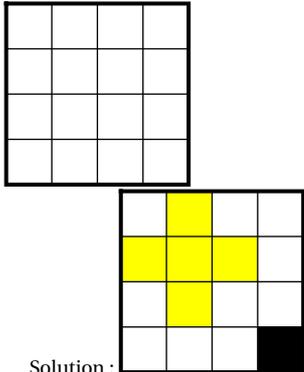


66 Colorilude

La commande `\Colorilude`¹⁰⁵ permet de construire un exercice complet (énoncé et solution) tel que celui-ci :

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

Bc (9-8) × 1	J 7-(3 × 2)	Bc 8-(2 × 3)	
Bc 4-(2 × 2)	J 24-(3 × 7)	N 8-(4 × 2)	Bc 13-(3 × 4) Bu (3-3) × 0	
Bc 50-(7 × 7)	J (4-3) × 1	N 8 × 7-50-6	Bc (4 × 5)-18 Bu 4-(2 × 2)	
Bc 3 × (5-4)	J 10-(5 × 2)	N 1-(1 × 0)	V (4-4) × 3 Bu 6 × (6-6)	

Solution :

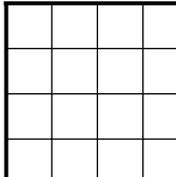
Elle a la forme suivante :

```
\Colorilude[⟨clés⟩]{a11 b11 a12 b12\⟨a21 b21...⟩}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `a11 a12` indique le nom de la couleur à utiliser sur la première ligne...;
- `b11 b12` indique les calculs à effectuer.

```
\footnotesize
\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}
```

Bc (9-8) × 1	J 7-(3 × 2)	Bc 8-(2 × 3)	
Bc 4-(2 × 2)	J 24-(3 × 7)	N 8-(4 × 2)	Bc 13-(3 × 4) Bu (3-3) × 0	
Bc 50-(7 × 7)	J (4-3) × 1	N 8 × 7-50-6	Bc (4 × 5)-18 Bu 4-(2 × 2)	
Bc 3 × (5-4)	J 10-(5 × 2)	N 1-(1 × 0)	V (4-4) × 3 Bu 6 × (6-6)	

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.

105. D'après apmep.fr.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution à obtenir.



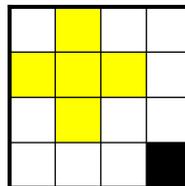
Il faut indiquer les couleurs avec leur nom complet compréhensible par METAPOST.



```

\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%
}

```

**La clé (CartonReponse)**

valeur par défaut : false

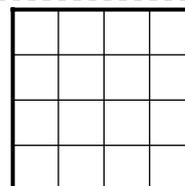
affiche le jeu sans les calculs afin d'aider l'élève à retenir ses réponses.

```

\footnotesize
\begin{center}
\Colorilude[Largeur=4,Lignes=4,CartonReponse]{%
 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}

```

Bc	-----	J	-----	Bc	-----			
Bc	-----	J	-----	N	-----	Bc	-----	Bu	-----
Bc	-----	J	-----	N	-----	Bc	-----	Bu	-----
Bc	-----	J	-----	N	-----	V	-----	Bu	-----



Pour les petites grilles, on pourra ajouter une case pour écrire les résultats des calculs.

La clé (Resultats)

valeur par défaut : false

affiche une case permettant à l'élève de retenir les résultats.

```

\scriptsize
\begin{center}
\Colorilude[Largeur=4,Lignes=4,Resultats]{%
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}

```

$(9-8) \times 1$

 $7-(3 \times 2)$

 $8-(2 \times 3)$
.....

 $13-(3 \times 4)$

 $(3-3) \times 0$

 $4-(2 \times 2)$

 $24-(3 \times 7)$

 $8-(4 \times 2)$

 $(4 \times 5)-18$

 $4-(2 \times 2)$

 $50-(7 \times 7)$

 $(4-3) \times 1$

 $8 \times 7-50-6$

 $(4 \times 5)-18$

 $4-(2 \times 2)$

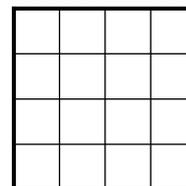
 $3 \times (5-4)$

 $10-(5 \times 2)$

 $1-(1 \times 0)$

 $(4-4) \times 3$

 $6 \times (6-6)$



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}
```

Noir

 Blanc

 Jaune

 Vert

 Marron

 Bleu

67 Pixel Art

L'utilisation de pdf \LaTeX est possible mais fortement gourmande en temps de compilation. Aussi, une création du pixel art en PDF avec Lua \LaTeX sera possible avec un code tel que :

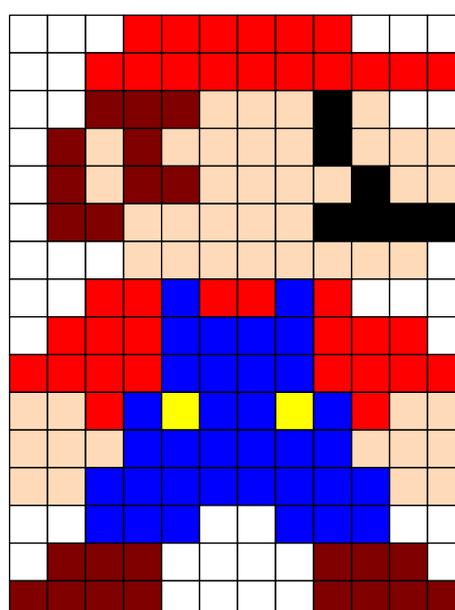
```
\documentclass[french,a4paper]{article}
\usepackage{ProfCollege}
\usepackage{unicode-math}
\setmainfont{TeX Gyre Schola}
\setmathfont{TeX Gyre Schola Math}

\begin{document}
\PixelArt[...]{...}
\end{document}
```

Une fois obtenue, on inclut cette figure classiquement dans le fichier source.

La commande `\PixelArt` permet, à partir d'un fichier csv de créer un pixel art ¹⁰⁶ et sa solution :

K	K	K	A	E	E	A	A	E	K	K	K
K	K	E	A	A	A	A	A	A	A	A	E
K	K	C	F	F	D	G	G	B	G	K	K
K	F	D	C	G	D	D	D	B	D	G	D
K	C	G	F	C	G	D	D	G	B	D	G
K	F	C	D	G	G	D	D	B	B	B	B
K	K	K	G	D	G	D	D	G	G	G	K
K	K	A	A	H	A	A	I	E	K	K	K
K	E	A	A	H	H	H	H	E	E	E	K
E	E	A	A	H	I	I	I	A	A	A	E
G	D	E	H	J	H	H	J	H	E	D	G
D	D	G	H	I	H	H	H	H	G	D	D
G	D	H	H	H	I	I	I	I	H	D	G
K	K	H	H	H	K	K	H	H	H	K	K
K	F	C	F	K	K	K	K	F	F	C	K
C	F	C	C	K	K	K	K	C	C	F	F



Elle a la forme suivante :

```
\PixelArt[⟨clés⟩]{⟨fichier⟩.csv}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨fichier⟩` est le nom du fichier csv.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 29

modifie la largeur (en carreaux) du pixel art.

La clé (Hauteur)

valeur par défaut : 29

modifie la hauteur (en carreaux) du pixel art.

106. D'après un fichier csv fourni par Martine VIGNAL.

La clé (Unite)

valeur par défaut : 5 mm

modifie la longueur d'un côté d'un carreau.

La clé (Lettres)

valeur par défaut : ABCDEFGHIJK

modifie les lettres utilisées dans le pixel art.

La clé (ListeCouleurs)

valeur par défaut :

modifie la liste des couleurs utilisées pour le pixel art. Elles doivent être données dans le même ordre que les lettres.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

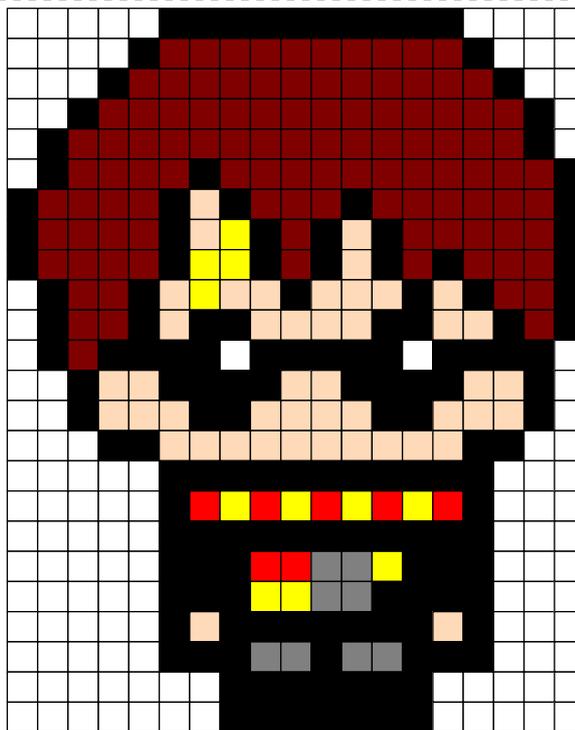
affiche la solution du pixel art.

% Fichier csv fourni par Martine Vignal.

\PixelArt [Lettres=LNMBJRG,Largeur=19,Hauteur=24,Unite=4mm,ListeCouleurs={white,black,Maroon,PeachPuff,Yellow,red,Gray}]{TestHarry.csv}

\PixelArt [Lettres=LNMBJRG,Largeur=19,Hauteur=24,Unite=4mm,ListeCouleurs={white,black,Maroon,PeachPuff,Yellow,red,Gray},Solution]{TestHarry.csv}

L	L	L	L	L	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	L	L	L	L
L	L	L	L	N	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	L	L	L
L	L	L	N	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	L	L	L
L	L	N	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	L	L
L	N	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	L	L
L	N	M	M	M	M	N	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	L
N	M	M	M	M	N	B	N	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	L
N	M	M	M	M	N	B	J	N	M	N	B	N	M	M	M	M	M	N	L
N	M	M	M	M	N	J	J	N	M	N	B	N	M	N	M	M	M	N	L
L	N	M	M	N	B	J	B	B	N	B	B	B	N	B	N	M	M	N	L
L	N	M	M	N	B	N	N	B	B	B	B	N	N	B	B	N	M	N	L
L	N	M	N	N	N	N	L	N	N	N	N	N	L	N	N	N	N	L	L
L	L	N	B	B	N	N	N	N	B	B	N	N	N	N	B	B	N	L	L
L	L	N	B	B	N	N	B	B	B	B	N	N	B	B	B	N	L	L	L
L	L	L	N	N	B	B	B	B	B	B	B	B	B	N	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	N	R	J	R	J	R	J	R	J	R	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	N	N	N	R	R	G	G	J	N	N	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	N	N	N	J	J	G	G	N	N	N	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	N	B	N	N	N	N	N	N	N	B	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	N	N	N	G	G	N	G	G	N	N	N	L	L	L	L
L	L	L	L	L	L	N	N	N	N	N	N	N	N	L	L	L	L	L	L
L	L	L	L	L	L	N	N	N	N	N	N	N	N	L	L	L	L	L	L



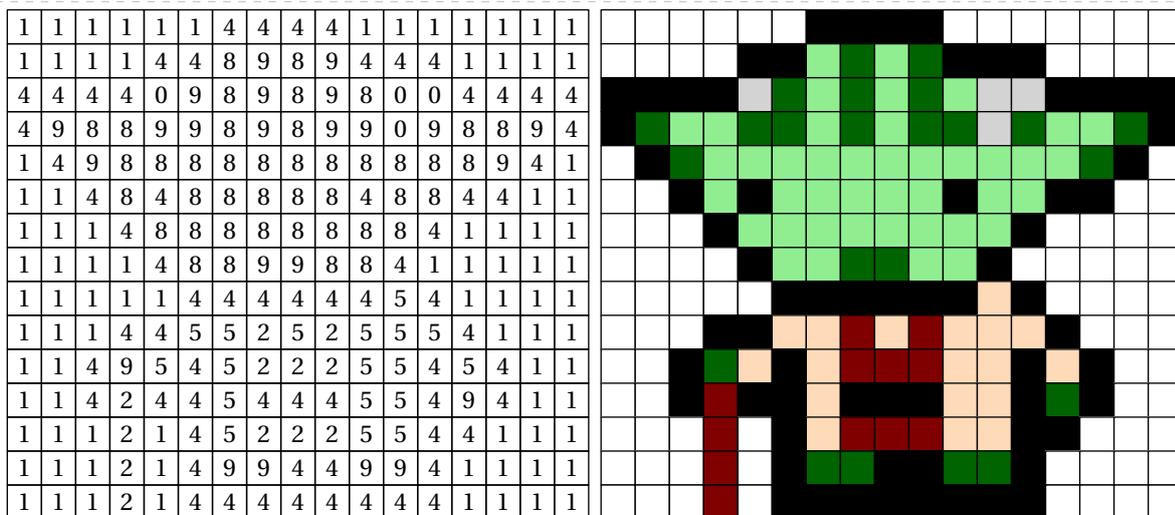
On peut vouloir afficher des nombres à la place des lettres.

La clé (ListeNombres)

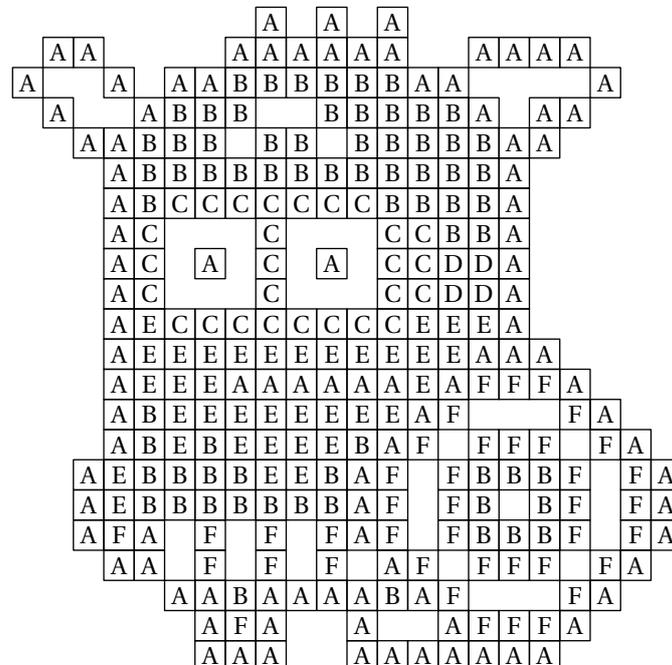
valeur par défaut : {}

remplace l'affichage des lettres du pixel art par des nombres. Ces derniers sont à donner dans le même ordre que les lettres.

```
% Fichier csv fourni par Martine Vignal.
\PixelArt [Lettres=ABCEFIJ,Largeur=17,Hauteur=15,Unite=4.5mm,ListeCouleurs={LightGray,
white,Maroon,black,PeachPuff,LightGreen,DarkGreen},ListeNombres={0,1,2,4,5,8,9}]{
TestYoda.csv}
\PixelArt [Lettres=ABCEFIJ,Largeur=17,Hauteur=15,Unite=4.5mm,ListeCouleurs={LightGray,
white,Maroon,black,PeachPuff,LightGreen,DarkGreen},ListeNombres={0,1,2,4,5,8,9},
Solution]{TestYoda.csv}
```



On peut présenter également des pixels arts avec des « cases vides ».



68 Qui suis-je?

La commande `\Quisuisje`¹⁰⁷ 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	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Résultat du calcul	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Lettre	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Résultat du calcul	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- | | | | | |
|----------|----------|-----------|----------|-----------|
| 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	H	R	I	S	T	O	P	H	E
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Elle a la forme suivante :

```
\Quisuisje[(clés)][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.

```
\Quisuisje{$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}
```

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- | | | | | |
|----------|----------|-----------|----------|-----------|
| 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. $2+3$ |

La clé (Colonnes)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de colonnes utilisées pour les énoncés.

107. D'après apmep.fr.

`\Quisuisje[Colonnes=4]{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}`

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- 1. 2 + 1
- 2. 5 + 3
- 3. 9 + 9
- 4. 5 + 4
- 5. 10 + 9
- 6. 11 + 9
- 7. 8 + 7
- 8. 9 + 7
- 9. 5 + 3
- 10. 2 + 3

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}`

	C	H	R	I	S	T	O	P	H	E
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

À cette commande `\Quisuisje`, 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$B/2$C/3$D/4$E/5$F/6$G/7$H/8$I/9$J/10$K/11$L/12$M/13}`

Lettre	A	B	C	D	E	F	G	H	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}
\QuisuisjeTableau[Largeur=8mm]{K/0,562$H/5,62$A/5,602$O/562$L/\num{5620}$I/\num{5062}$E/56,2$M/\num{2065}$R
/0,265$S/265$C/56$T/5,062$G/560}
\end{center}
\bigskip
\Quisuisje[Colonnes=2]{\dfrac{562}{100}$Cinquante six unités et deux dixièmes$\dfrac{5}{\num{1000}}+\dfrac{6}{100}+\dfrac{2}{10}$Cinq mille soixante deux$5$ 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	H	A	O	L	I	E	M	R	S	C	T	G
Résultat du calcul	0,562	5,62	5,602	562	5 620	5 062	56,2	2 065	0,265	265	56	5,062	560

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

- $\frac{562}{100}$
- Cinquante six unités et deux dixièmes
- $\frac{5}{1000} + \frac{6}{100} + \frac{2}{10}$
- Cinq mille soixante deux
- 5 unités et 62 millièmes
- $5 + \frac{6}{10} + \frac{2}{1000}$
- Nombre de dixièmes dans 56,02
- 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...}{l1 l2...}` où

- $n1 n2 \dots$ sont les numéros des calculs *séparés par un espace*;
- $l1 l2 \dots$ 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}
```

1	5	6	2	3	4	3	3
---	---	---	---	---	---	---	---

La clé **(Solution)** est disponible pour la commande `\QuisuisjeCodePerso`.

```
\QuisuisjeCodePerso[Solution]{1 5 6 2 3 4 3 3}{P T O L E M E E}
```

P	T	O	L	E	M	E	E
1	5	6	2	3	4	3	3

Un exemple ¹⁰⁸ complet est donné à la page suivante.

108. 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}
\QuisuisjeTableau[Largeur=8mm]{0/\num{5.5}$E/\num{49.6}$U/\num{5.4}$R/\num{32.3}$P/\num{13.8}$T/\num{62.4}$M/
\num{8.6}$D/\num{63.3}$S/\num{14.7}$L/\num{32.4}}
\end{center}

\medskip

\QuisuisjeCodePerso{1 5 6 2 3 4 3 3}{P T O L E M E E}

\medskip

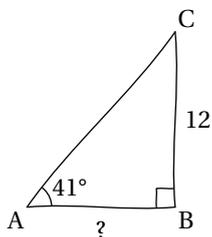
\Quisuisje[Colonnes=3,CodePerso]{%
  \[\Trigo[FigureSeule,Tangente,Echelle=0.65cm]{ABC}{12}{41}\]
  \$\[\Trigo[FigureSeule,Cosinus,Angle=75,Echelle=0.65cm]{IJK}{10}{72}\]
  \$\[\Trigo[FigureSeule,Sinus,Angle=-30,Echelle=0.65cm]{ZYX}{27}{33}\]
  \$\[\Trigo[FigureSeule,Sinus,Angle=180,Echelle=0.65cm]{RTS}{15}{35}\]
  \$\[\Trigo[FigureSeule,Tangente,Angle=-75,Echelle=0.65cm]{EFD}{11}{80}\]
  \$\[\Trigo[FigureSeule,Tangente,Angle=60,Echelle=0.65cm]{NML}{15}{20}\]
}{}
    
```

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.

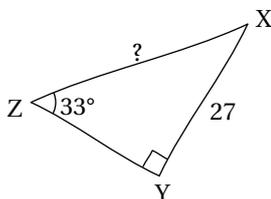
Lettre	0	E	U	R	P	T	M	D	S	L
Résultat du calcul	5,5	49,6	5,4	32,3	13,8	62,4	8,6	63,3	14,7	32,4

1	5	6	2	3	4	3	3
---	---	---	---	---	---	---	---

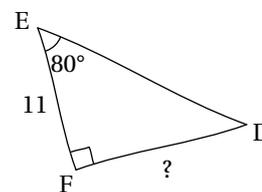
1.



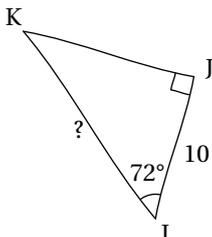
3.



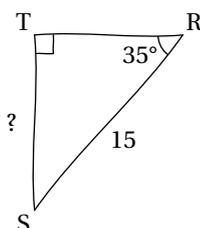
5.



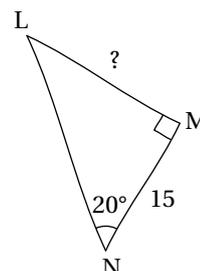
2.



4.



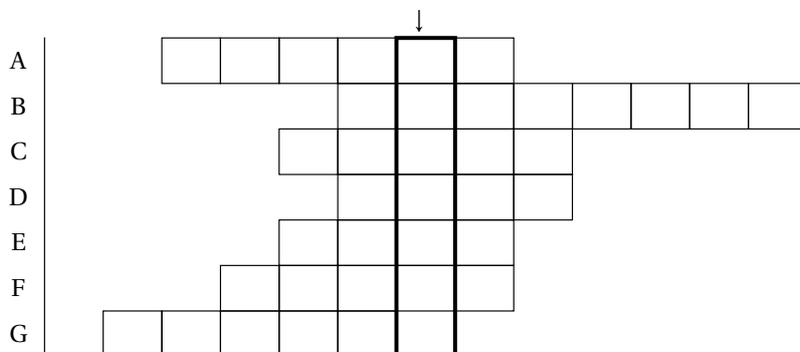
6.



69 Mots empilés

La commande `\MotsEmpiles` permet de construire le tableau permettant d'écrire en lettres les résultats des calculs proposés :

$$\begin{array}{llll}
 A = 9 + 4 = \dots & B = 3 \times 4 \times 5 = \dots & C = 19 - 7 = \dots & D = 15 - 10 = \dots \\
 E = 3 \times \dots = 21 & F = 25 \times 4 \times 10 = \dots & G = 4 \times 4 = \dots &
 \end{array}$$



Triangle qui a :

Elle a la forme suivante :

```
\MotsEmpiles[⟨clés⟩]{c1/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.

<pre>\MotsEmpiles{% 2/mille,% 2/quatre,% 1/huit,% 3/sept,% 1/soixante}</pre>	
--	--

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.

<pre>\MotsEmpiles[Colonne=4]{% 1/diamètre,% 3/cercle,% 4/triangle,% 3/rayon,% 2/hypoténuse,% 2/isocèle,% 2/losange,% 1/rectangle}</pre>	
---	--

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}
```

↓

A	d	i	a	m	è	t	r	e			
B			c	e	r	c	l	e			
C			t	r	i	a	n	g	l	e	
D		r	a	y	o	n					
E		h	y	p	o	t	é	n	u	s	e
F		i	s	o	c	è	l	e			
G		l	o	s	a	n	g	e			
H	r	e	c	t	a	n	g	l	e		

La clé (Couleur)

valeur par défaut : black

modifie la couleur du cadre entourant le mot à trouver.

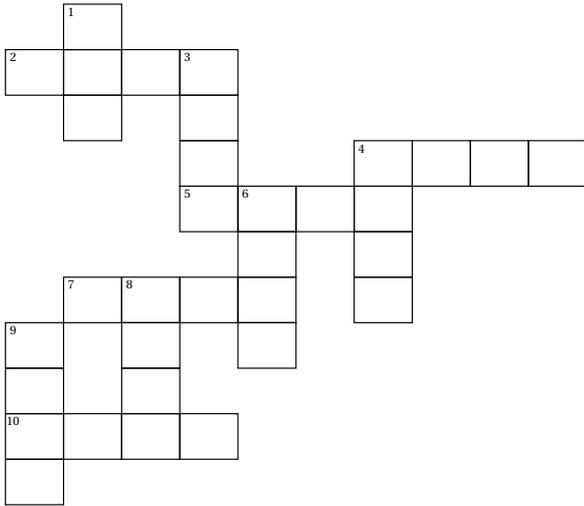
```
\MotsEmpiles[Couleur=Tomato,Solution]{2/miLle,2/quatRe,1/huiT,3/sept,1/soiXante}
```

↓

A			m	i	L	l	e			
B			q	u	a	t	r	e		
C	h	u	i	T						
D			s	e	p	t				
E	s	o	i	X	a	n	t	e		

70 Mots croisés

La commande `\MotsCroises` permet de construire « des mots croisés » :



Horizontal

- 2. $1\ 000 + 700 + 40 + 6$
- 4. $4\ 000 + 2$
- 5. $3\ 000 + 200 + 50 + 6$
- 7. $5\ 000 + 900 + 60 + 1$
- 10. $8\ 000 + 800 + 4$

Vertical

- 1. $200 + 70 + 8$
- 3. $6\ 000 + 500 + 30 + 3$
- 4. $4\ 000 + 600 + 20 + 9$
- 6. $2\ 000 + 300 + 10 + 5$
- 8. $9\ 000 + 100 + 90$
- 9. $7\ 000 + 400 + 80 + 2$

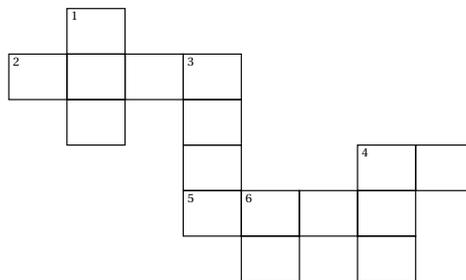
Elle a la forme suivante :

```
\MotsCroises[⟨clés⟩]{m11/q11,m12/q12...$m21/q21,m22/q22...}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `m11,m12...` représentent des codes permettant la construction (ou non) des cases;
- `q11,q12...` représentent le contenu des cases.

```
\MotsCroises{%
!/,1/,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
$2/,0/,0/,3/,!/,!/,!/,!/%
$!/,0/,!/,0/,!/,!/,!/,!/%
$!/,!/,!/,0/,!/,!/,4/,0/%
$!/,!/,!/,5/,6/,0/,0/,!/%
$!/,!/,!/,!/,0/,!/,0/,!/%
}
```



La clé (Colonnes)

valeur par défaut : 8

modifie le nombre de colonnes du « mots croisés ».

La clé (Lignes)

valeur par défaut : 6

modifie le nombre de lignes du « mots croisés ».

Pour l'affichage (ou non) des cases, on utilisera :

- `*/` pour une case noire;
- `!/*` pour une case non dessinée;
- `+/*` pour une case tracée et colorée;
- `0/*` pour une case tracée mais non numérotée;
- `1/*` pour une case tracée et numérotée.



Ces codes s'auto-excluent.



```
\MotsCroises[Lignes=1,Colonnes=5]{%
  */,!/,+/,0/,1/%
}
```



La clé (Largeur)

valeur par défaut : 1em

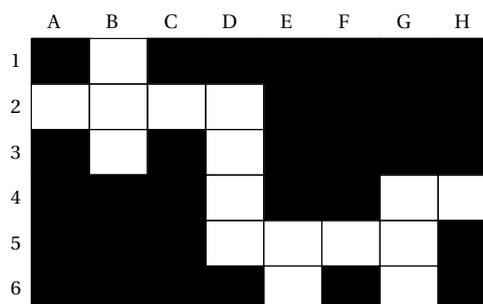
modifie la largeur¹⁰⁹ des colonnes du « mots croisés ».

La clé (Croises)

valeur par défaut : false

affiche les classiques repérages des lignes et colonnes.

```
\MotsCroises[Croises]{%
  */,0/,*/,*/,*/,*/,*/,*/%
  §0/,0/,0/,0/,*/,*/,*/,*/%
  §*/,0/,*/,0/,*/,*/,*/,*/%
  §*/,*/,*/,0/,*/,*/,0/,0/%
  §*/,*/,*/,0/,0/,0/,0/,*/%
  §*/,*/,*/,*/0/,*/0/,*/%
}
```



La clé (Couleur)

valeur par défaut : gray

modifie la couleur choisie pour remplir des cases particulières (autres que les cases noires éventuelles).

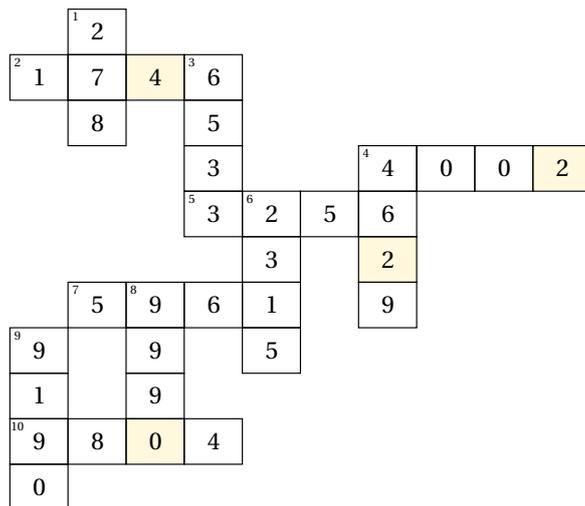
La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du « mots croisés ».

```
\begin{center}
  \MotsCroises[Colonnes=10,Lignes=11,Couleur=Cornsilk,Solution]{%
    !/,1/2,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
    §2/1,0/7,+/4,3/6,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
    §!/,0/8,!/,0/5,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
    §!/,!/,!/,0/3,!/,!/,4/4,0/0,0/0,+/2%
    §!/,!/,!/,5/3,6/2,0/5,0/6,!/,!/,!/%
    §!/,!/,!/,!/,0/3,!/,+2,!/,!/,!/%
    §!/,7/5,8/9,0/6,0/1,!/,0/9,!/,!/,!/%
    §9/9,!/,0/9,!/,0/5,!/,!/,!/,!/,!/%
    §0/1,!/,0/9,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
    §10/9,0/8,+/0,0/4,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
    §0/0,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
  }
\end{center}
```

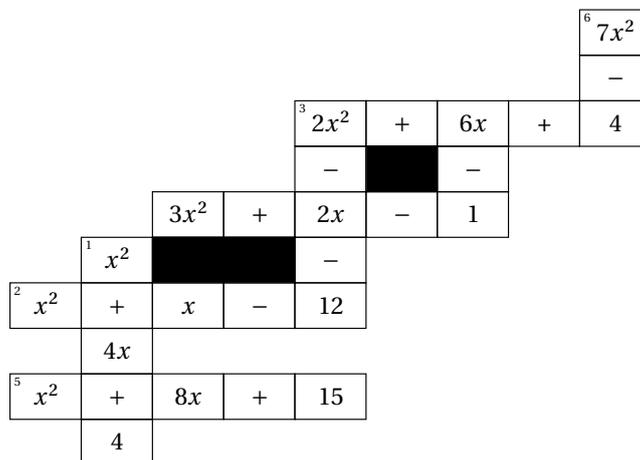
109. À coupler, peut-être, avec une redéfinition de la commande `\arraystretch`.



```

\begin{center}
\MotsCroises[Colonnes=9,Lignes=10,Solution,Largeur=1.5em]{%
  !/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,6/$7x^2$,!/%
  §!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,0/$-$,!/%
  §!/,!/,!/,!/,3/$2x^2$,0/$+$,0/$6x$,0/+,0/$4$%
  §!/,!/,!/,!/,0/$-$,*/$,0/$-$,!/,!/%
  §!/,!/,0/$3x^2$,0/$+$,0/$2x$,0/$-$,0/1,!/,!/%
  §!/,1/$x^2$,*/$,*/$,0/$-$,!/,!/,!/,!/%
  §2/$x^2$,0/$+$,0/$x$,0/$-$,0/12,!/,!/,!/,!/%
  §!/,0/$4x$,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
  §5/$x^2$,0/$+$,0/$8x$,0/$+$,0/15,!/,!/,!/,!/%
  §!/,0/4,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/,!/%
}
\end{center}

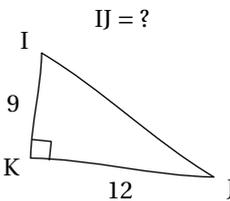
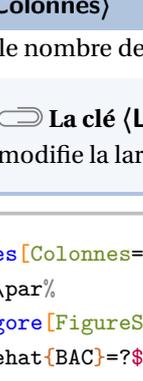
```



71 Mots codés

La commande `\MotsCodes` permet de construire le tableau permettant d'associer un résultat à une lettre :

15	19	8
----	----	---

 <p>IJ = ?</p> <p>T</p>	 <p>$\widehat{BAC} = ?$</p> <p>e</p>	<p>Compléter le tableau de proportionnalité suivant :</p> <table border="1"> <tr> <td>Grandeur A</td> <td>3</td> <td>4,8</td> </tr> <tr> <td>Grandeur B</td> <td>5</td> <td>?</td> </tr> </table> <p>X</p>	Grandeur A	3	4,8	Grandeur B	5	?
Grandeur A	3	4,8						
Grandeur B	5	?						

Elle a la forme suivante :

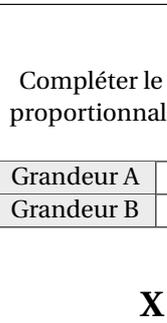
```
\MotsCodes[⟨clés⟩]{énoncé 1/lettre 1$énoncé 2/lettre 2...}
```

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...

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.	

```
\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
}
```

 <p>IJ = ?</p> <p>T</p>	 <p>$\widehat{BAC} = ?$</p> <p>e</p>	<p>Compléter le tableau de proportionnalité suivant :</p> <table border="1"> <tr> <td>Grandeur A</td> <td>3</td> <td>4,8</td> </tr> <tr> <td>Grandeur B</td> <td>5</td> <td>?</td> </tr> </table> <p>X</p>	Grandeur A	3	4,8	Grandeur B	5	?
Grandeur A	3	4,8						
Grandeur B	5	?						

Afin d'indiquer le tableau de décodage, on dispose de la commande `\MotsCodesTableau` qui a la forme suivante :

```
\MotsCodesTableau[⟨clés⟩]{r11/r12...,r21/r22...}{texte à 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$/\$
\dfrac{13}{2x}}{TeX}
```

π	$\frac{1}{3}$	$2x$
-------	---------------	------

La clé (LargeurT)

valeur par défaut : 1 cm

modifie la largeur des cases du tableau de décodage.

```
\MotsCodesTableau[LargeurT=5mm]{15/19/8}{TeX}
```

15	19	8
----	----	---

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche le texte à trouver.

```

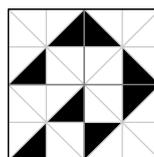
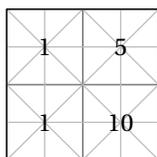
\MotsCodesTableau[Solution,LargeurT=5mm]{%
% 1ere ligne.
1/4/12/8/7/2/4/*/16/8/21/*/19/1/3/7/1/9,%
% deuxième ligne.
*/27/10/7/*/15/1/5/7/1}{ENVIRON*DIX*METRES,*PAR*HEURE}

```

E 1	N 4	V 12	I 8	R 7	O 2	N 4		D 16	I 8	X 21		M 19	E 1	T 3	R 7	E 1	S 9
	P 27	A 10	R 7		H 15	E 1	U 5	R 7	E 1								

72 Mosaïque

La commande `\Mosaïque` permet de construire un tableau de mosaïque à remplir et sa solution associée.



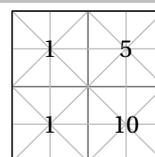
Elle a la forme suivante :

```
\Mosaïque [<clés>] {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.

```
\Mosaïque {11/1,20/5,11/1,33/10}
```

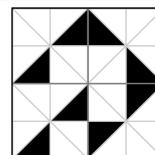


La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution à obtenir.

```
\Mosaïque [Solution] {11/1,20/5,11/1,33/10}
```

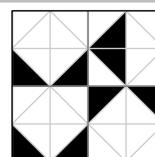


La clé (Type)

valeur par défaut : 1

modifie le type de mosaïque choisi. On trouvera aux pages 393 et 394 les deux jeux de mosaïque proposés dans le package `ProfCollege`.

```
\Mosaïque [Type=2,Solution] {11/1,20/5,11/1,33/10}
```

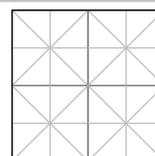


La clé (Label)

valeur par défaut : 1

affiche, par défaut, les valeurs associées à chaque mosaïque à dessiner.

```
\Mosaïque [Label=false] {11/1,20/5,11/1,33/10}
```



La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2

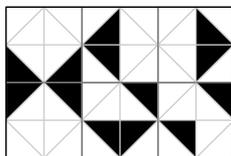
modifie le nombre de colonnes du dessin à obtenir.

La clé (Hauteur)

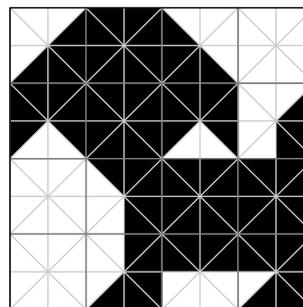
valeur par défaut : 2

modifie le nombre de lignes du dessin à obtenir. *Elles se lisent de haut en bas.*

```
\begin{center}
  \Mosaïque[Type=2,Largeur=3,Solution]{11/1,20/5,24/1,33/10,59/2,18/-1}
\end{center}
```



```
\begin{center}
  \Mosaïque[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 d'associer correctement un calcul à une mosaïque à dessiner, on dispose de la commande `\DessineMosaïque`.**La clé (Echelle)**

valeur par défaut : 1cm

modifie l'échelle de la mosaïque dessinée *uniquement avec la commande* `\DessineMosaïque`.

```
\DessineMosaïque{241}
```



```
\DessineMosaïque[Type=2]{241}
```



```
\DessineMosaïque[Echelle=7.5mm]{101}
```



```
\DessineMosaïque[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	26	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
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153
154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181
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
238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251
252	253	254	255										

Deuxième jeu de mosaïque



73 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 [<clés>]{<contenu(s) du jeu>}
```

où

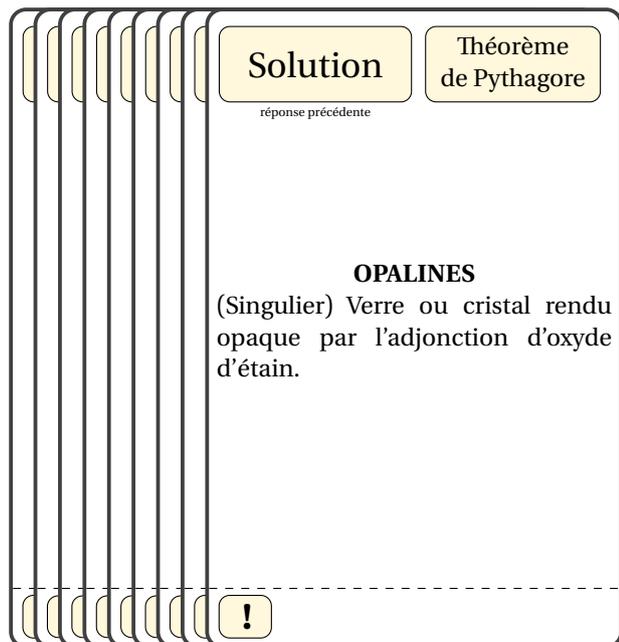
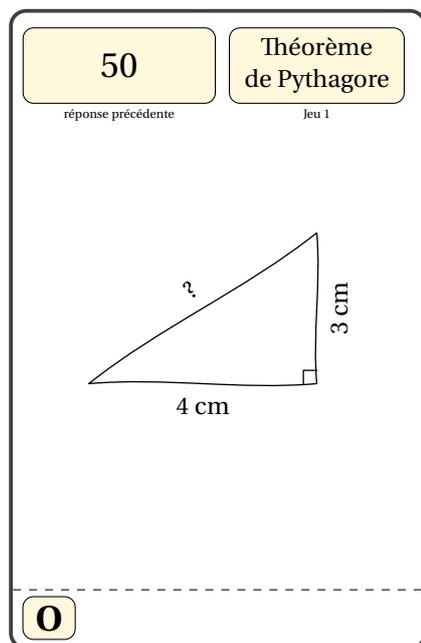
- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `<contenu(s) du jeu>` indique le contenu de la carte ou des cartes.

Les cartes en boucle

Appelées « Loop Cards » en anglais, ce sont des cartes qui s'auto-référencient. 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 les cartes d'un jeu « bouclé » où la solution d'une carte indique la prochaine carte à utiliser.

<input type="checkbox"/> La clé (Landscape) modifie l'orientation de la carte.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Largeur) modifie la largeur des cartes. Elle est donnée en mm.	valeur par défaut : 59
<input type="checkbox"/> La clé (Hauteur) modifie la hauteur des cartes. Elle est donnée en mm.	valeur par défaut : 89
<input type="checkbox"/> La clé (Marge) modifie la marge présente <i>sur tous les côtés</i> de la carte. Elle est donnée en mm.	valeur par défaut : 4
<input type="checkbox"/> La clé (Couleur) modifie la couleur utilisée pour les cadres présents sur la carte.	valeur par défaut : Cornsilk
<input type="checkbox"/> La clé (RayonArc) modifie la longueur des arcs extérieurs de la carte.	valeur par défaut : 5pt
<input type="checkbox"/> La clé (Theme) modifie le thème du jeu de cartes.	valeur par défaut : Théorème\\de Pythagore
<input type="checkbox"/> La clé (HauteurTheme) modifie la hauteur du cadre de thème. Elle est donnée en mm.	valeur par défaut : 15
<input type="checkbox"/> La clé (Titre) fait apparaître « le nom du jeu » indiqué dans la clé (NomTitre).	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (NomTitre) modifie « le nom du jeu ».	valeur par défaut : Jeu 1
<input type="checkbox"/> La clé (Trame) fait apparaître, <i>sur une seule page</i> , l'ensemble des cartes du jeu.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (Jointes) rend toutes les cartes jointives.	valeur par défaut : false
<input type="checkbox"/> La clé (TrameVisible) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, le support de la trame.	valeur par défaut : false

MAJ 0.99-z-k

MAJ 0.99-z-k

MAJ 0.99-z-k

⚡ 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. ⚡

```
\Cartes [%  
Landscape, %  
Theme=Le calcul littéral ($  
  \star\star$)%  
]{%  
  \small$x^2-2x-1$/A/Développer l'  
  expression  
  suivante : \[A=(2x+3)(x-1)\]  
}
```

$$x^2 - 2x - 1$$

réponse précédente

Le calcul
littéral (★★)

Développer l'expression suivante :

$$A = (2x + 3)(x - 1)$$

A

<pre> \Cartes[% Couleur=LightSteelBlue,% Titre,% NomTitre=(Version A),% Theme=Le calcul fractionnaire,% RayonArc=10pt]{% \$\frac{35}{P}\$Effectuer le calcul suivant : \[\frac{34}{+}\frac{74}{\div}\frac{75}{\}] } </pre>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;"> $\frac{3}{5}$ <small>réponse précédente</small> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;"> Le calcul fractionnaire <small>(Version A)</small> </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Effectuer le calcul suivant :</p> $\frac{3}{4} + \frac{7}{4} \div \frac{7}{5}$ <div style="text-align: center; margin-top: 20px; border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;"> P </div>
--	--

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 cartes d'un autre jeu.

!

La trame est adaptée au format A4. Il ne faudra pas oublier de régler cela en utilisant le package geometry.

!

```

% La commande \SolutionCarte{Solution}{Définition du mot} affiche la solution du jeu.
\Cartes[Trame,Titre,NomTitre=Jeu 1]{%
  50/O/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-1}\]%
  $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.}%
}

\Cartes[Trame,Titre,NomTitre=Jeu 1,Jointes,TrameVisible]{%
  50/O/\[\includegraphics{Jeu0-EntierHypo-1}\]%
  $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.}%
}

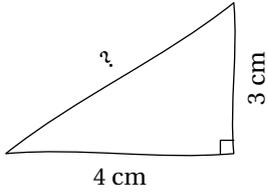
```

50

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



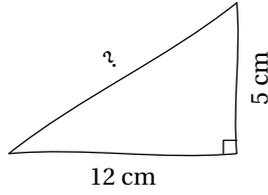
O

5

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



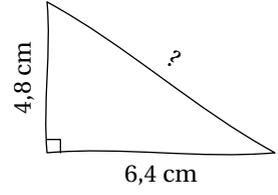
P

13

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



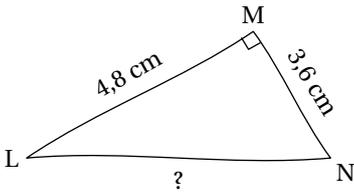
A

8

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



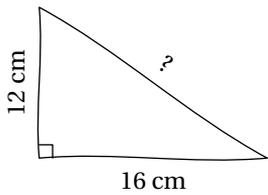
L

6

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



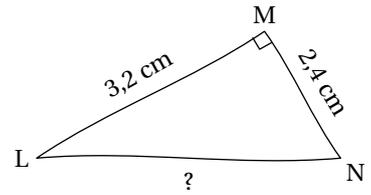
I

20

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



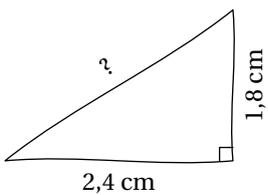
N

4

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



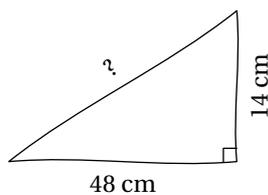
E

3

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



S

Solution

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

OPALINES
 (Singulier) Verre ou cristal rendu opaque par l'adjonction d'oxyde d'étain.

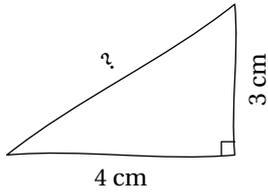
!

50

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

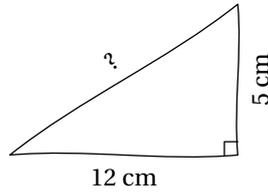


5

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

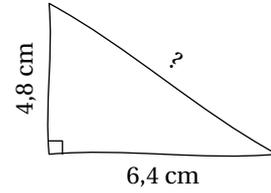


13

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



O

P

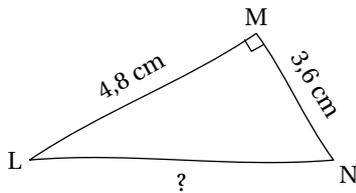
A

8

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

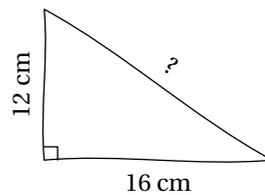


6

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

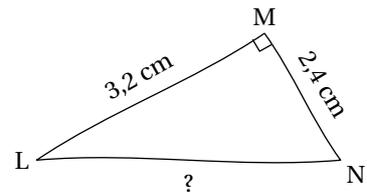


20

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



L

I

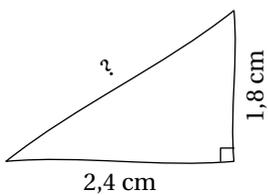
N

4

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

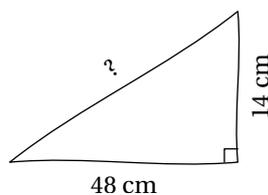


3

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1



Solution

réponse précédente

Théorème de Pythagore

Jeu 1

OPALINES
 (Singulier) Verre ou cristal rendu opaque par l'adjonction d'oxyde d'étain.

E

S

!

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 Énoncé/Solution.

La clé (JaiQuia)	valeur par défaut : false
construit des cartes pour le jeu du « J'ai - Qui a ? ».	
<input type="checkbox"/> La clé (ThemeJaiQuiA)	valeur par défaut : -
affiche le thème du jeu sur le verso des cartes.	
<input type="checkbox"/> La clé (Eleve)	valeur par défaut : false
modifie le jeu pour une forme « J'ai - Je suis - Qui a ? » pouvant être utile en début d'année scolaire.	

MAJ 0.99-z-k

MAJ 0.99-z-k

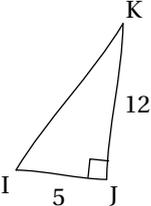
Les clés `(Landscape)`, `(Largeur)`, `(Hauteur)`, `(Marge)`, `(Couleur)` et `(Trame)` sont également disponibles avec la clé `(JaiQuiA)`.

```
\Cartes [JaiQuia,Marge=0]{12/\Pythagore [Echelle=6mm,FigureSeule,Angle=90]{IJK}{5}{12}{}}
```

J'ai

12

Qui a ?



La clé (BackgroundAv)	valeur par défaut : false
permet d'afficher une image ¹¹⁰ en fond du recto de la carte.	
<input type="checkbox"/> 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.	
<input type="checkbox"/> La clé (ImageAr)	valeur par défaut : 4813762.jpg
modifie l'image utilisée en fond du verso de la carte.	

110. L'image de fond utilisée par défaut est dans l'archive profcollege-doc.zip, elle même disponible sur ctan.org.

```
\Cartes[JaiQuia,Marge=0,BackgroundAr,BackgroundAv]{12/\Pythagore[Echelle=6mm,FigureSeule,Angle=90]{IJK}{5}{12}{}}
```

J'ai

12

Qui a?



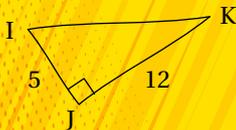
```
\Cartes[JaiQuia,Marge=0,Eleve,ThemeJaiQuiA=Théorème de Pythagore,BackgroundAr,BackgroundAv]{12/\Pythagore[Echelle=6mm,FigureSeule,Angle=40]{IJK}{5}{12}{}}
```

J'ai

12

Je suis...

Qui a?



Théorème de Pythagore

De plus, trois commandes permettent, lorsqu'elles sont redéfinies, « d'internationaliser » les textes : `\PfCTexteJai`, `\PfCTexteJesuis` et `\PfCTexteQuia` pour modifier respectivement le texte « J'ai », « Je suis... » et « Qui a? ».

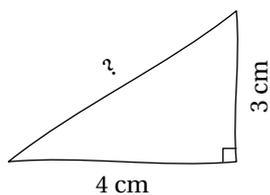
Les « Flash-Cards »

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 Énoncé/Solution.

```
\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}
\end{align*}
}
```

Le calcul littéral (★★)

Développer l'expression suivante :

$$A = (2x + 3)(x - 1)$$

Solution

$$A = (2x + 3)(x - 1)$$

$$A = 2x \times x + 2x \times (-1) + 3 \times x + 3 \times (-1)$$

$$A = 2x^2 + (-2x) + 3x + (-3)$$

$$A = 2x^2 + x - 3$$

Les clés **(BackgroundAv)** et **(BackgroundAr)** sont également disponibles pour la clé **(Loop)**.

```
\Cartes[Loop=false,BackgroundAr]{%
Calculer la longueur $AC$ dans le triangle $ABC$
rectangle en $B$ tel que :
\begin{itemize}
\item $AB=\text{Lg}\{3\}$;
\item et $BC=\text{Lg}\{4\}$.
\end{itemize}/\Pythagore[Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}%
}
```

Théorème de Pythagore

Calculer la longueur AC dans le triangle ABC rectangle en B tel que :

- AB = 3 cm;
- et BC = 4 cm.

Solution

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

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

$$AC^2 = 3^2 + 4^2$$

$$AC^2 = 9 + 16$$

$$AC^2 = 25$$

$$AC = 5 \text{ cm}$$

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 $AB=\text{Lg}\{3\}$;
\item et $BC=\text{Lg}\{4\}$.
\end{itemize}/\Pythagore[Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}%
}
```

Théorème de Pythagore

Calculer la longueur AC dans le triangle ABC rectangle en B tel que :

- AB = 3 cm;
- et BC = 4 cm.

Réponse

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>`, on retrouve l'utilisation du caractère `$` pour séparer les contenus des différentes cartes. Il ne reste plus qu'à imprimer en recto-verso...

```

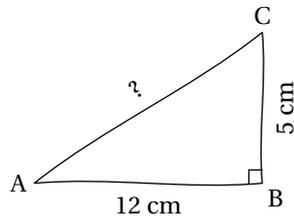
\Cartes [BackgroundAr,Loop=false,Trame,Couleur=Crimson]{%
  Calculer la longueur  $AC$  dans le triangle  $ABC$ 
  rectangle en  $B$  tel que :
  \begin{itemize}
  \item  $AB = \sqrt{3}$ ;
  \item et  $BC = \sqrt{4}$ .
  \end{itemize}
  \end{Pythagore [Entier,Exact]{ABC}{3}{4}{}}%
 $\S$  \[ \includegraphics{Jeu3-Complet-1} \] \Pythagore [Exact]{CBA}{5}{12}{}}%
 $\S$  \[ \includegraphics{Jeu3-Complet-2} \] \Pythagore [Exact,Entier]{KJI}{17}{15}{}}%
 $\S$  \[ \includegraphics{Jeu3-Complet-3} \] \Pythagore [Exact,Entier]{NML}{3.6}{4.8}{}}%
  Calculer la longueur  $IA$  dans le triangle  $IAC$ 
  rectangle et isocèle en  $C$  tel que
   $AC = \sqrt{3}$ . \Pythagore [Racine]{ICA}{3}{3}{}}%
  Calculer la longueur  $KM$  dans le triangle  $KMT$ 
  rectangle en  $T$  tel que :
  \begin{itemize}
  \item  $KT = \sqrt{9,6}$ ;
  \item et  $MT = \sqrt{2,8}$ .
  \end{itemize}
  \end{Pythagore [Exact,Entier]{KTM}{2.8}{9.6}{}}%
 $\S$  \[ \includegraphics{Jeu3-Complet-4} \] \Pythagore [Racine]{TIH}{4}{7}{}}%
  Calculer la longueur  $RS$  dans le triangle  $IRS$ 
  rectangle en  $S$  tel que :
  \begin{itemize}
  \item  $IR = \sqrt{10}$ ;
  \item et  $IS = \sqrt{5}$ .
  \end{itemize}
  \end{Pythagore [Racine]{RSI}{10}{5}{}}%
 $\S$  /}

```

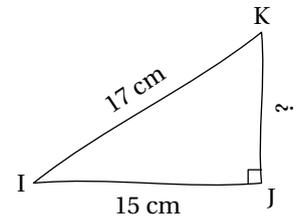
Théorème de Pythagore

Calculer la longueur AC dans le triangle ABC rectangle en B tel que :

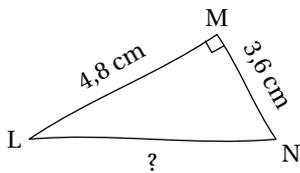
- AB = 3 cm;
- et BC = 4 cm.



Théorème de Pythagore



Théorème de Pythagore



Théorème de Pythagore

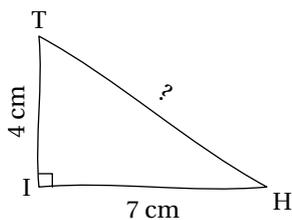
Calculer la longueur IA dans le triangle IAC rectangle et isocèle en C tel que AC = 3 cm.

Théorème de Pythagore

Calculer la longueur KM dans le triangle KMT rectangle en T tel que :

- KT = 9,6 cm;
- et MT = 2,8 cm.

Théorème de Pythagore



Théorème de Pythagore

Calculer la longueur RS dans le triangle IRS rectangle en S tel que :

- IR = 10 cm;
- et IS = 5 cm.

Théorème de Pythagore

Solution

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

$$\begin{aligned} KI^2 &= KJ^2 + JI^2 \\ 17^2 &= KJ^2 + 15^2 \\ 289 &= KJ^2 + 225 \\ KJ^2 &= 289 - 225 \\ KJ^2 &= 64 \\ KJ &= 8 \text{ cm} \end{aligned}$$

Solution

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

$$\begin{aligned} CA^2 &= CB^2 + BA^2 \\ CA^2 &= 5^2 + 12^2 \\ CA^2 &= 25 + 144 \\ CA^2 &= 169 \\ CA &= \sqrt{169} \\ CA &= 13 \text{ cm} \end{aligned}$$

Solution

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

$$\begin{aligned} AC^2 &= AB^2 + BC^2 \\ AC^2 &= 3^2 + 4^2 \\ AC^2 &= 9 + 16 \\ AC^2 &= 25 \\ AC &= 5 \text{ cm} \end{aligned}$$

Solution

Dans le triangle KTM rectangle en T, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$\begin{aligned} KM^2 &= KT^2 + TM^2 \\ KM^2 &= 2,8^2 + 9,6^2 \\ KM^2 &= 7,84 + 92,16 \\ KM^2 &= 100 \\ KM &= 10 \text{ cm} \end{aligned}$$

Solution

Dans le triangle ICA rectangle en C, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$\begin{aligned} IA^2 &= IC^2 + CA^2 \\ IA^2 &= 3^2 + 3^2 \\ IA^2 &= 9 + 9 \\ IA^2 &= 18 \\ IA &= \sqrt{18} \end{aligned}$$

Solution

Dans le triangle NML rectangle en M, le théorème de Pythagore permet d'écrire :

$$\begin{aligned} NL^2 &= NM^2 + ML^2 \\ NL^2 &= 3,6^2 + 4,8^2 \\ NL^2 &= 12,96 + 23,04 \\ NL^2 &= 36 \\ NL &= 6 \text{ cm} \end{aligned}$$

Solution

Solution

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

$$\begin{aligned} RI^2 &= RS^2 + SI^2 \\ 10^2 &= RS^2 + 5^2 \\ 100 &= RS^2 + 25 \\ RS^2 &= 100 - 25 \\ RS^2 &= 75 \\ RS &= \sqrt{75} \end{aligned}$$

Solution

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

$$\begin{aligned} TH^2 &= TI^2 + IH^2 \\ TH^2 &= 4^2 + 7^2 \\ TH^2 &= 16 + 49 \\ TH^2 &= 65 \\ TH &= \sqrt{65} \end{aligned}$$

Les cartes « Trivial »

On dispose également de cartes type « Trivial Pursuit »¹¹¹. Elles contiennent six thèmes pour autant de questions/réponses.

Dans l'utilisation de la commande `\Cartes`, (contenu(s) du jeu) a la forme Énoncé 1 / Solution 1 / Énoncé 2 / Solution 2 / ... / Énoncé 6 / Solution 6.

La clé (Trivial)

valeur par défaut : false

construit des cartes pour un jeu de type « Trivial Pursuit ».

```
\Cartes[Trivial]{%
  $5+9=?$/14/Donner les 10 premiers nombres premiers./2; 3; 5; 7; 11; 13; 17; 19; 23;
  29/$\dfrac{9}{24}\div\dfrac{3}{-16}=?/$-2$/\Lg[km]{15} en 20 minutes correspond à
  quelle vitesse en \si[per-mode=symbol]{\kilo\meter\per\hour} ?/\Vitesse{45}/Que dire
  des trois angles d'un triangle ?/Leur somme vaut \ang{180}./\A quel calcul
  correspond $10^6$ ?/\small\Puissances{10}{6}%
}
```

 5 + 9 = ?	 14
 Donner les 10 premiers nombres premiers.	 2; 3; 5; 7; 11; 13; 17; 19; 23; 29
 $\frac{9}{24} \div \frac{3}{-16} = ?$	 -2
 15 km en 20 minutes correspond à quelle vitesse en km/h?	 45 km/h
 Que dire des trois angles d'un triangle?	 Leur somme vaut 180°.
 À quel calcul correspond 10^6 ?	 $10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10$

Quant à l'utilisation de la clé `\Trame`, on retrouve l'utilisation du caractère § pour séparer les contenus des différentes cartes. Il ne reste plus qu'à imprimer en recto-verso...

111. Suite à une publication Facebook de Sandrine DEROUX.

```

\Cartes[Trivial,Trame]{%
  $5+9=?$/14/Donner les 10 premiers nombres premiers./2; 3; 5; 7; 11; 13; 17; 19; 23;
  29/$\dfrac{9}{24}\div\dfrac{3}{-16}=?/$-2$/\Lg[km]{15} en 20 minutes correspond à
  quelle vitesse en \si[per-mode=symbol]{\kilo\meter\per\hour} ?/\Vitesse{45}/Que dire
  des trois angles d'un triangle ?/Leur somme vaut \ang{180}./\`A quel calcul
  correspond $10^6$ ?/\small\Puissances{10}{6}%
  $$7-15=?$/-8$/Donner quatre multiples de 15./Par exemple, 15; 30; 45 et 60./$\dfrac{9}{4}+\dfrac{-3}{16}=?/$\dfrac{33}{16}$/Convertir \Vitesse[ms]{10} en \si[per-mode=
  symbol]{\kilo\meter\per\hour}./\Vitesse{36}/Vrai ou faux : $\widehat{BAC}$ est un
  nom de triangle ?/Non, c'est le nom d'un angle./\`A quel calcul correspond $3^5$ ?/
  \small\Puissances{3}{5}%
  $$-9-13=?$/-22$/Donner quatre diviseurs de 15./1; 3; 5; 15/$\dfrac{-3}{5}\times6=?$/\$
  \dfrac{-18}{5}$ ou $-\dfrac{18}{5}$/\`A la vitesse de \Vitesse{180}, en 1 minute, on
  parcourt\dots/\Lg[km]{3}/Le nom du segment passant par $A$ et $B$ est\dots/Le
  segment $\{AB\}$./Calcule $10^4$./\small$10^4=\Puissances{10}{4}=\num{10000}$%
  $$-8-5=?$/-13$/Décomposer 220 en produit de facteurs premiers./$220=\Decomposition[
  Longue]{220}$/$\dfrac{1}{4}+\dfrac{-3}{4}=?/$\dfrac{-2}{4}=\dfrac{-1}{2}=-\dfrac{12}{2}$
  /Quelle distance est parcourue en \Temps{;;;2;30} à \Vitesse{120} ?/\Lg[km]{300}/La
  longueur du segment $\{AB\}$ se nomme \dots/La longueur $AB$./Complète par une
  puissance : $\Lg[hm]{1}=\dots\si{\meter}$./$\Lg[hm]{1}=\Lg[m]{d2}$
  $$-7-9=?$/-16$/Décomposer \num{1001} en produit de facteurs premiers./$\num{1001}=\
  \Decomposition[Longue]{1001}$/$\dfrac{-5}{6}-\dfrac{5}{3}=?/$\dfrac{-15}{6}=\dfrac{-5}{2}=-\dfrac{52}{2}$/\Lg[km]{2} en 5 minutes permet de faire \Lg[km]{18} en combien de
  minutes ?/45 minutes/Complète :\begin{center}$\{AB\}\Lg{2}\end{center}$/$\{AB\}$
  mesure \Lg{2}./Complète par une puissance : $\Lg[dm]{1}=\dots\si{\meter}$./$\Lg[dm]{
  1}=\Lg[m]{d-1}$%
  $$-12+15=?$/3$/Décomposer 217 en produit de facteurs premiers./$217=\Decomposition[
  Longue]{217}$/$\dfrac{2}{3}\div\dfrac{-4}{15}=?/$\dfrac{-8}{45}=-\dfrac{8}{45}$/$\Lg[
  km]{9} en 45 minutes correspond à quelle vitesse en \si[per-mode=symbol]{
  \kilo\meter\per\hour} ?/\Vitesse{12}/Complète : {\em la longueur $AB$ \dots \Lg{2}}
  ./La longueur $AB$ est égale à \Lg{2}./Avec les puissances de 10, {\em Méga} et {\em
  Giga} s'écrivent\dots/$\text{Méga}=10^6$ et $\text{Giga}=10^9$.%
  $$7-2+8-9+3=?$/7$/Décomposer \num{2673} en produit de facteurs premiers./$\num{2673}=\
  \Decomposition[Longue]{2673}$/$\dfrac{2}{-3}\times\dfrac{-4}{15}=?/$\dfrac{-8}{-45}
  =\dfrac{8}{45}$/$\Lg[km]{5} en 15 minutes correspond à quelle vitesse en \si[per-mode=
  symbol]{\kilo\meter\per\hour} ?/\Vitesse{20}/Complète : {\em Le point $I$ \dots} au
  segment $\{AB\}$./{\em appartient} ou {\em n'appartient pas}/Complète par une
  puissance : $\Lg[mm]{1}=\dots\si{\meter}$./$\Lg[mm]{1}=\Lg[m]{d-3}$%
  $$25-9+5-1+10=?$/30/$\num{1870}=\Decomposition[Longue]{1870}$.\par \num{1870} est-il
  un multiple de 55 ?/$\num{1870}=2\times55\times17$./$\dfrac{1}{2}+\dfrac{1}{4}=?/$$
  \dfrac{34}{40}$/\Vitesse[mh]{40}. Combien de mètres en \Temps{;;;2;15} ?/\Lg[m]{90}/La
  valeur approchée par défaut au centième près de \num{24536712} est \dots/\num{2.45}/
  Calcule $(-2)^4$./$(-2)^4=\Puissances{(-2)}{4}=16$%
  $$-5+(-3)\times8=?$/-29$/$\num{1870}=\Decomposition[Longue]{1870}$.\par \num{1870} est
  -il un multiple de 170 ?/$\num{1870}=170\times11$./$\dfrac{1}{2}-\dfrac{1}{4}=?/$$
  \dfrac{14}{3}$/\Masse[kg]{3} de pommes à \Prix{7.50}. \Masse[kg]{1} coûte \dots/\Prix{2.5
  0}/La valeur approchée par défaut au dixième près de \num{24536712} est \dots/\num{
  2.4}./Quelle puissance de 10 correspond à cent millions ?/$10^7$%
}

```

	$5 + 9 = ?$
	Donner les 10 premiers nombres premiers.
	$\frac{9}{24} \div \frac{3}{-16} = ?$
	15 km en 20 minutes correspond à quelle vitesse en km/h?
	Que dire des trois angles d'un triangle?
	À quel calcul correspond 10^6 ?

	$7 - 15 = ?$
	Donner quatre multiples de 15.
	$\frac{9}{4} + \frac{-3}{16} = ?$
	Convertir 10 m/s en km/h.
	Vrai ou faux : \widehat{BAC} est un nom de triangle?
	À quel calcul correspond 3^5 ?

	$-9 - 13 = ?$
	Donner quatre diviseurs de 15.
	$\frac{-3}{5} \times 6 = ?$
	À la vitesse de 180 km/h, en 1 minute, on parcourt...
	Le nom du segment passant par A et B est...
	Calcule 10^4 .

	$-8 - 5 = ?$
	Décomposer 220 en produit de facteurs premiers.
	$\frac{1}{4} + \frac{-3}{4} = ?$
	Quelle distance est parcourue en 2 h 30 min à 120 km/h?
	La longueur du segment [AB] se nomme ...
	Complète par une puissance : 1 hm = ... m.

	$-7 - 9 = ?$
	Décomposer 1 001 en produit de facteurs premiers.
	$\frac{-5}{6} - \frac{5}{3} = ?$
	2 km en 5 minutes permet de faire 18 km en combien de minutes?
	Complète : [AB] ... 2 cm
	Complète par une puissance : 1 dm = ... m.

	$-12 + 15 = ?$
	Décomposer 217 en produit de facteurs premiers.
	$\frac{2}{3} \div \frac{-4}{15} = ?$
	9 km en 45 minutes correspond à quelle vitesse en km/h?
	Complète : <i>la longueur</i> AB ... 2 cm.
	Avec les puissances de 10, <i>Méga</i> et <i>Giga</i> s'écrivent...

	$7 - 2 + 8 - 9 + 3 = ?$
	Décomposer 2 673 en produit de facteurs premiers.
	$\frac{2}{-3} \times \frac{-4}{15} = ?$
	5 km en 15 minutes correspond à quelle vitesse en km/h?
	Complète : <i>Le point</i> I ... <i>au segment</i> [AB].
	Complète par une puissance : 1 mm = ... m.

	$25 - 9 + 5 - 1 + 10 = ?$
	$1870 = 2 \times 5 \times 11 \times 17$. 1 870 est-il un multiple de 55?
	$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} = ?$
	40 m/h. Combien de mètres en 2 h 15 min?
	La valeur approchée par défaut au centième près de 24 536 712 est ...
	Calcule $(-2)^4$.

	$-5 + (-3) \times 8 = ?$
	$1870 = 2 \times 5 \times 11 \times 17$. 1 870 est-il un multiple de 170?
	$\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = ?$
	3 kg de pommes à 7,50 €. 1 kg coûte ...
	La valeur approchée par défaut au dixième près de 24 536 712 est ...
	Quelle puissance de 10 correspond à cent millions?

 -22
 1; 3; 5; 15
 $-\frac{18}{5}$ ou $-\frac{18}{5}$
 3 km
 Le segment [AB].
 $10^4 = 10 \times 10 \times 10 \times 10 = 10000$

 -8
 Par exemple, 15; 30; 45 et 60.
 $\frac{33}{16}$
 36 km/h
 Non, c'est le nom d'un angle.
 $3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3$

 14
 2; 3; 5; 7; 11; 13; 17; 19; 23; 29
 -2
 45 km/h
 Leur somme vaut 180° .
 $10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10$

 3
 $217 = 7 \times 31$
 $-\frac{8}{45} = -\frac{8}{45}$
 12 km/h
 La longueur AB est égale à 2 cm.
 Méga = 10^6 et Giga = 10^9 .

 -16
 $1001 = 7 \times 11 \times 13$
 $-\frac{15}{6} = -\frac{5}{2} = -\frac{5}{2}$
 45 minutes
 [AB] mesure 2 cm.
 1 dm = 10^{-1} m

 -13
 $220 = 2 \times 2 \times 5 \times 11$
 $-\frac{2}{4} = -\frac{1}{2} = -\frac{1}{2}$
 300 km
 La longueur AB.
 1 hm = 10^2 m

 -29
 $1870 = 170 \times 11$.
 $\frac{1}{4}$
 2,50 €
 2,4.
 10^7

 30
 $1870 = 2 \times 55 \times 17$.
 $\frac{3}{4}$
 90 m
 2,45
 $(-2)^4 = (-2) \times (-2) \times (-2) \times (-2) = 16$

 7
 $2673 = 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 11$
 $-\frac{8}{-45} = \frac{8}{45}$
 20 km/h
 <i>appartient ou n'appartient pas</i>
 1 mm = 10^{-3} m

Au sujet du recto-verso

Imprimer en recto-verso est un atout non négligeable pour ce genre de cartes. Cependant, cela reste une affaire de précision qui peut dépendre de nombreux éléments : le photocopieur (ou l'imprimante) employé, le papier... Le package [ProfCollege](#) propose deux longueurs pour gérer un éventuel décalage lors de l'impression.

- `\PfCCardsEcartH` pour décaler horizontalement les cartes situées sur les pages *paires*;
- `\PfCCardsEcartV` pour décaler verticalement les cartes situées sur les pages *paires*.

```
% Par exemple
\setlength{\PfCCardsEcartH}{8pt}
\setlength{\PfCCardsEcartV}{-3mm}
\Cartes[JaiQuia,Trame]{%
  /%
  S/%
  S/%
  S/%
  S/%
  S/%
  S/%
  S/%
  S/%
  S/%
}
```

74 Des dominos à jouer

La commande `\Dominos` permet d'afficher des dominos pouvant ainsi permettre un travail en autonomie ou en groupes. Sa forme est la suivante :

```
\Dominos [<clés>]{<contenu(s) du jeu>}
```

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 $q_1/r_1\$q_2/r_2\$ \dots$ avec $q_1, q_2 \dots$ les « questions » sur les dominos 1; 2... et $r_1, r_2 \dots$ 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

crée et affiche une trame uniquement rempli d'un logo choisi avec la clé `<Image>`.

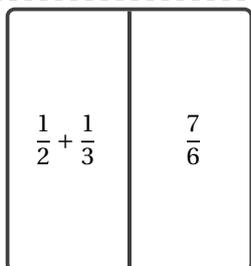
La clé `<Image>`

valeur par défaut : tiger.pdf

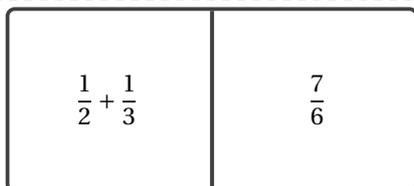
indique l'image à utiliser pour le logo.

 Le calcul des dimensions d'un domino se fait en accord avec les dimensions `\textheight` et `\textwidth` de la page. 

```
\Dominos [Trame=false]{\dfrac{1}{2}+\dfrac{1}{3}/\dfrac{7}{6}}
```



```
\Dominos [Trame=false,Lignes=10,Colonnes=3]{\dfrac{1}{2}+\dfrac{1}{3}/\dfrac{7}{6}}
```



La clé (Couleur)

valeur par défaut : white

modifie la couleur de fond du domino.

```
\Dominos [Trame=false,Couleur=Cornsilk]{\dfrac12+\dfrac13/{\dfrac76}}
```

$\frac{1}{2} + \frac{1}{3}$	$\frac{7}{6}$
-----------------------------	---------------

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}}
```

$\frac{1}{2} + \frac{1}{3}$	$\frac{7}{6}$
-----------------------------	---------------

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}}
```

$\frac{1}{2} + \frac{1}{3}$
$\frac{7}{6}$

75 Des enquêtes

On trouvera un ensemble de commandes pour construire « des enquêtes » telle que celle ci-dessous. Il s'agit de répondre aux questions posées et ainsi obtenir la réponse aux trois questions posées.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. $1688 \div 42$ | 5. $4952 \div 61$ |
| 2. $7546 \div 55$ | 6. $6559 \div 52$ |
| 3. $3661 \div 43$ | 7. $1929 \div 51$ |
| 4. $6059 \div 52$ | 8. $1029 \div 60$ |

Qui?
<input type="checkbox"/> Mario ★ 81
<input type="checkbox"/> Luigi ★ 36
<input type="checkbox"/> Toad ★ 137
Quoi?
<input type="checkbox"/> Kart Standard ★ 17
<input type="checkbox"/> Proto 8 ★ 39
<input type="checkbox"/> Tubul R3 ★ 126
Où?
<input type="checkbox"/> Champidrome ★ 40
<input type="checkbox"/> Circuit Mario ★ 37
<input type="checkbox"/> Aéroport Azur ★ 116
<input type="checkbox"/> Voie Céleste ★ 12
<input type="checkbox"/> Parc Glouglou ★ 85

Les commandes disponibles sont les suivantes :

`\Enquete` [`<clés>`]

où `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.

`\ListePersonnages`{`p1``$``p2``$`...}

où `<p1, p2 . . . >` constituent les personnages (« les suspects »).

`\ListeObjets`{`o1``$``o2``$`...}

où `<o1, o2 . . . >` constituent les objets (« les armes »).

`\ListeLieux`{`l1``$``l2``$`...}

où `<l1, l2 . . . >` constituent les lieux (« du crime »).

`\ListeQuestions`{`e1`/`r1``$``e2`/`r2``$`...}

où

- `<e1, e2 . . . >` constituent les énoncés des questions;
- `<r1, r2 . . . >` constituent les réponses associées.

 Le nombre de questions doit être égal à la somme des éléments des listes `\ListePersonnages`, `\ListeObjets`, `\ListeLieux`. 

Enfin, pour afficher tout le jeu en lui même, on dispose des deux commandes suivantes.

`\AffichageQuestions`

et

`\AffichageTableau`

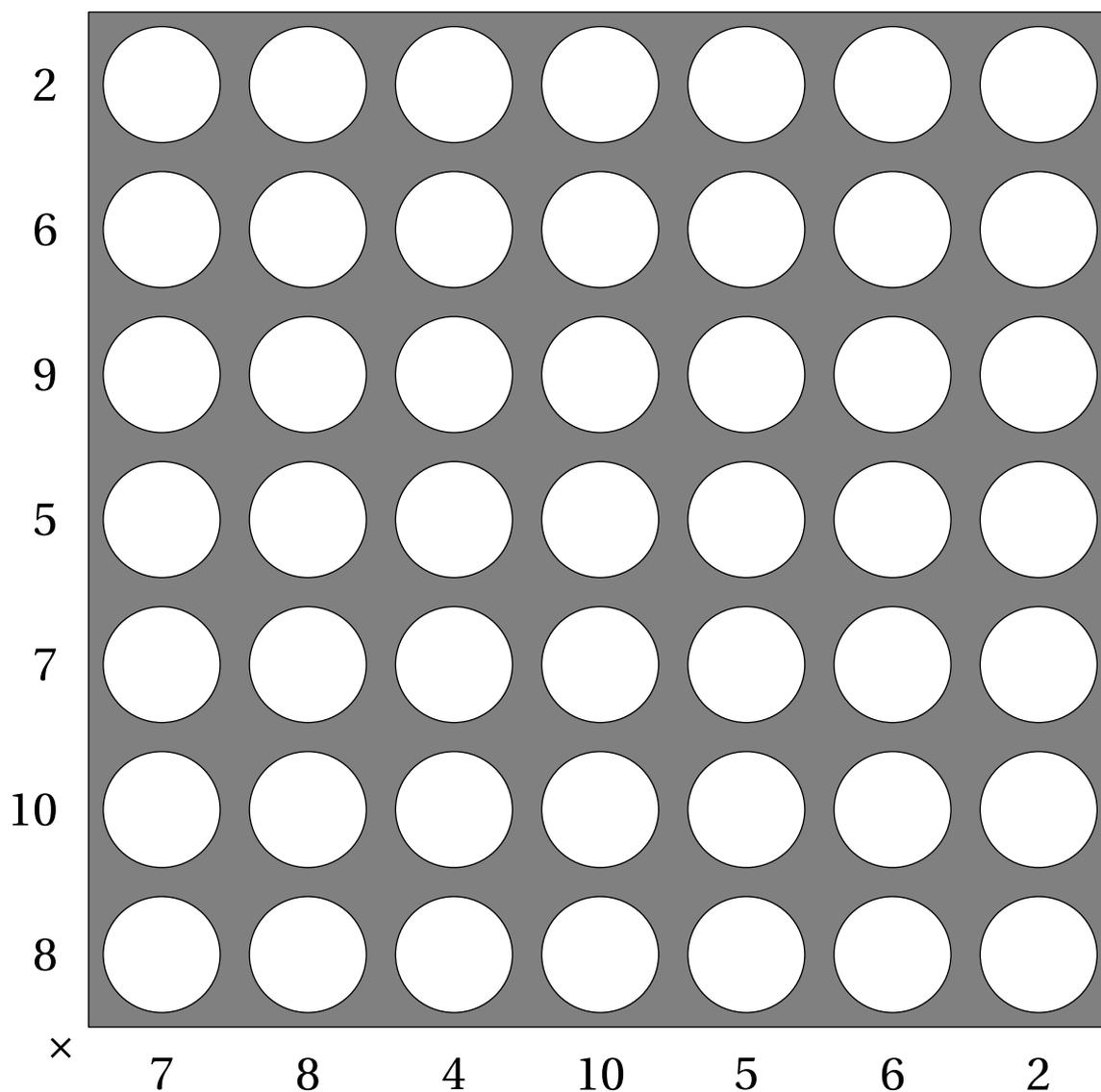
L'affichage des questions se fait à l'intérieur d'un environnement `enumerate`. Il peut être facilement mis en forme avec le package `enumitem` par exemple.

De plus, on dispose des clés suivantes pour paramétrer l'affichage.

La clé (Largeur)	valeur par défaut : 4,5 cm
modifie la largeur du tableau.	
La clé (Perso)	valeur par défaut : Qui ?
modifie le nom affiché dans le tableau pour la catégorie « personnages ».	
La clé (Objet)	valeur par défaut : Quoi ?
modifie le nom affiché dans le tableau pour la catégorie « objets ».	
La clé (Lieu)	valeur par défaut : Où ?
modifie le nom affiché dans le tableau pour la catégorie « lieux ».	

76 Puissance Quatre

La commande ¹¹² `\PQuatre` permet de construire un plateau de jeu de « Puissance 4 » tel que celui ci :



Elle a la forme suivante :

```
\PQuatre[⟨clés⟩]{éléments du tableau}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `éléments du tableau` constitue la liste *personnalisée* des nombres intervenants dans le tableau.



Tous les exemples sont disponibles à partir de la page 421.



La clé (Relatif)

valeur par défaut : false

utilise des nombres relatifs pour construire le plateau de jeu. Les nombres n utilisés sont tels que $2 \leq |n| \leq 10$.

112. D'après une idée d'Arnaud DURAND : <https://www.mathix.org/puiss4/>

La clé (Puissance)	valeur par défaut : false
utilise des nombres relatifs pour construire le plateau de jeu à l'aide de puissances de 10. Les exposants n utilisés sont tels que $2 \leq n \leq 10$.	

La clé (Autre)	valeur par défaut : false
utilise les éléments choisis par l'utilisateur. Ils seront donnés d'abord verticalement (de bas en haut) puis horizontalement (de gauche à droite)	



Avec cette clé, le nombre d'énoncés verticaux et horizontaux peuvent être quelconques.



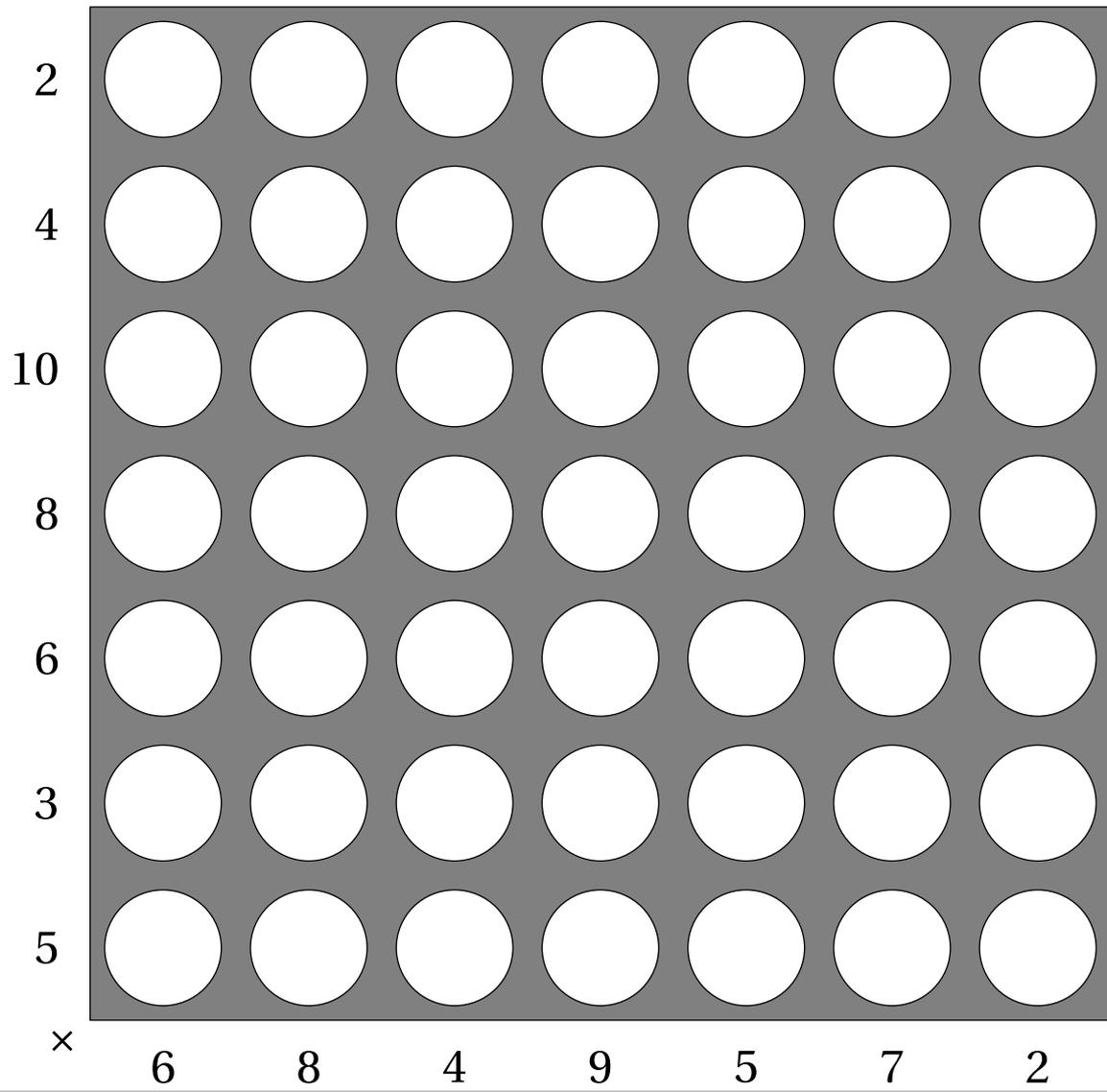
La clé (Consignes)	valeur par défaut : {}
modifie le contenu de la consigne située en bas à gauche.	
La clé (LargeurUn)	valeur par défaut : 2 cm
modifie la largeur de la première colonne, celle contenant les énoncés verticaux.	

La clé (Echelle)	valeur par défaut : 2
modifie l'échelle appliquée aux contenus des cases « énoncés », qu'elles soient horizontales ou verticales.	

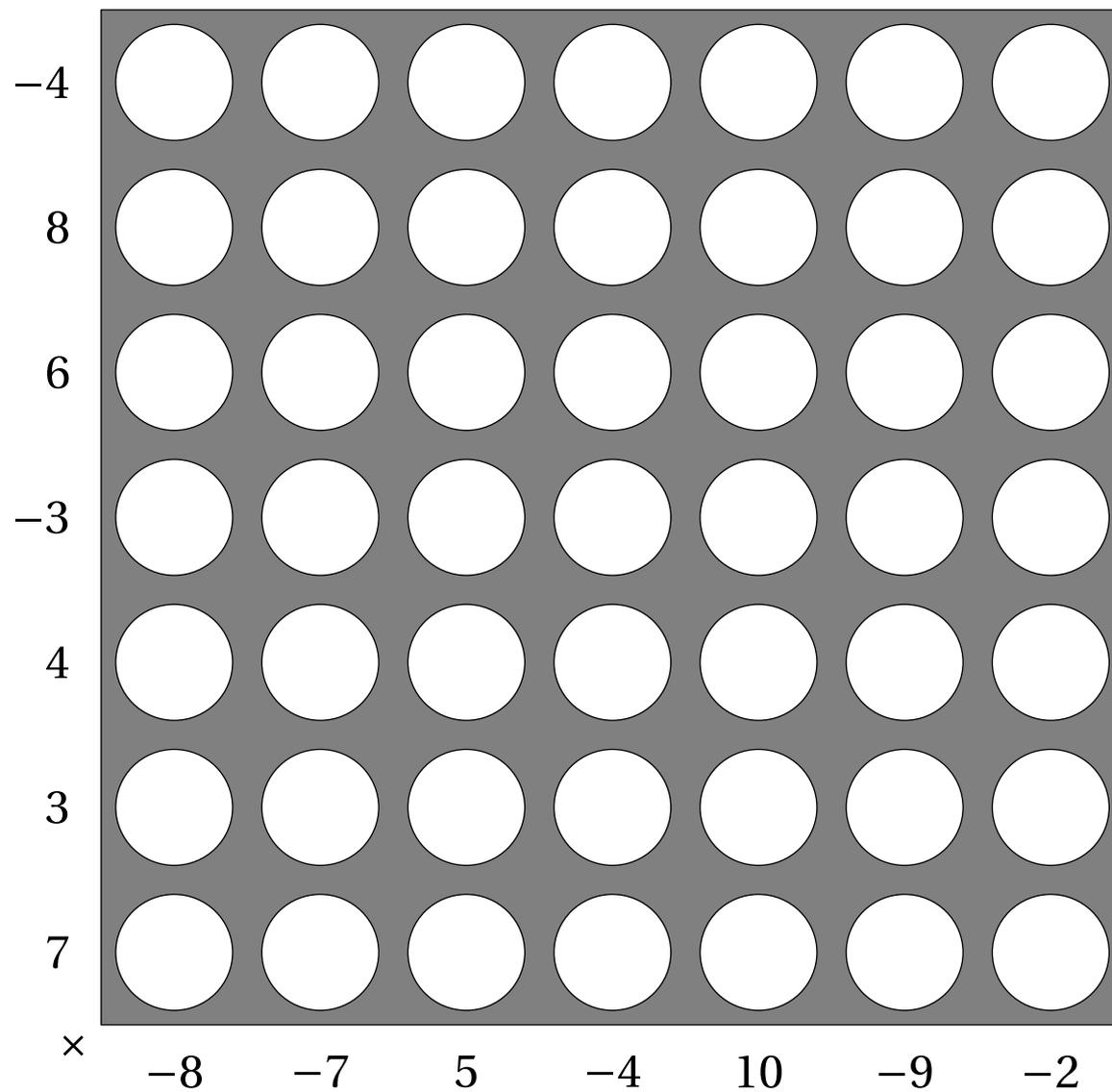
On peut changer l'opération utilisée grâce à la clé suivante.

La clé (Addition)	valeur par défaut : false
utilise l'addition pour la construction du tableau.	

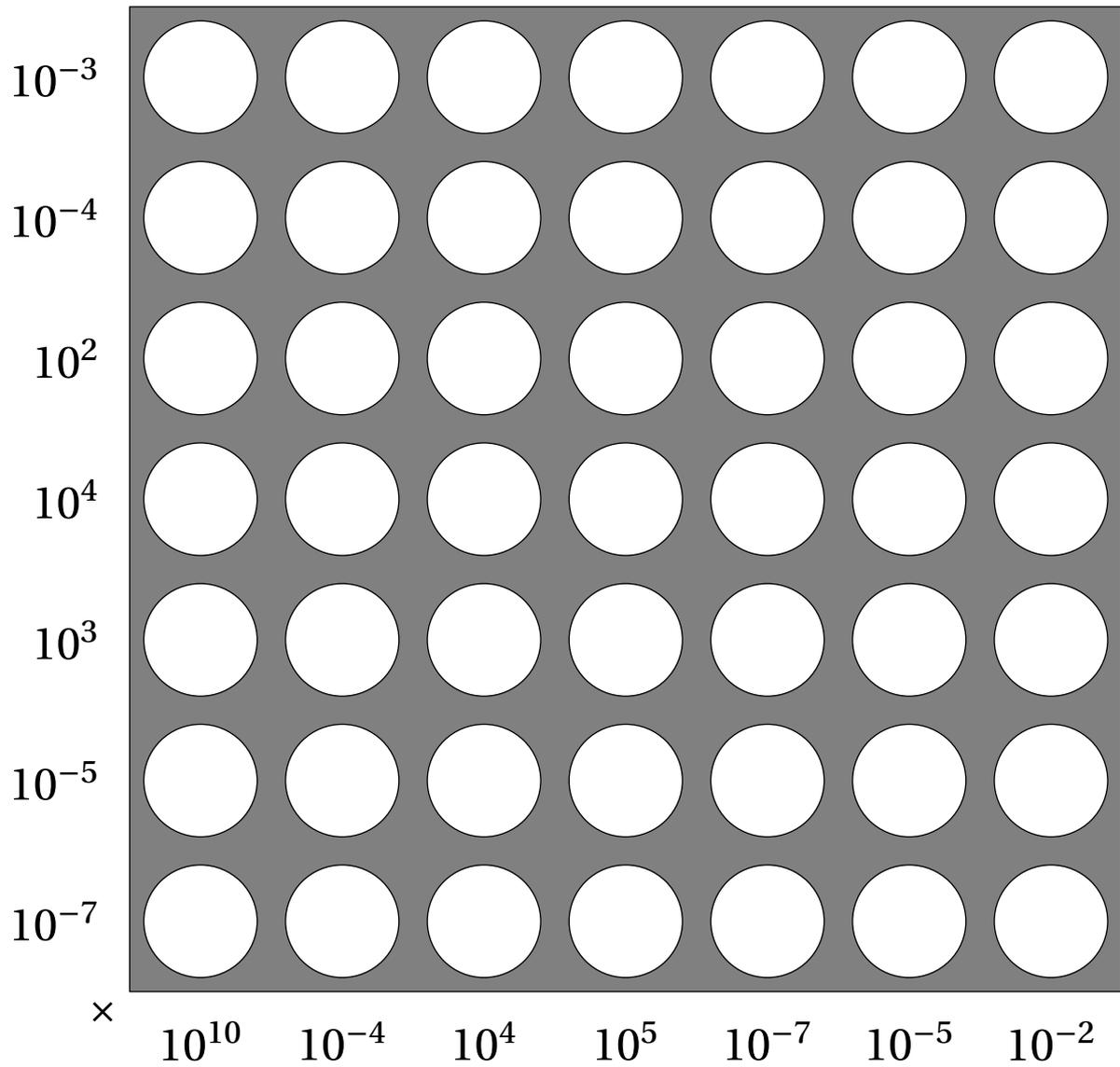
La clé (Couleur)	valeur par défaut : Gray
modifie la couleur de fond du plateau.	



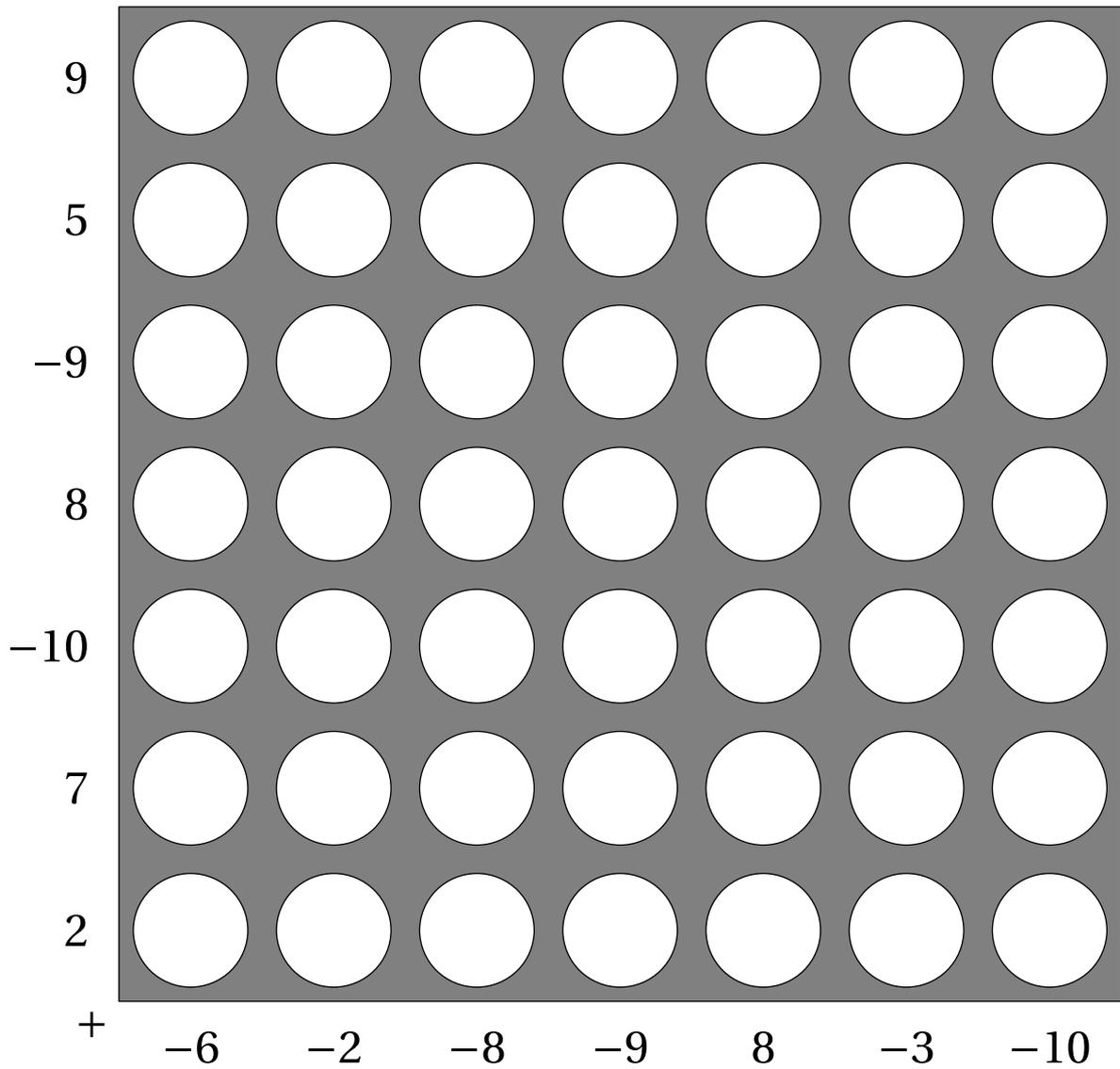
`\PQuatre[Relatif]{}`



`\PQuatre[Puissance]{}`



`\PQuatre[Addition,Relatif]{}`



$\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{4}$ / $\frac{1}{8}$ / $\frac{1}{16}$ / $\frac{1}{32}$ / $\frac{1}{64}$ / $\frac{1}{128}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{4}$ / $\frac{1}{8}$ / $\frac{1}{16}$ / $\frac{1}{32}$ / $\frac{1}{64}$ / $\frac{1}{128}$

$$\frac{1}{128}$$

$$\frac{1}{64}$$

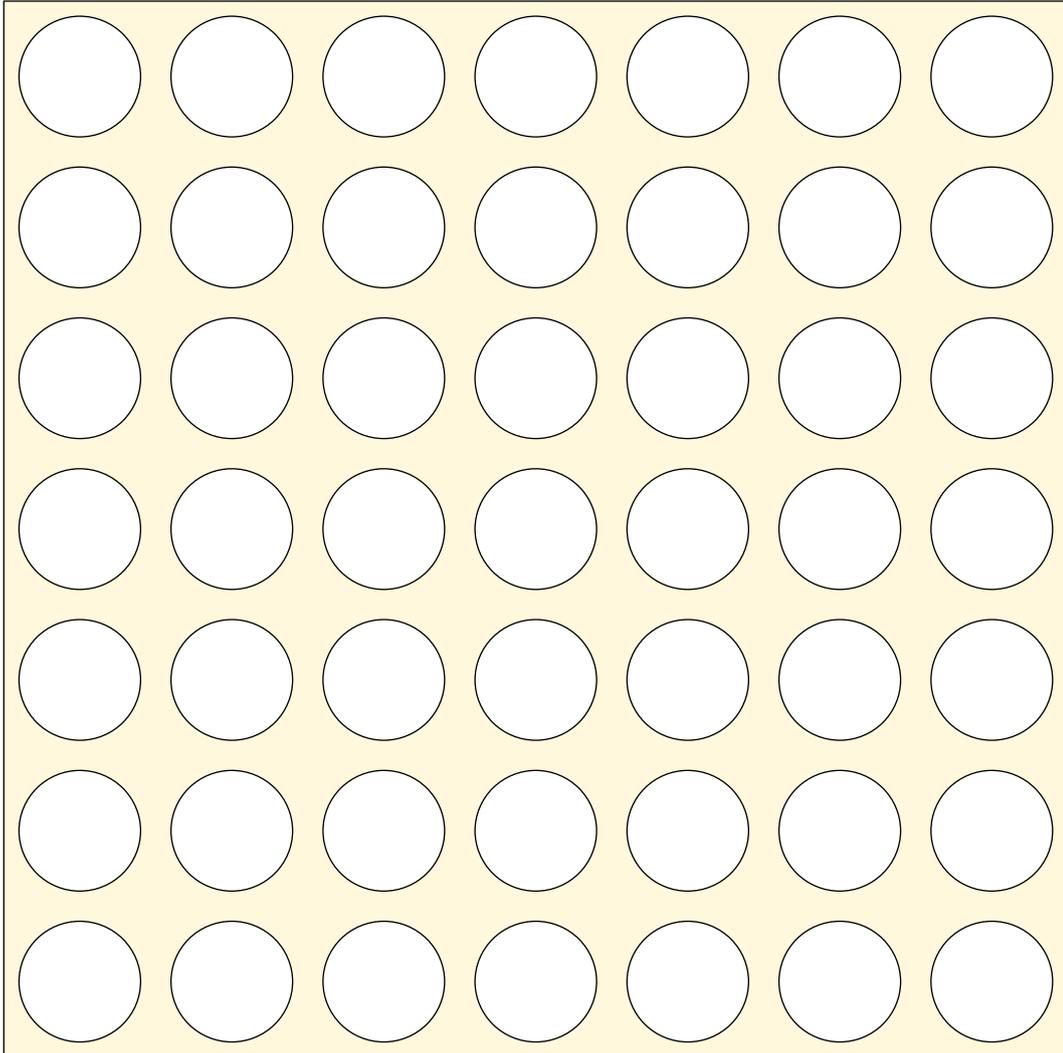
$$\frac{1}{32}$$

$$\frac{1}{16}$$

$$\frac{1}{8}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{2}$$



$$\frac{1}{128}$$

$$\frac{1}{64}$$

$$\frac{1}{32}$$

$$\frac{1}{16}$$

$$\frac{1}{8}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{2}$$

```

\PQuatre[Autre,LargeurUn=3cm,Consignes="Nombre étudié $\rightarrow$",Echelle=1]{%
\begin{tabular}{l}
Prends le triple\ \ puis ajoute 3.\end{tabular}%
/\begin{tabular}{l}
Prends le triple\ \ et retire 5.\end{tabular}%
/\begin{tabular}{l}
Prends la moitié\ \ et ajoute 1.\end{tabular}%
/\begin{tabular}{l}
Prends le quart\ \ et ajoute 7.\end{tabular}%
/\begin{tabular}{l}
Prends l'opposé\ \ du nombre et ajoute 6.\end{tabular}%
,8/2/4/$-12$/10}

```

Prends l'opposé
du nombre et ajoute 6.

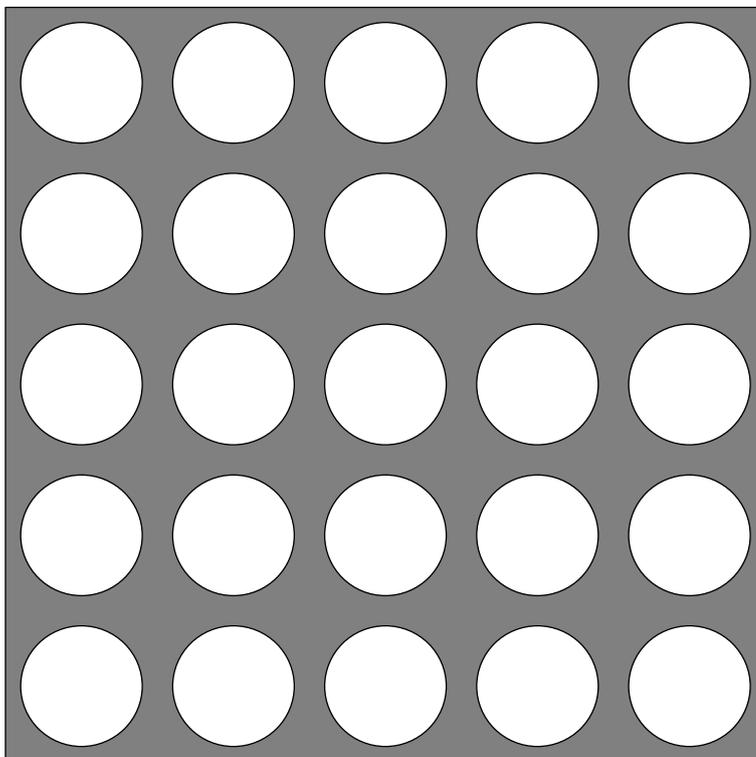
Prends le quart
et ajoute 7.

Prends la moitié
et ajoute 1.

Prends le triple
et retire 5.

Prends le triple
puis ajoute 3.

Nombre étudié →



8

2

4

-12

10

77 Le Yohaku

La commande `\Yohaku` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique (additif ou multiplicatif) :

			47
			55
45	57		+

Les nombres utilisés sont des nombres entiers.

Elle a la forme suivante :

`\Yohaku[⟨clés⟩]{a/b/c/d... , 1/2/3/4...}`

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `a/b/c/d...` et `1/2/3/4...` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :

a	b	c	6
d	e	f	5
g	h	i	4
1	2	3	+

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (Taille)

valeur par défaut : 2

modifie le nombre de cases sur le côté du carré de jeu.

↪ La clé (Largeur)

modifie la largeur des cases du tableau.

valeur par défaut : 1cm

↪ La clé (Hauteur)

modifie la hauteur des cases du tableau.

valeur par défaut : 1cm

`\Yohaku[Taille=3]{}`

			116
			46
			49
86	66	59	+

La clé (Bordure)

valeur par défaut : false

trace l'intégralité des bordures du jeu.

 **La clé (CouleurResultat)**

valeur par défaut : gray !15

colorie les cases associées aux nombres à obtenir.

```
\Yohaku[ %
  Taille=3, %
  Bordure, %
  CouleurResultat=LightSteelBlue%
] {}
```

			72
			43
			58
98	29	46	+

La clé (Multiplication)

valeur par défaut : false

modifie le jeu additif en jeu multiplicatif.

```
\Yohaku[ %
  Taille=3, %
  Multiplication
] {}
```

			37 536
			4 224
			13 299
11 904	59 202	2 992	×

Ici, sans les éléments de remplissage a/b/c/d... et 1/2/3/4..., la grille est quand même construite. En effet, par défaut, la commande construit aléatoirement la grille en choisissant des nombres entiers distincts compris dans l'intervalle [1; **Limite**].

La clé (Limite)

valeur par défaut : 50

modifie le nombre maximal utilisé pour la création de la liste des nombres utilisés.

On peut modifier le choix du type de nombres entiers.

La clé (Pair)

valeur par défaut : false

indique que la commande choisit des nombres pairs dans l'intervalle [2; **Limite**].**La clé (Impair)**

valeur par défaut : false

indique que la commande choisit des nombres pairs dans l'intervalle [1; **Limite**].**La clé (Négatif)**

valeur par défaut : false

indique que la commande choisit des nombres négatifs dans l'intervalle [-**Limite**; -2].

La clé (Relatif)

valeur par défaut : false

indique que la commande choisit une « moitié » de nombres positifs dans l'intervalle $[2; \langle \text{Limite} \rangle]$ et « une moitié » de nombres négatifs dans l'intervalle $[-\langle \text{Limite} \rangle; 2]$.**La clé (Premier)**

valeur par défaut : false

indique que la commande choisit des nombres premiers dans l'intervalle $[1; 47]$.

Si on souhaite n'utiliser que les nombres premiers inférieurs ou égaux à 23, on redéfinit la liste des nombres premiers par la commande :

$$\backslash\text{renewcommand}\{\backslash\text{PfcYHKpremier}\}\{2,3,5,7,11,13,17,19,23\}$$
 $\backslash\text{Yohaku}[\text{Pair}]\{\}$

		120
		66
38	148	+

 $\backslash\text{Yohaku}[\text{Impair}]\{\}$

		150
		98
86	162	+

 $\backslash\text{Yohaku}[\text{Premier}]\{\}$

		70
		40
76	34	+

 $\backslash\text{Yohaku}[\text{Taille}=3, \text{Negatif}]\{\}$

			-65
			-44
			-76
-53	-46	-86	+

 $\backslash\text{Yohaku}[\text{Taille}=3, \text{Relatif}, \text{Largeur}=1.6\text{cm}, \text{Multiplication}]\{\}$

			32 604
			-1 188
			2 750
-1 881	9 680	5 850	×

La clé (Perso)

valeur par défaut : false

utilise les données de l'utilisateur pour afficher la grille.

 $\backslash\text{Yohaku}[\text{Perso}, \text{Largeur}=3\text{cm}]\{\$x+2y\}/\$2x-y\$/\$x-2y\$/\$-x+4y\$, \$2x\$/\$3y+x\$/\$2y\$/\$3x+y\}$

		$3x + y$
		$2y$
$2x$	$3y + x$	+

`\Yohaku[Personne,Largeur=1.5cm,Hauteur=1.5cm]{\frac{1}{6}}{\frac{1}{14}}{\frac{1}{8}}{\frac{1}{4}}{\frac{7}{24}}{\frac{9}{28}}{\frac{3}{8}}{\frac{5}{21}}`

		$\frac{5}{21}$
		$\frac{3}{8}$
$\frac{7}{24}$	$\frac{9}{28}$	+

On pourra aider les élèves avec la clé **(Case)**, mettre en avant une certaine zone ou leur fournir la solution avec la clé **(Solution)**.

La clé (Case)

valeur par défaut : -

indique l'unique case à afficher sur le tableau de jeu.

`\Yohaku[Taille=3,Case=6]{}`

			31
		20	55
			102
62	66	60	+

La clé (Ligne)

valeur par défaut : 0

indique la ligne de la cellule à marquer.

La clé (PasL)

valeur par défaut : 1

indique le nombre de lignes à prendre *sous* la cellule (cellule comprise) considérée pour tracer le cadre.

La clé (Colonne)

valeur par défaut : 0

indique 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 (cellule comprise) considérée pour tracer le cadre.

```

\begin{center}
\Yohaku[
  Taille=4,
  Ligne=2,
  Colonne=2,
  PasL=2,
  PasC=2,
  Perso]{%
  5/17/4/9/16/15/3/13/11/10/2/6/12/7/8/14,%
  44/49/17/42/41/29/47/35%
}

```

Utiliser 16 nombres entiers consécutifs. La zone colorée contient des diviseurs de 30.

```

\end{center}

```

				35
				47
				29
				41
44	49	17	42	+

Utiliser 16 nombres entiers consécutifs. La zone colorée contient des diviseurs de 30.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la totalité du tableau de jeu.

```
\Yohaku[Multiplication,Solution]{}
```

50	46	2 300
29	27	783
1 450	1 242	×

78 Le KenKen

La commande `\KenKen` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :

2-		2
2÷	3÷	
	1-	

Elle a la forme suivante :

```
\KenKen[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨description du jeu⟩ sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - chaque case de la grille est décrite;
 - pour cela, on utilise la syntaxe : type de filet/opération/chiffre de la case.

Pour chaque case, on indique :

- b pour tracer le filet du bas;
- l pour tracer le filet de gauche;
- lb (*dans cet ordre*) pour tracer les filet de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

```
\KenKen{%
% 1ere ligne.
b/2-/3,b//1,lb/2/2,%
% 2eme ligne.
/2\div/2,lb/3\div/3,b//1,%
% 3eme ligne.
//1,1/1-/2,//3
}
```

2-		2
2÷	3÷	
	1-	

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (Taille)

valeur par défaut : 3

modifie le nombre de cases sur le côté du carré de jeu.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2em

modifie la largeur des cases du tableau.

```
\KenKen[Taille=5]{%
/4+/1,1/2\div/4,1/75\times/3,b//5,lb/2/2,%
b//3,lb//2,lb//5,1/2\times/1,lb//4,%
b/5/5,1/60\times/3,b//4,lb//2,lb/1/1,%
/8\times/2,lb//5,1/2-/1,lb/1-/4,b//3,%
//4,//1,1//2,1/8+/3,//5%
}%
```

4+	2÷	75×		2
			2×	
5	60×			1
8×		2-	1-	
			8+	

On pourra aider les élèves avec la clé **(Nombre)** ou leur fournir la solution avec la clé **(Solution)**.

La clé (Nombre)

valeur par défaut : -

indique l'unique nombre entier à afficher sur le tableau de jeu.

```
\KenKen[Taille=5,Nombre=1]{%
/4+/1,1/2\div/4,1/75\times/3,b//5,lb/2/2,%
b//3,lb//2,lb//5,1/2\times/1,lb//4,%
b/5/5,1/60\times/3,b//4,lb//2,lb/1/1,%
/8\times/2,lb//5,1/2-/1,lb/1-/4,b//3,%
//4,//1,1//2,1/8+/3,//5%
}%
```

4+	2÷	75×		2
1			2×	
			1	
5	60×			1
			1	
8×		2-	1-	
		1		
	1		8+	

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la totalité du tableau de jeu.

```
\KenKen[Taille=5,Solution]{%
/4+/1,1/2\div/4,1/75\times/3,b//5,lb/2/2,%
b//3,lb//2,lb//5,1/2\times/1,lb//4,%
b/5/5,1/60\times/3,b//4,lb//2,lb/1/1,%
/8\times/2,lb//5,1/2-/1,lb/1-/4,b//3,%
//4,//1,1//2,1/8+/3,//5%
}%
```

4+	2÷	75×		2
1	4	3	5	2
3	2	5	2×	4
			1	
5	60×			1
5	3	4	2	1
8×		2-	1-	
2	5	1	4	3
			8+	
4	1	2	3	5

79 Le Kakuro

La commande `\Kakuro` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :

	23	16	10	
14				3
16				
14				
	8			

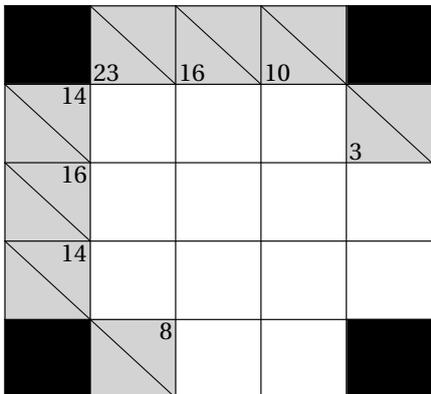
Elle a la forme suivante :

```
\Kakuro [⟨clés⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨description du jeu⟩ sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - une case noire sera indiquée par le symbole *;
 - une case d'indice sera écrite sous la forme

valeur sous la diagonale/valeur sur la diagonale;
 - une case avec un chiffre sera indiquée par le chiffre contenu dans cette case.

<pre>\Kakuro{ % *,23/,16/,10/,*,% /14,9,1,4,3/,% /16,6,5,3,2,% /14,8,3,2,1,% *,/8,7,1,* }</pre>	
---	--

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (TLargeur)	valeur par défaut : 5
modifie le nombre de cases sur la largeur du plateau de jeu.	
La clé (THauteur)	valeur par défaut : 5
modifie le nombre de cases sur la hauteur du plateau de jeu.	
La clé (Taille)	valeur par défaut : -
modifie le nombre de cases sur la largeur et la hauteur du plateau de jeu.	

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2em

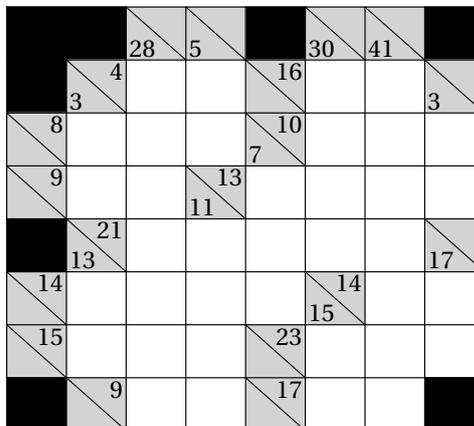
modifie la largeur des cases du tableau.

La clé (CouleurCase)

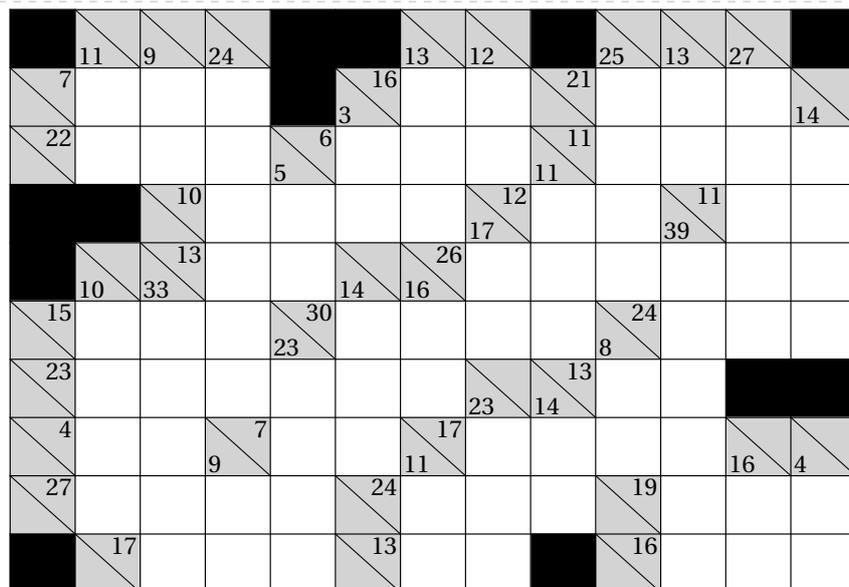
valeur par défaut : LightGray

modifie la couleur des cases contenant des indications de résolution.

```
\Kakuro[%,
Taille=8,%,
Largeur=10pt]{%
*,*,28/,5/,*,30/,41/,*,%,
*,3/4,1,3/,16,9,7,3/,%,
/8,1,5,2,7/10,7,2,1,%,
/9,2,7,11/13,1,6,4,2,%,
*,13/21,4,1,2,8,6,17/,%,
/14,5,3,2,4,15/14,5,9,%,
/15,8,2,5/,23,6,9,8,%,
*,/9,6,3/,17,9,8,*
}
```



```
% Sans solution :(
\Kakuro[TLargeur=13,THauteur=10,Largeur=12pt]{%,
*,11/,9/,24/,*,*,13/,12/,*,25/,13/,27/,*,%,
/7,1,1,1,*,3/16,1,1/,21,1,1,1,14/,%,
/22,1,1,1,5/6,1,1,1,11/11,1,1,1,1,%,
*,*,/10,1,1,1,1,17/12,1,1,39/11,1,1,%,
*,10/,33/13,1,1,14/,16/26,1,1,1,1,1,1,%,
/15,1,1,1,23/30,1,1,1,1,8/24,1,1,1,%,
/23,1,1,1,1,1,1,23/,14/13,1,1,*,*,%,
/4,1,1,9/7,1,1,11/17,1,1,1,1,16/,4/,%,
/27,1,1,1,1,1/,24,1,1,1,1/,19,1,1,1,%,
*,/17,1,1,1,1/,13,1,1,*,/16,1,1,1,%
}
```



On pourra aider les élèves avec la clé **(ListeNombres)** ou leur fournir la solution avec la clé **(Solution)**.

La clé (ListeNombres)	valeur par défaut : {}
indique la liste des nombres à afficher sur le tableau de jeu.	

<pre> \Kakuro[% Taille=8,% ListeNombres={1,8,9}]{% *,*,28/,5/,*,30/,41/,*,% *,3/4,1,3/,16,9,7,3/,% /8,1,5,2,7/10,7,2,1,% /9,2,7,11/13,1,6,4,2,% *,13/21,4,1,2,8,6,17/,% /14,5,3,2,4,15/14,5,9,% /15,8,2,5/,23,6,9,8,% *,/9,6,3/,17,9,8,* } </pre>	
---	--

La clé (Solution)	valeur par défaut : false
affiche la totalité du tableau de jeu.	
<input type="checkbox"/> La clé (CouleurSolution)	valeur par défaut : Black
modifie la couleur dans laquelle la solution est indiquée.	

<pre> \Kakuro[Taille=8, Solution]{% *,*,28/,5/,*,30/,41/,*,% *,3/4,1,3/,16,9,7,3/,% /8,1,5,2,7/10,7,2,1,% /9,2,7,11/13,1,6,4,2,% *,13/21,4,1,2,8,6,17/,% /14,5,3,2,4,15/14,5,9,% /15,8,2,5/,23,6,9,8,% *,/9,6,3/,17,9,8,* }% </pre>	
--	--

80 Le Shikaku

La commande `\Shikaku` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :

			4
		6	3
2		1	

Elle a la forme suivante :

```
\Shikaku[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - chaque case de la grille est décrite;
 - pour cela, on utilise la syntaxe : `type de filet/contenu de la case`.

Pour chaque case, on indique :

- `b` pour tracer le filet du bas;
- `l` pour tracer le filet de gauche;
- `lb` (*dans cet ordre*) pour tracer les filet de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

```
\Shikaku{%
% 1ere ligne.
b/,b/,b/,b/4,%
% 2eme ligne.
/,/,/6,l/3,%
% 3eme ligne.
b/,b/,b/,l/,%
% 4eme ligne.
/2,/,l/1,l/%
}
```

			4
		6	3
2		1	

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (Taille)

valeur par défaut : 3

modifie le nombre de cases sur le côté du carré de jeu.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 2em

modifie la largeur des cases du tableau.

```

\Shikaku[Taille=5,Largeur=1em]{%
/3,1b/,b/,b/4,b/,%
/,1b/,b/2,1/,/,%
b/,1/,1/,1b/4,b/,%
/,1b/2,1b/2,1b/2,b/,%
/2,1/,/4/,/,%
}

```

3			4	
		2		
			4	
	2	2	2	
2		4		

On pourra fournir la solution avec la clé **(Solution)**.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la totalité du tableau de jeu.

La clé (Couleur)

valeur par défaut : Purple

modifie la couleur d'affichage des rectangles.

```

\Shikaku[Taille=5,Couleur=blue,Solution]{%
/3,1b/,b/,b/4,b/,%
/,1b/,b/2,1/,/,%
b/,1/,1/,1b/4,b/,%
/,1b/2,1b/2,1b/2,b/,%
/2,1/,/4/,/,%
}

```

3			4	
		2		
			4	
	2	2	2	
2		4		

On peut également, pour des détails de correction, utiliser la clé **(CodeAfter)**.

La clé (CodeAfter)

valeur par défaut : {}

permet d'afficher des tracés supplémentaires sur le tableau de jeu.

```

\Shikaku[CodeAfter={\tikz\draw[line width=2pt,
PfCCouleurShikaku] (5-|3) rectangle (4-|4);
\tikz\draw[line width=2pt,PfCCouleurShikaku]
(2-|1) rectangle (1-|5);
\tikz\draw[line width=2pt,PfCCouleurShikaku] (5
-|4) rectangle (2-|5);
\tikz\draw[line width=2pt,PfCCouleurShikaku]
(4-|1) rectangle (2-|4);
}]{%
b/,b/,b/,b/4,%
/,/,/6,1/3,%
b/,b/,b/,1/,%
/2,/,1/1,1/%
}

```

			4	
		6	3	
2		1		

Création automatique



Cette section n'est disponible que sous Lua^{TEX}.



La clé (Creation)

valeur par défaut : false

permet la création automatique d'un shikaku.

↪ **La clé (TailleHor)**

modifie la longueur horizontale du plateau de jeu.

valeur par défaut : 10

↪ **La clé (TailleVer)**

modifie la longueur verticale du plateau de jeu.

valeur par défaut : 10

↪ **La clé (TailleMaxHor)**

modifie la longueur horizontale « de la dalle unitaire » permettant la création du tableau de jeu.

valeur par défaut : 5

↪ **La clé (TailleMaxVer)**

modifie la longueur verticale « de la dalle unitaire » permettant la création du tableau de jeu.

valeur par défaut : 5

↪ **La clé (Nom)**

nomme le tableau créé. Il est indispensable pour obtenir la solution du tableau de jeu créé.

valeur par défaut : Shikaku1

```
\Shikaku[Creation,Nom=Sa]{}

```

	15				16		
10				4			
				1	4		
	12			4			
				4		12	
4							
	8						
1				1	1		3

```
\Shikaku[Creation,Nom=Sa,Solution]{}

```

	15				16		
10				4			
				1	4		
	12			4			
				4		12	
4							
	8						
1				1	1		3

81 Calculs Croisés

La commande `\CalculsCroises` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :

	×		+		53
-		-		+	
	+		+		8
×		-		-	
	-		×		-5
2		-4		10	

Elle a la forme suivante :

```
\CalculsCroises[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu.

<pre>\CalculsCroises{% % 1ere ligne. 9,* ,5,+ ,8,% % 2eme ligne. -,-,+,% % 3eme ligne. 1,+ ,3,+ ,4,% % 4eme ligne. *,-,-,% % 5eme ligne. 7,- ,6,* ,2% }</pre>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>×</td> <td></td> <td>+</td> <td></td> <td>53</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td>+</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>+</td> <td></td> <td>+</td> <td></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>×</td> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td>×</td> <td></td> <td>-5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td>-4</td> <td></td> <td>10</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		×		+		53	-		-		+			+		+		8	×		-		-			-		×		-5	2		-4		10	
	×		+		53																																
-		-		+																																	
	+		+		8																																
×		-		-																																	
	-		×		-5																																
2		-4		10																																	

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 20pt

modifie la largeur des cases du tableau.

La clé (Couleur)

valeur par défaut : LightGray

modifie la couleur des cases contenant les résultats.

```

\CalculsCroises[Largeur=25pt]{%
5,-,1,*,7,%
-,-,+,,%
6,*,4,*,9,%
+,+,*,,%
3,-,2,*,8%
}

```

	-		×		-2
-		-		+	
	×		×		216
+		+		×	
	-		×		-13
2		-1		79	

```

\CalculsCroises[Couleur=LightPink]{%
5,-,1,*,7,%
-,-,+,,%
6,*,4,*,9,%
+,+,*,,%
3,-,2,*,8%
}

```

	-		×		-2
-		-		+	
	×		×		216
+		+		×	
	-		×		-13
2		-1		79	

On pourra fournir la solution avec la clé **(Solution)**.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la totalité du tableau de jeu.

```

\CalculsCroises[Solution]{%
5,-,1,*,7,%
-,-,+,,%
6,*,4,*,9,%
+,+,*,,%
3,-,2,*,8%
}

```

5	-	1	×	7	-2
-		-		+	
6	×	4	×	9	216
+		+		×	
3	-	2	×	8	-13
2		-1		79	

On peut décider d'afficher quelques uns des nombres pour aider les élèves.

La clé (ListeNombres)	valeur par défaut : {}
affiche les nombres indiqués dans la liste.	

<pre style="font-family: monospace; font-size: 0.9em;">\CalculsCroises[ListeNombres={5,4,8}]{% 5,-,1,*,7,% -,-,+,% 6,*,4,*,9,% +,+,*,% 3,-,2,*,8% }</pre>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>5</td><td>-</td><td></td><td>×</td><td></td><td>-2</td></tr> <tr><td>-</td><td style="background-color: black;"></td><td>-</td><td style="background-color: black;"></td><td>+</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>×</td><td>4</td><td>×</td><td></td><td>216</td></tr> <tr><td>+</td><td style="background-color: black;"></td><td>+</td><td style="background-color: black;"></td><td>×</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>-</td><td></td><td>×</td><td>8</td><td>-13</td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;">2</td><td></td><td style="background-color: #cccccc;">-1</td><td></td><td style="background-color: #cccccc;">79</td><td></td></tr> </table>	5	-		×		-2	-		-		+			×	4	×		216	+		+		×			-		×	8	-13	2		-1		79	
5	-		×		-2																																
-		-		+																																	
	×	4	×		216																																
+		+		×																																	
	-		×	8	-13																																
2		-1		79																																	

On peut vouloir faire travailler le jeu dans l'autre sens : le tableau étant rempli, quels sont les résultats à obtenir? Pour cela, on utilisera la clé suivante.

La clé (Inverse)	valeur par défaut : false
affiche la totalité du tableau de jeu <i>sauf les résultats</i> .	

<pre style="font-family: monospace; font-size: 0.9em;">\CalculsCroises[Inverse]{% 5,-,1,*,7,% -,-,+,% 6,*,4,*,9,% +,+,*,% 3,-,2,*,8% }</pre>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td>5</td><td>-</td><td>1</td><td>×</td><td>7</td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td>-</td><td style="background-color: black;"></td><td>-</td><td style="background-color: black;"></td><td>+</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>×</td><td>4</td><td>×</td><td>9</td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td>+</td><td style="background-color: black;"></td><td>+</td><td style="background-color: black;"></td><td>×</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>-</td><td>2</td><td>×</td><td>8</td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td></tr> </table>	5	-	1	×	7		-		-		+		6	×	4	×	9		+		+		×		3	-	2	×	8							
5	-	1	×	7																																	
-		-		+																																	
6	×	4	×	9																																	
+		+		×																																	
3	-	2	×	8																																	

Enfin, pour des travaux de groupes par exemple, on peut souhaiter une grille vide.

La clé (Vide)	valeur par défaut : false
affiche une grille vide.	

Création « automatique »

La clé (Creation)

valeur par défaut : false

permet la création « automatique » et aléatoire d'un jeu; les opérations doivent être données par l'utilisateur.

La clé (Graine)

valeur par défaut : -

permet de « bloquer » l'aléatoire. C'est un entier compris entre 0 et $2^{28} - 1$.

% Graine de l'aléatoire non fixée.

```
\CalculsCroises[Creation]{%
+,-,*,+,-,*,+,-,*,+,-,*}
```

	+		-		3
×		+		-	
	×		+		17
-		×		+	
	-		×		-10
-6		19		2	

% Graine de l'aléatoire non fixée :

% la solution et l'énoncé
% ne correspondent pas.

```
\CalculsCroises[Creation,Solution]{%
+,-,*,+,-,*,+,-,*,+,-,*}
```

5	+	9	-	8	6
×		+		-	
2	×	3	+	6	12
-		×		+	
7	-	1	×	4	3
3		12		6	

% Graine de l'aléatoire fixée.

```
\CalculsCroises[Creation,Graine=42]{%
+,-,*,+,-,*,+,-,*,+,-,*}
```

	+		-		14
×		+		-	
	×		+		22
-		×		+	
	-		×		-27
13		52		3	

% Graine de l'aléatoire fixée :

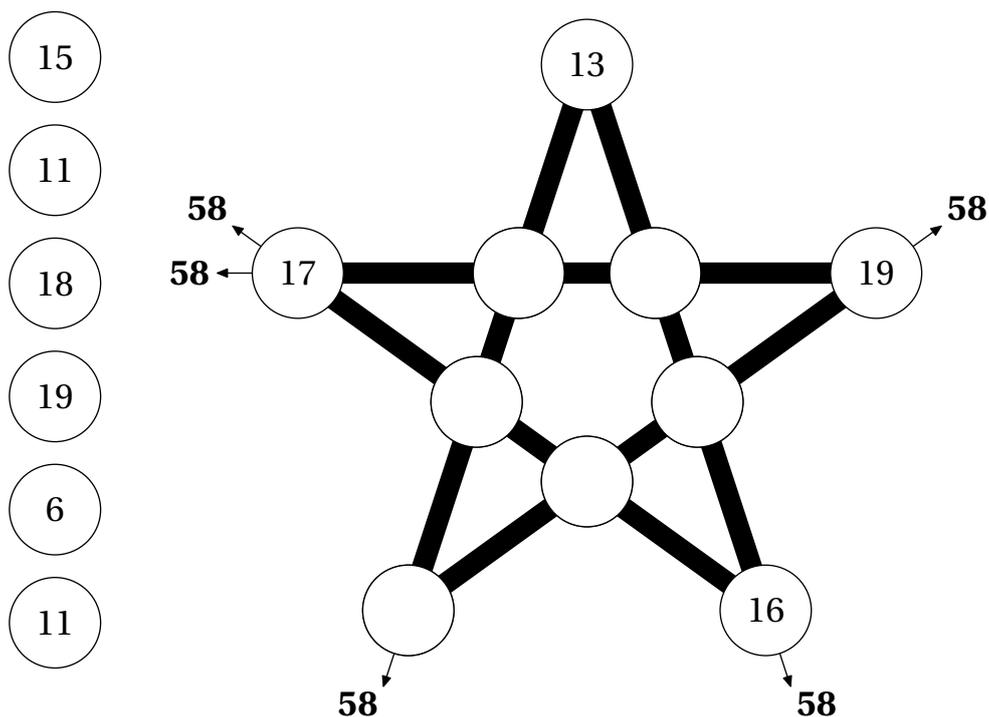
% la solution et l'énoncé correspondent.

```
\CalculsCroises[Creation,Solution,Graine=42]{%
+,-,*,+,-,*,+,-,*,+,-,*}
```

8	+	7	-	1	14
×		+		-	
2	×	9	+	4	22
-		×		+	
3	-	5	×	6	-27
13		52		3	

82 Nombre astral

La commande `\NombreAstral` permet de construire un jeu tel que celui-ci :



où l'élève doit compléter les cases vides par les nombres proposés. Le chiffre en gras est obtenu par la somme des nombres situés sur une branche de l'étoile.

Elle a la forme suivante :

`\NombreAstral [(clés)]`

où

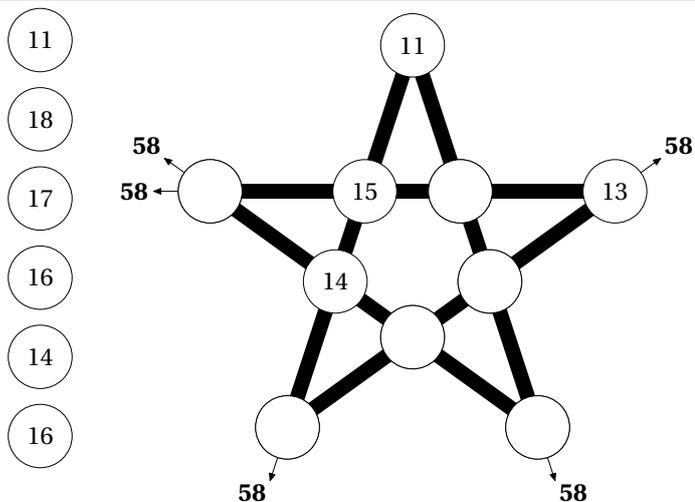
— (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

La clé (Echelle)

valeur par défaut : 1

modifie l'échelle de la figure.

`\NombreAstral [Echelle=0.7]`



La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du jeu proposé.

La clé (Graine)

valeur par défaut : {}

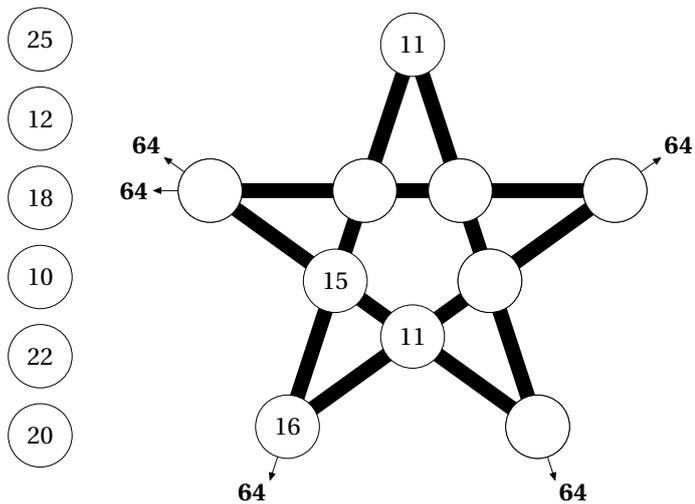
fixe le choix des valeurs aléatoires permettant d'associer une solution au jeu proposé.

La clé (Couleur)

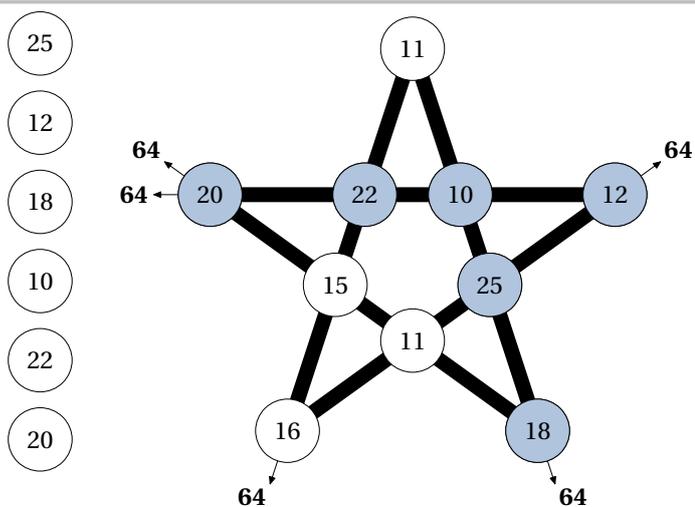
valeur par défaut : LightSteelBlue

modifie la couleur des disques « solution ».

```
\NombreAstral [%  
Graine=314, %  
Echelle=0.7 %  
]
```



```
\NombreAstral [%  
Graine=314, %  
Echelle=0.7, %  
Solution]
```



83 Le compte est bon

La commande `\CompteBon` permet de construire, sous deux formes différentes, le célèbre jeu :

223	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="50"/>	
<input type="text" value="25"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="7"/>
<input type="text" value="409"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="753"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="1207"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="1058"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="79"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Elle a la forme suivante :

`\CompteBon` [`<clés>`]

où

— `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

```
% 3 nombres entiers sont choisis dans [2,9] et 1 parmi {10,25,50,75,100}.
```

```
% Les calculs ne comportent que des +, x et ()
```

```
\CompteBon
```

<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="100"/>		
<input type="text" value="2007"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="511"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="14000"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="555"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="148"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

La clé (NombreCalculs)

Defaut par défaut : 5

modifie le nombre de calculs proposés.

```
\CompteBon [NombreCalculs=3]
```

<input type="text" value="100"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="2"/>		
<input type="text" value="411"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="1326"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="1144"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

La clé (Solution)

Defaut par défaut : 5

affiche la solution du jeu proposé.

 **La clé (Graine)**

valeur par défaut : {}

fixe le choix des valeurs aléatoires permettant d'associer une solution au jeu proposé.

\CompteBon[Graine=271]

4 8 75 7

833 =

639 =

611 =

159 =

94 =

\CompteBon[Graine=271,Solution]

4 8 75 7

833 =

Une solution : $8 + (4 + 7) \times 75$

639 =

Une solution : $7 + (4 + 75) \times 8$

611 =

Une solution : $4 + 7 + 8 \times 75$

159 =

Une solution : $75 + (4 + 8) \times 7$

94 =

Une solution : $4 + 8 + 75 + 7$ **La clé (Relatifs)**

valeur par défaut : false

ajoute la soustraction aux opérations disponibles.

\CompteBon[Relatifs,Graine=125]

9 4 75 5

695 =

716 =

-116 =

-370 =

644 =

<code>\CompteBon[Relatifs,Graine=125, Solution]</code>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> 9 4 75 5 </div>
	$695 = \square \square \square \square$ Une solution : $9 \times 75 + 4 \times 5$
	$716 = \square \square \square \square$ Une solution : $5 + (4 + 75) \times 9$
	$-116 = \square \square \square \square$ Une solution : $4 - 75 - 9 \times 5$
	$-370 = \square \square \square \square$ Une solution : $5 - (9 - 4) \times 75$
	$644 = \square \square \square \square$ Une solution : $5 - (4 - 75) \times 9$

Pour retrouver le jeu original, on utilisera la clé suivante. Dans ce cas, les cartes sont choisies parmi les vingt-quatre cartes officielles du jeu : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 4, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 25, 50, 75 et 100.

Cependant, seules les opérations +, - et \times sont utilisées pour construire ce jeu.

La clé (Original)	valeur par défaut : false
permet de retrouver le jeu original.	
La clé (Plaques)	valeur par défaut : 6
modifie le nombre de plaques disponibles. Si le nombre de plaques est supérieure à 5, alors le nombre cible est compris entre 100 et 999. Sinon, il est compris entre 0 et 999 (inclus).	

% Ici, le nombre cible est compris entre 100 et 999 (inclus).
`\CompteBon[Original]`

75 3 3 5 9 10

390

`\CompteBon[Original,Plaques=5]`

10 25 3 6 1

80

`\CompteBon[Original,Plaques=4]`

9 5 2 1

60

Les clés (Solution) et (Graine) sont également disponibles pour la clé (Original). À noter que la solution proposée utilise toutes les plaques disponibles.

`\CompteBon[Original,Plaques=5,Graine=10,
Solution]`

50 8 9 4 6

43

$$8 - 6 = 2$$

$$9 + 2 = 11$$

$$50 + 4 = 54$$

$$54 - 11 = 43$$

`\CompteBon[Original,Plaques=4,Graine=20,
Solution]`

4 3 8 6

50

$$4 \times 8 = 32$$

$$6 \times 3 = 18$$

$$32 + 18 = 50$$

84 Des barres de calculs



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \TeX ¹¹³.



Basée sur une idée glanée sur le site www.teacherspayteachers.com, la commande `\BarresCalculs`² permet de créer un jeu type « loop cards » (page 395) mais avec des calculs de différents types. Les barres découpées sont ensuite remis dans l'ordre par l'élève effectuant les calculs.

	Départ	$2 \times (3 + 5)$
16	V	$2 \times 3 + 5$
11	O	$-5 \times (3^2 - 1)$
-40	Y	$(5 + 3 \times 2) \div (5 + 5)$
1,1	A	$(5 \times 6 + 3) \times (2 \times (-1) + 5)$
99	G	$(25 + 3 \times 5) \div 4$
10	E	$-2 \times 5 + (-7) \times (-2)$
4	U	$-2 \times (5 + (-7)) \times (-2)$
-8	R	$(6 - 10) \times (2 \times (-5) + 8)$
8	S	$(-7 + 3) \times (7 - 2 \times (-3))$

Elle a la forme suivante :

```
\BarresCalculs[⟨clés⟩]{⟨liste des calculs⟩}{⟨mot clé⟩}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande ;
- `⟨liste des calculs⟩` indique le contenu de la carte ou des cartes ;
- `⟨mot clé⟩` indique le mot permettant la correction (ou l'auto-correction).

113. En effet, les calculs automatiques sont effectués de manière générale grâce au package `luacas`.

`\BarresCalculs{%`

`2*(3+5),%`
`2*3+5,%`
`-5*(3^2-1),%`
`(5+3*2)/(5+5),%`
`(5*6+3)*(2*(-1)+5),%`
`(25+3*5)/4,%`
`-2*5+(-7)*(-2),%`
`-2*(5+(-7))*(-2),%`
`(6-10)*(2*(-5)+8),%`
`(-7+3)*(7-2*(-3))%`

`}{%`

`*VOYAGEURS}`

	Départ	$2 \times (3 + 5)$
16	V	$2 \times 3 + 5$
11	O	$-5 \times (3^2 - 1)$
-40	Y	$(5 + 3 \times 2) \div (5 + 5)$
1,1	A	$(5 \times 6 + 3) \times (2 \times (-1) + 5)$
99	G	$(25 + 3 \times 5) \div 4$
10	E	$-2 \times 5 + (-7) \times (-2)$
4	U	$-2 \times (5 + (-7)) \times (-2)$
-8	R	$(6 - 10) \times (2 \times (-5) + 8)$
8	S	$(-7 + 3) \times (7 - 2 \times (-3))$

La clé (Literal)

valeur par défaut : false

indique que les calculs seront des calculs littéraux. La variable utilisée *obligatoirement* est x .

`\BarresCalculs[Litteral]{%`

`2*x+3*(x-3),%`
`2*x^2+3*x-5-(3*x^2+2*x-3),%`
`(x+2)^2-3,%`
`(5*x-1)(5*x+1),%`
`7+2*x*(x+3)-(5*x-2)%`

`}{%`

`*JEAN}`

	Départ	$2x + 3(x - 3)$
$5x - 9$	J	$2x^2 + 3x - 5 - (3x^2 + 2x - 3)$
$-x^2 + x - 2$	E	$(x + 2)^2 - 3$
$x^2 + 4x + 1$	A	$(5x - 1)(5x + 1)$
$25x^2 - 1$	N	$7 + 2x(x + 3) - (5x - 2)$

Parfois, les écritures de calculs sont complexes (fractions, décimaux...). On utilisera pour cela la clé suivante.

La clé (Perso)

valeur par défaut : false

indique que l'utilisateur va donner l'écriture mathématique à afficher.

Dans ce cas, `(liste des calculs)` aura la forme `c1$e1` où $c1$ est le calcul à effectuer, $e1$ l'écriture mathématique correcte du calcul.

La clé (Décimaux)

valeur par défaut : false

indique que les calculs *numériques* se feront avec des décimaux.

```

\BarresCalculs [Perso]{%
1/2+1/3$\frac{1}{2}+\frac{1}{3},%
1/4*1/3$\frac{1}{4}\times\frac{1}{3},%
1/4+1/3*1/2$\frac{1}{4}+\frac{1}{3}\times\frac{1}{2},%
1/4+(1/3)/(1/2)$\frac{1}{4}+\frac{1}{3}\div\frac{1}{2},%
(2+1/5)*(3-1/4)$\left(2+\frac{1}{5}\right)
\times\left(3-\frac{1}{4}\right)%
}{%
*FRAC}

```

	Départ	$\frac{1}{2} + \frac{1}{3}$
$\frac{5}{6}$	F	$\frac{1}{4} \times \frac{1}{3}$
$\frac{1}{12}$	R	$\frac{1}{4} + \frac{1}{3} \times \frac{1}{2}$
$\frac{5}{12}$	A	$\frac{1}{4} + \frac{1}{3} \div \frac{1}{2}$
$\frac{11}{12}$	C	$\left(2 + \frac{1}{5}\right) \times \left(3 - \frac{1}{4}\right)$

```

\BarresCalculs [Perso,Decimaux]{
1.2+3.5$\num{1.2}+\num{3.5},%
2.9+4.7$\num{2.9}+\num{4.7},%
2.9*3.5$\num{2.9}\times\num{3.5}%
}{*ABC}

```

	Départ	1,2 + 3,5
4,7	A	2,9 + 4,7
7,6	B	2,9 × 3,5

```

% Même si ce n'est plus au programme.
\BarresCalculs [Perso]{%
sqrt(27)+sqrt(48)$\sqrt{27}+\sqrt{48},%
sqrt(75)+sqrt(125)$\sqrt{75}+\sqrt{125},%
sqrt(25)+sqrt(36)$\sqrt{25}+\sqrt{36},%
sqrt(56.25)$\sqrt{\num{56.25}},%
sqrt(12)+sqrt(300)$\sqrt{12}+\sqrt{300}%
}{*ABCD}

```

	Départ	$\sqrt{27} + \sqrt{48}$
$7\sqrt{3}$	A	$\sqrt{75} + \sqrt{125}$
$5\sqrt{5} + 5\sqrt{3}$	B	$\sqrt{25} + \sqrt{36}$
11	C	$\sqrt{56,25}$
$\frac{15}{2}$	D	$\sqrt{12} + \sqrt{300}$

85 Enigme et aire



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \TeX .

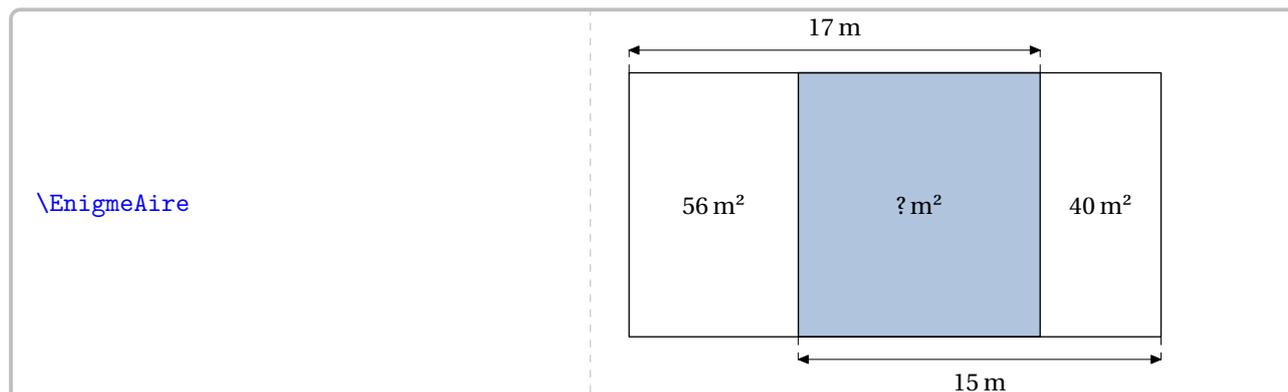


Elle permet la construction de problème de calculs d'aire (ou de longueur) avec des données aléatoires. Elle a la forme suivante :

```
\EnigmeAire [<clés>]
```

où

— <clés> constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.



Il existe plusieurs modèles d'énigme : de A (modèle par défaut) à F. Le choix se fait avec la clé suivante.

La clé (Modele)

valeur par défaut : A

modifie le modèle utilisé par l'énigme. On trouvera ces différents modèles à la page 455.

La clé (Etape)

valeur par défaut : 1

modifie, *uniquement pour le modèle D*, le nombre d'étapes utilisé pour la construction de l'énigme.

La clé (Echelle)

valeur par défaut : 7 mm

modifie l'unité de longueur utilisée pour dessiner les énigmes. Les proportions ne sont pas respectées dans le dessin créé.

La clé (Couleur)

valeur par défaut : LightSteelBlue

modifie la couleur utilisée pour remplir un des rectangles.

Enfin, on peut proposer la solution des énigmes.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution d'une énigme.

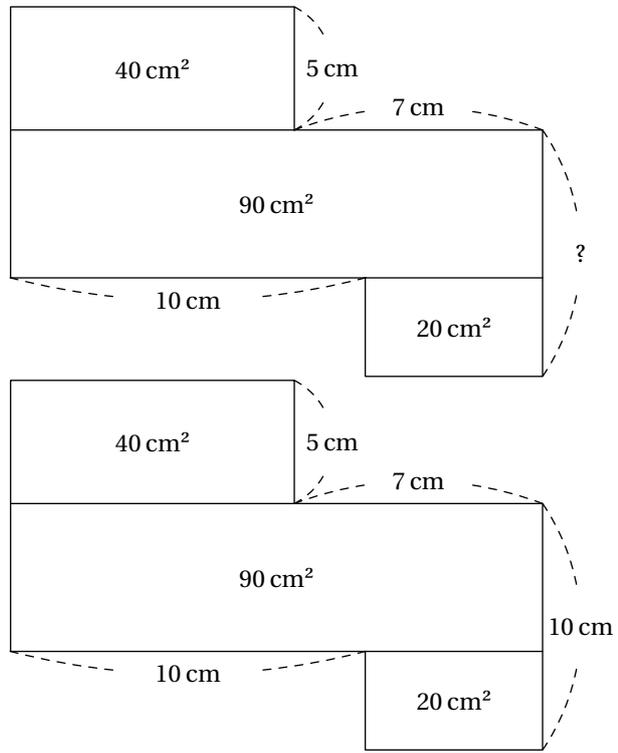
La clé (Graine)

valeur par défaut : -

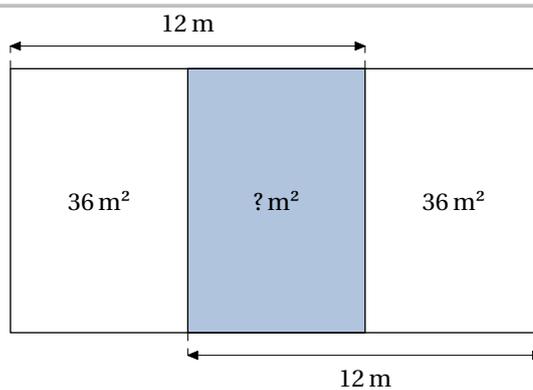
permet d'associer correctement une énigme et sa solution.

```
\EnigmeAire[%  
Modele=E,  
Graine=2.718]
```

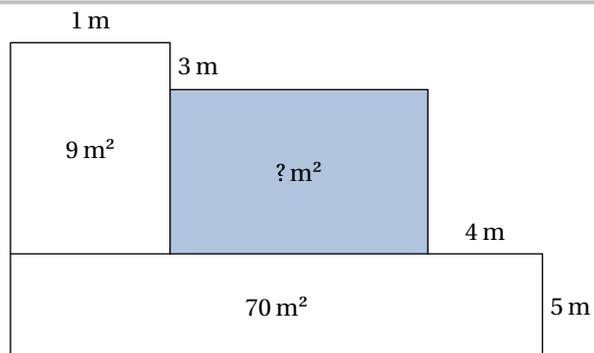
```
\EnigmeAire[%  
Modele=E,  
Graine=2.718,  
Solution]
```



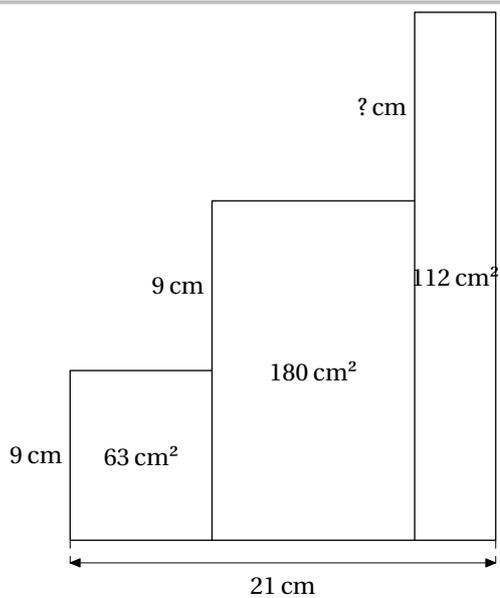
\EnigmeAire



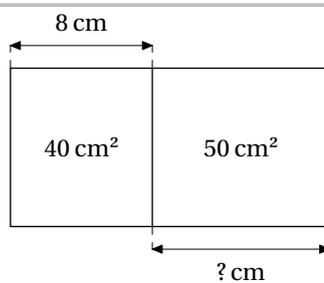
\EnigmeAire [Modele=B]



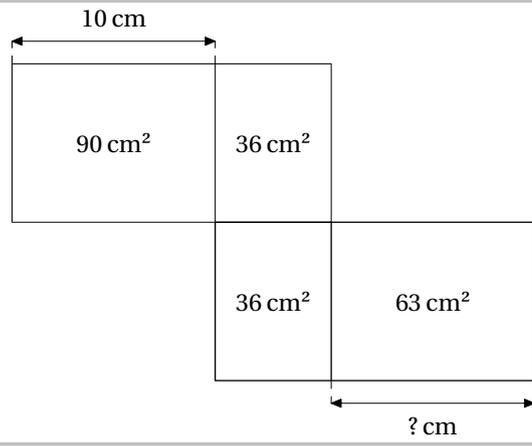
\EnigmeAire [Modele=C]



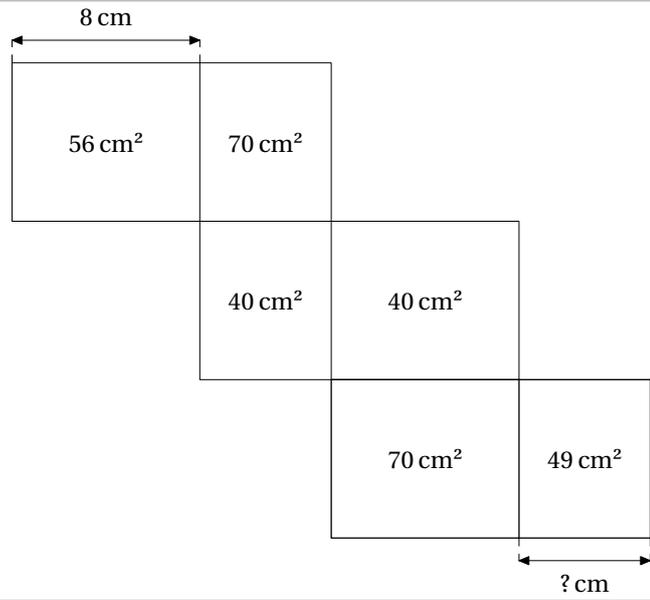
\EnigmeAire [Modele=D]



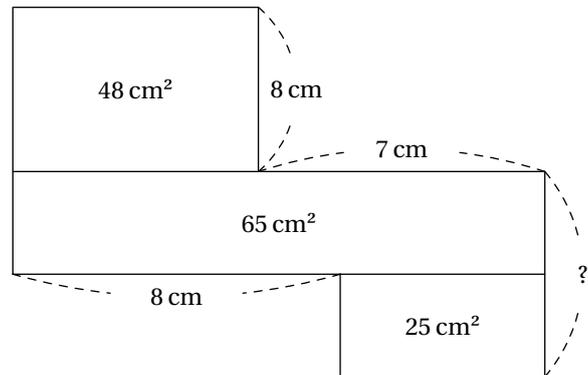
\EnigmeAire [Modele=D, Etape=2]



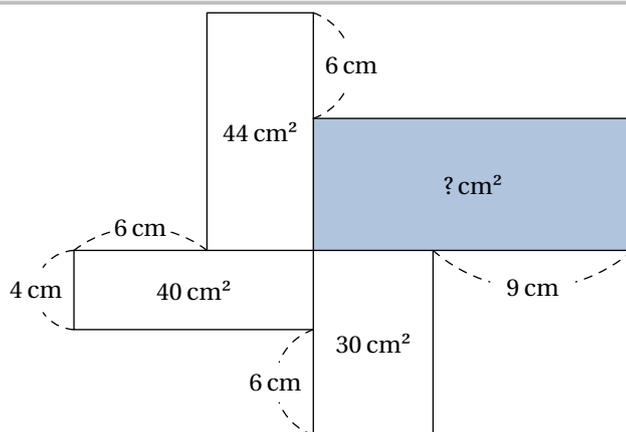
\EnigmeAire [Modele=D, Etape=3]



\EnigmeAire [Modele=E]



\EnigmeAire[Modele=F]



86 Tectonic

La commande ¹¹⁴ `\Tectonic` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :

		2
4		
		2

Elle a la forme suivante :

```
\Tectonic[⟨clés⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨description du jeu⟩ sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - chaque case de la grille est décrite;
 - pour cela, on utilise la syntaxe : type de filet/chiffre à afficher comme indice/chiffre de la case.

Pour chaque case, on indique :

- b pour tracer le filet du bas;
- l pour tracer le filet de gauche;
- lb (*dans cet ordre*) pour tracer les filet de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

```
\Tectonic[Taille=3]{%
  b//1,l//3,/2/2,%
  b/4/4,b//5,b//1,%
  //1,//3,/2/2%
}
```

		2
4		
		2

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (TLargeur)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de cases sur la largeur du plateau de jeu.

La clé (THauteur)

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de cases sur la hauteur du plateau de jeu.

La clé (Taille)

valeur par défaut : -

modifie le nombre de cases sur la largeur et la hauteur du plateau de jeu.

114. Sur une proposition de Nathalie DAVAL.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 25pt

modifie la largeur des cases du tableau.

```

\Tectonic [TLargeur=7,THauteur=9,
  Largeur=20pt]{%
/4/4,b//3,b//5,b//1,1//5,//1,1
 /4/4,%
b//2,1b//1,1//2,1b/3/3,b//4,b//2,1
 //3,%
//3,1b/4/4,//5,b//1,1//5,1//1,b//5
,%
b//1,b//2,1b//3,1//2,//3,1b//2,1
 //3,%
b/4/4,//5,//1,1b/4/4,b//1,1//4,1
 //1,%
//1,1b//3,b//2,1//3,1//2,//3,1b
 //2,%
//5,/4/4,1b//1,/5/5,1b//1,b//5,1b
 //1,%
b/2/2,b//3,1//2,1b//4,b//2,1
 //3,/4/4,%
//4,/5/5,//1,//3,1//1,/5/5,//2%
}

```

4						4
			3			
	4					
4			4			
	4		5			
2						4
	5				5	

On obtiendra la solution du plateau proposé par la clé suivante.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la totalité du tableau de jeu.

La clé (CouleurSolution)

modifie la couleur des chiffres manquants.

valeur par défaut : black

```

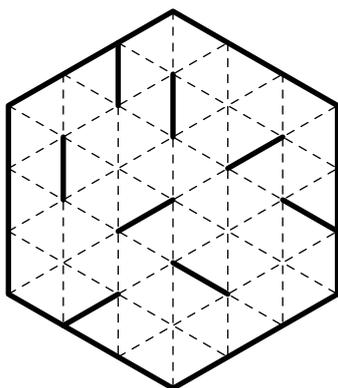
\Tectonic[TLargeur=7,THauteur=9,
  Largeur=20pt,Solution,
  CouleurSolution=blue]{%
/4/4,b//3,b//5,b//1,l//5,//1,l
/4/4,%
b//2,lb//1,l//2,lb/3/3,b//4,b//2,l
//3,%
//3,lb/4/4,//5,b//1,l//5,l//1,b//5
,%
b//1,b//2,lb//3,l//2,//3,lb//2,l
//3,%
b/4/4,//5,//1,lb/4/4,b//1,l//4,l
//1,%
//1,lb//3,b//2,l//3,l//2,//3,lb
//2,%
//5,/4/4,lb//1,/5/5,lb//1,b//5,lb
//1,%
b/2/2,b//3,l//2,lb//4,b//2,l
//3,/4/4,%
//4,/5/5,//1,//3,l//1,/5/5,//2%
}

```

4	3	5	1	5	1	4
2	1	2	3	4	2	3
3	4	5	1	5	1	5
1	2	3	2	3	2	3
4	5	1	4	1	4	1
1	3	2	3	2	3	2
5	4	1	5	1	5	1
2	3	2	4	2	3	4
4	5	1	3	1	5	2

87 Le jeu du calisson

La commande `\Calisson`¹¹⁵ permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique¹¹⁵ :



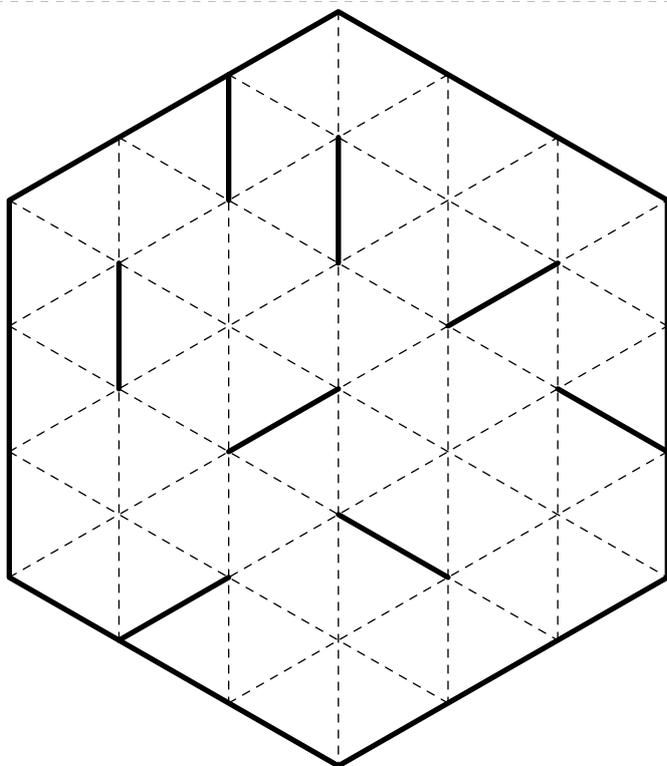
Elle a la forme suivante :

```
\Calisson[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu obtenu grâce à l'adresse internet des grilles.

```
%https://mathix.org/calisson/index.html?t=3&tab=
ftsfffftsfsftsfsfssfsfsfstfsssfssffftfsffsfffsfsfstfsfstsfsftfssffffstfsfs
\Calisson{ftsfffftsfsftsfsfssfsfsfstfsssfssffftfsffsfffsfsfstfsfstsfsftfssffffstfsfs}
```



¹¹⁵. D'après <https://mathix.org/calisson/blog/>. Jeu ô combien addictif. Je remercie Olivier LONGUET pour son autorisation à publication.

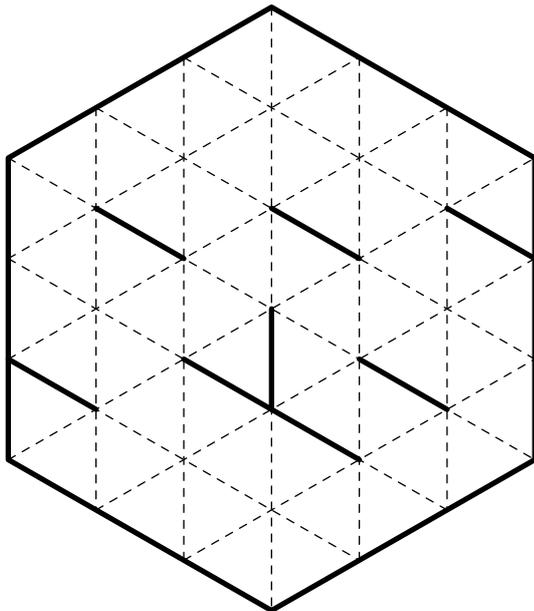
Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (Rayon)

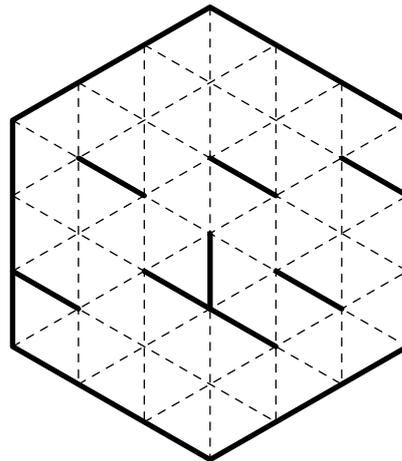
valeur par défaut : 5cm

modifie le rayon du cercle circonscrit au polygone servant de plateau de jeu.

```
\Calisson[Rayon=4cm]{%
fssffffffsfst%
ffffssfsttff%
tffsssfsfffs%
sfsfstfsstsss%
fsfftfstfsfs}
```



```
\Calisson[Rayon=3cm]{%
fssffffffsfst%
ffffssfsttff%
tffsssfsfffs%
sfsfstfsstsss%
fsfftfstfsfs}
```

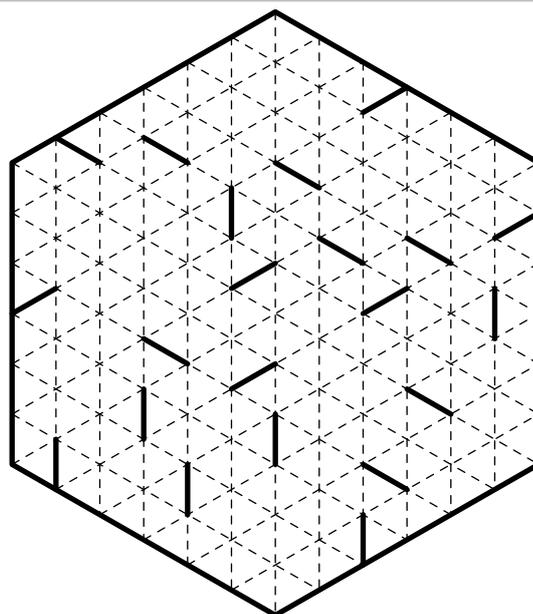


La clé (Taille)

valeur par défaut : 3

modifie l'arête du « cube support ».

```
\Calisson[Taille=6, Rayon=4cm]{%
ffffffffstffffffffsstfsff%
sffssfffsffsffsffsfftsf%
sffsffstfssfsffsfsfffs%
sfftsfffsstfssfsffsfsfs%
sfftfstffftffssfsffsft%
ssfftfssffsfffffffffffff%
fstffffffffffssfsfftsf%
sffssssffsfftsffsfsfs%
sftfftfstffftsfssfffsff%
sfsffsfffffffffstsffsff%
fsffssffsfffsstffsssf%
fftfsfff}
```



La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du jeu.

 **La clé (Couleur)**

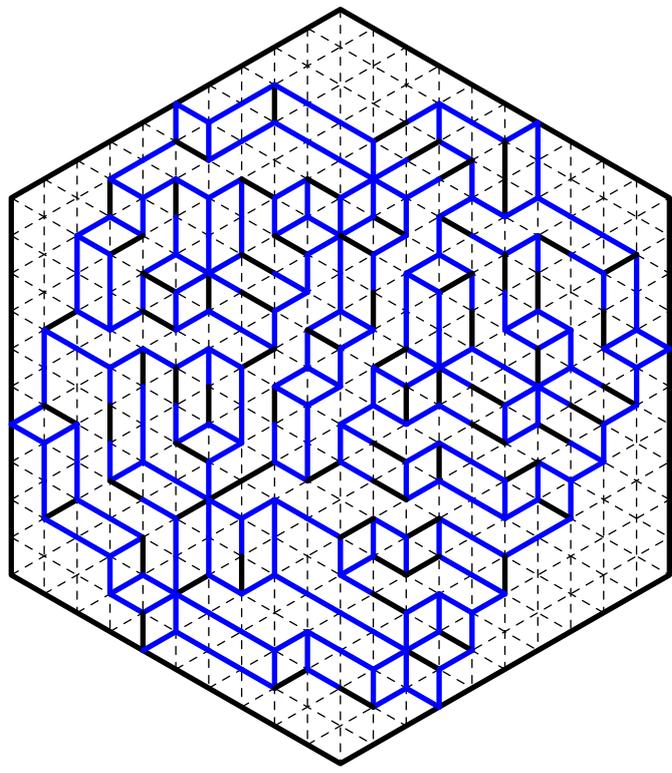
valeur par défaut : red

modifie la couleur du tracé des arêtes manquantes.

```

\Calisson[Taille=10,Solution,Couleur=blue]{%
ffffffffssffffffffffffstssfffsfsftsffftsffffffffssffssffffstsfssfsfss%
ffffffffsffsstfsffsftfffsffsffffffffsstfsffsffsfsfsfstfsftfsffssffssfftsfts%
tsfsfsftfffsfsffssfsfffsftsfsfffstsfssffsfffssstffsftfssffs%
ffsftstfffsftffsffsffsffsffsffssfsftsfsfsfsfftsfsfttfsffsffsffsffsffsf%
ffsffsffsffsfffsfsftfstfftsfsstffsffftfffsffssfsffsffsffsffsffsffsffftt%
fssstffsffsffsfffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffs%
sffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffs%
sfsfftsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsff%
ftfsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffs%
fssffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffs%
sffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsff%
tffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsffsff}

```



88 Puzzle Pyramide

La commande ¹¹⁶ `\PuzzlePyramide` permet d'obtenir une version plus générale, plus complète de la commande `\PyramideNombre` (page 188). Un exemple complet est donné à partir de la page 466.

Elle a la forme suivante :

```
\PuzzlePyramide[⟨clé⟩]{⟨c1$c2$...⟩}
```

où

- `⟨c1és⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨c1$c2$...⟩` sont les questions données dans l'ordre de remplissage de la solution.

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (Etages)	valeur par défaut : 4
modifie le nombre d'étages ¹¹⁷ de la pyramide.	
La clé (Largeur)	valeur par défaut : 40pt
modifie la largeur des cases du plateau et des questions.	
La clé (NbLignes)	valeur par défaut : 7
modifie le nombre de lignes composant chacune des cases du jeu.	
La clé (Solution)	valeur par défaut : false
affiche la solution du plateau de jeu.	
 La clé (Graine)	valeur par défaut : -
fixe la graine de l'aléatoire pour permettre une bonne association entre le plateau de jeu et les énoncés des questions.	
La clé (Questions)	valeur par défaut : false
affiche la grille avec les questions rangées par ordre alphabétique.	

116. D'après <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Multiplying-Binomials-Pyramid-Sum-Puzzle-2697310>.

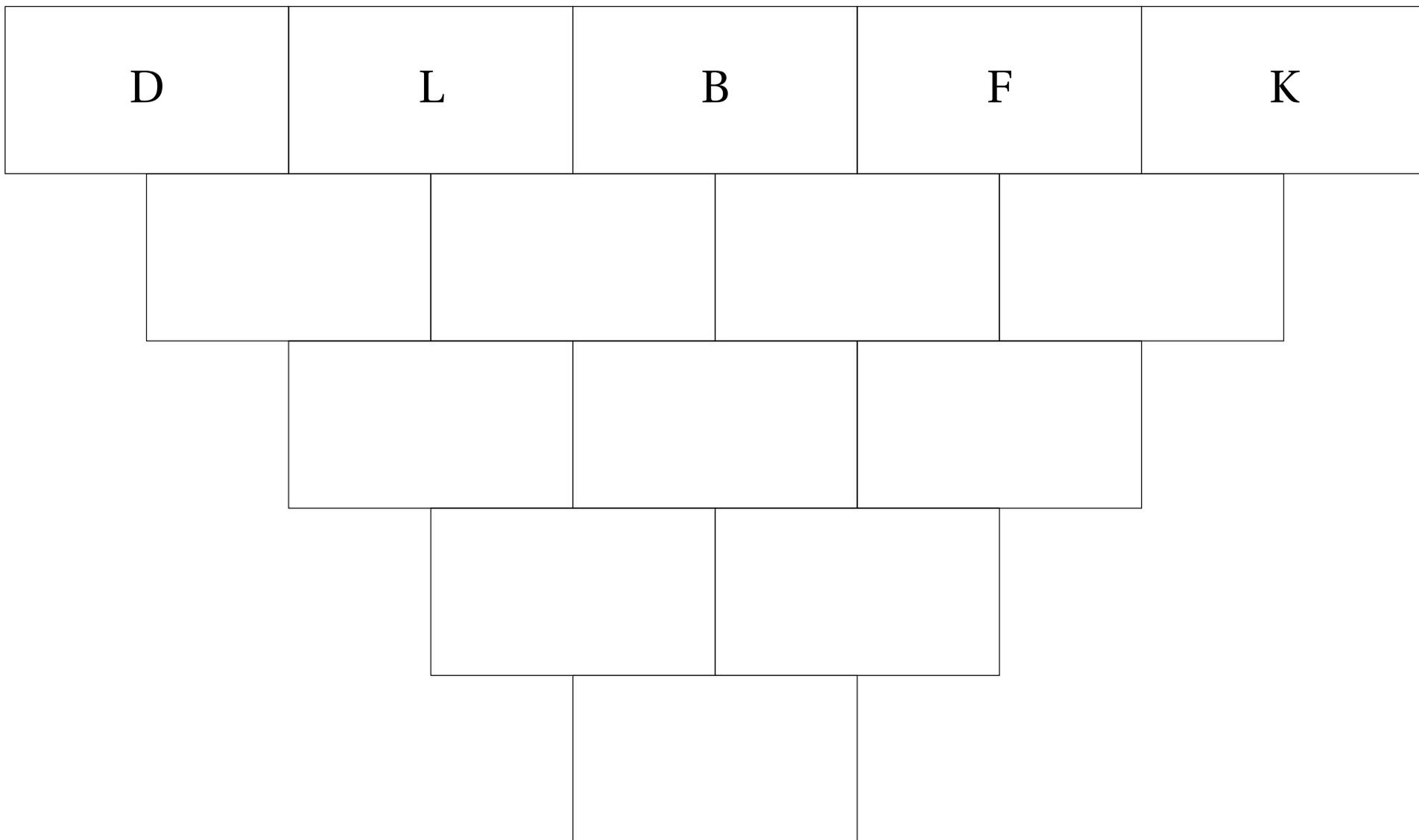
117. Dans la pratique, 4 ou 5 étages semblent suffisants.

```

% Code du jeu proposé aux pages suivantes.
\begin{center}
  Puzzle Pyramide : {\bfseries\Huge Plateau de jeu}
\end{center}
\PuzzlePyramide[Plateau,Graine=2718,Etages=5,Largeur=60pt]{%
  $(x+7)(2x-1)$%
  $$$(x-5)(x-2)$%
  $$$(x-5)(x+3)$%
  $$$(1-4x)(x+3)$
  $$$(3x+5)(2x+3)$
  $$3(x+1)^2$
  $$$(2x+1)(x-5)$
  $$(-3-x)(3x+4)$
  $$2(x+1)(x+9)-12x$
  $$$(3x-2)(4x+1)-(7x^2-2x)$
  $$(-x-20)(x+2)+23$
  $$-(x+6)(x-1)$
  $$$(2x+3)(2x-3)-(25x+10)$
  $$(-9-2x)(x+2)-14x+7$
  $$2(x-17)(x+1)-4(5x-1)$
}
\clearpage
\begin{center}
  Puzzle Pyramide : {\bfseries\Huge Double distributivité}
\end{center}
Sur ton cahier, simplifie chacune des expressions ci-dessous. \Ecris la forme simplifiée dans le cadre situé
sous chaque expression. \Une fois les calculs faits, découpe chaque case et colle les expressions
\PuzzlePyramideLettres{} sur la ligne supérieure du plateau de jeu. Place ensuite les expressions
restantes de telle façon que la forme simplifiée de chaque expression soit égale à la somme des
expressions situées directement au dessus.
\begin{center}
  \PuzzlePyramide[Questions,Graine=2718,Etages=5,Largeur=60pt]{%
    $(x+7)(2x-1)$%
    $$$(x-5)(x-2)$%
    $$$(x-5)(x+3)$%
    ...% raccourci pour les besoins de la documentation.
    $$(-9-2x)(x+2)-14x+7$
    $$2(x-17)(x+1)-4(5x-1)$
  }
\end{center}
\clearpage
\begin{center}
  Puzzle Pyramide : {\bfseries\Huge Solution du jeu}
\end{center}
\PuzzlePyramide[Plateau,Graine=2718,Etages=5,Largeur=60pt,Solution]{%
  $(x+7)(2x-1)$%
  $$$(x-5)(x-2)$%
  $$$(x-5)(x+3)$%
  ...% raccourci pour les besoins de la documentation.
  $$(-9-2x)(x+2)-14x+7$
  $$2(x-17)(x+1)-4(5x-1)$
}
\end{center}

```

Puzzle Pyramide : **Plateau de jeu**



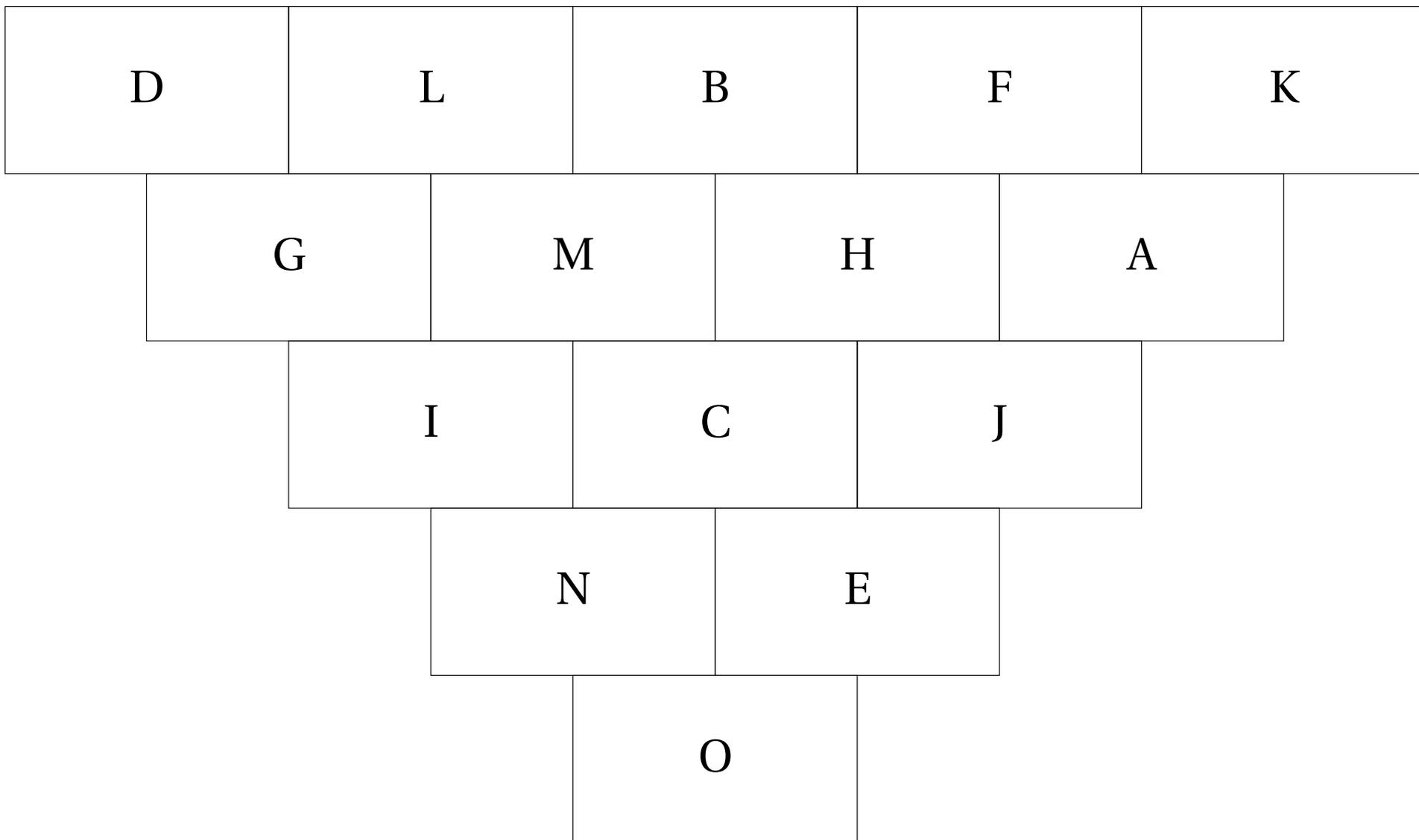
Puzzle Pyramide : **Double distributivité**

Sur ton cahier, simplifie chacune des expressions ci-dessous. Écris la forme simplifiée dans le cadre situé sous chaque expression.

Une fois les calculs faits, découpe chaque case et colle les expressions D, L, B, F et K sur la ligne supérieure du plateau de jeu. Place ensuite les expressions restantes de telle façon que la forme simplifiée de chaque expression soit égale à la somme des expressions situées directement au dessus.

<p>A</p> $2(x+1)(x+9) - 12x$ <input type="text"/>	<p>B</p> $(x-5)(x+3)$ <input type="text"/>	<p>C</p> $(-x-20)(x+2) + 23$ <input type="text"/>	<p>D</p> $(x+7)(2x-1)$ <input type="text"/>	<p>E</p> $(-9-2x)(x+2) - 14x + 7$ <input type="text"/>
<p>F</p> $(1-4x)(x+3)$ <input type="text"/>	<p>G</p> $3(x+1)^2$ <input type="text"/>	<p>H</p> $(-3-x)(3x+4)$ <input type="text"/>	<p>I</p> $(3x-2)(4x+1) - (7x^2-2x)$ <input type="text"/>	<p>J</p> $-(x+6)(x-1)$ <input type="text"/>
<p>K</p> $(3x+5)(2x+3)$ <input type="text"/>	<p>L</p> $(x-5)(x-2)$ <input type="text"/>	<p>M</p> $(2x+1)(x-5)$ <input type="text"/>	<p>N</p> $(2x+3)(2x-3) - (25x+10)$ <input type="text"/>	<p>O</p> $2(x-17)(x+1) - 4(5x-1)$ <input type="text"/>

Puzzle Pyramide : **Solution du jeu**



89 Message Caché

La commande ¹¹⁸ `\MessageCache` permet d'obtenir un jeu tel que celui donné à partir de la page 471.

Elle a la forme suivante :

```
\MessageCache [⟨clé⟩] {⟨q1/r1§q2/r2§...⟩} {⟨message⟩}
```

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨q1/r1§q2/r2§...⟩ sont les questions et les réponses données dans l'ordre de remplissage de la solution;
- ⟨message⟩ est le message à cacher.

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

La clé (TLargeur)	valeur par défaut : 5
modifie le nombre de colonnes du plateau de jeu.	
La clé (THauteur)	valeur par défaut : 3
modifie le nombre de lignes du plateau de jeu.	
La clé (Largeur)	valeur par défaut : 120pt
modifie la largeur des cases du plateau et des questions.	
La clé (Hauteur)	valeur par défaut : 70pt
modifie la hauteur des cases du plateau et des questions.	
La clé (Plateau)	valeur par défaut : false
affiche la grille avec les questions.	

118. D'après <http://www.commoncorematerial.com/2018/01/two-step-equations-hidden-message.html>.

```

% Code du jeu proposé aux pages suivantes.
\begin{center}
  Message caché : {\bfseries\Huge Plateau de jeu}
\end{center}
\MessageCache[Plateau]{%
  $$2x+5=13$/x=4$
  $$-4x-3=5$/x=-2$
  $$\dfrac{x}{3}+6=5$/x=-3$
  $$-4x+4=0$/x=1$
  $$\dfrac{x}{2}-6=5$/x=22$
  $$7x+1=-6$/x=-1$
  $$-(x+1)=5$/x=-6$
  $$-4x-1=-3$/x=\dfrac{1}{2}$
  $$-9x-1=-19$/x=2$
  $$-\dfrac{x}{4}+2=3$/x=-4$
  $$2(x-8)=0$/x=8$
  $$-\dfrac{x}{2}+4=12$/x=-16$
}{MATH IS COOL}
\clearpage
\begin{center}
  Puzzle Pyramide : {\bfseries\Huge Plateau des questions}
\end{center}
% Ce plateau doit être découpé par l'enseignant. Il fournit ensuite les différentes cartes aux élèves.
% Ils résolvent les questions posées.
% Ensuite, l'enseignant distribue le plateau de jeu. Les élèves vérifient ainsi leur travail.
\MessageCache[]{%
  $$2x+5=13$/x=4$
  $$-4x-3=5$/x=-2$
  $$\dfrac{x}{3}+6=5$/x=-3$
  $$-4x+4=0$/x=1$
  $$\dfrac{x}{2}-6=5$/x=22$
  $$7x+1=-6$/x=-1$
  $$-(x+1)=5$/x=-6$
  $$-4x-1=-3$/x=\dfrac{1}{2}$
  $$-9x-1=-19$/x=2$
  $$-\dfrac{x}{4}+2=3$/x=-4$
  $$2(x-8)=0$/x=8$
  $$-\dfrac{x}{2}+4=12$/x=-16$
}{MATH IS COOL}

```

Message caché : **Plateau de jeu**

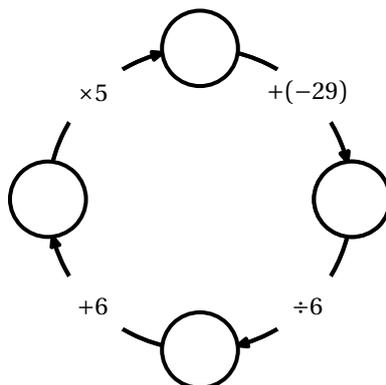
$x = 4$	$x = -2$	$x = -3$	$x = 1$	$x = 22$
$x = 1$	$x = 22$	$x = -1$	$x = -6$	$x = \frac{1}{2}$
$x = -6$	$x = \frac{1}{2}$	$x = 2$	$x = -4$	$x = 8$

Puzzle Pyramide : **Plateau des questions**

$2x + 5 = 13$	$-4x - 3 = 5$	$\frac{x}{3} + 6 = 5$	$-4x + 4 = 0$	$\frac{x}{2} - 6 = 5$
M	A	T	H	
$-4x + 4 = 0$	$\frac{x}{2} - 6 = 5$	$7x + 1 = -6$	$-(x + 1) = 5$	$-4x - 1 = -3$
	I	S		
$-(x + 1) = 5$	$-4x - 1 = -3$	$-9x - 1 = -19$	$-\frac{x}{4} + 2 = 3$	$2(x - 8) = 0$
C	O	O	L	

90 Ronde infernale

La commande `\RondeInfernale` permet d'afficher un jeu tel que celui ci-dessous : il faut trouver un des nombres manquants pour que la ronde de calculs soit vraie.



Elle a la forme suivante :

`\RondeInfernale` [`<clés>`]

où

— `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

`\RondeInfernale` []

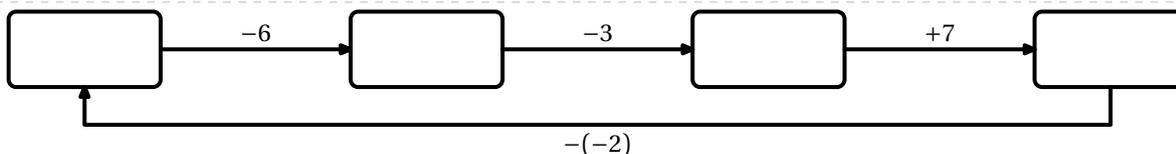
- Tous les nombres utilisés sont des nombres entiers.
- Les choix du nombre initial, des opérations et des nombres intervenants dans les opérations sont aléatoires.

La clé (Rectangle)

valeur par défaut : false

modifie, lorsqu'elle est positionnée à true, la présentation de la ronde.

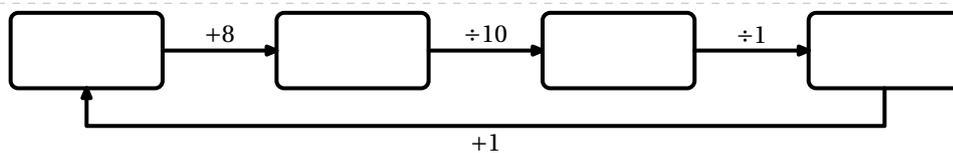
`\RondeInfernale` [Rectangle]



La clé (Rayon)

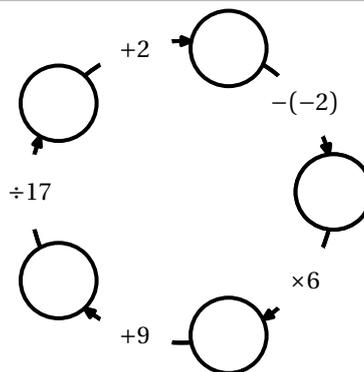
valeur par défaut : 2.5cm

modifie le rayon du cercle ou, dans la représentation rectangulaire, l'écart entre deux « boites » consécutives.

`\RondeInfernale [Rectangle, Rayon=1.5cm]`**La clé (Etapes)**

valeur par défaut : 4

modifie le nombre d'étapes de la ronde.

`\RondeInfernale [Etapes=5, Rayon=2cm]`

Même si le nombre d'étapes peut être *quelconque*, augmenter le nombre d'étapes de manière trop importante peut :

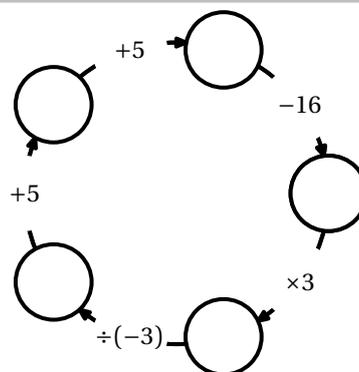
- être pédagogiquement inintéressant et démotivant;
- être source de dépassement de limite de calculs.

Par défaut, le nombre initial est un entier choisi entre 2 et 9. On peut choisir d'utiliser la clé suivante.

La clé (Relatifs)

valeur par défaut : false

permet de choisir, lorsqu'elle est positionnée à true, le nombre initial comme étant un entier de l'intervalle $[-10; 10]$.

`\RondeInfernale [Relatifs, Etapes=5, Rayon=2cm]`

On peut afficher le nombre initial.

La clé (Vide)	valeur par défaut : true
affiche, lorsqu'elle est positionnée à false, le nombre initialement choisi.	

```
\RondeInfernale[Vide=false, Rayon=2cm]
```

Pour des besoins spécifiques ou un cas particulier, on utilisera les clés suivantes qui sont *indissociables*.

La clé (Cle)	valeur par défaut : -
modifie la valeur initiale.	

La clé (ListeOperations)	valeur par défaut : -
modifie la liste des opérations.	

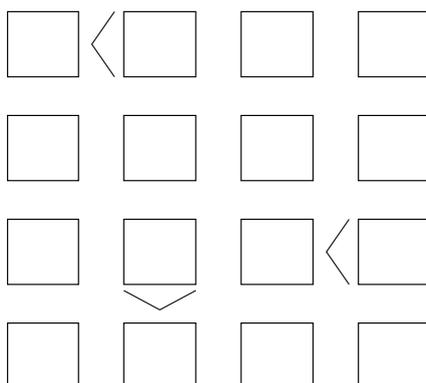
La clé (ListeNombres)	valeur par défaut : -
modifie la liste des nombres liés aux opérations choisies.	

```
% Noter l'écriture de la valeur de Cle
\RondeInfernale[Rectangle,ListeOperations={+,*,+},ListeNombres={1,3,7},Cle="-5",
Rayon=4cm]
```

```
% Noter l'écriture de la valeur de Cle
\RondeInfernale[Etapes=3,ListeOperations={*,-,*},ListeNombres={4,1,3},Rayon=2cm,
Cle="\noexpand\frac{3}{11}"]
```

91 Le Futoshiki

La commande `\Futoshiki` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :



Elle a la forme suivante :

`\Futoshiki` [`<clé>`] {`<description du jeu>`}

où

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `<description du jeu>` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu sous la forme `contenu de la case, indice éventuel avec`
 - `contenu de la case` décrit le contenu de la case et son affichage;
 - `indice éventuel` constitue une description des indices de la grille

```

\Futoshiki{
  3,,5,,1,<,*2,,4,\\%
  1,<,2,<,3,,4,,5,\\%
  *4,,1,,5,,3,<v,2,\\%
  2,,*3,A,4,,5,>A,1,\\%
  5,>,4,,2,,1,,3,%
}

```

L'écriture du contenu des cases peut se faire :

- sous la forme 2 pour obtenir pour n'être affiché que lorsque la grille est solutionnée;
- sous la forme *2 pour obtenir pour afficher le contenu comme indice de départ;
- sous la forme !2 pour obtenir afin d'afficher le contenu comme étape du raisonnement.

Pour écrire les symboles « supérieur », les notations sont les suivantes :

- > et <
- v et A,
- >v, >A, <v et <A.

! Il ne faut décrire que les éventuels symboles situés à droite et au dessus d'une case donnée. **!**

On observera les cases marquées en couleur sur l'exemple farfêlu ci-dessous. Cela permettra de mieux appréhender ces symboles.

<pre> \Futoshiki{% !1,>,2,,!3,<,4,,5,\% 2,,!3,v,4,,!5,A,1,\% 3,,4,,5,,1,,2,\% !4,>v,5,,!1,>A,2,,3,\% 5,,!1,<v,2,,!3,<A,4,% } </pre>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: yellow;">1</td><td>></td><td></td><td style="background-color: yellow;">3</td><td><</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td style="background-color: yellow;">3</td><td></td><td style="background-color: yellow;">5</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: yellow;">4</td><td>></td><td></td><td style="background-color: yellow;">1</td><td>></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td style="background-color: yellow;">1</td><td><</td><td></td><td style="background-color: yellow;">3</td><td><</td> </tr> </table>	1	>		3	<												3		5																	4	>		1	>												1	<		3	<
1	>		3	<																																																					
		3		5																																																					
4	>		1	>																																																					
		1	<		3	<																																																			

La clé (Largeur)	valeur par défaut : 15pt
modifie la largeur des cases du jeu.	

La clé (Solution)	valeur par défaut : false
affiche la totalité du tableau de jeu.	

<input type="checkbox"/> La clé (CouleurSolution) modifie la couleur dans laquelle la solution est indiquée.	valeur par défaut : Black
--	---------------------------

<pre> \Futoshiki [Solution,CouleurSolution= Blue]{% 3,,5,,1,<,*2,,4,\% 1,<,2,<,3,,4,,5,\% *4,,1,,5,,3,<v,2,\% 2,,*3,A,4,,5,>A,1,\% 5,>,4,,2,,1,,3,% } </pre>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="color: blue;">3</td><td></td><td style="color: blue;">5</td><td></td><td style="color: blue;">1</td><td><</td><td style="color: blue;">2</td><td></td><td style="color: blue;">4</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="color: blue;">1</td><td><</td><td style="color: blue;">2</td><td><</td><td style="color: blue;">3</td><td></td><td style="color: blue;">4</td><td></td><td style="color: blue;">5</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="color: blue;">4</td><td></td><td style="color: blue;">1</td><td></td><td style="color: blue;">5</td><td></td><td style="color: blue;">3</td><td><</td><td style="color: blue;">2</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="color: blue;">2</td><td></td><td style="color: blue;">3</td><td></td><td style="color: blue;">4</td><td></td><td style="color: blue;">5</td><td>></td><td style="color: blue;">1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="color: blue;">5</td><td>></td><td style="color: blue;">4</td><td></td><td style="color: blue;">2</td><td></td><td style="color: blue;">1</td><td></td><td style="color: blue;">3</td> </tr> </table>	3		5		1	<	2		4										1	<	2	<	3		4		5																			4		1		5		3	<	2																			2		3		4		5	>	1																			5	>	4		2		1		3
3		5		1	<	2		4																																																																																																					
1	<	2	<	3		4		5																																																																																																					
4		1		5		3	<	2																																																																																																					
2		3		4		5	>	1																																																																																																					
5	>	4		2		1		3																																																																																																					

La clé (CouleurCase)

valeur par défaut : Cornsilk

modifie la couleur des cases utilisées comme étapes de raisonnement.

La clé (StyleTexte)

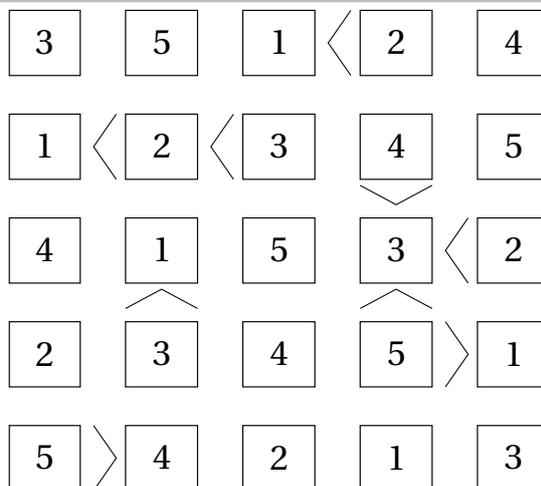
valeur par défaut : -

modifie le style des chiffres des cases.

```

\begin{center}
\Futoshiki[Solution,StyleTexte=
\Large]{%
3,,5,,1,<,*2,,4,\%
1,<,2,<,3,,4,,5,\%
*4,,1,,5,,3,<v,2,\%
2,,*3,A,4,,5,>A,1,\%
5,>,4,,2,,1,,3,%
}
\end{center}

```



92 Garam

La commande `\Garam` permet de construire un jeu tel que celui-ci :

	+	1	=			+	3	=
+			+		÷			×
6			×	1	=			2
=			=			=		=
1			1			1		1
2	×		=	4		4	-	=
								0
	+					×		
	5					1		
	=					=		
+			=	9		+		=
+			+		×			×
9			-	1	=			
=			=			=		=
			1			2		2
+	7		=			-	3	=
								1

Elle a la forme suivante :

`\Garam[⟨clés⟩]{c11/o11/011,c12/o12/012...$c21/o21/021,c22/o22/022..}`

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `c11,c12...` représentent des codes permettant la construction (ou non) du contenu des cases;
- `o11,o12...` représentent les symboles mathématiques situés à droite de chaque case;
- `011,012...` représentent les symboles mathématiques situés au bas de chaque case.

La clé (Taille)

valeur par défaut : 7

modifie le nombre de colonnes du « garam ».

Pour l'affichage (ou non) des cases, on utilisera :

- `*` pour une case noire;
- `!1/-/=` pour une case avec le chiffre 1 non affiché et les symboles `-` et `=`;
- `5/x/:/` pour une case avec le chiffre 5 et les symboles `×` et `÷`.

 Ces codes s'auto-excluent. 

`\Garam{%`

```
!9/-/+,3/=/,!6//x,*,!9/-/+,4/=/,!5//x
§9//=,*,!8+/=,1/=/,!9//=,*,2//=
§!1//,*,4//,*,1//,*,1//
§!8-/-,0/=+/+,8//,*,!8-/-,!8/=-,0//
§*,1//=,*,*,*,3//=,*
§!4-/x,!1/=/,!3//x,*,7/-/+,!5/=/,!2//x
§!7//=,*,!9/-/=,6/=/,!3//=,*,6//=
§!2//,*,2//,*,1//,*,1//
§!8-/-,1/=/,7//,*,0/+/,2/=/,!2//
```

`}`

-	3	=			-	4	=	
+		x		+		x		
9			+	1	=		2	
=		=	4		=	1	1	
-	0	=	8		-		0	
	+				-			
	1				3			
=		=		=		=		
-		=		7	-		=	
x		x		+		x		
			-	6	=		6	
=		=	2		=	1	1	
-	1	=	7		0	+	2	=

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 15pt

modifie la largeur des colonnes du « Garam ».

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du « Garam ».

 **La clé (CouleurSolution)**

valeur par défaut : Black

modifie la couleur d'affichage des nombres manquants dans la grille de jeu.

`\Garam[Solution,CouleurSolution=Crimson]{`

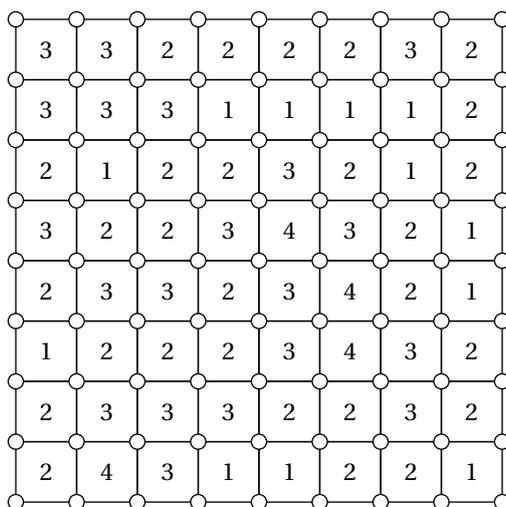
```
%
!9/-/+,3/=/,!6//x,*,!9/-/+,4/=/,!5//x
§9//=,*,!8+/=,1/=/,!9//=,*,2//=
§!1//,*,4//,*,1//,*,1//
§!8-/-,0/=+/+,8//,*,!8-/-,!8/=-,0//
§*,1//=,*,*,*,3//=,*
§!4-/x,!1/=/,!3//x,*,7/-/+,!5/=/,!2//x
§!7//=,*,!9/-/=,6/=/,!3//=,*,6//=
§!2//,*,2//,*,1//,*,1//
§!8-/-,1/=/,7//,*,0/+/,2/=/,!2//
```

`}`

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

93 SquarO

La commande `\SquarO` permet de construire un jeu tel que celui-ci :



Elle a la forme suivante :

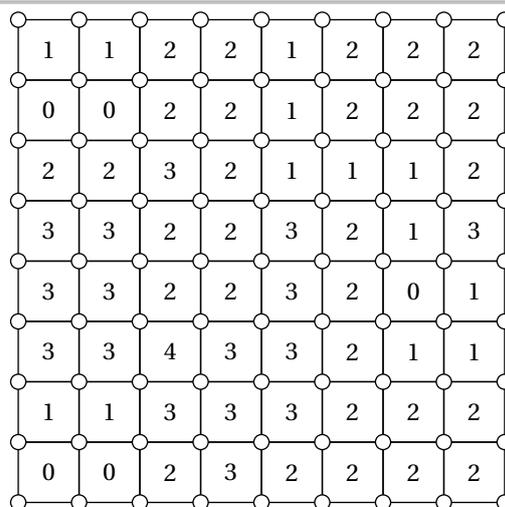
```
\SquarO[⟨clés⟩]
```

où

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

```
% Chaque case contient
% le nombre de disques noircis
% aux sommets de cette case.
```

```
\SquarO
```



La clé (Longueur)

valeur par défaut : 8

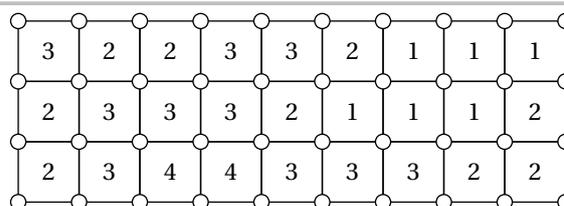
modifie le nombre de colonnes du « SquarO ».

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 8

modifie le nombre de lignes du « SquarO ».

```
\SquarO[Longueur=9,Largeur=3]
```



La clé (Echelle)

valeur par défaut : 8 mm

modifie la longueur des côtés des cases du « SquarO ».

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du « SquarO ».

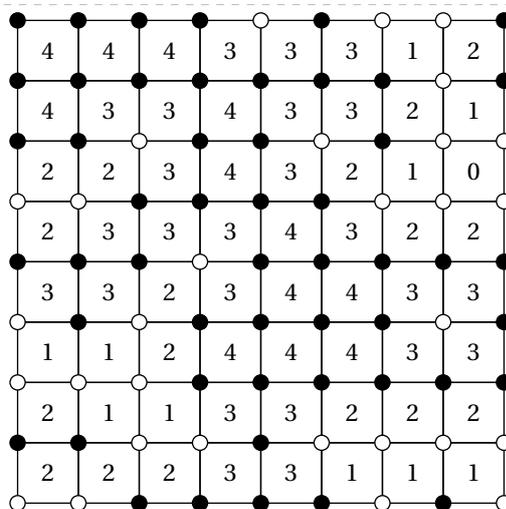
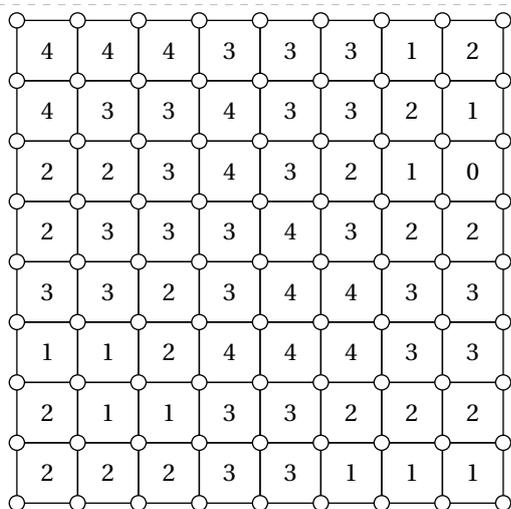
 **La clé (Graine)**

valeur par défaut : -

permet d'associer *finement* un jeu et sa solution.

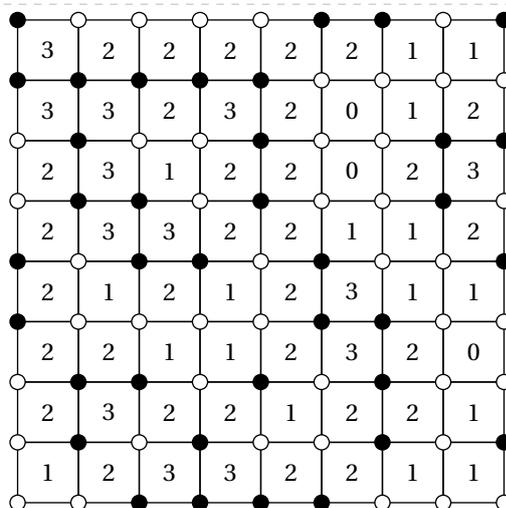
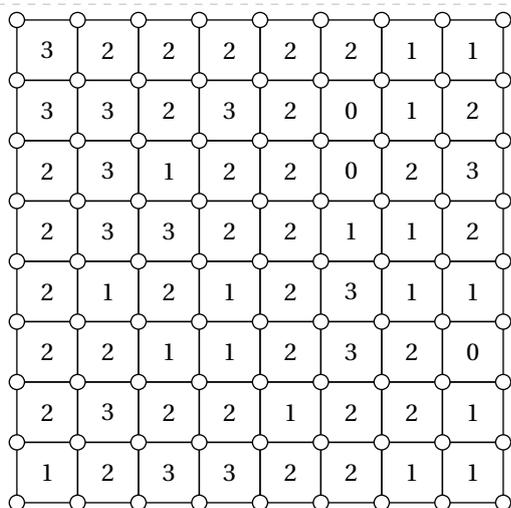
```
\begin{multicols}{2}
  \SquarO[Graine=1]

  \SquarO[Graine=1,Solution]
\end{multicols}
```



```
\begin{multicols}{2}
  \SquarO[Graine=2718]

  \SquarO[Graine=2718,Solution]
\end{multicols}
```



94 Grades



Cette commande est uniquement disponible avec Lua^{TEX}.



La commande `\Grades` permet de construire un jeu tel que celui-ci :

	4	0	3	2	2	3	1	3	1	
4										31
0										0
5										17
0										0
2										11
1										7
3										12
0										0
4										21
	26	0	14	15	6	15	5	15	3	

Elle a la forme suivante :

`\Grades`[(clés)]

où

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

<pre> % Les nombres sur le haut et % la gauche du plateau indiquent % le nombre de chiffres dans % la colonne (la ligne) correspondante. % Les nombres sur le bas et % la droite du plateau indiquent % la somme des chiffres contenus % dans la colonne (la ligne) % correspondante. \Grades </pre>	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>3</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</td> </tr> <tr> <td></td> <td>14</td> <td>0</td> <td>12</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>14</td> <td>9</td> <td>12</td> <td>9</td> <td></td> </tr> </table>		3	0	3	1	2	2	1	2	2		3										15	1										5	2										12	2										11	1										3	2										8	1										8	1										1	3										20		14	0	12	6	7	14	9	12	9	
	3	0	3	1	2	2	1	2	2																																																																																																																	
3										15																																																																																																																
1										5																																																																																																																
2										12																																																																																																																
2										11																																																																																																																
1										3																																																																																																																
2										8																																																																																																																
1										8																																																																																																																
1										1																																																																																																																
3										20																																																																																																																
	14	0	12	6	7	14	9	12	9																																																																																																																	

La clé (Longueur)

valeur par défaut : 8

modifie le nombre de colonnes du plateau.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 8

modifie le nombre de lignes du plateau.

\Grades [Longueur=5, Largeur=9]

	1	3	2	1	3	
1						2
0						0
2						5
0						0
3						22
0						0
2						10
0						0
2						12
	9	12	14	4	12	

La clé (Echelle)

valeur par défaut : 8 mm

modifie la longueur des côtés des cases.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du « Grades ».

 **La clé (Graine)**

valeur par défaut : -

permet d'associer un jeu et sa solution.

```

\begin{multicols}{2}
  \Grades[Graine=18]

  \Grades[Graine=18,Solution]
\end{multicols}

```

	2	2	2	3	1	1	2	1	3	
4										194
0										0 0
4										184
0										0 0
2										6 2
2										182
1										3 1
2										112
2										122
	4	8	10	10	5	9	8	8	25	

	2	2	2	3	1	1	2	1	3	
		6		3			3		7	19
										0
	1		3				5		9	18
										0
		2		4						6
						9			9	18
				3						3
	3							8		11
			7		5					12
	4	8	10	10	5	9	8	8	25	

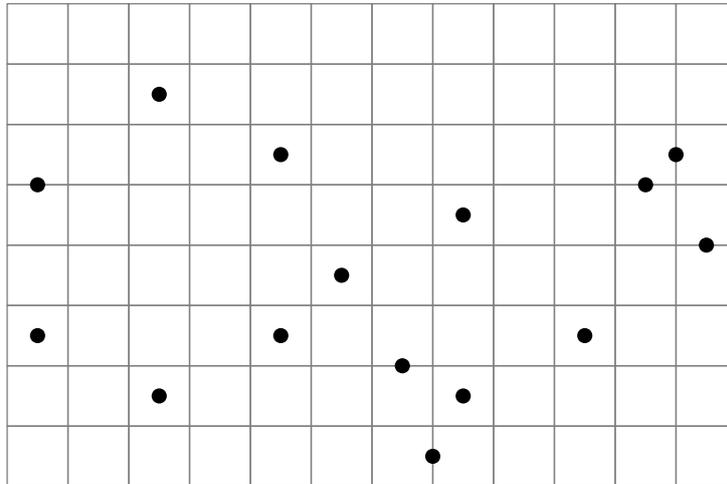
95 MidPoint



Cette commande est uniquement disponible avec Lua[®]TeX.



La commande `\MidPoint` permet de construire un jeu ¹¹⁹ tel que celui-ci :

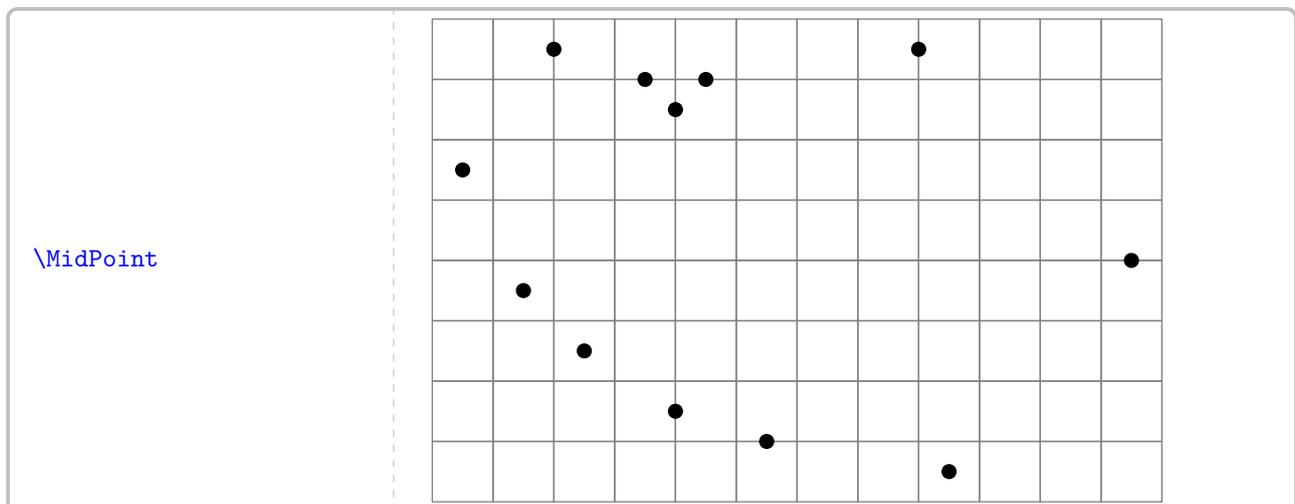


Elle a la forme suivante :

```
\MidPoint [⟨clés⟩]
```

où

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



On peut « gérer » le niveau de difficulté avec la clé suivante.

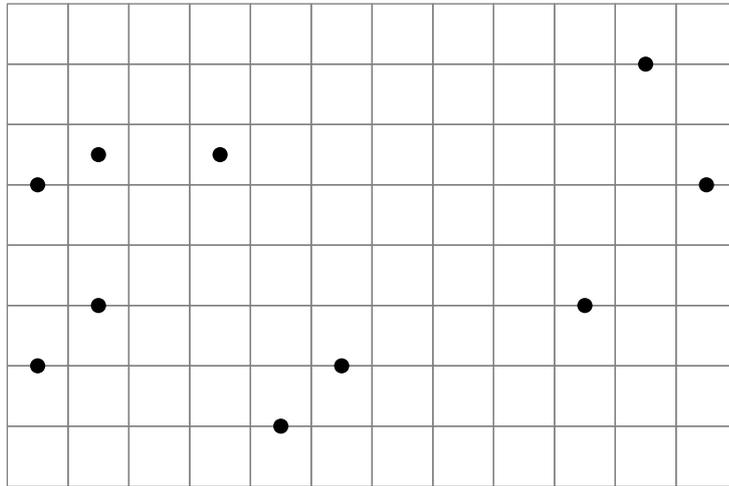
La clé (Hard)

valeur par défaut : false

modifie la difficulté du jeu en mode « Hard ».

119. https://www.nikoli.co.jp/en/puzzles/mid_loop/

`\MidPoint [Hard]`



La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du « MidPoint ».

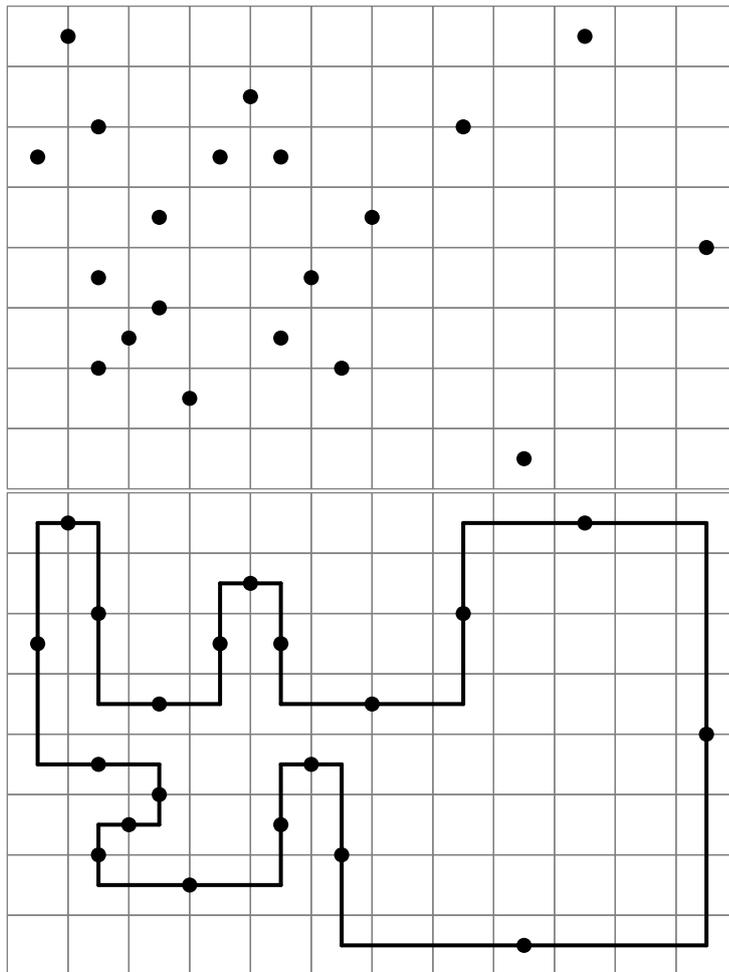
 **La clé (Graine)**

valeur par défaut :-

permet d'associer un jeu et sa solution.

`\MidPoint [Graine=18]`

`\MidPoint [Graine=18,
Solution]`



96 Kakurasu



Cette commande est uniquement disponible avec Lua[®]TeX.



La commande `\Kakurasu` permet de construire un jeu tel que celui-ci :

	15	15	15	7	12	16	
15							1
17							2
17							3
6							4
12							5
15							6
	1	2	3	4	5	6	

Elle a la forme suivante :

`\Kakurasu` [`<clés`]

où

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

				C_5		
	2	2	0	4	0	
5						1
$L_2 \rightarrow$ 3						2
5						3
	1	2	3	4	5	6

Les nombres sur le bas et la droite du plateau indiquent la valeur des cases noires lorsqu'elles sont placées dans la ligne ou la colonne correspondante. Les nombres sur le haut et la gauche du plateau indiquent la somme des nombres représentés par les cases noires sur la ligne ou la colonne correspondante.

Pour l'exemple ci-contre, sur la ligne L_2 , la somme est 3 car les cases noires se situent sur les colonnes 1 et 2. Sur la colonne C_5 , la somme est 4 car les cases noires se situent sur les lignes 1 et 3.

`\Kakurasu`

	5	11	14	20	16	12	
11							1
7							2
7							3
12							4
21							5
17							6
	1	2	3	4	5	6	

La clé (Longueur)

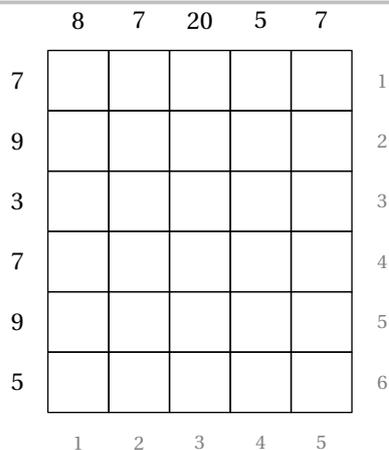
valeur par défaut : 8

modifie le nombre de colonnes du plateau.

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 8

modifie le nombre de lignes du plateau.

`\Kakurasu [Longueur=5, Largeur=6]`**La clé (Echelle)**

valeur par défaut : 8 mm

modifie la longueur des côtés des cases.

La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du « Kakurasu ».

**La clé (Graine)**

valeur par défaut : -

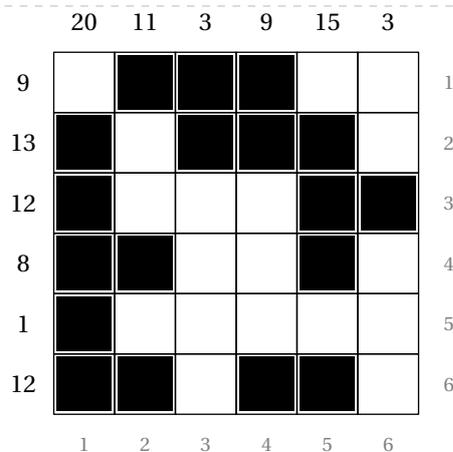
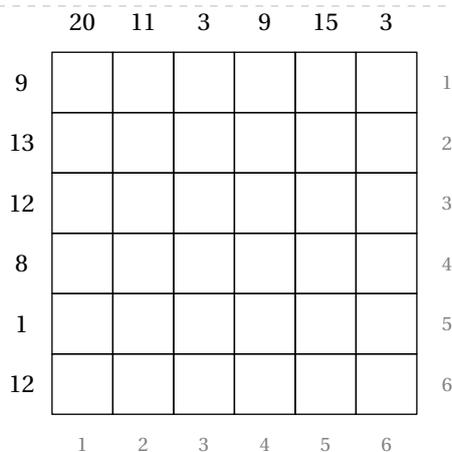
permet d'associer un jeu et sa solution.

```

\begin{multicols}{2}
  \Kakurasu [Graine=18]

  \Kakurasu [Graine=18, Solution]
\end{multicols}

```



97 Trio

Le Trio est un jeu où les joueurs doivent obtenir un nombre cible à partir d'un trio (horizontal, vertical, en diagonale) de nombres et des opérations « multiplication-addition » ou « multiplication-soustraction » dans cet ordre. Quant aux nombres, ils peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre.

7	3	1	1	6	5	5
5	4	4	3	9	3	6
5	9	4	3	8	8	1
2	1	7	6	8	1	7
2	7	6	2	2	4	3
6	9	8	9	2	7	6
2	5	4	3	5	4	8

1	1	6
4	3	9
4	3	8

$$8 \times 3 + 1 = 25$$

6	5	5
9	3	6
8	8	1

$$6 \times 5 - 5 = 25$$

9	3	6
8	8	1
8	1	7

$$3 \times 8 - 1 = 25$$

La commande ¹²⁰ `\Trio` permet de *créer aléatoirement* un plateau de jeu et de l'afficher. Sa forme est la suivante :

`\Trio[(clés)]`

où

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

<code>\Trio</code>	4	4	5	8	5	4	6
	5	3	1	7	7	4	9
	1	5	2	9	3	1	2
	2	1	2	4	6	8	5
	4	7	3	6	1	5	9
	3	6	3	8	6	6	9
	2	2	3	8	7	7	8

La clé (Largeur)

valeur par défaut : 15pt

modifie la largeur *et* la hauteur des cases du plateau de jeu.

120. Sur une idée de Sébastien LOZANO.

La clé (Repere)

valeur par défaut : false

affiche, lorsqu'elle est positionnée à true un repère des cases style « tableau ».

La clé (Cible)

valeur par défaut : -

affiche, lorsqu'elle est positionnée à une valeur numérique, et si elles existent, une solution pour chacune des directions de calculs (horizontal, vertical et diagonales).

La clé (Graine)

valeur par défaut : -

fixe le nombre choisi comme base pour générer l'aléatoire.

`\Trio[Repere]`

	A	B	C	D	E	F	G
1	1	6	6	8	3	6	7
2	3	5	2	8	8	2	5
3	2	7	5	7	2	5	1
4	4	4	5	1	2	7	3
5	4	2	4	9	6	3	1
6	3	3	5	6	9	4	7
7	9	8	8	4	1	9	6

`\Trio[Repere,Graine=45,Cible=25]`

	A	B	C	D	E	F	G
1	2	1	3	3	6	8	4
2	7	4	8	2	3	6	5
3	2	2	7	9	4	4	8
4	4	7	6	6	1	2	3
5	5	9	7	8	9	7	9
6	5	4	2	3	5	3	5
7	6	1	5	1	1	8	6

% Grâce à Graine=45,
% le plateau est identique.

`\Trio[Graine=45,Cible=13]`

2	1	3	3	6	8	4
7	4	8	2	3	6	5
2	2	7	9	4	4	8
4	7	6	6	1	2	3
5	9	7	8	9	7	9
5	4	2	3	5	3	5
6	1	5	1	1	8	6

Pour aider les élèves (à la compréhension du jeu; à écrire les trios trouvés; à se repérer...), on peut proposer un tableau « raccourci » avec la commande `\TrioCourt` qui est *obligatoirement liée* à une commande `\Trio`¹²¹. Associées à cette commande, on utilisera les clés suivantes.

121. La création des composants du plateau de jeu n'est pas faite deux fois.

Les clés Ligne/Colonne

valeurs par défaut : 1/1

fixe la ligne/la colonne de départ du tableau « raccourci ».

La clé (Vide)

valeur par défaut : false

vide le tableau « raccourci » choisi.

La clé (VideRepere)

valeur par défaut : false

vide les repères du tableau « raccourci » choisi.

`\Trio[Graine=50]``\TrioCourt \hfill \TrioCourt[Ligne=2,Colonne=3] \hfill \TrioCourt[Repere,Vide]\hfill
\TrioCourt[Repere,VideRepere]`

5	4	2	7	7	4	2
4	4	1	2	3	9	6
5	6	8	3	6	7	2
6	6	3	7	1	9	2
3	9	3	8	5	1	6
2	3	1	8	1	5	8
4	9	7	4	8	5	5

5	4	2
4	4	1
5	6	8

1	2	3
8	3	6
3	7	1

	A	B	C
1			
2			
3			

	5	4	2
	4	4	1
	5	6	8

98 Les nonogrammes

La commande `\Nonogramme` permet d'afficher un jeu tel que celui-ci :

		1	1			1	1		
		1	1	1	1	1	1		
		1	1	1	1	1	1		
		3	1	1	3	3	1	1	3
		3	2	3	3	3	3	2	3
6									
1	1								
8									
1	1								
1	1								
4									
2									
2									
1	1								
1	1								
1	1								
1	4	1							
8									
6									

Elle a la forme suivante :

`\Nonogramme`[⟨clés⟩]{⟨Liste des lignes⟩}

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨Liste des lignes⟩ est la liste des lignes écrites à l'aide de o pour les cases blanches et X pour les cases noires.

La clé (Enonce)	valeur par défaut : true
affiche le codage associé au jeu.	

La clé (Unite)	valeur par défaut : 1cm
modifie la longueur du côté des cases du quadrillage.	

La clé (Taille)	valeur par défaut : 5
modifie le nombre de cases par ligne.	

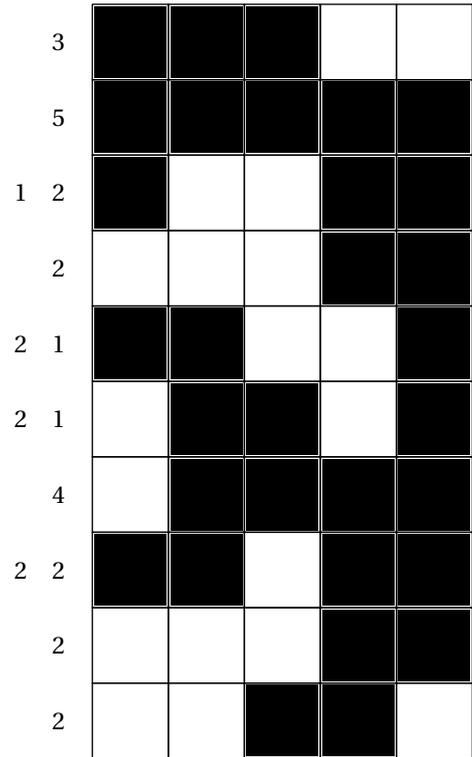
La clé (Solution)	valeur par défaut : false
affiche la solution du jeu.	

```
\Nonogramme[Solution]{%
```

```
XXXoo,%
XXXXX,%
XooXX,%
oooXX,%
XXooX,%
oXXoX,%
oXXXX,%
XXoXX,%
oooXX,%
ooXXo%
```

```
}
```

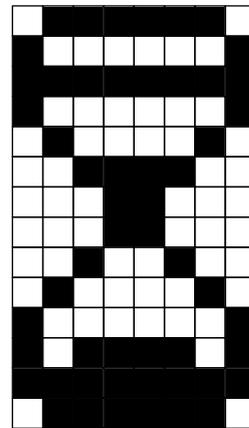
```
3      2
1      2      3
1      4      1      4      8
```



```
\Nonogramme[Solution,Enonce=false,Unite=4mm,Taille=8]{%
```

```
oXXXXXXo,%
XooooooooX,%
XXXXXXXXX,%
XooooooooX,%
oXooooXo,%
ooXXXXoo,%
oooXXooo,%
oooXXooo,%
ooXooXoo,%
oXooooXo,%
XooooooooX,%
XoXXXXoX,%
XXXXXXXXX,%
oXXXXXXo%
```

```
}
```



Partie

COMPLÉMENTS

99 Bulles et cartes mentales

Le package apporte deux environnements pour la création de cartes mentales.

L'environnement `Mind`

sert à « englober » la carte mentale.

L'environnement `Bulle`

crée une bulle de la carte mentale.

<code>\La clé <Nom></code>	valeur par défaut : Bulle
indique le « nom » de la bulle. Cela permet de relier deux bulles.	
<code>\La clé <Largeur></code>	valeur par défaut : 5 cm
modifie la largeur de la bulle.	
<code>\La clé <Pointilles></code>	valeur par défaut : false
modifie le style tracé extérieur de la bulle.	
<code>\La clé <CTrace></code>	valeur par défaut : black
modifie la couleur du tracé extérieur de la bulle.	
<code>\La clé <Epaisseur></code>	valeur par défaut : 1 pt
modifie l'épaisseur du tracé extérieur de la bulle.	
<code>\La clé <Rayon></code>	valeur par défaut : 1
modifie le rayon des « coins arrondis » de la bulle.	
<code>\La clé <CFond></code>	valeur par défaut : white
indique la couleur de remplissage bulle.	
<code>\La clé <Ancre></code>	valeur par défaut : {0,0}
indique les coordonnées du <i>centre</i> de la bulle. Elles sont en centimètres (si on ne précise aucune unité). Elles sont <i>absolues</i> dans le repère de TikZ.	

```
\begin{Mind}
  \begin{Bulle}

  \end{Bulle}
  \begin{Bulle}

  \end{Bulle}
\end{Mind}
```

```
\begin{Mind}
  \begin{Bulle}
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}
```



Bonjour à tous

```
\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[Pointilles]
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}
```



Bonjour à tous

```

\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[CFond=yellow!15]
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}

```



```

\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[CTrace=orange,Rayon=5]
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}

```



```

\begin{Mind}
  \begin{Bulle}[CTrace=green,Epaisseur=2pt]
    Bonjour à tous
  \end{Bulle}
\end{Mind}

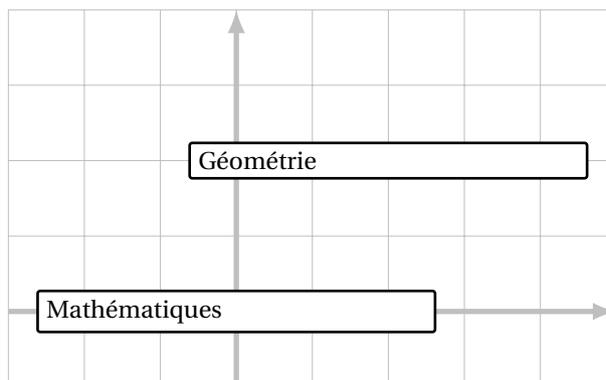
```



```

\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]
    (0,-1) to (0,4);
  % Fin de l'aide.
  \begin{Bulle}[Nom=CadreTitre]
    Mathématiques
  \end{Bulle}
  \begin{Bulle}[Nom=Geo,Ancre={2,2}]
    Géométrie
  \end{Bulle}
\end{Mind}

```

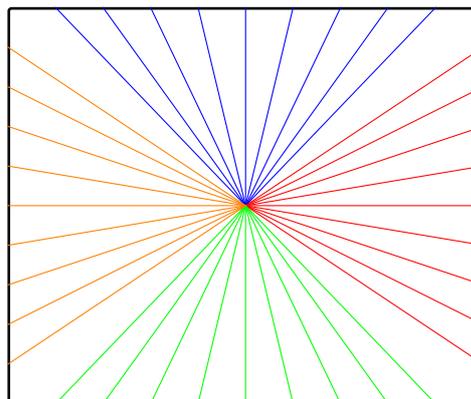


Outre les points d'ancrage créés par TikZ (center, north east, south.west...), chaque environnement du type `\begin{Bulle}...\end{Bulle}` crée 36 (!) points d'ancrages. Ils sont notés de 1 à 9 sur chaque côté, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

```

\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,...,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,...,9}{%
    \draw[orange] (Bulle.center) -- (Bulle-G-\x);}
\end{Mind}

```

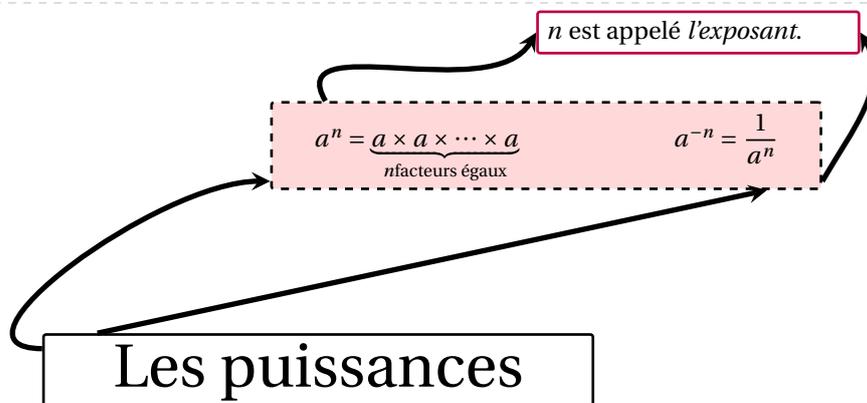


Pour relier deux bulles, on peut utiliser un code tel que celui de la page suivante. Aucune commande supplémentaire de flèches n'a été codée : avec toutes les options disponibles dans TikZ, il était inutile de réinventer tout cela.

```

\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}
    \[a^{-n}=\underbrace{a\times a\times\dots\times a}_{n\text{facteurs égaux}}\]_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}

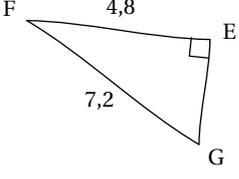
```



100 Des réseaux sociaux?

Le package [ProfCollege](#) propose plusieurs environnements permettant de donner l'illusion d'une utilisation des réseaux sociaux ¹²²...

 **Christophe** @ViveLaTeX - 1^{er} mai 2023 ...



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$EF^2 = FG^2 + EG^2$$

$$EF^2 = 7,2^2 + 4,8^2$$

$$EF^2 = 51,84 + 23,04$$

$$EF^2 = 51,84 - 23,04$$

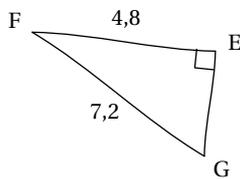
$$EF^2 = 28,8$$

$$EF^2 = \sqrt{28,8}$$

$$EF = 5,36$$

 **Pierre** ...



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$EF^2 = FG^2 + EG^2$$

$$EF^2 = 7,2^2 + 4,8^2$$

$$EF^2 = 51,84 + 23,04$$

$$EF^2 = 51,84 - 23,04$$

$$EF^2 = 28,8$$

$$EF^2 = \sqrt{28,8}$$

$$EF = 5,36$$

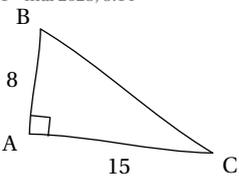
   

24 J'aime
Pierre

 Ajouter un commentaire...   

Il y a 34 secondes

 **Christophe**
1^{er} mai 2023, 3:14 ...



Je dois calculer la longueur BC.
ABC est un triangle. La base est [BC]. Je peux utiliser Pythagore.

$$BC = AB + AC$$

$$BC^2 = 8^2 + 15^2$$

$$EF^2 = 16 + 225$$

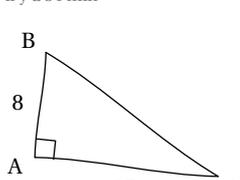
$$EF^2 = 241$$

$$EF^2 = \sqrt{241}$$

$$EF \approx 15,52 \text{ cm}$$

 J'aime  Commenter  Partager

 **Christophe**
il y a 34 min ...



Je dois calculer la longueur BC.
ABC est un triangle. La base est [BC]. Je peux utiliser Pythagore.

$$BC = AB + AC$$

$$BC^2 = 8^2 + 15^2$$

$$EF^2 = 16 + 225$$

$$EF^2 = 241$$

$$EF^2 = \sqrt{241}$$

$$EF \approx 15,52 \text{ cm}$$

 Envoyer un Chat 

122. D'après un document de Joan RIGUET.

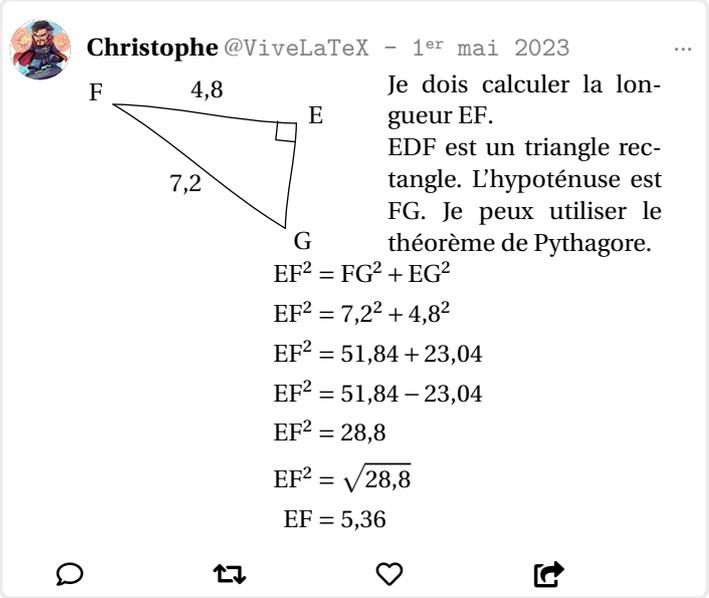
Twitter

L'environnement (**Twitter**) permet d'afficher une « reproduction » d'un tweet. Il a la forme suivante :

```
\begin{Twitter}[(clés)]
```

```
\end{Twitter}
```

où (clés) constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

<pre>\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&=\num{7.2}^2+\num{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{Twitter}</pre>	
--	---

La clé (Largeur)

valeur par défaut : $0.95\backslash\text{linewidth}$

modifie la largeur du « tweet ».

La clé (Auteur)

valeur par défaut : Christophe

modifie l'auteur du « tweet ».

La clé (Date)

valeur par défaut : $\backslash\text{today}$

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)

modifie l'échelle du logo utilisé.

valeur par défaut : 0.035

La clé (Publie)

valeur par défaut : false

ajoute des valeurs aux commentaires, aux « j'aime »...

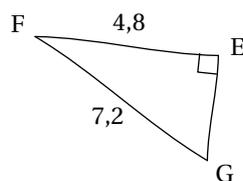
```

\begin{Twitter}[Publie]
\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&=\num{7.2}^2+\num{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{Twitter}

```



Christophe @ViveLaTeX - 1^{er} mai 2023 ...



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$\begin{aligned}
 EF^2 &= FG^2 + EG^2 \\
 EF^2 &= 7,2^2 + 4,8^2 \\
 EF^2 &= 51,84 + 23,04 \\
 EF^2 &= 51,84 - 23,04 \\
 EF^2 &= 28,8 \\
 EF^2 &= \sqrt{28,8} \\
 EF &= 5,36
 \end{aligned}$$



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.

```

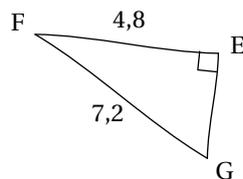
\begin{Facebook}
\dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
Echelle=7mm,Angle=180]{GEF}{7.2}{
4.8}{}}{%
Je dois calculer la longueur $EF$.
\\$EDF$ est un triangle rectangle.
L'hypoténuse est $FG$. Je peux
utiliser le théorème de Pythagore.
}
\begin{align*}
EF^2&=FG^2+EG^2\\
EF^2&=\num{7.2}^2+\num{4.8}^2\\
EF^2&=\num{51.84}+\num{23.04}\\
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{Facebook}

```



Christophe

1^{er} mai 2023, 3:14 ...



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$\begin{aligned}
 EF^2 &= FG^2 + EG^2 \\
 EF^2 &= 7,2^2 + 4,8^2 \\
 EF^2 &= 51,84 + 23,04 \\
 EF^2 &= 51,84 - 23,04 \\
 EF^2 &= 28,8 \\
 EF^2 &= \sqrt{28,8} \\
 EF &= 5,36
 \end{aligned}$$



modifie l'heure de publication du « post ».

Les clés **<Largeur>**, **<Auteur>**, **<Date>**, **<Logo>**, **<EchelleLogo>** et **<Publie>** sont également disponibles avec l'environnement [Facebook](#).

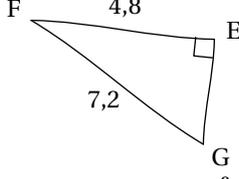
```

\begin{Facebook}[Publie]
\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&=\num{7.2}^2+\num{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&=\sqrt{\num{28.8}}\\
EF&=\num{5.36}
\end{align*}
\end{Facebook}

```



Christophe
1^{er} mai 2023, 3:14



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$EF^2 = FG^2 + EG^2$$

$$EF^2 = 7,2^2 + 4,8^2$$

$$EF^2 = 51,84 + 23,04$$

$$EF^2 = 51,84 - 23,04$$

$$EF^2 = 28,8$$

$$EF^2 = \sqrt{28,8}$$

$$EF = 5,36$$

...

150

20 commentaires 5 partages

 J'aime
 Commenter
 Partager

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.

```

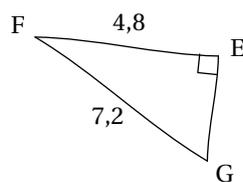
\begin{Snapchat}
\dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
Echelle=7mm,Angle=180]{GEF}{7.2}{
4.8}{}}{=}
Je dois calculer la longueur $EF$.
\\$EDF$ est un triangle rectangle.
L'hypoténuse est $FG$. Je peux
utiliser le théorème de Pythagore.
}
\begin{align*}
EF^2&=FG^2+EG^2\\
EF^2&=\num{7.2}^2+\num{4.8}^2\\
EF^2&=\num{51.84}+\num{23.04}\\
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{Snapchat}

```



Christophe

il y a 34 min



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$\begin{aligned}
 EF^2 &= FG^2 + EG^2 \\
 EF^2 &= 7,2^2 + 4,8^2 \\
 EF^2 &= 51,84 + 23,04 \\
 EF^2 &= 51,84 - 23,04 \\
 EF^2 &= 28,8 \\
 EF^2 &= \sqrt{28,8} \\
 EF &= 5,36
 \end{aligned}$$



Envoyer un Chat



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 **Snapshot**.

```

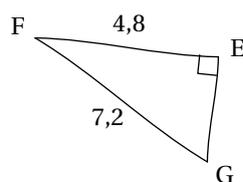
\begin{Snapchat}[Texte=Tu crois qu'il a
bon ? :)]
\dispo{1}{\Pythagore[FigureSeule,
Echelle=7mm,Angle=180]{GEF}{7.2}{
4.8}{}}{=}
Je dois calculer la longueur $EF$.
\\$EDF$ est un triangle rectangle.
L'hypoténuse est $FG$. Je peux
utiliser le théorème de Pythagore.
}
\begin{align*}
EF^2&=FG^2+EG^2\\
EF^2&=\num{7.2}^2+\num{4.8}^2\\
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{Snapchat}

```



Christophe

il y a 34 min



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$\begin{aligned}
 EF^2 &= FG^2 + EG^2 \\
 EF^2 &= 7,2^2 + 4,8^2 \\
 EF^2 &= 51,84 + 23,04 \\
 EF^2 &= 51,84 - 23,04 \\
 EF^2 &= 28,8 \\
 EF^2 &= \sqrt{28,8} \\
 EF &= 5,36
 \end{aligned}$$



Tu crois qu'il a bon ? :)



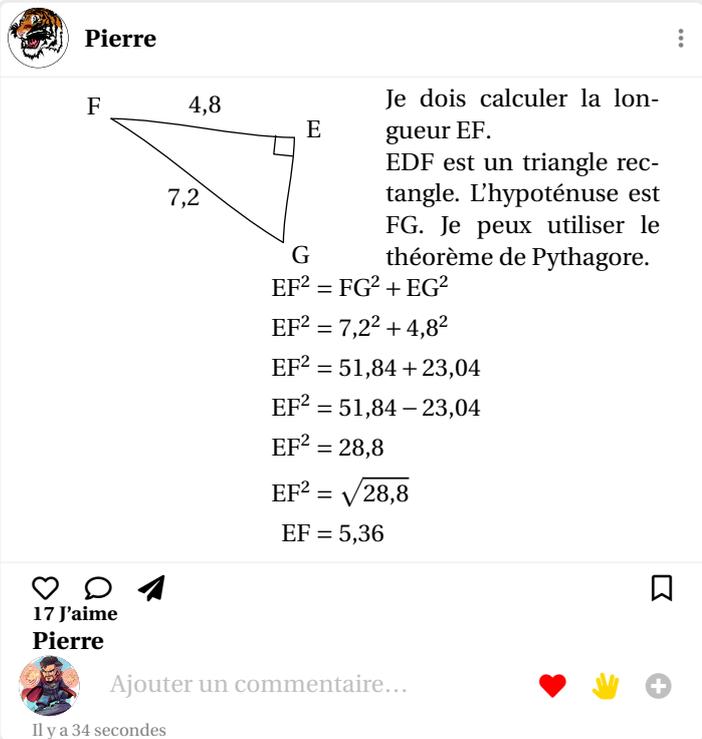
Instagram

L'environnement (**Instagram**) 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.

<pre>\begin{Instagram} \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&=\num{7.2}^2+\num{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}</pre>	
--	---

La clé (Expéditeur)

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**.

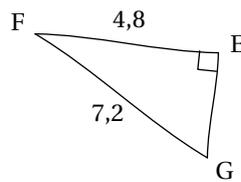
```

\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&=\num{7.2}^2+\num{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}

```



Pierre



Je dois calculer la longueur EF.
EDF est un triangle rectangle. L'hypoténuse est FG. Je peux utiliser le théorème de Pythagore.

$$EF^2 = FG^2 + EG^2$$

$$EF^2 = 7,2^2 + 4,8^2$$

$$EF^2 = 51,84 + 23,04$$

$$EF^2 = 51,84 - 23,04$$

$$EF^2 = 28,8$$

$$EF^2 = \sqrt{28,8}$$

$$EF = 5,36$$



15 J'aime

Pierre Tu crois qu'il a bon ? :)



Ajouter un commentaire...



Il y a 34 secondes

101 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

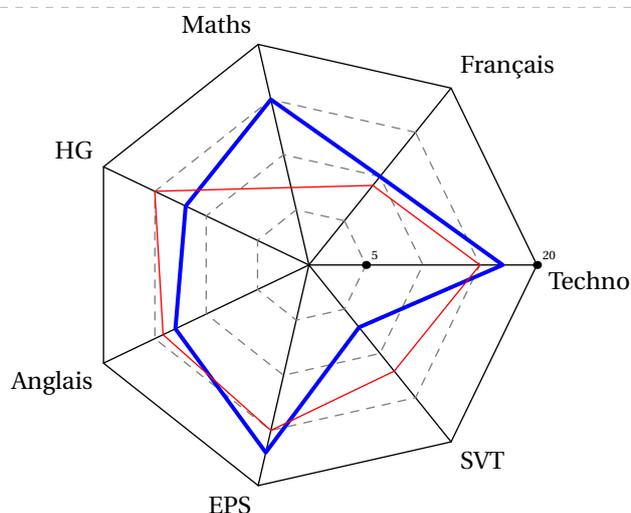
La commande `\Radar` permet la construction de tels diagrammes. Elle a la forme suivante :

```
\Radar[⟨clés⟩]{⟨Liste des éléments du diagramme en radar⟩}
```

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,...`

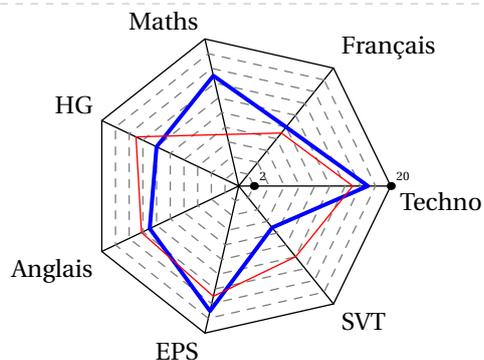
```
\Radar{10/Français/8.99,15/Maths/7.02,12/HG/15.01,13/Anglais/14.2,17/EPS/15,7.05/SVT/12,17/Techno/15}
```



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.

```
\Radar[Pas=2, 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}
```

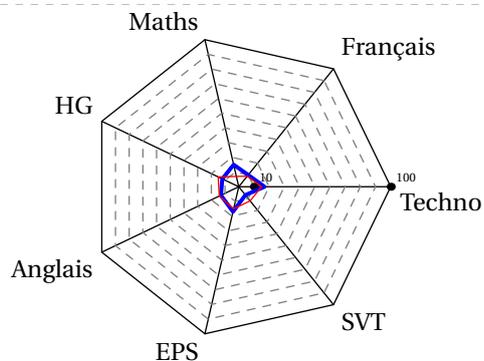


La clé (Reference)

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...

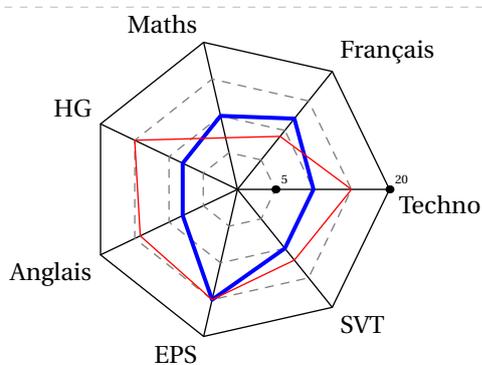
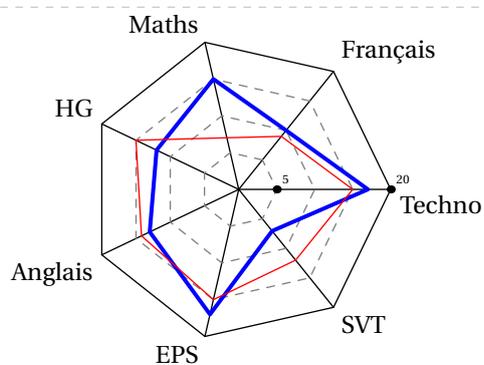
Les clés (MoyenneClasse) et (Disciplines)

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}

\Radar [Disciplines, MoyenneClasse, Rayon=2cm] {12//, 10//, 8//, 8//, 15//, 10//, 10//}
\end{multicols}
```



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 [⟨clés⟩]{⟨Niveau atteint en pourcentage⟩}
```

où

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

```
\Jauge{75}
```



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}
```



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 %...

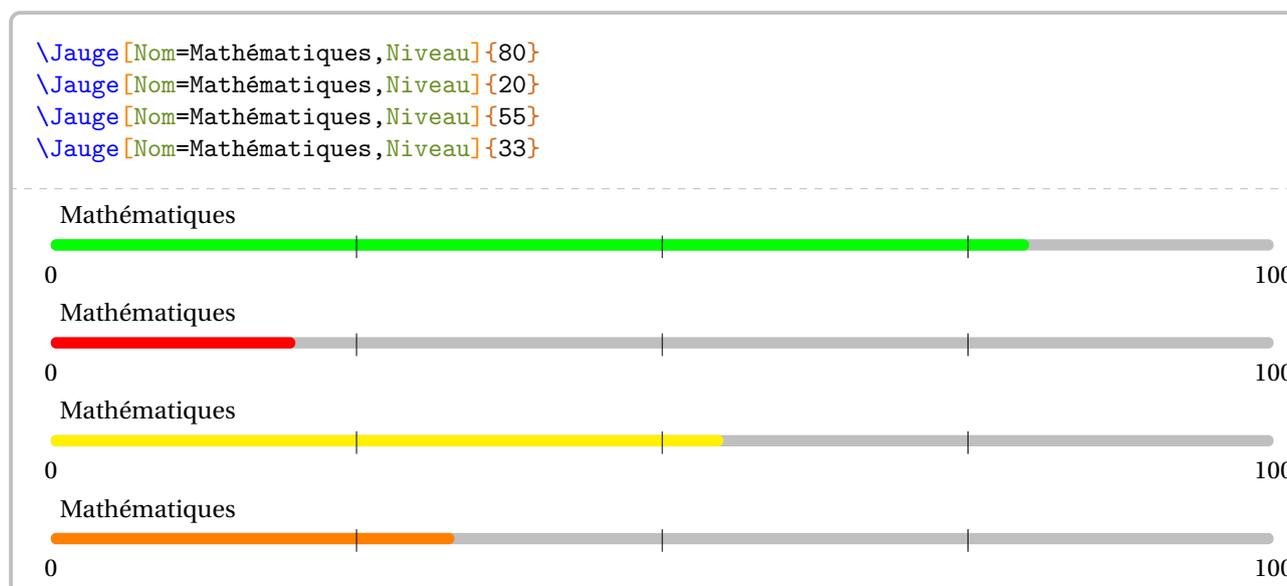
La clé `(CouleurGraduation)` valeur par défaut : white
modifie la couleur des graduations.

```
\Jauge[Nom=Python,CouleurBarre=Cornsilk,CouleurFond=LightSteelBlue,Graduation,CouleurGraduation=NavyBlue]{59}
```



Pour des bilans, on peut « superposer » à la barre une coloration en fonction de niveaux (4).

La clé (Niveau)	valeur par défaut : false
affiche une jauge indiquant la position par rapport à quatre niveaux.	
<p>La clé (LimiteI) modifie la limite supérieure du niveau « Insuffisant ». Elle est donnée en pourcentage.</p>	valeur par défaut : 25
<p>La clé (LimiteF) modifie la limite supérieure du niveau « Faible ». Elle est donnée en pourcentage.</p>	valeur par défaut : 50
<p>La clé (LimiteS) modifie la limite supérieure du niveau « Satisfaisant ». Elle est donnée en pourcentage.</p>	valeur par défaut : 75
<p>La clé (CouleurI) modifie la couleur associée au niveau « Insuffisant ».</p>	valeur par défaut : red
<p>La clé (CouleurF) modifie la couleur associée au niveau « Faible ».</p>	valeur par défaut : orange
<p>La clé (CouleurS) modifie la couleur associée au niveau « Satisfaisant ».</p>	valeur par défaut : yellow
<p>La clé (CouleurM) modifie la couleur associée au niveau « Maîtrisé ». C'est celui situé au dessus de la cle (LimiteS).</p>	valeur par défaut : green



102 Quelques éléments pratiques...

ProfCollege met à disposition quelques commandes « utiles » :

- `\Demain` qui va afficher la date de... demain.

```
\today{} -- \Demain
```

1^{er} mai 2023 – 2 mai 2023

- `\pointilles` qui va tracer des pointillés :

- jusqu'à la fin de ligne;
- ou pour compléter une ligne;
- ou sur une longueur donnée.

```
Bonjour \pointilles
```

```
Hello \pointilles world !
```

```
Ça va ? \pointilles[2cm] Fine !
```

Bonjour
Hello world!
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⟩}{⟨Contenu de chaque colonne⟩}
```

où :

- \langle Largeurs des colonnes \rangle sont données sous la forme l_1, l_2, \dots : ce sont des coefficients multiplicatifs de la longueur `\linewidth`;
- \langle Contenu des colonnes \rangle 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}
  \setlength{\abovedisplayskip}{0pt}
   $[\frac{\dfrac{23}{3}+\dfrac{56}{6}}{7}=\frac{19}{9}]$ 
\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.

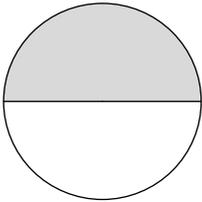
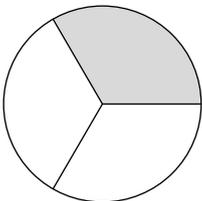
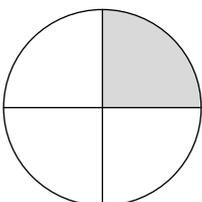
Lorsque $x = -5$, l'expression $(2x + 1) \times (x - 2)$ est égale à 63.

$$\frac{\frac{2}{3} + \frac{5}{6}}{7} = \frac{1}{9}$$

103 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=0.8
5white]{1/2}\end{minipage}&&\ \hline
\begin{minipage}[t][30mm][c]{28mm}\Fraction[Disque,Rayon=13mm,Reponse,Couleur=0.8
5white]{1/3}\end{minipage}&&\ \hline
\begin{minipage}[t][30mm][c]{28mm}\Fraction[Disque,Rayon=13mm,Reponse,Couleur=0.8
5white]{1/4}\end{minipage}&&\
\hline
\end{tabular}
\end{center}
```

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 $EF=\text{Lg}\{4.8\}$, $FG=\text{Lg}\{3.6\}$ et $EG=\text{Lg}\{6\}$  
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 $EF = 4,8$ cm, $FG = 3,6$ cm et $EG = 6$ cm est un triangle rectangle.

Correction :

Dans le triangle EFG, [EG] est le plus grand côté.

$$EG^2 = 6^2 = 36$$

$$EF^2 + FG^2 = 4,8^2 + 3,6^2 = 23,04 + 12,96 = 36$$

$$\left. \begin{array}{l} EG^2 = 6^2 = 36 \\ EF^2 + FG^2 = 4,8^2 + 3,6^2 = 23,04 + 12,96 = 36 \end{array} \right\} EG^2 = EF^2 + FG^2$$

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.

`\[\includegraphics[width=0.75\linewidth]{demenagement-eps-converted-to.pdf}\]`

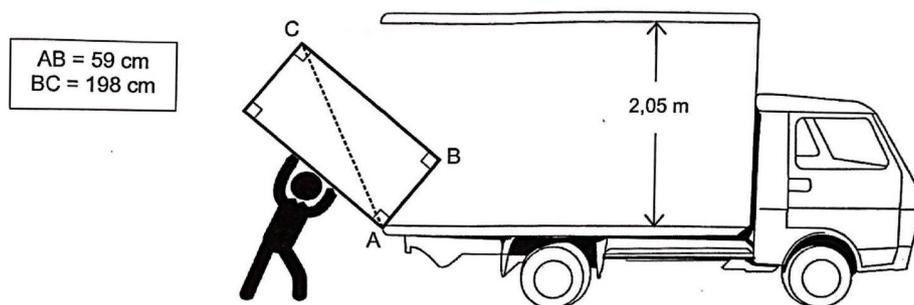
Allan pourra-t-il redresser le réfrigérateur en position verticale pour le rentrer dans le camion sans bouger le point d'appui A ? Justifier.

`\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

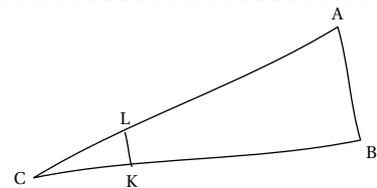
```

% 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}
    \item \Thales[ChoixCalcul=1]{CABLK}{CL}{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 ;
 - les points A, L et C sont alignés ;
 - 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 $\widehat{\text{CAB}}$, au degré près.



Correction :

- (a) Dans le triangle ABC, [AC] est le plus grand côté.

$$\begin{array}{r|l}
 AC^2 & AB^2 + BC^2 \\
 10,4^2 & 4^2 + 9,6^2 \\
 108,16 & 16 + 92,16 \\
 & 108,16
 \end{array}$$

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

$$\frac{CL}{10,4} = \frac{3}{9,6} = \frac{LK}{4}$$

$$CL = \frac{10,4 \times 3}{9,6}$$

$$CL = \frac{31,2}{9,6}$$

$$CL = 3,25 \text{ cm}$$

- (c) Dans le triangle CBA, rectangle en B, on a :

$$\cos(\widehat{\text{BCA}}) = \frac{CB}{CA}$$

$$\cos(\widehat{\text{BCA}}) = \frac{9,6}{10,4}$$

$$\widehat{\text{BCA}} \approx 23^\circ$$

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)	55	60	65	70	75	80
Effectif (nombre de pommes)	12	19	29	22	24	17

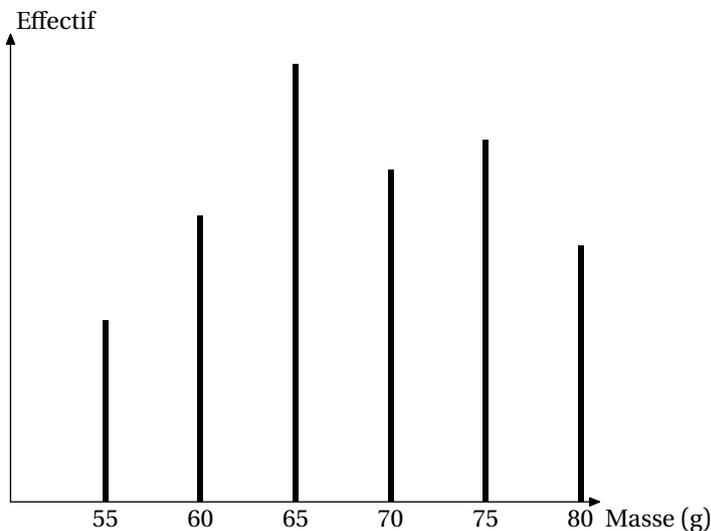
1. Construire un diagramme en bâtons relatif à cet échantillon de pommes.
2. Calculer, par rapport à l'effectif total, le pourcentage de pommes dont le diamètre d est supérieur ou égal à 70 mm et inférieur à 80 mm. On donnera le résultat arrondi à l'unité.
3. Quelle est l'étendue des calibres des pommes ?
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}{\milli\meter} et
    \SI{80}{\milli\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}
\item \Stat[Mediane,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 mm et inférieur à 80 mm. Cela représente un pourcentage :

d compris entre 70 mm et 80 mm	46	
Total	123	100

$\xrightarrow{+1,23}$
 $\xleftarrow{\times 1,23}$

soit un pourcentage d'environ 37 %.

3. L'étendue de la série est égale à $80 \text{ mm} - 55 \text{ mm} = 25 \text{ mm}$.

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 :

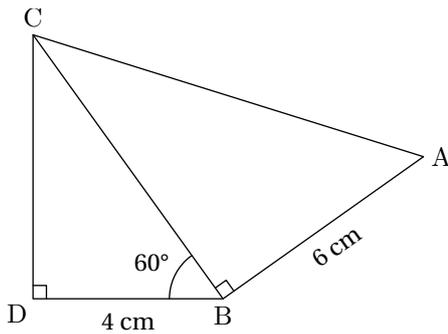
$$12 + 19 + 29 + 22 + 24 + 17 = 123$$

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^e donnée. Donc la médiane de la série est 70 mm.

Utilisation de \Resultat...



On donne $BD = 4 \text{ cm}$; $BA = 6 \text{ cm}$ et $\widehat{DBC} = 60^\circ$. On ne demande pas de faire une figure en vraie grandeur.

1. Prouver que $BC = 8 \text{ cm}$.
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 :

$$\tan(\widehat{BAC}) = \frac{BC}{AB}$$

$$\tan(\widehat{BAC}) = \frac{8}{6}$$

$$\widehat{BAC} \approx 53^\circ$$

4. Dans le triangle CAB, on a :

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

$$53^\circ + 90^\circ + \widehat{BCA} = 180^\circ$$

$$121^\circ + \widehat{BCA} = 180^\circ$$

$$\widehat{BCA} = 180^\circ - 121^\circ$$

$$\widehat{BCA} = 59^\circ$$

L'angle \widehat{BCA} mesure environ 59° .

104 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 Lua \TeX .



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 (pdf \TeX ou Xe \TeX) 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 T_EXLive 2021.

 AliceBlue	 AntiqueWhite	 Aqua	 Aquamarine	 Azure
 Beige	 Bisque	 Black	 BlanchedAlmond	 Blue
 BlueViolet	 Brown	 BurlyWood	 CadetBlue	 Chartreuse
 Chocolate	 Coral	 CornflowerBlue	 Cornsilk	 Crimson
 Cyan	 DarkBlue	 DarkCyan	 DarkGoldenrod	 DarkGray
 DarkGreen	 DarkGrey	 DarkKhaki	 DarkMagenta	 DarkOliveGreen
 DarkOrange	 DarkOrchid	 DarkRed	 DarkSalmon	 DarkSeaGreen
 DarkSlateBlue	 DarkSlateGray	 DarkSlateGrey	 DarkTurquoise	 DarkViolet
 DeepPink	 DeepSkyBlue	 DimGray	 DimGrey	 DodgerBlue
 FireBrick	 FloralWhite	 ForestGreen	 Fuchsia	 Gainsboro
 GhostWhite	 Gold	 Goldenrod	 Gray	 Green
 GreenYellow	 Grey	 Honeydew	 HotPink	 IndianRed
 Indigo	 Ivory	 Khaki	 Lavender	 LavenderBlush
 LawnGreen	 LemonChiffon	 LightBlue	 LightCoral	 LightCyan
 LightGoldenrod	 LightGoldenrodYellow	 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
 PowderBlue	 Purple	 Red	 RosyBrown	 RoyalBlue
 SaddleBrown	 Salmon	 SandyBrown	 SeaGreen	 Seashell
 Sienna	 Silver	 SkyBlue	 SlateBlue	 SlateGray
 SlateGrey	 Snow	 SpringGreen	 SteelBlue	 Tan
 Teal	 Thistle	 Tomato	 Turquoise	 Violet
 VioletRed	 Wheat	 White	 WhiteSmoke	 Yellow
 YellowGreen				

Personnalisation de la fonte utilisée dans les figures METAPOST



Cette partie n'est pas utile aux utilisateurs de Lua[®]TeX.



Par défaut, la fonte utilisée est la fonte `fouri`er avec un corps de taille 10pt. C'est un choix *personnel* de l'auteur. Mais on peut vouloir utiliser une autre fonte ¹²³, 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 :

Défaut

```

1  vardef LATEX primary s =
2    write "verbatim" to "mptextmp.mp";
3    write "%&latex" to "mptextmp.mp";
4    write "\documentclass[article]" to "mptextmp.mp";
5    write "\usepackage[utf8]{inputenc}" to "mptextmp.mp";
6    write "\usepackage[T1]{fontenc}" to "mptextmp.mp";
7    write "\usepackage[fourier]" to "mptextmp.mp";
8    write "\usepackage[mathtools,amssymb]" to "mptextmp.mp";
9    write "\usepackage{siunitx}" to "mptextmp.mp";
10   write "\sisetup{locale=FR,detect-all,output-decimal-
11     marker={,},group-four-digits}" to "mptextmp.mp";
12   write "\usepackage[french]{babel}" to "mptextmp.mp";
13   write "\begin{document}" to "mptextmp.mp";
14   write "etex" to "mptextmp.mp";
15   write "btex_\&s&"_etex" to "mptextmp.mp";
16   write EOF to "mptextmp.mp";
17   scantokens "input_mptextmp"
enddef;
```

Personnalisation

```

1  vardef LATEX primary s =
2    write "verbatim" to "mptextmp.mp";
3    write "%&latex" to "mptextmp.mp";
4    write "\documentclass[12pt]{article}" to "mptextmp.mp";
5    write "\usepackage[utf8]{inputenc}" to "mptextmp.mp";
6    write "\usepackage[T1]{fontenc}" to "mptextmp.mp";
7    write "\usepackage{lmodern}" to "mptextmp.mp";
8    write "\usepackage[mathtools,amssymb]" to "mptextmp.mp";
9    write "\usepackage{siunitx}" to "mptextmp.mp";
10   write "\sisetup{locale=FR,detect-all,output-decimal-
11     marker={,},group-four-digits}" to "mptextmp.mp";
12   write "\usepackage[french]{babel}" to "mptextmp.mp";
13   write "etex" to "mptextmp.mp";
14   write "btex_\&s&"_etex" to "mptextmp.mp";
15   write EOF to "mptextmp.mp";
16   scantokens "input_mptextmp"
enddef;
```

Ensuite, on adapte le préambule du fichier source `tex` :

Défaut

```

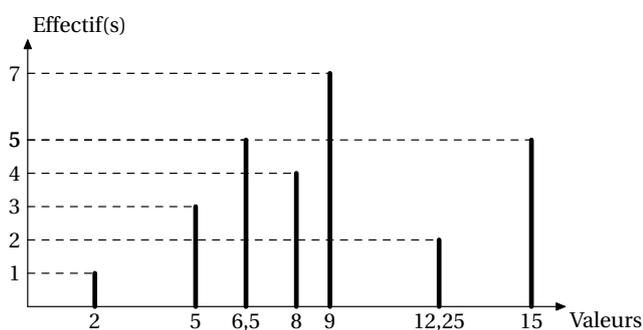
\documentclass{article}
\usepackage{ProfCollege}
\begin{document}
  \Stat[Graphique]{2/1,5/3,6.5/5,8/4,9/7,12.25/2,15/5}
\end{document}
```

Personnalisation

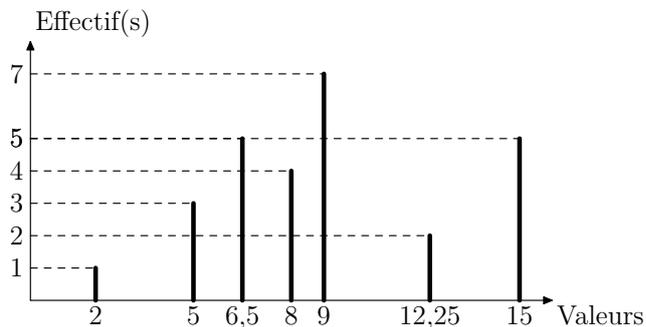
```

\documentclass{article}
\usepackage{ProfCollege}
% Commandes du package gmp.
\usempxclass[12pt]{article}
\usempxpackage{lmodern}
\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}
```

Défaut



Personnalisation



123. Cette personnalisation a été suggérée par Maxime CHUPIN.

105 Problèmes connus

• **Utilisation avec `beamer`** La classe `beamer` charge le package `xcolor` sans option alors que `ProfCollege` nécessite les options `table` et `svgnames`. 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 \blacktriangledown . Pour certaines fontes, il est indisponible... Par exemple, cette documentation (compilée avec Lua \TeX) utilise les fontes `TeX Gyre Schola` et sa déclinaison mathématique `TeX Gyre Schola Math` ne possède pas \blacktriangledown . 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 `svgnames`. 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}
```

Partie

HISTORIQUE

106 Historique

- Version 0.99-z-k** Ajout d'une commande `\GlisseNombre` (page 43) et d'une commande `\Pavage` (page 175). Ajout de clés aux commandes `\Cartes` (page 395), `\NombreAstral` (page 445), `\DecompositionDecimale` (page 18) et `\Tortue` (page 316). Ajout d'une clé et d'une commande annexe à la clé `\JaiQuia` de la commande `\Cartes` (page 395). Détails de commandes internes à l'environnement `Scratch` (page 321). Correction de bugs. (2023-04-24)
- Version 0.99-z-j** Ajout d'une commande `\Nonogramme` (page 493). Correction de bugs.
- Version 0.99-z-i** Correction de bugs.
- Version 0.99-z-h** Ajout des commandes `\Factorisation` (page 290), `\Trio` (page 490), `\DefiRangement` (page 348) et de commandes pour les calculs avec les fractions (page 213). Ajout de commandes annexes à la clé `\JaiQuia` de la commande `\Cartes` (page 395). Ajout d'une clé à la commande `\Reperage` (page 122) ainsi qu'à la commande `\Simplification` (page 210). Correction de bugs.
- Version 0.99-z-g** Ajout d'une commande `\DecompositionDecimale` (page 18). Ajout d'une option aux commandes `\Papiers` (page 27), `\Propor` (page 220) ainsi qu'aux écritures de grandeurs (page 14). Correction de bugs.
- Version 0.99-z-f** Ajout des commandes `\Futoshiki` (page 476), `\Garam` (page 479), `\Squar0` (page 481), `\Grades` (page 483), `\MidPoint` (page 486) et `\Kakurasu` (page 488). Ajout de diverses grilles de repérage dans l'environnement `Geometrie`. Ajout d'une option à la commande `\EnigmeAire` (page 453). Ajout d'une option à la commande `\Tableau` (page 32). Ajout d'une option à la commande `\Distri` (page 277). Ajout d'une option à la commande `\FractionDecimale` (page 209). Correction de bugs.
- Version 0.99-z-e** Ajout des commandes `\PuzzlePyramide` (page 464), `\MessageCache` (page 469) et de la commande `\RondeInfernale` (page 473). Ajout d'une option à la commande `\Calculatrice` (page 309). Ajout d'une option à la commande `\DessinGradue` (page 367). Reprise des tracés de la commande `\Fonction` (page 268) et ajout d'options. Correction de bugs.
- Version 0.99-z-d** Ajout des commandes `\EnigmeAire` (page 453), `\Tectonic` (page 458) et `\Calisson` (page 461). Correction de bugs.
- Version 0.99-z-c** Ajout des commandes `\Solide` (page 109) et `\BarresCalculs` (page 450). Ajout d'options aux commandes `\DessinGradue` (page 367) et `\Fonction` (page 268). Correction de bugs.
- Version 0.99-z-b** Ajout de la commande `\Tortue` (page 316). Ajout de la commande `\VueCubes` (page 171). Ajout d'une option à la commande `\CourseNombre` (page 75). Ajout d'une option à la commande `\Distri` (page 277). Ajout d'options à la commande `\Colorilude` (page 372). Refonte de la clé `\Autre` de la commande `\PQuatre` (page 419). Ajout de clés dans la commande `\Fonction` (page 268).
- Version 0.99-z-a** Ajouts des commandes `\Mentalo` (page 72), `\NombreAstral` (page 445), `\CompteBon` (page 447), `\Engrenages` (page 202) et `\CodageRLE` (page 314). Ajout d'options à la commande `\Thales` et à la commande `\CalculsCroises`. Corrections de bugs.
- Version 0.99-z** Ajout d'une commande `\CalculsCroises` (page 441). Reprise de l'environnement `Tableur` (page 311). Ajout d'une option `Creation` à la commande `\DefiTable` (page 344). Corrections de bugs.
- Version 0.99-y** Ajout d'une commande `\Shikaku` (page 438). Ajout d'options à la commande `\Papiers` (page 27). Ajout d'une option `PuissancesSeules` à la commande `\Tableau` (page 32). Ajout d'un nouveau type de cartes dans la commande `\Cartes` (page 395).
- Version 0.99-w** Reprise de la documentation. Ajout d'une commande `\KenKen` (page 433). Ajout d'une commande `\Kakuro` (page 435). Ajout d'une option `IntroCalculs` à la commande `\Thales` (page 150). Ajout d'une commande `CouleurNombre` à la commande `\PyramideNombre` (page 188). Ajout d'une option `Marque` pur la représentation des données dans la commande `\Stat` (page 233). Ajout des options `Fahrenheit` et `Kelvin` pour les thermomètres dans la commande `\Reperage` (page 122). Ajout de possibilités d'affichage des abscisses sur une droite graduée dans la commande `\Reperage`.
- Version 0.99-v** Reprise de la documentation. Ajout d'une option à la commande `\Rapido` (page 69).
- Version 0.99-u** Ajout d'une commande `\PixelArt` (page 375). Ajout d'une commande `\Yohaku` (page 427). Ajout d'une option `Couleur` à la commande `\Relie` (page 52). Ajout d'une option `CouleurMercure` à la commande `\Reperage` (page 122). Refonte des tableaux de conversion de grandeurs (page 32). Correction de bugs.
- Version 0.99-t** Ajout d'une commande `\PQuatre` (page 419). Ajout d'une commande `\Billard` (page 350). Ajout d'une option `Couleur` dans l'environnement `\PyramideNombre` (page 188). Ajout de nouveaux blocs dans l'environnement `Scratch` (page 321). Ajout d'une option `CAN` à la commande `\CourseNombre` (page 75). *Embryon* de création d'un index des clés. Correction de bugs.
- Version 0.99-s** Ajout d'une option `Naturel` dans l'environnement `Scratch` (page 321). Ajout d'une option `Rectangle` dans la commande `\SommeAngles` (page 134). Correction de bugs.

- Version 0.99-r** Ajout d'une commande `\Frise` (page 22). Ajout d'une commande `\CourseNombre` (page 75). Ajout d'une commande `\RepresenterEntier` (page 16). Ajouts des outils de géométrie (page 104). Correction de bugs.
- Version 0.99-p** Ajout d'un environnement `Geometrie` (page 104). Ajout de la commande `\Enquete` (page 417). Ajout de la commande `\DivisionD` dans la liste des opérations (page 185). Refonte partielle des tracés de diagrammes statistiques (page 233). Ajout d'options de projection dans la commande `\Cartographie` (page 165). Ajout d'une option `TableauVide` dans la commande `\Decomposition` (page 196). Ajout d'une option `Cours` dans la commande `\Distri` (page 277). Ajout d'une option `Vertical` dans la commande `\Propor` (page 220). Changements des noms pour des fichiers de configuration. Correction de bugs.
- Version 0.99-m** Ajout de la commande `\MotsCroises` (page 385). Ajout d'une option `Barre` à la commande `\Stat` (page 233). Ajout d'une option `Escalier` à la commande `\Tableau` (page 32). Ajout des options `Entoure`, `ArbreDessine` et `ArbreDessineVide` à la commande `\Decomposition` (page 196). Correction de bugs.
- Version 0.99-l** Ajout d'une option `Thermometre` à la commande `\Reperage` (page 122). Correction de bugs.
- Version 0.99-k** Ajout des commandes `\FicheMemo` (page 97) et `\ModeleBarre` (page 293). Ajout de l'option `Incline` à la commande `\Proba` (page 258). Correction de bugs.
- Version 0.99-j** Ajout de la commande `\DefiTable` (page 344). Ajout de l'option `Hexagone` à la commande `\Triomino` (page 364). Ajout de l'option `Couleur` dans l'environnement `Tableur` (page 311). Correction de bugs.
- Version 0.99-i** Début de refonte de la commande `\Reperage` (page 122). Ajout des commandes `\Cartographie` (page 165) et `\Addition`, `\Soustraction` ainsi que `\Multiplication`, `\Division` (page 185). Ajout de l'option `Incline` (page 42) à la commande `\Tableau`.
- Version 0.99-h** Réécriture de la commande `\Tableau`. Ajout d'options (`FlechesB` et `FlechesH`) dans la commande `\Tableau`. Ajout de l'option `Potence` à la commande `\Decomposition`. Récupération possible des indicateurs statistiques classiques (effectif total; étendue; moyenne; médiane; premier et troisième quartile) avec la commande `\Stat`. Correction de bugs.
- 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 des commandes `\Colorilude`, `\DessinGradue`, `\LabyNombre`, `\MotsCodes`, `\MotsEmpiles` et `\Quisuisje`. Ajout de l'option `Echelle` aux commandes `\Pythagore`, `\Trigo`, `\SommeAngles`, `\Thales`. Ajout du bloc « Modulo » pour l'environnement `Scratch`. Ajout de l'option `JaiQuia` à la commande `\Cartes`. Ajout d'options (`Nombre` et `AllNombre`) à la commande `\Decomposition`. Ajout des commandes `\Autonomie`, `\BonSortie`, `\PyramideNombre`, `\ProgCalcul`, `\Ecriture` et `\FractionDecimale`.
- Version 0.99-e** Réécriture des macros de la commande `\ResolEquation`.
- Version 0.99-d** Mise à jour pour la \TeX Live 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 $\text{Lua}\TeX$. 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`. Correction de quelques soucis d'affichage.
- 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 semi-circulaire.
- 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 `nonshell escape` 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 permette un affichage des développements numériques. Ajout des équations produit nul.
- Version 0.34** Mise à Jour `\Pourcentage`. Amélioration des commandes `\Pythagore` (unité et récupération du résultat), `\Trigo` (récupération du résultat) et `\Thales` (récupération des résultats). Justification du texte dans les bulles. Mise à jour de `\Distri` (gestion des espaces). Corrections mineures (« spurious blank »).
- 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^e).
- 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.

Partie

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES ET CLÉS

Récapitulatif des commandes

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 heures.
- `\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.

Représenter graphiquement un nombre entier



Cette commande n'est disponible que pour Lua \TeX .



`\RepresenterEntier` [\langle clés \rangle] {a}

- \langle clés \rangle constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
 - a est le nombre entier dont on veut afficher une représentation graphique.
- La clé **(Echelle)** (valeur par défaut : 1) modifie l'échelle de la représentation.
 - La clé **(ListeCouleurs)** (valeur par défaut : {Tomato,LightSteelBlue,LightGreen,CornSilk}) permet de modifier les couleurs utilisées pour les différents « unités ». L'ordre est imposé : couleur des milliers, couleurs des centaines, couleurs des dizaines et couleurs des unités.
 - La clé **(Impression)** (valeur par défaut : false) supprime l'affiche des couleurs.
 - La clé **(Compact)** (valeur par défaut : false) affiche une décomposition plus « compacte ».

Décomposition décimale

`\DecompositionDecimale` [\langle clés \rangle] {a}

- \langle clés \rangle constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
 - a est le nombre décimale dont on veut afficher une décomposition décimale.
- La clé **(Parentheses)** (valeur par défaut : true) supprime, lorsqu'elle est positionnée à false, l'affichage des parenthèses.
 - La clé **(Colore)** (valeur par défaut : false) permet de colorer le nombre à décomposer *et* la décomposition décimale.
 - ★ Les clés **(CouleurU)**/**(CouleurD)**/**(CouleurC)** (valeurs par défaut : Blue/Red/Green) permettent de modifier les couleurs des unités/dizaines/centaines de chaque classe de la décomposition décimale.



Le nombre utilisé doit être un nombre entier.



- La clé **(Fleches)**  (valeur par défaut : false) présente la décomposition décimale sous la forme d'un tableau associant chaque chiffre à son sens.
 - ★ La clé **(Details)**  valeur par défaut : false ajoute une étape supplémentaire dans la décomposition décimale.

 Le nombre utilisé doit être un nombre entier.



Écrire les nombres en lettres

```
\Ecriture [<clés>]{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} .

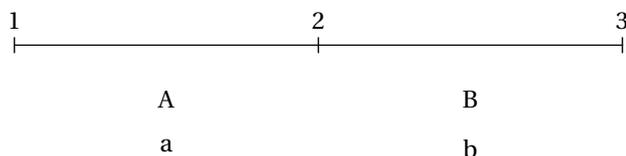


- ★ La clé **<E>** (valeur par défaut : false) ajoute un « e » final. Cela est utile pour certains nombres (comme 21 par exemple).
- ★ La clé **<Zero>** (valeur par défaut : false) supprime l'écriture de la partie entière.

La frise temporelle

```
\Frise [<clés>]{1/A/a, 2/B/b, 3/C/c...}
```

- <clés> constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande ;
- 1/A/a, 2/B/b et 3/C/c sont indiqués sur le schéma suivant :



- La clé **<Longueur>** (valeur par défaut : 8 cm) modifie la longueur totale du segment utilisé pour la frise.
- La clé **<Flèches>** (valeur par défaut : false) affiche des flèches entre les différentes étapes du calcul.
- La clé **<Sup>** (valeur par défaut : false) modifie l'affichage général en utilisant une étape supplémentaire à celle de l'horaire cible.

Les tables de multiplication et d'addition

```
\Tables [<clés>]{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 **<Fin>** (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 **⟨Echelle⟩** (valeur par défaut : 8) modifie la longueur du côté du carré de base. Elle est donnée en millimètre.
- La clé **⟨Millimetre⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche un papier millimétré.
- La clé **⟨Isometrique⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche un papier isométrique.
- La clé **⟨IsometriquePointe⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche un papier isométrique pointé.
- La clé **⟨Triangle⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche un papier triangulaire.
- La clé **⟨Grille⟩** [↗] (valeur par défaut : -1) affiche, si la valeur est *positive*, une grille de pas horizontal et vertical égal à la clé **⟨Grille⟩** [↗].
- La clé **⟨GrillePointe⟩** [↗] (valeur par défaut : -1) affiche, si la valeur est *positive*, une grille pointée de pas horizontal et vertical égal à la clé **⟨GrillePointe⟩** [↗].
- La clé **⟨PageEntiere⟩** ^{↗↗} (valeur par défaut : false) affiche le papier choisi sur l'intégralité de la page.
- La clé **⟨ZoneTexte⟩** ^{↗↗} (valeur par défaut : false) affiche le papier choisi sur l'intégralité de zone de texte de la page.

Les tableaux de conversion et tableaux de numération

`\Tableau` [`⟨clés⟩`]

Tableau de conversion

- La clé **⟨Metre⟩** (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de longueur.
 - ★ La clé **⟨FlechesH⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche les liens entre deux unités consécutives sur la partie haute du tableau.
 - ★ La clé **⟨FlechesB⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche les liens entre deux unités consécutives sur la partie basse du tableau.
 - ★ La clé **⟨Fleches⟩** [↗] (valeur par défaut : false) affiche les liens entre deux unités consécutives sur les parties haute et basse du tableau.
 - ★ 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.
 - ★ La clé **⟨Are⟩** (valeur par défaut : false) affiche, en complément des colonnes intermédiaires, les unités « are » et « hectare ».
 - ★ Les clés **⟨FlechesH⟩** [↗], **⟨FlechesB⟩** [↗], **⟨Fleches⟩** [↗] et **⟨NbLignes⟩** sont également disponibles pour la clé **⟨Carre⟩**.
- La clé **⟨Cube⟩** (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de volume.

- ★ La clé **<Capacite>** (valeur par défaut : false) affiche, en plus des colonnes intermédiaires, les unités de capacité dans le tableau.
- ★ Les clés **<Colonnes>**, **<FlechesH>**, **<FlechesB>**, **<Fleches>** et **<NbLignes>** sont également disponibles pour la clé **<Cube>**.

- La clé **<Gramme>** (valeur par défaut : false) affiche le tableau des unités de masse.
 - ★ Les clés **<FlechesH>**, **<FlechesB>**, **<Fleches>** 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>**, **<FlechesB>**, **<Fleches>** et **<NbLignes>** sont également disponibles pour la clé **<Litre>**.

La clé <Octet>	valeur par défaut : false
affiche le tableau des unités de mesure informatique.	
	La clé <Classes> (valeur par défaut : false) affiche la dénomination complète des abréviations.
	Les clés <Colonnes> , <FlechesH> , <FlechesB> , <Fleches> et <NbLignes> sont également disponibles pour la clé <Octet> .

- La clé **<Escalier>** (valeur par défaut : false) affiche les tableaux de conversion sous la forme d'un escalier.

Tableau de numération

- La clé **<Entiers>** (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.
 - ★ La clé **<Nombres>** (valeur par défaut : false) fait apparaître la puissance de 10 (sous forme développée) correspondante à chaque colonne.
 - ★ La clé **<Puissances>** (valeur par défaut : false) fait apparaître la puissance de 10 (sous la forme 10^{...}) correspondante 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.
 - ★ La clé **<Partie>** (valeur par défaut : false) affiche « Partie entière - Partie décimale » dans le tableau.
 - ★ 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 10⁻⁶.
 - ★ La clé **<Nano>** (valeur par défaut : false) fait apparaître la partie décimale jusqu'à 10⁻⁹.
 - ★ Les clés **<NbLignes>**, **<Millions>**, **<Milliards>**, **<Partie>**, **<Classes>**, **<Virgule>**, **<CouleurG>**, **<CouleurM>**, **<Couleurm>**, **<Couleuru>**, **<Nombres>**, **<Puissances>** sont aussi disponibles pour la clé **<Prefixes>**.
- La clé **<PuissancesSeules>** (valeur par défaut : false) affiche le tableau de numération avec *uniquement* les puissances de 10.
 - ★ Les clés **<NbLignes>**, **<Millions>**, **<Milliards>**, **<Virgule>** sont aussi disponibles pour la clé **<PuissancesSeules>**.

Questions - réponses à relier

`\Relie`[⟨clés⟩]{⟨Liste des éléments par ligne⟩}

- ⟨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⟩** (valeur par défaut : false) fait apparaître les solutions.
 - ★ La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : black) modifie la couleur des tracés de la solution.
- 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

`\QCM`[⟨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 **⟨Alph⟩** (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 **⟨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.

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.
 - ★ 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[⟨clés⟩]{⟨Question⟩/⟨Paramètre 1⟩/⟨Paramètre 2⟩...}`

- **⟨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.
 - ★ 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 : 0.2textheight) 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 **⟨Decimal⟩** (valeur par défaut : false) affiche des questions *prédéfinies* portant sur les nombres décimaux.
 - ★ 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*.
 - ★ 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 **⟨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§...}
```

— `<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.

• La clé `<Titre>` (valeur par défaut : `Rapido n°\thetcbcounter\hfill Date :\hspace*{2.5cm}`) modifie le titre du rapido.

`\BoiteRapido :`

Mentalo

```
\Mentalo[⟨clés⟩]{o1,o2...}
```

— `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;

— `o1,o2...` sont les opérations choisies pour les calculs.

• La clé `<Questions>` (valeur par défaut : `10`) modifie le nombre de questions du jeu.

• Les clés `<ValeurMin>`/`<ValeurMax>` (valeurs par défaut : `1/15`) modifient la valeur minimale / maximale de l'intervalle de choix des nombres intervenants.

Le calcul mental

```
\CourseNombre[⟨clés⟩]{}
```

— `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

— Cette commande est réservée aux utilisateurs de Linux.

— Même avec Lua_{TeX}, il faudra effectuer une compilation en `shell-escape`.

• La clé `<Dossier>` (valeur par défaut : `-`) indique le dossier à parcourir pour construire la liste des questions.

• La clé `<Maitre>` (valeur par défaut : false) indique, lorsqu'elle est activée, que la commande va parcourir *le dossier et tous ses sous-répertoires* pour construire la liste des questions.

- La clé **<Debut>** (valeur par défaut : -) remet le compteur de numérotation des questions à la valeur passée en option.
- La clé **<NbQ>** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de questions à poser.
- La clé **<Exercice>** (valeur par défaut : false) supprime tout habillage de tableau. Chaque question est associée à la commande `\item` d'une liste numérotée.
- La clé **<Ordre>** (valeur par défaut : false) affiche (avec l'habillage de la course aux nombres) toutes les questions dans l'ordre de leur numéro.
 - ★ La clé **<Nom>** (valeur par défaut : false) affiche le nom des fichiers associés à chacune des questions.

La commande `\CourseNombre` [`{Fichiers/Stat/CANSS1}`] affichera la question `Fichiers/Stat/CANSS1`. Toutes les clés sont alors inactives dès l'appel précis à un fichier.

La commande `\ChoixAlea` [`p`]{`a`}{`b`}{`\Variable`} renvoie un nombre aléatoire dans la variable `\Variable`. La commande `\VariableAlea`{`\Variable`}{`calculs`} définit la variable `\Variable` en accord avec `calculs`.

- La clé **<CAN>** (valeur par défaut : false) modifie le modèle pour le faire paraître le plus proche possible d'une course aux nombres.

Une aide à l'autonomie

`\Autonomie` [`<clés>`]{`q1/r1$Q2/r2$...$Q8/r8`}{`Q1/I1$Q2/I2$...$Q8/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.

Fiche de mémorisation active

`\FicheMemo` [`<clés>`]{`l1/q1/r1$L2/q2/r2$...`}{`L1/Q1/R1$L2/Q2/R2$...`}

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `l1/q1/r1$L2/q2/r2$...` indique le nombre `l1` de lignes du tableau à réserver, dans la partie gauche, pour la question `q1` et la réponse `r1`; en cas d'une ligne vide à inclure on écrira / ou \$/
- `L1/Q1/R1$L2/Q2/R2$...` indique le nombre `l1` de lignes du tableau à réserver, dans la partie droite, pour la question `q1` et la réponse `r1`; en cas d'une ligne vide à inclure on écrira / ou \$/.



Le nombre de lignes ainsi créées doit être le même dans les deux parties.



- La clé **<TexteReponses>** (valeur par défaut : Réponses) modifie le texte situé en première ligne dans les colonnes 1 et 4.
- La clé **<TexteQuestions>** (valeur par défaut : Questions) modifie le mot « Questions » situé en première ligne dans les colonnes 2 et 3.
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la fiche de mémorisation entièrement complétée.

« Bon de sortie »

```
\BonSortie [<clé>]{énoncé 1}{énoncé 2}{énoncé 3}{énoncé 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.

La géométrie

```
\begin{Geometrie} [<clés>]
```

```
\end{Geometrie}
```

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

- La clé `(CoinBG)` (valeur par défaut : `{(0,0)}`) modifie la position du coin « bas gauche » du rectangle.
- La clé `(CoinHD)` (valeur par défaut : `{(10cm,10cm)}`) modifie la position du coin « haut droite » du rectangle.
- La clé `(TypeTrace)` (valeur par défaut : `"Instruments"`) modifie le type de tracé. Les autres valeurs sont `"MainLevee"` et `"Espace"`.

Commandes de tracé/remplissage

<code>trace cc</code>	trace l'objet <code>cc</code> .
<code>remplis cc withcolor...</code>	remplis l'objet <code>cc</code> avec une couleur METAPOST.
<code>marque_p:="style"</code>	modifie le style de marquage des points. <code>style</code> peut prendre les valeurs "plein", "croix", "creux".
<code>pointe(A,B...)</code>	marque les points A, B... avec le style choisi par <code>marque_p</code> .

Objets géométriques

Points	
<code>pair A</code>	définit le point A.
<code>milieu(A,B)</code>	définit le milieu du segment [AB].
<code>CentreCercleC(A,B,C)</code>	définit le centre du cercle circonscrit à ABC.
<code>CentreCercleI(A,B,C)</code>	définit le centre du cercle inscrit à ABC.
<code>Orthocentre(A,B,C)</code>	définit l'orthocentre de ABC.
<code>iso(A,B,C...)</code>	définit l'isobarycentre du polygone ABC...
<code>pointarc(cc,60)</code>	définit le point du cercle <code>cc</code> associé à l'angle principal de mesure 60°.
<code>projection(M,A,B)</code>	définit le projeté orthogonal du point M sur la droite (AB).

Droites et segments	
<code>segment(A,B)</code>	définit le segment [AB].
<code>droite(A,B)</code>	définit la droite (AB).
<code>demidroite(A,B)</code>	définit la demi-droite [AB].
<code>chemin(A,B,C,D)</code>	définit la ligne brisée ABCD.
<code>polygone(A,B,C,D)</code>	définit le polygone ABCD.
<code>perpendiculaire(A,B,I)</code>	définit la perpendiculaire à la droite (AB) passant par I.
<code>parallele(A,B,I)</code>	définit la parallèle à la droite (AB) passant par I.
<code>mediatrice(A,B)</code>	définit la médiatrice du segment [AB].
<code>bissectrice(A,B,C)</code>	définit la bissectrice de l'angle \widehat{ABC} .

Cercles et arcs	
<code>cercles(A,2u)</code>	définit le cercle de centre A et de rayon 2 cm.
<code>cercles(A,B)</code>	définit le cercle de centre A et passant par B.
<code>arccercle(A,B,C)</code>	définit l'arc de cercle AB (dans le sens positif) de centre C.
<code>coupdecompas(A,B,10)</code>	définit « un coup de compas » centré en A, passant par B et de longueur 20 (l'unité étant la longueur du cercle associé divisée par 360).

Solides	
<code>Cube(A,B,C,D,E,F,G,H)</code>	définit un cube d'arête <code>arete</code> dont les sommets sont nommés A, B, C, D (pour la face du dessous, dans le sens trigonométrique), E, F, G, H (pour la face du dessus, dans le sens trigonométrique, [ED] étant une arête).
<code>Pave(A,B,C,D,E,F,G,H)</code> <code>(1,2,3)</code>	définit un pavé droit dont les sommets sont nommés A, B, C, D (pour la face du dessous, dans le sens trigonométrique), E, F, G, H (pour la face du dessus, dans le sens trigonométrique, [ED] étant une arête), de largeur 2, de profondeur 1 et de hauteur 3.
<code>Tetraedrer(A,B,C,D)</code>	définit un tétraèdre régulier de sommet A(0,0,1).

Outils

<code>compas(A,B,n)</code>	pour afficher un compas centré sur A et passant par B; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » du compas (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous).
<code>rappporteur(A,B,n)</code>	pour afficher un rapporteur centré sur A et « aligné » sur le segment [AB]; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » du rapporteur (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous).
<code>rappporteurdouble(A,B,n)</code>	pour afficher un rapporteur centré sur A, « aligné » sur le segment [AB] et doublement gradué; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » du rapporteur (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous).
<code>regle(A,B,n)</code>	pour afficher une règle graduée positionnée pour mesurer le segment [AB] en prenant le point A pour origine; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » de la règle (1 au dessus du segment [AB], -1 au dessous).
<code>equerre(A,B,C,n)</code>	pour afficher une équerre positionnée sur la droite (AB) et passant par le point C; <i>n</i> indiquant le positionnement « vertical » de l'équerre (1 positionnée dans le sens de A vers B, -1 dans le sens de B vers A).
<code>arete</code>	pour modifier la longueur de l'arête de l'outil Cube.

Paramètres

<code>marqueselement(A,B)</code>	pour coder les extrémités du segment [AB].
<code>marquedemidroite(A,B)</code>	pour coder l'origine de la demi-droite [AB].
<code>codeperp(A,B,C,5)</code>	pour coder l'angle \widehat{ABC} avec un angle droit dont la longueur vaut 5 fois celle du vecteur unité.
<code>Codelongueur(A,B,2)</code>	pour coder la longueur AB avec le codage n° 2 (cinq codages sont disponibles : 1 à 5).
<code>Codeangle(A,B,C,0, btex \ang{60} etex)</code>	pour coder l'angle \widehat{ABC} avec le codage 0 (trois codages sont disponibles : 0 à 2) en indiquant sa mesure.
<code>marque_a</code>	définit le rayon des arcs de cercles de codage des angles (valeur par défaut : 20).
<code>marque_s</code>	définit la longueur des traits de codage des longueurs (valeur par défaut : 5).
<code>echelleequerre</code>	définit l'échelle utilisée pour tracer l'équerre (valeur par défaut : 2).
<code>Initialisation(1500,30,20,50)</code>	définit les paramètres de projection dans le cas d'une figure spatiale : 1 500 pour la distance de « la caméra » à l'écran, 30 pour la longitude de « la caméra » (30°), 20 pour la latitude de « la caméra » (20°) et 50 pour le zoom effectué.

Empilements de cubes



Cette commande est *uniquement* disponible en compilant avec Lua \LaTeX .



- La clé **(Largeur)** (valeur par défaut : 3) modifie la largeur de l'assemblage de cubes.
- La clé **(Profondeur)** (valeur par défaut : 4) modifie la largeur de l'assemblage de cubes.
- La clé **(Hauteur)** (valeur par défaut : 5) modifie la hauteur de l'assemblage de cubes.
- La clé **(Echelle)** (valeur par défaut : 0.25) modifie la taille de l'arête d'un cube de base.
- La clé **(CouleurCube)** (valeur par défaut : LightSteelBlue) modifie la couleur des cubes.
- La clé **(Angle)** (valeur par défaut : 60) modifie l'angle de vision du premier assemblage. L'angle du deuxième assemblage est égal à **(Angle)** + 90°.
- La clé **(Trou)** (valeur par défaut : false) autorise, lorsqu'elle est positionnée à true, des hauteurs nulles.
- La clé **(Creation)** (valeur par défaut : false) utilise la `(Liste de hauteurs)` pour construire l'assemblage.

- La clé **⟨Grilles⟩** (valeur par défaut : false) affiche trois grilles permettant à l'élève de dessiner directement les vues de face, de dessus et de gauche.
- La clé **⟨Face⟩** (valeur par défaut : false) affiche une flèche indiquant la direction d'observation de l'assemblage pour définir la vue de face.
 - ★ La clé **⟨CouleurFleche⟩**(valeur par défaut : LightGray) modifie la couleur de remplissage de la flèche.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les vues de face, de dessus et de gauche du solide associé.
 - ★ La clé **⟨Nom⟩**(valeur par défaut : Ex1) modifie le nom donné à l'assemblage de cubes afin de permettre une solution correcte.

Les solides



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \LaTeX .



`\Solide` [`⟨clés⟩`]

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer l'environnement.

- La clé **⟨Phi⟩** (valeur par défaut : 30) modifie la première coordonnée du point de vue utilisé.
- La clé **⟨Theta⟩** (valeur par défaut : 20) modifie la deuxième coordonnée du point de vue utilisé.
- La clé **⟨Distance⟩** (valeur par défaut : 50) modifie la distance entre le point de vue et le plan de projection.
- La clé **⟨Aretes⟩** (valeur par défaut : true) efface, lorsqu'elle est positionnée à false, le tracé des arêtes.
- La clé **⟨Sommets⟩** (valeur par défaut : true) efface, lorsqu'elle est positionnée à false, le tracé des arêtes.
 - ★ La clé **⟨ListeSommets⟩** (valeur par défaut : {A, B, C, D, E, F, G, H}) modifie le nom des sommets du cube.
- La clé **⟨Traces⟩** (valeur par défaut : -) permet d'ajouter des tracés au cube considéré.
- La clé **⟨Nom⟩** (valeur par défaut : cube) modifie le solide affiché. Les noms possibles sont : pave, cylindre, cone, pyramide et sphere

Cas d'un pavé

Les clés **⟨Largeur⟩/⟨Hauteur⟩/⟨Profondeur⟩**

valeurs par défaut : 1.5/1/0.75

modifient respectivement la largeur, la hauteur et la profondeur du pavé droit affiché.

- ★ Les clés **⟨Aretes⟩**, **⟨Sommets⟩**, **⟨ListeSommets⟩** sont également disponibles pour les pavés droits.

Cas du cylindre

Les clés **⟨RayonCylindre⟩/⟨HauteurCylindre⟩**

valeurs par défaut : 1/2

modifient respectivement le rayon et la hauteur du cylindre affiché.

Dans le cas d'un cylindre, la clé **⟨ListeSommets⟩** représente les centres des bases mais les noms ne sont pas affichés.

- La clé **⟨Anglex⟩** (valeur par défaut : 0) modifie l'angle de rotation autour de l'axe des abscisses que subit le cylindre.

Cas de la pyramide

- La clé **(Reguliere)** (valeur par défaut : false) affiche une pyramide régulière.
- La clé **(SommetsPyramide)** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de sommets de la pyramide.
- La clé **(DecalageSommet)** (valeur par défaut : (0,0,0)) décale le sommet de la pyramide en utilisant le vecteur indiqué.

Cas du cône

Les clés **<RayonCone>/<HauteurCone>**

valeurs par défaut : 1/2

modifient respectivement le rayon et la hauteur du cône affiché.

Dans le cas d'un cône, la clé **<ListeSommets>** représente le centre de la base et le sommet du cône mais ils ne sont pas affichés. • La clé **<Angle>** (valeur par défaut : 0) modifie l'angle de rotation autour de l'axe des abscisses que subit le cône.

Cas de la sphère



Cette section est expérimentale. L'angle ϕ est fixe et égal à 0, l'angle θ est fixe et égal à 10.



- La clé **(RayonSphere)** (valeur par défaut : 1) modifie le rayon de la sphère affichée.

Dans le cas d'une sphère, la clé **(ListeSommets)** représente le centre de la sphère un point de « l'équateur » mais les noms ne sont pas affichés. • La clé **(Anglex)** (valeur par défaut : 0) modifie l'angle de rotation autour de l'axe des abscisses que subit la sphère.

Sections de ces solides • La clé **<Section>** (valeur par défaut :) affiche une section du solide choisi.

★La clé **<PointsSection>** (valeur par défaut : M,N,O,P) modifie le nom des points intervenant dans la section considérée.

★La clé **<CouleurSection>** (valeur par défaut : -) modifie la couleur de remplissage de la section.

cas de la sphère

• La clé **<CoefSection>** (valeur par défaut : 0.3) modifie la position sur la droite des pôles du point indiquant la position du plan de coupe.

cas du cône et de la pyramide

• La clé **<CoefSection>** (valeur par défaut : 0.3) modifie la position sur la hauteur indiquant la position du plan de coupe.

cas du pavé droit / du cube • La clé **<ObjetSection>** (valeur par défaut : 0.5,E,H,0.25,F,G,G,B) modifie la position du plan de coupe et l'arête/face considérée pour la section. Ici, le premier point de la section est au milieu de [EH], au quart de [FG] (en partant de F) et la section se fera parallèlement à l'arête [GB] (donnée dans cet ordre).

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 **<Figure>**  (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` [**<clés>**] {(Liste des éléments)}

— **<clés>** constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);

— **<Liste des éléments>** est donnée sous la forme *non vide* :

— 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.

- 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 vaut à 1, on affiche les abscisses décimales. Si cette clé vaut 2, on affiche les abscisses, lorsqu'elles le sont, en écritures fractionnaires. Si cette clé vaut 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.

- ★ La clé `<ValeurUnitex>` (valeur par défaut : 1) modifie la valeur *affichée* pour l'abscisse de l'unité utilisée.
- La clé `<Thermometre>` (valeur par défaut : false) place la droite graduée verticalement et lui associe une représentation d'un thermomètre.
 - ★ La clé `<Kelvin>` (valeur par défaut : false) affiche les températures en degré Kelvin.
 - ★ La clé `<Fahrenheit>` (valeur par défaut : false) affiche les températures en degré Fahrenheit.
 - ★ La clé `<Mercure>` (valeur par défaut : false) indique si le thermomètre affiche ou non la température demandée.
 - ★ La clé `<CouleurMercure>`(valeur par défaut : black) modifie la couleur du mercure.

Repérage du plan

- La clé `<Plan>` (valeur par défaut : false) permet d'afficher un repère du plan.
 - ★ La clé `<Unitexy>` (valeur par défaut : 1) change l'unité de longueur sur l'axe des ordonnées. Elle est donnée en centimètre.
 - ★ La clé `<Pasy>` (valeur par défaut : 1) change l'unité du repère utilisé pour le placement des points sur l'axe des ordonnées.
 - ★ La clé `<ValeurUnitexy>` (valeur par défaut : 1) modifie la valeur de l'ordonnée de l'unité utilisée.
 - ★ La clé `<LectureCoord>` (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>`, `<Unitexy>`, `<Pasy>`, `<ValeurUnitexy>` 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>`, `<Unitexy>`, `<Unitexz>` (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>`.
- 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.
 - ★ 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>`.

La somme des angles d'un triangle

`\SommeAngles` [`<clés>`] {`<Nom du triangle>`} {`a`} {`b`}

- `<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}).

- 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 redéfinition de 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.
 - ★ 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.
- La clé **⟨FigureSeule⟩**  (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⟩**.
- La clé **⟨Isocele⟩** (valeur par défaut : false) permet 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.
- La clé **⟨Rectangle⟩** (valeur par défaut : false) permet de traiter le cas d'un triangle rectangle. Le deuxième sommet du `⟨Nom du triangle⟩` est le sommet de l'angle droit. L'argument a de la commande doit être vide.

Le théorème de Pythagore

`\Pythagore` [`⟨clés⟩`] {`⟨Nom du triangle⟩`} {a} {b} {c}

- `⟨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 (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.
 - ★ La clé **⟨Faible⟩** (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 `\FigureSeule`[☞] (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 `\EnchaîneA`, `\EnchaîneB`, `\EnchaîneC` (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 redéfinition de 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 qui sont à redéfinir : `\RedactionCalculsPythagore`, `\RedactionCalculsReciPythagore` et `\RedactionConclusionReciPythagore`.

Le théorème de Thalès

```
\Thales[⟨clés⟩]{⟨Noms des points considérés⟩}{a}{b}{c}{d}{e}{f}
```

- `⟨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 :

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

- 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^e.
- 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 `\IntroCalculs` (valeur par défaut : true) permet, lorsqu'elle est positionnée à false, de supprimer l'affichage de la phrase « On remplace par les longueurs connues : ».
- 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.

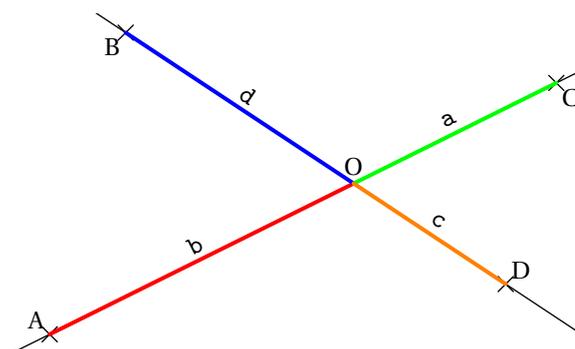
Uniquement la rédaction ?

- 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>` et `<Figurecroisee>` 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>` et `<Angle>` sont également disponibles avec la clé `<Reciproque>`.

La trigonométrie

```
\Trigo[<clés>]{<Nom du triangle>}{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.
 - ★ 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 redéfinition de 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>**.

Cartographie



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua^{TeX}. En outre, elle est assez gourmande en temps machine. Cette partie est donc limitée en terme d'exemples.



`\Cartographie[⟨clés⟩]{longitude}{latitude}`

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `longitude` et `latitude` sont les coordonnées sphériques du point sur lequel le planisphère ou la carte sont centrés.

- La clé `⟨Fleuves⟩` (valeur par défaut : `false`) permet de choisir ou non l'affichage des fleuves (sans les nommer).
- La clé `⟨Capitales⟩` (valeur par défaut : `false`) permet de choisir ou non l'affichage des capitales (sans les nommer).
- La clé `⟨CouleurFond⟩` (valeur par défaut : `ciel`) modifie la couleur de fond des océans.
- La clé `⟨Impression⟩` (valeur par défaut : `false`) modifie la palette des couleurs utilisées.
- La clé `⟨Echelle⟩` (valeur par défaut : `1`) modifie l'échelle générale du planisphère.
- La clé `⟨EchelleCarte⟩` (valeur par défaut : `:`) modifie l'échelle utilisée pour la création de la carte. *Elle est à fixer impérativement par l'utilisateur.* Sa valeur est le nombre de kilomètres associé à 1 cm.
 - ★ La clé `⟨AfficheEchelle⟩` (valeur par défaut : `false`) affiche, sur la carte, un segment de 1 cm associé à la valeur de la clé `⟨EchelleCarte⟩`.

 - ★ La clé `⟨Largeur⟩` (valeur par défaut : `12`) modifie la largeur du cadre de la carte. Elle est donnée en centimètre.
 - ★ La clé `⟨Hauteur⟩` (valeur par défaut : `12`) modifie la hauteur du cadre de la carte. Elle est donnée en centimètre.
 - ★ La clé `⟨All⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays de la planète.
 - ★ La clé `⟨Europe⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays d'Europe.
 - ★ La clé `⟨Asie⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays d'Asie.
 - ★ La clé `⟨Amsud⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays d'Amérique du Sud.
 - ★ La clé `⟨Amnord⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays d'Amérique du Nord.
 - ★ La clé `⟨Amcentre⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays d'Amérique centrale.
 - ★ La clé `⟨Afrique⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays d'Afrique.
 - ★ La clé `⟨Caraïbes⟩` (valeur par défaut : `false`) gère les calculs d'affichage avec tous les pays des Caraïbes.
 - ★ La clé `⟨Pays⟩` (valeur par défaut : `:`) affiche uniquement le pays sélectionné et indiqué en minuscules.
 - ★ La clé `⟨Villes⟩` (valeur par défaut : `nomfichier`) affiche des villes *choisies* par l'utilisateur et indiquées dans un fichier `nomfichier.dat` *situé dans le répertoire de compilation.*

- La clé `⟨Projection⟩` (valeur par défaut : `false`) affiche une projection plane et « complète » de la planète.
 - ★ La clé `⟨TypeProjection⟩` (valeur par défaut : `"mercator"`) affiche une projection de type mercator. Les autres projections disponibles sont `"cylindrique"`, `"simple"` et `"wrinkel"`.
 - ★ La clé `⟨CouleurPays⟩` (valeur par défaut : `Cornsilk`) modifie la couleur de remplissage des pays.

Les clés `⟨Echelle⟩` et `⟨Villes⟩` sont aussi disponibles.

Les formules de périmètre, d'aire, de volume

`\Formule[⟨clés⟩]`

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options, dont au moins une est obligatoire (`⟨Perimetre⟩` ou `⟨Aire⟩` ou `⟨Volume⟩`) pour paramétrer la commande.

- La clé `⟨Perimetre⟩` (valeur par défaut : `false`) 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* et choisi parmi : *polygone, triangle, parallélogramme, 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 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 clé **⟨Echelle⟩** (valeur par défaut : 1cm) modifie l'échelle de la figure associée au choix de la surface.

- La clé **⟨Aire⟩**  (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, parallélogramme, losange, rectangle, carre, disque* et *sphere*.
 - ★ Les clés **⟨Ancre⟩**, **⟨Angle⟩**, **⟨Largeur⟩** et **⟨Couleur⟩** sont aussi disponibles pour la clé **⟨Aire⟩** .
- La clé **⟨Volume⟩**  (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*.
 - ★ La clé **⟨EchelleEspace⟩** (valeur par défaut : 70) modifie l'échelle utilisée pour tracer les représentations de solides. *Elle est donnée sans unité*.
 - ★ Les clés **⟨Ancre⟩**, **⟨Angle⟩**, **⟨Largeur⟩** et **⟨Couleur⟩** sont également disponibles pour la clé **⟨Volume⟩** .

Empilements de cubes



Cette commande est *uniquement* disponible en compilant avec Lua \LaTeX .



- La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 3) modifie la largeur de l'assemblage de cubes.
- La clé **⟨Profondeur⟩** (valeur par défaut : 4) modifie la largeur de l'assemblage de cubes.
- La clé **⟨Hauteur⟩** (valeur par défaut : 5) modifie la hauteur de l'assemblage de cubes.
- La clé **⟨Echelle⟩** (valeur par défaut : 0.25) modifie la taille de l'arête d'un cube de base.
- La clé **⟨CouleurCube⟩** (valeur par défaut : LightSteelBlue) modifie la couleur des cubes.
- La clé **⟨Angle⟩** (valeur par défaut : 60) modifie l'angle de vision du premier assemblage. L'angle du deuxième assemblage est égal à **⟨Angle⟩** + 90°.
- La clé **⟨Trou⟩** (valeur par défaut : false) autorise, lorsqu'elle est positionnée à true, des hauteurs nulles.
- La clé **⟨Creation⟩** (valeur par défaut : false) utilise la `⟨Liste de hauteurs⟩` pour construire l'assemblage.
- La clé **⟨Grilles⟩** (valeur par défaut : false) affiche trois grilles permettant à l'élève de dessiner directement les vues de face, de dessus et de gauche.
- La clé **⟨Face⟩** (valeur par défaut : false) affiche une flèche indiquant la direction d'observation de l'assemblage pour définir la vue de face.
 - ★ La clé **⟨CouleurFleche⟩** (valeur par défaut : LightGray) modifie la couleur de remplissage de la flèche.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les vues de face, de dessus et de gauche du solide associé.
 - ★ La clé **⟨Nom⟩** (valeur par défaut : Ex1) modifie le nom donné à l'assemblage de cubes afin de permettre une solution correcte.

Opérations posées

- `\Addition[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser l'addition des nombres $n1$ et $n2$:
 - `\Soustraction[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la soustraction des nombres $n1$ et $n2$:
 - `\Multiplication[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la multiplication des nombres $n1$ et $n2$:
 - `\Division[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la division *euclidienne* des nombres $n1$ et $n2$:
 - `\DivisionD[⟨clés⟩]{n1}{n2}` pour poser la division *décimale* des nombres $n1$ et $n2$:
- La clé **⟨CouleurCadre⟩** (valeur par défaut : LightSteelBlue) modifie la couleur des cadres entourant les chiffres manquants.
 - La clé **⟨CouleurFond⟩** (valeur par défaut : white) modifie la couleur d'affichage des chiffres manquants.
 - La clé **⟨CouleurVirgule⟩** (valeur par défaut : white) modifie la couleur d'affichage de la virgule *dans le résultat final*.
 - La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la solution des opérations posées.
 - ★ La clé **⟨CouleurSolution⟩** (valeur par défaut : red) modifie la couleur d'affichage des chiffres composant la solution.

Pyramide de nombre

`\PyramideNombre[⟨clé⟩]{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.
 - La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : Crimson) modifie la couleur utilisée pour colorer des cases.
 - La clé **⟨CouleurNombre⟩** (valeur par défaut : blue) modifie la couleur utilisée pour afficher le contenu des cases.
 - La clé **⟨Multiplication⟩** (valeur par défaut : false) modifie l'apparence de la pyramide.
 - ★ La clé **⟨Cote⟩**(valeur par défaut : 4cm) modifie la longueur du côté du triangle équilatéral.
 - ★ La clé **⟨Produit⟩**(valeur par défaut : false) affiche les produits dans les cases concernées *sans afficher les facteurs utilisés*.
 - ★ La clé **⟨Aide⟩**(valeur par défaut : false) affiche les flèches aidant à la compréhension.
 - ★ La clé **⟨Solution⟩**(valeur par défaut : false) affiche *à la fois* les facteurs et les produits.

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.



Selon les clés choisies, une attention toute particulière sera portée sur l'écriture de ces instructions.



- 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 **⟨SansCalcul⟩** (valeur par défaut : false) permet d’afficher les étapes de calculs « sans calculs automatisés ». La clé **⟨SansCalcul⟩** est incompatible avec la clé **⟨Direct⟩**.
- La clé **⟨Enonce⟩** (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 : 0.95\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.
 - ★ 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.
 - ★ Les clés **⟨SansCalcul⟩** et **⟨ThemePerso⟩** sont compatibles avec la clé **⟨Application⟩**.

Les nombres premiers

`\Decomposition[⟨clés⟩]{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 **⟨TableauVide⟩** (valeur par défaut : false) permet de faire compléter par les élèves eux-mêmes.
- 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 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.
- La clé **⟨Potence⟩** (valeur par défaut : false) écrit la décomposition sous la forme d’une suite de « divisions ».
- 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 **⟨All⟩** (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 **⟨Entoure⟩** (valeur par défaut : false) entoure chacun des nombres premiers de la décomposition.

- La clé **⟨ArbreComplet⟩**^ℒ (valeur par défaut : false) trace un arbre *complet* de décomposition, plus lisible pédagogiquement.
 - ★ La clé **⟨Entoure⟩** (valeur par défaut : false) entoure la décomposition complète.
- La clé **⟨ArbreVide⟩**^ℒ (valeur par défaut : false) permet de créer une structure vide déjà préparée.
- La clé **⟨ArbreDessine⟩**^ℒ (valeur par défaut : false) met du fun dans la décomposition.
 - ★ La clé **⟨Nombre⟩** (valeur par défaut :) indique le premier facteur de la décomposition (obligatoire).
 - ★ La clé **⟨Impression⟩** (valeur par défaut : false) modifie les couleurs en vue d'une impression.
- La clé **⟨ArbreDessineVide⟩**^ℒ (valeur par défaut : false) met du fun dans la décomposition.
 - ★ Les clés **⟨Nombre⟩** et **⟨Impression⟩** sont également disponibles avec la clé **⟨ArbreDessineVide⟩**.
- 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.

Des engrenages

`\Decomposition[⟨clés⟩]{m1/z1,m2/z2...}`

- **⟨clés⟩** constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- `m1/z1,m2/z2...` sont respectivement le module ($m1$) et le nombre de dents ($z1$) de la première roue dentée, le module ($m2$) et le nombre de dents ($z2$) de la deuxième roue dentée...
- La clé **⟨Unite⟩** (valeur par défaut : 3 mm) modifie l'unité de longueur des tracés.
- La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : LightSteelBlue) modifie la couleur de remplissage des engrenages.

La représentation graphique de fractions

`\Fraction[⟨clés⟩]{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.
 - ★ 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.
 - ★ La clé **⟨Longueur⟩** (valeur par défaut : 5 cm) modifie la longueur du rectangle.
 - ★ La clé **⟨Largeur⟩** (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)...
 - ★ La clé **⟨Hachures⟩** (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.

Décomposer une fraction décimale

`\FractionDecimale` [`⟨clés⟩`] {`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 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` [`⟨clés⟩`] {`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 **⟨All⟩** (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⟩**  (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` [`⟨clés⟩`] {`⟨liste de nombres⟩`}

- `⟨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.



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.

Les puissances

`\Puissances{⟨a⟩}{⟨b⟩}`

— 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 `c1-11 / c1-12, c2-11 / c2-12...`

- La clé **⟨Vertical⟩** (valeur par défaut : false) affiche le tableau verticalement.
- 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 **⟨CouleurTab⟩** (valeur par défaut : gray!15) modifie la couleur de la première colonne du tableau.
 - `\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.

Les pourcentages

`\Pourcentage[⟨clés⟩]{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 **<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 3^e 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 $\text{nom1} / v1 / r1, \text{nom2} / v2 / r2\dots$
- La clé **<Figure>**[☒] (valeur par défaut : false) affiche un schéma (sous forme de barre partagée) en adéquation avec le ratio demandé.
 - ★ La clé **<Longueur>** (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.
 - ★ 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.
 - ★ 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 de la première colonne du tableau.
 - ★ La clé **<Nom>** (valeur par défaut : false) affiche le nom des colonnes du tableau.
 - ★ On peut utiliser une des commandes `\FlecheRatio{}` ou `\FlecheInvRatio{}` qui affichent le coefficient de proportionnalité.

Les statistiques

`\Stat [⟨clés⟩]{⟨Données⟩}`

- ⟨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.
- La clé **⟨Liste⟩** (valeur par défaut : `false`) permet de faire des statistiques sur une liste de données quantitatives.
- La clé **⟨Sondage⟩** (valeur par défaut : `false`) permet de faire des statistiques 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⟩**.



- ★ 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.
 - ★ La clé **⟨EffVide⟩** (valeur par défaut : `false`) 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.
 - ★ 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 **<Graphique>** est 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.
 - ★ La clé **<Unitey>** (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.
 - ★ La clé **<AbscisseRotation>** (valeur par défaut : false) positionne, en abscisse, le texte horizontalement ou verticalement.
 - ★ La clé **<CouleurDefaut>** (valeur par défaut : black) modifie la couleur par défaut de tracé des bâtons.
- ★ Les clés **<Angle>** / **<SemiAngle>** (valeur par défaut : false) affiche un diagramme circulaire / semi-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 **<EcartHachures>** (valeur par défaut : 0.25) indique, en cm, la distance entre deux hachures consécutives.
 - ★ La clé **<EpaisseurHachures>** (valeur par défaut : 1) modifie l'épaisseur du tracé des hachures.
 - ★ 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 **<Barre>** (valeur par défaut : false) affiche un diagramme horizontal en barres.
 - ★ La clé **<Longueur>** (valeur par défaut : 10 cm) indique la longueur de la barre correspondant à la plus grande des données.
 - ★ La clé **<Hauteur>** (valeur par défaut : 5mm) indique la hauteur des barres.

Les clés **<ListeCouleurs>**, **<Hachures>**, **<EpaisseurHachures>** et **<EcartHachures>** sont également disponibles pour la clé **<Barre>**.

- La clé **<Representation>** (valeur par défaut : false) affiche une série *longue* de données sous une forme graphique.
 - ★ Les clés **<Xmin>** / **<Xmax>** (valeur par défaut : 0/5.5) gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.
 - ★ Les clés **<Ymin>** / **<Ymax>** (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.
 - ★ Les clés **<LabelX>** / **<LabelY>** (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.
- ★ La clé **⟨Marque⟩** (valeur par défaut : dot) modifie la marque utilisée pour repérer les points. Une autre valeur disponible : **croix**.

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 :
 - e_1/p_1 , e_2/p_2 ... pour les arbres de probabilités ;
 - $n_1/d_1/e_1$, $n_2/d_2/e_2$... 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.
 - ★ La clé **⟨LongueurEchelle⟩** (valeur par défaut : 5) modifie la longueur de l'échelle de probabilité. Elle est donnée en *centimètre*.
 - ★ La clé **⟨Grille⟩** (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.
 - ★ La clé **⟨Branche⟩** (valeur par défaut : 2) indique la longueur des branches. Elle est donnée en *centimètre*.
 - ★ La clé **⟨Angle⟩** (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*.
 - ★ La clé **⟨Incline⟩** (valeur par défaut : true) permet d'incliner ou pas les probabilités indiquées sur chaque branche de l'arbre.

Les fonctions affines

`\FonctionAffine` [`<clés>`] {`<Noms des points considérés>`} {`a`} {`b`} {`c`} {`d`}

- `<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 \rightarrow .
 - ★ 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.
- 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 **<Image>** (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.
 - ★ 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>**.
- 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 **<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.
- 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.
 - ★ La clé **<ACoef>** (valeur par défaut : `0`) indique l'abscisse du point permettant la lecture graphique du coefficient directeur.

Les fonctions

`\Fonction` [`<clés>`] {`<Liste des valeurs>`}

- `<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 $\dots \mapsto \dots$.
- ★ 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 **<Catmull>** (valeur par défaut : false) utilise la méthode de Catmull-Rom pour déterminer les interpolations.
- ★ Les clés **<PasX>/<PasY>** (valeur par défaut : 1/1) modifient le pas horizontal/vertical du quadrillage. Ils sont donnés en centimètre.
- ★ La clé **<UniteX>/<UniteY>** (valeur par défaut : 1/1) modifient la longueur de l'unité sur l'axe des abscisses/des ordonnées. Elles sont données en centimètre.
- ★ La clé **<PointsCourbe>** (valeur par défaut : true) supprime, lorsqu'elle est positionnée à false, le marquage des points ayant permis le tracé.
- ★ La clé **<CouleurTrace>** (valeur par défaut : black) modifie la couleur du tracé de la courbe.
- ★ La clé **<Epaisseur>** (valeur par défaut : 1) modifie l'épaisseur du tracé.
- ★ La clé **<Traces>** (valeur par défaut :) permet d'ajouter des tracés à la courbe.
- ★ 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 **<Xmin>/<Xmax>** (valeur par défaut : -5.5/5.5) gèrent horizontalement la fenêtre d'affichage du tracé. Elles sont données en centimètre.
- ★ Les clés **<Ymin>/<Ymax>** (valeur par défaut : -5.5/5.5) 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.
- ★ Les clés **<LabelX>/<LabelY>** (valeur par défaut : {}) gèrent la légende des axes.
- ★ 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.
- ★ Les clés **<PasGrilleX>/<PasGrilleY>** (valeur par défaut : 1/1) indiquent le pas de la grille sur l'axe des abscisses/des ordonnées.
- ★ Les clés **<PasGradX>/<PasGradY>** (valeur par défaut : 1/1) indiquent le pas de la grille sur l'axe des abscisses/des ordonnées.
- ★ La clé **<Graduation>** (valeur par défaut : false) indique les graduations complètes sur les deux axes.
- ★ Les clés **<Bornea>/<Borneb>** (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 **<Epaisseur>** (valeur par défaut : 1) modifie l'épaisseur du tracé.
- ★ 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).
- ★ La clé **<Traces>** (valeur par défaut :) permet d'ajouter des tracés à la courbe.
- ★ La clé **<Vide>** (valeur par défaut : false) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, un repère vide *cohérent* avec les autres paramètres demandés (la courbe, la fenêtre graphique, les bornes...).

La distributivité

`\Distri[<clés>]{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 **<All>** (valeur par défaut : false) écrit l'ensemble du développement d'une expression.
 - ★ La clé **<NomExpression>** (valeur par défaut : A) modifie le nom utilisé 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.



- 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...
- 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.
 - ★ 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 **<CouleurAide>** (valeur par défaut : red) modifie la couleur de l'aide apportée par les clés **<AideAdda>** et **<AideAddb>**.
- La clé **<Tuile>** (valeur par défaut : false) affiche le calcul de distributivité en utilisant des tuiles algébriques.
 - ★ La clé **<Vide>** (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 **⟨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 $a + bx$.

Un modèle en barre

```
\ModeleBarre[⟨clés⟩]{C1 N1 "T1" C2 N2 "T2"...}{c1 n1 "t1" c2 n2 "t2"...}
```

- $\langle \text{clés} \rangle$ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- $C1 N1 T1 \dots$ indique que, sur la barre supérieure, la couleur $C1$ est utilisée pour remplir une barre constituée de $N1$ briques élémentaires et labellisée par le texte $T1$;
- $c1 n1 t1 \dots$ indique que, sur la barre inférieure, la couleur $c1$ est utilisée pour remplir une barre constituée de $n1$ briques élémentaires et labellisée par le texte $t1$.



Les couleurs utilisées doivent être connues de METAPOST.



- La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 1cm) modifie la largeur de la brique élémentaire.

Pour obtenir des partages des cases *inférieures*, on peut indiquer un nombre de cases négatif.

- La clé **⟨Separation⟩** (valeur par défaut : 0) indique une séparation verticale lorsque la valeur donnée est positive. Cette valeur indique à partir de quelle brique élémentaire la séparation se fait.

La résolution d'équations du premier degré

```
\ResolEquation[⟨clés⟩]{a}{b}{c}{d}
```

- $\langle \text{clés} \rangle$ 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 : \times) 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.
 - ★ 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.
 - ★ La clé **<CouleurSous>** (valeur par défaut : red) permet de changer la couleur des indications de décomposition.
- La clé **<Fleches>** (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.
- La clé **<FlecheDiv>** (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>**.
- La clé **<Pose>** (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>**.
- 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.
 - ★ La clé **<CouleurTerme>** (valeur par défaut : black) modifie la couleur utilisée lors la mise en valeur de la décomposition.
 - ★ Les clés **<Lettre>**, **<Entier>**, **<Simplification>**, **<Solution>**, **<Fleches>** et **<FlecheDiv>** sont également disponibles avec la clé **<Terme>**.

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>** 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) complète 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 **<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>**.

Calculatrice

```
\Calculatrice[⟨clé⟩]{⟨Liste⟩}
```

- ⟨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.
 - ★ La clé ⟨**Largeur**⟩ (valeur par défaut : 120) modifie la largeur de l'écran. Elle est donnée en demi-millimètre.

Le tableur

```
\begin{Tableur}[⟨clés⟩]
```

```
\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 : 30pt) modifie la largeur des colonnes de la feuille de calcul.
 - ★ La clé ⟨**LargeurUn**⟩ (valeur par défaut : 30pt) 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 ⟨**PasC**⟩ (valeur par défaut : 1) indique le nombre de colonnes à prendre *à droite* de la cellule considérée pour effectuer l'encadrement.
- La clé ⟨**Couleur**⟩ (valeur par défaut : -) active et modifie la couleur de la sélection demandée.

Le codage RLE

```
\CodageRLE[⟨clé⟩]{⟨Liste⟩}
```

- ⟨clé⟩ est un paramètre optionnel;
- ⟨Liste⟩ est la liste des codages de l'image.
- La clé ⟨**Enonce**⟩ (valeur par défaut : true) affiche le codage associé à la figure.
- La clé ⟨**Solution**⟩ (valeur par défaut : false) affiche la figure associée au codage.
- La clé ⟨**Unite**⟩ (valeur par défaut : 1cm) modifie la longueur du côté des cases du quadrillage.
- La clé ⟨**Taille**⟩ (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de cases par ligne.

Une tortue

`\Tortue` [`<clés>`] `{Liste des commandes}`

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- Commandes implantées :
 - Av indique à « la tortue » d'avancer du nombre de pas indiqué;
 - Re indique à « la tortue » de reculer du nombre de pas indiqué;
 - Td indique à « la tortue » de tourner à droite de l'angle indiqué (en degrés);
 - Tg indique à « la tortue » de tourner à gauche de l'angle indiqué (en degrés);
 - Lc indique à « la tortue » de ne pas dessiner lors de ses prochains déplacements;
 - Bc indique à « la tortue » de dessiner lors de ses prochains déplacements (le crayon est baissé par défaut);
 - Tlp téléporte « la tortue » au point indiqué par son abscisse et son ordonnée.
 - Rep indique la répétition d'une action;
 - Pour indique la création d'une commande pouvant être appelée.
 - MP permettant d'inclure du code METAPOST au sein des commandes GeoTortue.

- La clé **<Pas>** (valeur par défaut : 0,2 mm) modifie la longueur du pas unité.
- La clé **<Epaisseur>** (valeur par défaut : 1) modifie l'épaisseur du tracé.
- Les clés **TortueD/TortueF** (valeurs par défaut : false/false) affichent, en étant positionnées à true, la tortue en position initiale et/ou finale.
- La clé **<Angle>** (valeur par défaut : 0) modifie l'angle de la position de départ de la tortue.
- La clé **<Etape>** (valeur par défaut : -) arrête le tracé à l'étape demandée. *L'affichage de la tortue est automatique.*
- La clé **<Grille>** (valeur par défaut : false) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, une grille de 30 pas pour chacune des unités.
 - ★ La clé **<LargeurG>** (valeur par défaut : 10) modifie le nombre d'unités *en abscisse* dans la partie négative ainsi que dans la partie positive.
 - ★ La clé **<LargeurH>** (valeur par défaut : 10) modifie le nombre d'unités *en ordonnée* dans la partie négative ainsi que dans la partie positive.
 - ★ La clé **<Axes>** (valeur par défaut : false) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, les axes des abscisses et des ordonnées.
 - ★ La clé **<Origine>** (valeur par défaut : {0,0}) modifie la position de l'origine du repère. Ses coordonnées seront données par multiples de 30 : elles indiquent le déplacement par rapport au centre de la grille.
 - ★ La clé **<Cases>** (valeur par défaut : false) affiche, lorsqu'elle est positionnée à true, une numérotation des cases. La tortue sera alors positionnée au centre de la case correspondant au départ de la tortue.
 - ★ La clé **<Depart>** (valeur par défaut : {0,0}) modifie la position de départ de la tortue. Ses coordonnées seront données par multiples de 30 : elles indiquent le déplacement par rapport au centre de la grille.

Les briques Scratch

`\begin{Scratch}` [`<clés>`]

`\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 clé **<Naturel>** (valeur par défaut : false) affiche l'algorithme dans un langage naturel.

La « rose » des multiplications

`\RoseMul` [`<clé>`]

— `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

- La clé `<FacteurMin>` (valeur par défaut : 2) modifie la valeur minimale de la liste des facteurs.
- La clé `<FacteurMax>` (valeur par défaut : 2) modifie la valeur maximale de la liste des facteurs.
- La clé `<Rayon>` (valeur par défaut : 2cm) modifie le rayon du cercle servant à tracer le polygone régulier des facteurs.
- La clé `<Pétales>` (valeur par défaut : 7) modifie le nombre de pétales de la rose.
- La clé `<Solution>` (valeur par défaut : false) affiche la solution à obtenir.
- La clé `<Produits>` (valeur par défaut : false) affiche *uniquement les produits* à obtenir.
- La clé `<Aide>` (valeur par défaut : false) affiche les flèches indiquant les facteurs à multiplier.
- La clé `<Vide>` (valeur par défaut : false) affiche une rose vide.
- La clé `<Polygone>` (valeur par défaut : false) modifie, sous la forme d'un polygone régulier, l'apparence des cases contenant les produits. Ce polygone régulier a le même nombre de côtés que celui contenant les facteurs.
- La clé `<CaseVide>` (valeur par défaut : false) affiche *un seul facteur* et tous les produits. Le choix du facteur est aléatoire.
- La clé `<ProduitVide>` (valeur par défaut : false) affiche tous les facteurs et tous les produits *sauf un et les deux facteurs associés*. Le choix du produit « effacé » est aléatoire.

Le défi « Table »

`\DefiTable`{`a`}

— `a` est la liste des caractères utilisés pour le remplacement des produits. Cette liste regroupe les caractères – séparés par une espace – des lignes situées au dessus de la diagonale descendante de la table de multiplication; chaque ligne étant séparée par le caractère `§`.

`\DefiTableTexte` [`<clés>`] {`a`}{`b`}

— `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);

— `a` est la liste des produits à trouver;

— `b` est la phrase à trouver, le caractère `*` séparant les mots.

- La clé `<LargeurT>` (valeur par défaut : 5mm) modifie la largeur des cases du texte réponse.
- La clé `<Solution>` (valeur par défaut : false) affiche la solution à obtenir.

Création

- La clé `<Creation>` (valeur par défaut : false) crée, en accord avec le texte à obtenir, une table de décodage aléatoire.
 - ★ La clé `<Solution>` (valeur par défaut : false) permet d'afficher le texte à obtenir.
 - ★ La clé `<Graine>` (valeur par défaut : `{}`) permet de fixer l'aléatoire afin que le tableau, le texte à remplir et l'affichage de la solution soient cohérents.

`\DefiTableTexte` [`Creation`, `<clés>`] {`}`}{`expression à obtenir`}

Labyrinthe

`\Labyrinthe`[(clés)]{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 :

`\Labyrinthe`[(clés)]{Contenu 1 / Couleur 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 Lua \LaTeX .



`\LabyNombre`[(clés)]

- (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 **(XArrivee)** / **(YArrivee)** (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 créé.
- La clé **(Murs)** (valeur par défaut : false) modifie l'apparence du labyrinthe.

Triominos

```
\Triomino[⟨clés⟩]{v1$2$3...}
```

- **(clés)** constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- **v1\$2\$3** sont les valeurs à inscrire sur les triangles équilatéraux.

- 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.
- La clé **(Piece)** (valeur par défaut : -) indique la pièce à afficher.
- La clé **(Hexagone)** (valeur par défaut : false) affiche les triominos sous la forme d'un hexagone.

Dessin gradué

```
\DessinGradue[⟨clés⟩]{a1/a2/a3,...}{b1/b2/b3,...}{c1$c2$...}
```

- **(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 numérotés 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 *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 **false**, 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)**.
- La clé **(OrigineVariable)** (valeur par défaut : false) indique, lorsqu'elle est positionnée à **true**, que les lignes utilisées sont identiques mais que les valeurs de l'origine et de « l'unité » ne sont pas positionnées aux extrémités du segment. Elle est incompatible avec la clé **(Lignes)** et la **(LignesIdentiques)**.
 - ★ Les clés **(Debut)** et **(Fin)** ne sont pas disponibles avec la clé **(OrigineVariable)**.

Colorilude

```
\Colorilude[⟨clés⟩]{a11 b11 a12 b12\ \a21 b21...}
```

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- a11 a12 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.



Il faut indiquer les couleurs avec leur nom complet compréhensible par METAPOST.



- La clé **⟨CartonReponse⟩** (valeur par défaut : false) affiche le jeu sans les calculs afin d'aider l'élève à retenir ses réponses.
- La clé **⟨Resultats⟩** (valeur par défaut : false) affiche une case permettant à l'élève de retenir les résultats.
 - `\ColoriludeEnonce` pour écrire l'énoncé du jeu;
 - `\ColoriludeListeCouleur` pour indiquer les associations « Abréviation - Nom de la couleur ».

Qui suis je ?

```
\Quisuisje[⟨clés⟩]{c1$c2$...}{m o t à 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$12/v2$}` 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 [<clés>]{c1/mot1,c2/mot2...}
```

- <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 croisés

```
\MotsCroises [<clés>]{m11/q11,m12/q12...$m21/q21,m22/q22...}
```

- <clés> constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- m11,m12... représentent des codes permettant la construction (ou non) des cases;
- q11,q12... représentent le contenu des cases.

- La clé **<Colonnes>** (valeur par défaut : 8) modifie le nombre de colonnes du « mots croisés ».
- La clé **<Lignes>** (valeur par défaut : 6) modifie le nombre de lignes du « mots croisés ».

Pour l'affichage (ou non) des cases, on utilisera :

- */ pour une case noire;
- !/ pour une case non dessinée;
- +/ pour une case tracée et colorée;
- 0/ pour une case tracée mais non numérotée;
- 1/ pour une case tracée et numérotée.



Ces codes s'auto-excluent.



- La clé **<Largeur>** (valeur par défaut : 1em) modifie la largeur des colonnes du « mots croisés ».
- La clé **<Croises>** (valeur par défaut : false) affiche les classiques repérages des lignes et colonnes.
- La clé **<Couleur>** (valeur par défaut : gray) modifie la couleur choisie pour remplir des cases particulières (autres que les cases noires éventuelles).
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la solution du « mots croisés ».

Mots codés

```
\MotsCodes [<clés>]{énoncé 1/lettre 1$énoncé 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

`\Mosaïque` [`<clés>`] {`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 **(Label)** (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 **(Hauteur)** (valeur par défaut : 2) modifie le nombre de lignes du dessin à obtenir. *Elles se lisent de haut en bas.*

`\DessineMosaïque` 

- La clé **(Echelle)** (valeur par défaut : 1 cm) modifie l'échelle de la mosaïque dessinée *uniquement avec la commande* `\DessineMosaïque` .

Des cartes à jouer

`\Cartes` [`<clés>`] {`<contenu(s) du jeu>`}

- `<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 **(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 défaut : Théorème\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 ».
- ★ La clé **<Trame>** (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 `Énoncé/Solution`.

- 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>** sont également disponibles avec la clé **<JaiQuia>**.

Les « Flash-Cards »

Dans l'utilisation de la commande `\Cartes`, `<contenu(s) du jeu>` a la forme `Énoncé/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.

Les cartes « Trivial »

Dans l'utilisation de la commande `\Cartes`, `<contenu(s) du jeu>` a la forme `Énoncé 1 / Solution 1 / Énoncé 2 / Solution 2 / ... / Énoncé 6 / Solution 6`.

- La clé **<Trivial>** (valeur par défaut : false) construit des cartes pour un jeu de type « Trivial Pursuit ».

La clé **<Trame>** est aussi disponible avec la clé **<Trivial>**.

Des dominos à jouer

`\Dominos[<clés>]{<contenu(s) du jeu>}`

- `<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) 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.



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 **⟨Supérieur⟩** (valeur par défaut : `false`) affiche la question et la réponse du domino en format horizontal.

Des enquêtes

`\Enquete` [`⟨clés⟩`]

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.

- La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : `4,5 cm`) modifie la largeur du tableau.
- La clé **⟨Perso⟩** (valeur par défaut : `Qui ?`) modifie le nom affiché dans le tableau pour la catégorie « personnages ».
- La clé **⟨Objet⟩** (valeur par défaut : `Quoi ?`) modifie le nom affiché dans le tableau pour la catégorie « objets ».
- La clé **⟨Lieu⟩** (valeur par défaut : `Où ?`) modifie le nom affiché dans le tableau pour la catégorie « lieux ».

Puissance Quatre

`\PQuatre` [`⟨clés⟩`] {`éléments du tableau`}

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
 — `éléments du tableau` constitue la liste *personnalisée* des nombres intervenants dans le tableau.

- La clé **⟨Relatif⟩** (valeur par défaut : `false`) utilise des nombres relatifs pour construire le plateau de jeu. Les nombres n utilisés sont tels que $2 \leq |n| \leq 10$.
- La clé **⟨Puissance⟩** (valeur par défaut : `false`) utilise des nombres relatifs pour construire le plateau de jeu à l'aide de puissances de 10. Les exposants n utilisés sont tels que $2 \leq |n| \leq 10$.
- La clé **⟨Autre⟩** (valeur par défaut : `false`) utilise les éléments choisis par l'utilisateur. Ils seront donnés en partant d'en haut à gauche jusqu'en bas en droite.
 - ★ La clé **⟨Consignes⟩** (valeur par défaut : `{}`) modifie le contenu de la consigne située en bas à gauche.
 - ★ La clé **⟨LargeurUn⟩** (valeur par défaut : `2 cm`) modifie la largeur de la première colonne, celle contenant les énoncés verticaux.
- La clé **⟨Echelle⟩** (valeur par défaut : `2`) modifie l'échelle appliquée aux contenus des cases « énoncés », qu'elles soient horizontales ou verticales.
- La clé **⟨Addition⟩** (valeur par défaut : `false`) utilise l'addition pour la construction du tableau.
- La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : `Gray`) modifie la couleur de fond du plateau.

Le Yohaku

`\Yohaku` [`⟨clé⟩`] {`a/b/c/d... , 1/2/3/4...`}

— `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
 — `a/b/c/d...` et `1/2/3/4...` sont les éléments de remplissages de la grille de jeu :

a	b	4
c	d	3
1	2	+

- La clé **⟨Cases⟩** (valeur par défaut : 2) modifie le nombre de cases sur le côté du carré de jeu.
 - ★ La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 1cm) modifie la largeur des cases du tableau.
 - ★ La clé **⟨Hauteur⟩** (valeur par défaut : 1cm) modifie la hauteur des cases du tableau.
- La clé **⟨Bordure⟩** (valeur par défaut : false) trace l'intégralité des bordures du jeu.
 - ★ La clé **⟨CouleurResultat⟩**(valeur par défaut : gray !15) colorie les cases associées aux nombres à obtenir.
- La clé **⟨Multiplication⟩** (valeur par défaut : false) modifie le jeu additif en jeu multiplicatif.
- La clé **⟨Limite⟩** (valeur par défaut : 50) modifie le nombre maximal utilisé pour la création de la liste des nombres utilisés.
- La clé **⟨Pair⟩** (valeur par défaut : false) indique que la commande choisit des nombres pairs dans l'intervalle [2; **⟨Limite⟩**].
- La clé **⟨Impair⟩** (valeur par défaut : false) indique que la commande choisit des nombres pairs dans l'intervalle [1; **⟨Limite⟩**].
- La clé **⟨Premier⟩** (valeur par défaut : false) indique que la commande choisit des nombres premiers dans l'intervalle [1; 47].
- La clé **⟨Perso⟩** (valeur par défaut : false) utilise les données de l'utilisateur pour afficher la grille.
- La clé **⟨Case⟩** (valeur par défaut : -) indique l'unique case à afficher sur le tableau de jeu.
- La clé **⟨Ligne⟩** (valeur par défaut : 0) indique la ligne de la cellule à marquer.
 - ★ La clé **⟨PasL⟩**(valeur par défaut : 1) indique le nombre de lignes à prendre *sous* la cellule (cellule comprise) considérée pour tracer le cadre.
- La clé **⟨Colonne⟩** (valeur par défaut : 0) indique 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 (cellule comprise) considérée pour tracer le cadre.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.

Le KenKen

`\KenKen [⟨clé⟩] {⟨description du jeu⟩}`

où

- **⟨clés⟩** constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- **⟨description du jeu⟩** sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - chaque case de la grille est décrite;
 - pour cela, on utilise la syntaxe : `type de filet/opération/chiffre de la case`.

Pour chaque case, on indique :

- b pour tracer le filet du bas;
- l pour tracer le filet de gauche;
- lb (*dans cet ordre*) pour tracer les filet de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

- La clé **⟨Taille⟩** (valeur par défaut : 3) modifie le nombre de cases sur le côté du carré de jeu.
 - ★ La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 2em) modifie la largeur des cases du tableau.
- La clé **⟨Nombre⟩** (valeur par défaut : -) indique l'unique nombre entier à afficher sur le tableau de jeu.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.

Le Kakuro

`\Kakuro[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}`

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - une case noire sera indiquée par le symbole *;
 - une case d'indice sera écrite sous la forme
 - valeur sous la diagonale/valeur sur la diagonale;
 - une case avec un chiffre sera indiquée par le chiffre contenu dans cette case.
- La clé **⟨TLargeur⟩** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de cases sur la largeur du plateau de jeu.
- La clé **⟨THauteur⟩** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de cases sur la hauteur du plateau de jeu.
- La clé **⟨Taille⟩** (valeur par défaut : -) modifie le nombre de cases sur la largeur et la hauteur du plateau de jeu.
- La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 2em) modifie la largeur des cases du tableau.
- La clé **⟨CouleurCase⟩** (valeur par défaut : LightGray) modifie la couleur des cases contenant des indications de résolution.
- La clé **⟨ListeNombres⟩** (valeur par défaut : {}) indique la liste des nombres à afficher sur le tableau de jeu.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.
 - ★ La clé **⟨CouleurSolution⟩** (valeur par défaut : Black) modifie la couleur dans laquelle la solution est indiquée.

Le Shikaku

`\Shikaku[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}`

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
 - chaque case de la grille est décrite;
 - pour cela, on utilise la syntaxe : `type de filet/contenu de la case`.

Pour chaque case, on indique :

- b pour tracer le filet du bas;
- l pour tracer le filet de gauche;
- lb (*dans cet ordre*) pour tracer les filets de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

- La clé **⟨Taille⟩** (valeur par défaut : 3) modifie le nombre de cases sur le côté du carré de jeu.
 - ★ La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 2em) modifie la largeur des cases du tableau.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.
 - ★ La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : Purple) modifie la couleur des cases du tableau.
- La clé **⟨CodeAfter⟩** (valeur par défaut : {}) permet d'afficher des tracés supplémentaires sur le tableau de jeu.

Création automatique



Cette section n'est disponible que sous Lua^{TEX}.



- La clé **⟨Creation⟩** (valeur par défaut : false) permet la création automatique d'un shikaku.
 - ★ La clé **⟨TailleHor⟩** (valeur par défaut : 10) modifie la longueur horizontale du plateau de jeu.
 - ★ La clé **⟨TailleVer⟩** (valeur par défaut : 10) modifie la longueur verticale du plateau de jeu.
 - ★ La clé **⟨TailleMaxHor⟩** (valeur par défaut : 5) modifie la longueur horizontale « de la dalle unitaire » permettant la création du tableau de jeu.
 - ★ La clé **⟨TailleMaxVer⟩** (valeur par défaut : 5) modifie la longueur verticale « de la dalle unitaire » permettant la création du tableau de jeu.
 - ★ La clé **⟨Nom⟩** (valeur par défaut : Shikaku1) nomme le tableau créé. Il est indispensable pour obtenir la solution du tableau de jeu créé.

Calculs Croisés

`\CalculsCroises [⟨clés⟩]{⟨description du jeu⟩}`

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu.

- La clé **⟨Largeur⟩** (valeur par défaut : 20pt) modifie la largeur des cases du tableau.
- La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : LightGray) modifie la couleur des cases contenant les résultats.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.
- La clé **⟨Inverse⟩** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu *sauf les résultats*.
- La clé **⟨Vide⟩** (valeur par défaut : false) affiche une grille vide.
- La clé **⟨Creation⟩** (valeur par défaut : false) permet la création « automatique » et aléatoire d'un jeu; les opérations doivent être données par l'utilisateur.
 - ★ La clé **⟨Graine⟩**(valeur par défaut : -) permet de « bloquer » l'aléatoire. C'est un entier compris entre 0 et $2^{28} - 1$.

Nombre astral

`\NombreAstral [⟨clés⟩]`

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).
- La clé **⟨Echelle⟩** (valeur par défaut : 1) modifie l'échelle de la figure.
- La clé **⟨Solution⟩** (valeur par défaut : false) affiche la solution du jeu proposé.
 - ★ La clé **⟨Graine⟩**(valeur par défaut : {}) fixe le choix des valeurs aléatoires permettant d'associer une solution au jeu proposé.

Le compte est bon

`\CompteBon [⟨clés⟩]`

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).
- La clé **⟨NombreCalculs⟩** (Defaut par défaut : 5) modifie le nombre de calculs proposés.
- La clé **⟨Solution⟩** (Defaut par défaut : 5) affiche la solution du jeu proposé.

★ La clé **⟨Graine⟩** (valeur par défaut : `{}`) fixe le choix des valeurs aléatoires permettant d'associer une solution au jeu proposé.

- La clé **⟨Relatifs⟩** (valeur par défaut : `false`) ajoute la soustraction aux opérations disponibles.
- La clé **⟨Original⟩** (valeur par défaut : `false`) permet de retrouver le jeu original.
 - ★ La clé **⟨Plaques⟩** (valeur par défaut : `6`) modifie le nombre de plaques disponibles. Si le nombre de plaques est supérieure à 5, alors le nombre cible est compris entre 100 et 999. Sinon, il est compris entre 0 et 999 (inclus).

Les clés **⟨Solution⟩** et **⟨Graine⟩** sont également disponibles pour la clé **⟨Original⟩**. À noter que la solution proposée utilise *toutes les plaques disponibles*.

Des barres de calculs



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \TeX .



```
\BarresCalculs [⟨clés⟩]{⟨liste des calculs⟩}{⟨mot clé⟩}
```

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande;
- `⟨liste des calculs⟩` indique le contenu de la carte ou des cartes;
- `⟨mot clé⟩` indique le mot permettant la correction (ou l'auto-correction).

- La clé **⟨Literal⟩** (valeur par défaut : `false`) indique que les calculs seront des calculs littéraux. La variable utilisée *obligatoirement* est `x`.
- La clé **⟨Perso⟩** (valeur par défaut : `false`) indique que l'utilisateur va donner l'écriture mathématique à afficher. Dans ce cas, `⟨liste des calculs⟩` aura la forme `c1§e1` où `c1` est le calcul à effectué, `e1` l'écriture mathématique correcte du calcul.
 - ★ La clé **⟨Décimaux⟩** (valeur par défaut : `false`) indique que les calculs *numériques* se feront avec des décimaux.

Enigme et aire



Cette commande est uniquement disponible en compilant avec Lua \TeX .



```
\EnigmeAire [⟨clés⟩]
```

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande.
- La clé **⟨Modele⟩** (valeur par défaut : `A`) modifie le modèle utilisé par l'enigme.
 - ★ La clé **⟨Etape⟩** (valeur par défaut : `1`) modifie, *uniquement pour le modèle D*, le nombre d'étapes utilisé pour la construction de l'enigme.
- La clé **⟨Echelle⟩** (valeur par défaut : `7 mm`) modifie l'unité de longueur utilisée pour dessiner les enigmes. Les proportions ne sont pas respectées dans le dessin créé.
- La clé **⟨Couleur⟩** (valeur par défaut : `LightSteelBlue`) modifie la couleur utilisée pour remplir un des rectangles.

Tectonic

```
\Tectonic [⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :

- chaque case de la grille est décrite;
- pour cela, on utilise la syntaxe : type de filet/chiffre à afficher comme indice/chiffre de la case.

Pour chaque case, on indique :

- b pour tracer le filet du bas;
- l pour tracer le filet de gauche;
- lb (*dans cet ordre*) pour tracer les filets de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

- La clé **<TLargeur>** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de cases sur la largeur du plateau de jeu.
- La clé **<THauteur>** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de cases sur la hauteur du plateau de jeu.
- La clé **<Taille>** (valeur par défaut : -) modifie le nombre de cases sur la largeur et la hauteur du plateau de jeu.
- La clé **<Largeur>** (valeur par défaut : 25pt) modifie la largeur des cases du tableau.
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.

Le jeu du calisson

`\Calisson[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}`

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨description du jeu⟩ sont les éléments de remplissage de la grille de jeu obtenu grâce à l'adresse internet des grilles.

- La clé **<Rayon>** (valeur par défaut : 5cm) modifie le rayon du cercle circonscrit au polygone servant de plateau de jeu.
- La clé **<Taille>** (valeur par défaut : 3) modifie l'arête du « cube support ».
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la solution du jeu.
 - ★ La clé **<Couleur>**(valeur par défaut : red) modifie la couleur du tracé des arêtes manquantes.

Puzzle Pyramide

`\PuzzlePyramide[⟨clé⟩]{⟨c1$c2$...⟩}`

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨c1\$c2\$...⟩ sont les questions données dans l'ordre de remplissage de la solution.

- La clé **<Etages>** (valeur par défaut : 4) modifie le nombre d'étages de la pyramide.
- La clé **<Largeur>** (valeur par défaut : 40pt) modifie la largeur des cases du plateau et des questions.
- La clé **<NbLignes>** (valeur par défaut : 7) modifie le nombre de lignes composant chacune des cases du jeu.
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la solution du plateau de jeu.
 - ★ La clé **<Graine>**(valeur par défaut : -) fixe la graine de l'aléatoire pour permettre une bonne association entre le plateau de jeu et les énoncés des questions.
- La clé **<Questions>** (valeur par défaut : false) affiche la grille avec les questions rangées par ordre alphabétique.

Message Caché

`\MessageCache` [`<clé>`] {`<q1/r1§q2/r2§...>`} {`<message>`}

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `<q1/r1§q2/r2§...>` sont les questions et les réponses données dans l'ordre de remplissage de la solution;
- `<message>` est le message à cacher.

- La clé **<TLargeur>** (valeur par défaut : 5) modifie le nombre de colonnes du plateau de jeu.
- La clé **<THauteur>** (valeur par défaut : 3) modifie le nombre de lignes du plateau de jeu.
- La clé **<Largeur>** (valeur par défaut : 120pt) modifie la largeur des cases du plateau et des questions.
- La clé **<Hauteur>** (valeur par défaut : 70pt) modifie la hauteur des cases du plateau et des questions.
- La clé **<Plateau>** (valeur par défaut : false) affiche la grille avec les questions.

Ronde infernale

`\RondeInfernale` [`<clés>`]

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

- La clé **<Rectangle>** (valeur par défaut : false) modifie, lorsqu'elle est positionnée à true, la présentation de la ronde.
- La clé **<Rayon>** (valeur par défaut : 2.5cm) modifie le rayon du cercle ou, dans la représentation rectangulaire, l'écart entre deux « boîtes » consécutives.
- La clé **<Etapas>** (valeur par défaut : 4) modifie le nombre d'étapes de la ronde.
- La clé **<Relatifs>** (valeur par défaut : false) permet de choisir, lorsqu'elle est positionnée à true, le nombre initial comme étant un entier de l'intervalle [-10; 10].
- La clé **<Vide>** (valeur par défaut : true) affiche, lorsqu'elle est positionnée à false, le nombre initialement choisi.

Les clés suivantes qui sont *indissociables*.

- La clé **<Cle>** (valeur par défaut : -) modifie la valeur initiale.
- La clé **<ListeOperations>** (valeur par défaut : -) modifie la liste des opérations.
- La clé **<ListeNombres>** (valeur par défaut : -) modifie la liste des nombres liés aux opérations choisies.

Le Futoshiki

`\Futoshiki` [`<clé>`] {`<description du jeu>`}

- `<clés>` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `<description du jeu>` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu sous la forme contenu de la case, indice éventuel avec
 - contenu de la case décrit le contenu de la case et son affichage;
 - indice éventuel constitue une description des indices de la grille

L'écriture du contenu des cases peut se faire :

- sous la forme 2 pour obtenir

--

 pour n'être affiché que lorsque la grille est solutionnée;

— sous la forme *2 pour obtenir

2

 pour afficher le contenu comme indice de départ;

— sous la forme !2 pour obtenir

2

 afin d'afficher le contenu comme étape du raisonnement.

Pour écrire les symboles « supérieur », les notations sont les suivantes :

- > et < ,
- v et A ,
- >v, >A, <v et <A.

 Il ne faut décrire que les éventuels symboles situés à droite et au dessus d'une case donnée. 

- La clé **<Largeur>** (valeur par défaut : 15pt) modifie la largeur des cases du jeu.
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la totalité du tableau de jeu.
 - ★ La clé **<CouleurSolution>**(valeur par défaut : Black) modifie la couleur dans laquelle la solution est indiquée.
- La clé **<CouleurCase>** (valeur par défaut : Cornsilk) modifie la couleur des cases utilisées comme étapes de raisonnement.
- La clé **<StyleTexte>** (valeur par défaut : -) modifie le style des chiffres des cases.

Garam

```
\Garam [⟨clés⟩]{c11/o11/011,c12/o12/012...§c21/o21/021,c22/o22/022...}
```

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- c11, c12... représentent des codes permettant la construction (ou non) du contenu des cases;
- o11, o12... représentent les symboles mathématiques situés à droite de chaque case;
- 011, 012... représentent les symboles mathématiques situés au bas de chaque case.

- La clé **<Taille>** (valeur par défaut : 7) modifie le nombre de colonnes du « garam ».

Pour l'affichage (ou non) des cases, on utilisera :

- * pour une case noire;
- !1/-/= pour une case avec le chiffre 1 non affiché et les symboles – et =;
- 5/x/:/ pour une case avec le chiffre 5 et les symboles × et ÷.

 Ces codes s'auto-excluent. 

- La clé **<Largeur>** (valeur par défaut : 15pt) modifie la largeur des colonnes du « mots croisés ».
- La clé **<Solution>** (valeur par défaut : false) affiche la solution du « Garam ».
 - ★ La clé **<CouleurSolution>**(valeur par défaut : Black) modifie la couleur d'affichage des nombres manquants dans la grille de jeu.

SquarO

 Cette commande est uniquement disponible avec Lua \LaTeX . 

```
\SquarO [⟨clés⟩]
```

— \langle clés \rangle constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

- La clé \langle Longueur \rangle (valeur par défaut : 8) modifie le nombre de colonnes du « squaro ».
- La clé \langle Largeur \rangle (valeur par défaut : 8) modifie le nombre de lignes du « squaro ».
- La clé \langle Echelle \rangle (valeur par défaut : 8 mm) modifie la longueur des côtés des cases.
- La clé \langle Solution \rangle (valeur par défaut : false) affiche la solution du « SquarO ».
 - ★ La clé \langle Nom \rangle (valeur par défaut : Jeu1) permet d'associer un jeu et sa solution.

Grades



Cette commande est uniquement disponible avec Lua \LaTeX .



\backslash Grades [\langle clés \rangle]

— \langle clés \rangle constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

- La clé \langle Longueur \rangle (valeur par défaut : 8) modifie le nombre de colonnes du plateau.
- La clé \langle Largeur \rangle (valeur par défaut : 8) modifie le nombre de lignes du plateau.
- La clé \langle Echelle \rangle (valeur par défaut : 8 mm) modifie la longueur des côtés des cases.
- La clé \langle Solution \rangle (valeur par défaut : false) affiche la solution du « Grades ».
 - ★ La clé \langle Graine \rangle (valeur par défaut : -) permet d'associer un jeu et sa solution.

MidPoint



Cette commande est uniquement disponible avec Lua \LaTeX .



\backslash MidPoint [\langle clés \rangle]

— \langle clés \rangle constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels).

- La clé \langle Hard \rangle (valeur par défaut : false) modifie la difficulté du jeu en mode « Hard ».
- La clé \langle Solution \rangle (valeur par défaut : false) affiche la solution du « MidPoint ».
 - ★ La clé \langle Graine \rangle (valeur par défaut : -) permet d'associer un jeu et sa solution.

Bulles et cartes mentales

- L'environnement **Mind** sert à « englober » la carte mentale.
- L'environnement **Bulle** crée une bulle de la carte mentale.
 - ★ La clé \langle Nom \rangle (valeur par défaut : Bulle) indique le « nom » de la bulle. Cela permet de relier deux bulles.
 - ★ La clé \langle Largeur \rangle (valeur par défaut : 5 cm) modifie la largeur de la bulle.
 - ★ La clé \langle Pointilles \rangle (valeur par défaut : false) modifie le style tracé extérieur de la bulle.
 - ★ La clé \langle CTrace \rangle (valeur par défaut : black) modifie la couleur du tracé extérieur de la bulle.
 - ★ La clé \langle Epaisseur \rangle (valeur par défaut : 1 pt) modifie l'épaisseur du tracé extérieur de la bulle.
 - ★ La clé \langle Rayon \rangle (valeur par défaut : 1) modifie le rayon des « coins arrondis » de la bulle.
 - ★ La clé \langle CFond \rangle (valeur par défaut : white) indique la couleur de remplissage bulle.
 - ★ La clé \langle Ancre \rangle (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.

Des réseaux sociaux?

Twitter

```
\begin{Twitter}[(clés)]
```

```
\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}[(clés)]
```

```
\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}[(clés)]
```

```
\end{Snapchat}
```

où (clés) 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 **(Expéditeur)** (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](#).

Professeur principal

Des diagrammes en radar

`\Radar` [`<clés>`] `{` `<Liste des éléments du diagramme en radar>` `}`

- `<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` [`<clés>`] `{` `<Niveau 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.
- La clé **<Niveau>** (valeur par défaut : false) affiche une jauge indiquant la position par rapport à quatre niveaux.
 - ★ La clé **<LimiteI>** (valeur par défaut : 25) modifie la limite supérieure du niveau « Insuffisant ». Elle est donnée en pourcentage.
 - ★ La clé **<LimiteF>** (valeur par défaut : 50) modifie la limite supérieure du niveau « Faible ». Elle est donnée en pourcentage.
 - ★ La clé **<LimiteS>** (valeur par défaut : 75) modifie la limite supérieure du niveau « Satisfaisant ». Elle est donnée en pourcentage.
 - ★ La clé **<CouleurI>** (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 ».
 - ★ La clé **<CouleurS>** (valeur par défaut : yellow) modifie la couleur associée au niveau « Satisfaisant ».
 - ★ La clé **<CouleurM>** (valeur par défaut : green) modifie la couleur associée au niveau « Maîtrisé ». C'est celui situé au dessus de la cle **<LimiteS>**.

Partie

INDEX

Index

- Addition
 - Table, 25
- Aire, 14
- Aléatoire, 84
- Algorithmique, 316, 321
- Autonomie, 93, 100

- Calcul littéral, 277
- Calcul littéral, 290
- Calcul mental, 72
- Calculatrice, 309
- Capacité, 14
- Codage, 314
- Course aux nombres, 75
- Cubes, 171

- Décomposer, 18
- Démontrer, 120, 138

- Espace, 171

- Fiche, 97
- Fonction, 268
- Formules, 169

- Glisse-Nombre, 43

- Jeu, 344
- Jeux, 356, 367, 372, 395, 445, 447, 450, 453, 458, 461, 464, 469, 476

- Longueur, 14

- Masse, 14
 - volumique, 15
- Multiplication
 - Table, 25

- Nombre entier
 - Représenter, 16
- Nonogramme, 493

- Octet, 15

- Papiers, 27
- Pixel Art, 375
- Poser des opérations, 185
- Prix, 15

- QCM, 55
- Questionnaire, 52, 55, 61, 69, 72

- Repères, 122

- Scratch, 321
- Solides, 109
- Symétrie axiale, 350

- Table
 - d'addition, 25
 - de multiplication, 25
- Tableau
 - de numération, 32
- Tableaux
 - de conversion, 32
- Temps, 14, 22
- Température, 15
- Tension électrique, 15
- Tracés géométriques, 104

- Vitesse, 15
- Volume, 14
- Vrai-Faux, 59

Index des clés



Lorsqu'elle existe, la clé utilisée par défaut est soulignée.



- [\BarresCalculs](#)
 - Litteral,
- [\Calisson](#)
 - Rayon,
 - Solution,
 - Taille,
- [\Decomposition](#)
 - TableauVerticalVide
 - Dot,
- [\DecompositionDecimale](#)
 - Colore,
- [\Kakuro](#)
 - CouleurCase,
 - Largeur,
 - Taille,
 - THauteur,
 - TLargeur,
- [\MessageCache](#)
 - Hauteur,
 - Largeur,
 - Plateau,
 - THauteur,
 - TLargeur,
- [\RondeInfernale](#)
 - Etapas,
 - Rectangle,
- [\Tortue](#)
 - Angle,
 - Epaisseur,
 - Etape,
 - Grille,
 - Axes,
 - Cases,
 - Depart,
 - LargeurG,
 - LargeurH,
 - Origine,
 - Pas,
 - TortueD,
 - TortueF,
- [Scratch, 321](#)
 - Echelle,
 - Impression,
 - Naturel,
 - Numerotation,
- [\Addition, 185](#)
 - CouleurCadre,
 - CouleurFond,
 - CouleurVirgule,
 - Solution,
 - CouleurSolution,
- [\Autonomie, 93](#)
 - AfficheMarge,
 - TexteCorrection,
 - TitreAtoi,
- [\BarresCalculs, 450](#)
 - Litteral,
- [\Billard](#)
 - Angle,
 - Depart,
 - Largeur,
 - Longueur,
 - Solution,
 - Vrai,
- [\BonSortie, 100](#)
 - MemeEnonce,
- [\Calculatrice, 309](#)
 - Ecran,
 - Largeur,
 - NbLignes,
- [\CalculsCroises, 441](#)
 - Couleur,
 - Creation,
 - Graine,
 - Inverse,
 - Largeur,
 - ListeNombres,
 - Solution,
 - Vide,
- [\Calisson, 461](#)
 - Rayon,
 - Solution,
 - Couleur,
 - Taille,
- [\Cartographie, 165](#)
 - Arborescence,
 - Capitales,
 - CouleurFond,
 - Echelle,
 - EchelleCarte,
 - AfficheEchelle,
 - Afrique,
 - All,
 - Amcentre,
 - Amnord,
 - Amsud,
 - Asie,
 - Caraibes,
 - Europe,
 - Hauteur,
 - Largeur,
 - Pays,
 - Villes,
 - Fleuves,
- Impression,
 - Projection,
 - CouleurPays,
 - TypeProjection,
- [\CodageRLE, 314](#)
 - Enonce,
 - Solution,
 - Taille,
 - Unite,
- [\Colorilude, 372](#)
 - CartonReponse,
 - Coef,
 - Largeur,
 - Lignes,
 - Solution,
- [\CompteBon, 447](#)
 - NombreCalculs,
 - Original,
 - Plaques,
 - Solution,
 - Echelle,
- [\CourseNombre, 75](#)
 - CAN,
 - Debut,
 - Dossier,
 - Exercice,
 - Liste,
 - Maitre,
 - NbQ,
 - Ordre,
 - Nom,
- [\Decomposition, 196](#)
 - AbreDessine
 - Nombre,
 - All,
 - AllNombre,
 - Arbre,
 - Entoure,
 - ArbreComplet,
 - Entoure,
 - ArbreDessine,
 - Impression,
 - ArbreDessineVide,
 - ArbreVide,
 - Diviseurs,
 - DiviseursT,
 - Exposant,
 - Longue,
 - Nombre,
 - Potence,
 - Tableau,
 - TableauVertical,

TableauVerticalVide,
 TableauVide,
[\DecompositionDecimale, 18](#)
 Colore,
 Impression,
 Parentheses,
 ResultatSeul,
 SansMul,
[\DefiTable, 344](#)
[\DefiTableCreation,](#)
[\DefiTableLargeurT,](#)
[\DefiTableSolution,](#)
[\DessinGradue, 367](#)
 Echelle,
 Lignes,
 Debut,
 DemiDroites,
 Droites,
 EcartVertical,
 Fin,
 Longueur,
 Pas,
 Traces,
 LignesIdentiques,
 Solution,
[\Distri, 277](#)
 AideAdda,
 CouleurAide,
 AideAddb,
 CouleurAide,
 AideMul,
 All,
 Fin,
 NomExpression,
 Cours,
 Difference,
 Oppose,
 Echange,
 Etape,
 Fleches,
 CouleurFB,
 CouleurFH,
 Lettre,
 Numerique,
 Etape,
 RAZ,
 Reduction,
 CouleurReduction,
 Remarquable,
 Somme,
 Tuile,
 Impression,
 Vide,
[\Division, 185](#)
 CouleurCadre,
 CouleurFond,
 CouleurVirgule,
 Solution,
 CouleurSolution,
[\DivisionD, 185](#)
 CouleurCadre,
 CouleurFond,
 CouleurVirgule,
 Solution,
 CouleurSolution,
[\Ecriture, 20](#)
 Majuscule,
 Math,
 E,
 Zero,
 Tradition,
[\Engrenages, 202](#)
 Couleur,
 Unite,
[\EnigmeAire, 453](#)
 Couleur,
 Echelle,
 Modele,
[\Factorisation, 290](#)
[\FicheMemo, 97](#)
 Solution,
 TexteQuestions,
 TexteReponses,
[\Fonction, 268](#)
 Definition,
 Ecriture,
 Largeur,
 Nom,
 Points,
 Catmull,
 Epaisseur,
 PasX,
 PasY,
 Prolonge,
 Tangentes,
 UniteX,
 UniteY,
 Tableau,
 Trace,
 Bornea,
 Borneb,
 CouleurTrace, ,
 Epaisseur,
 Graduation,
 Grille,
 LabelX,
 LabelY,
 NomCourbe,
 Origine,
 PointsCourbe,
 Traces, ,
 Vide,
 Xmax,
 Xmin,
 Xstep,
 Ymax,
 Ymin,
 Ystep,
 Variable,
[\Formule, 169](#)
 Aire,
 Périmètre,
 Ancre,
 Angle,
 Couleur,
 Echelle,
 Largeur,
 Surface,
 Volume,
 EchelleEspace,
 Solide,
[\Frise, 22](#)
 Fleches,
 Longueur,
 Sup,
[\Futoshiki, 476](#)
 CouleurCase,
 Largeur,
 Solution,
 CouleurSolution,
 StyleTexte,
[\Garam, 479](#)
 Largeur,
 Solution,
 CouleurSolution,
 Taille,
[\Grades, 483](#)
 Echelle,
 Largeur,
 Longueur,
 Solution,
 Graine,
[\Kakurasu, 488](#)
 Echelle,
 Largeur,
 Longueur,
 Solution,
 Graine,
[\Kakuro, 435](#)
 CouleurCase,
 Largeur,
 ListeNombres,
 Solution,
 CouleurSolution,
 Taille,
 THauteur,
 TLargeur,
[\KenKen, 433](#)
 Nombre,
 Solution,
 Taille,
 Largeur,
[\Labyrinthe, 356](#)
 Angle,

Couleur,
 Echelle,
 Largeur,
 Longueur,
 Multiple,
 Murs,
 Nom,
 Solution,
 CouleurChemin,
 XArrivee,
 XDepart,
 YArrivee,
 YDepart,
[\Mentalo, 72](#)
 Questions,
 ValeurMax,
 ValeurMin,
[\MessageCache, 469](#)
 Hauteur,
 Largeur,
 Plateau,
 THauteur,
 TLargeur,
[\MidPoint, 486](#)
 Hard,
 Solution,
 Graine,
[\Multiplication, 185](#)
 CouleurCadre,
 CouleurFond,
 CouleurVirgule,
 Solution,
 CouleurSolution,
[\NombreAstral, 445](#)
 Echelle,
 Solution,
 Couleur,
 Echelle,
[\Nonogramme, 493](#)
 Enonce,
 Solution,
 Taille,
 Unite,
[\PQuatre, 419](#)
 Addition,
 Autre,
 Consignes,
 LargeurUn,
 Couleur,
 Echelle,
Entier,
Multiplication,
Puissances,
 Relatif,
[\Papiers, 27](#)
 Couleur,
 Grille,
 GrillePointe,

Hauteur,
 Isometrique,
 IsometriquePointe,
 Largeur,
 Millimetre,
 PageEntiere,
 Seyes,
 Triangle,
 ZoneTexte,
[\Pavage, 175](#)
 ArrierePlan,
 Couleur,
 Motif,
 Niveau,
 Numerotation,
 Complete,
 Traces,
[\PixelArt, 375](#)
 Hauteur,
 Largeur,
 Lettres,
 ListeCouleurs,
 ListeNombres,
 Solution,
 Unite,
[\ProgCalcul, 192](#)
 Direct,
 Application,
 Details,
 Ecart,
 Enonce,
 CouleurCadre,
 CouleurFond,
 Epaisseur,
 Largeur,
 Nom,
 Pointilles,
 SansCalcul,
 ThemePerso,
[\ProprieteDroites, 120](#)
 Brouillon,
 Figure,
 Num,
 Remediation,
[\PuzzlePyramide, 464](#)
 EnonceQuestion,
 Etages,
 Largeur,
 NbLignes,
 Solution,
[\PyramideNombre, 188](#)
 Couleur,
 CouleurNombre,
 Etages,
 Hauteur,
 Inverse,
 Largeur,
 Multiplication,

Aide,
 Cote,
 Produit,
 Solution,
[\Pythagore, 138](#)
 AllPerso,
 AvantRacine,
 Egalite,
 EnchaineA,
 EnchaineB,
 EnchaineC,
 Entier,
 Exact,
 Figure,
 Angle,
 Echelle,
 FigureSeule,
 Perso,
 Precision,
 Racine,
 Reciproque,
 Faible,
 ReciColonnes,
 SansMots,
 Soustraction,
 Unite,
 ValeurA,
 ValeurB,
 ValeurC,
[\QCM, 55](#)
 Alph,
 Alterne,
 Depart,
 Largeur,
 Multiple,
 Noms,
 NomF,
 NomV,
 Reponses,
 Solution,
 Stretch,
 Couleur,
 Titre,
 AlphT,
 Nom,
 VF,
[\QFlash, 61](#)
Simple,
Couleur1,
Couleur2,
Couleur3,
Couleur4,
 Daily,
 Decimal,
 Operation,
 Evaluation,
 Expression,
 Hauteur,

Heure,
 Numerique,
 Intrus,
 Kahout,
 Mental,
 Mesure,
 Numeration,
 Seul,
 Simple
 Pause,
[\Rapido, 69](#)
 Largeur,
 Numero,
 Titre,
[\Relie, 52](#)
 Ecart,
 LargeurD,
 LargeurG,
 Solution,
 Couleur,
 Stretch,
[\Reperage, 122](#)
 AffichageAbs,
 AffichageGrad,
 AffichageNom,
 DemiDroite,
 Espace,
 AnglePhi,
 EchelleEspace,
 Pasz,
 Sphere,
 Unitez,
 Pasx,
 Plan,
 LectureCoord,
 ListeSegment,
 Pasy,
 Trace,
 Unitey,
 ValeurUnitey,
 Thermometre,
 CouleurMercure,
 Fahrenheit,
 Kelvin,
 Mercure,
 Unitex,
 ValeurOrigine,
 ValeurUnitex,
[\RepresenterEntier, 16](#)
 Compact,
 Echelle,
 Impression,
 ListeCouleurs,
[\RondeInfernale, 473](#)
 Etapes,
 Rectangle,
[\RoseMul, 339](#)
 Aide,
 CaseVide,
 FacteurMax,
 FacteurMin,
 Petales,
 Polygone,
 Produits,
 ProduitVide,
 Rayon,
 Solution,
 Vide,
[\Shikaku, 438](#)
 CodeAfter,
 Creation,
 Nom,
 TailleHor,
 TailleMaxHor,
 TailleMaxVer,
 TailleVer,
 Solution,
 Couleur,
 Taille,
 Largeur,
[\Solide, 109](#)
 Anglex, ,
 Aretes,
 CoefSection,
 DecalageSommet,
 Distance,
 Hauteur,
 HauteurCone,
 HauteurCylindre,
 Largeur,
 Nom,
 ObjetSection,
 Phi,
 Profondeur,
 RayonCone,
 RayonCylindre,
 RayonSphere,
 Reguliere,
 Section,
 CouleurSection,
 PointsSection,
 Sommets,
 ListeSommets,
 SommetsPyramide,
 Theta,
 Traces,
[\SommeAngles, 134](#)
 Detail,
 Figure,
 Angle,
 Echelle,
 FigureSeule,
 Isocele,
 Perso,
 Rectangle,
[\Soustraction, 185](#)
 CouleurCadre,
 CouleurFond,
 CouleurVirgule,
 Solution,
 CouleurSolution,
[\Squar0, 481](#)
 Echelle,
 Largeur,
 Longueur,
 Solution,
 Graine,
[\Stat, 233](#)
 EffectifTotal,
 Etendue,
 Concret,
 Unite,
 Graphique,
 Angle,
 Barre,
 Batons,
 SemiAngle,
 Liste,
 Mediane,
 Coupure,
 Moyenne,
 Coupure,
 Precision,
 SET,
 ValeurExacte,
 Qualitatif,
 Representation,
 CouleurPoint,
 CouleurTrace,
 Graduation,
 Grille,
 Invisible,
 LabelX,
 LabelY,
 Marque,
 PasGrilleX,
 PasGrilleY,
 Relie,
 RelieSegment,
 Xmax,
 Xmin,
 Xstep,
 Ymax,
 Ymin,
 Ystep,
 Sondage,
 Tableau,
[\Tableau, 32](#)
 Carre,
 Are,
 Colonnes,
 Cube,
 Capacite,
 Colonnes,

Decimaux,
 CouleurD,
 Incline,
 Micro,
 Nano,
 Partie,
 Prefixes,
 Virgule,
 Entiers,
 Classes,
 CouleurG,
 CouleurM,
 Couleurm,
 Couleuru,
 Milliards,
 Millions,
 Nombres,
 Puissances,
 Escalier,
 Fleches,
 FlechesB,
 FlechesH,
 Gramme,
 Litre,
 Metre,
 NbLignes,
 Octet,
 PuissancesSeules,
 Colonne,
[\Tables, 25](#)
 Addition,
 Couleur,
 Debut,
 Fin,
 Seul,
[\Tectonic, 458](#)
 Largeur,
 Solution,
 CouleurSolution,
 Taille,
 THauteur,
 TLargeur,
[\Thales, 150](#)
 ChoixCalcul,
 Droites,
 Entier,
 Figure,
 Angle,
 CouleurDen,
 CouleurNum,
 Echelle,
 FigureCroisee,
 FigureCroiseeSeule,
 FigureSeule,
 IntroCalculs,
 Perso,
 Precision,
 Propor,
 Reciproque,
 Produit,
 Simplification,
 Redaction,
 Remediation,
 Segment,
 Unite,
[\Tortue, 317](#)
 Angle,
 Couleur,
 Epaisseur,
 Etape,
 Grille,
 Axes,
 Cases,
 Depart,
 LargeurG,
 LargeurH,
 Origine,
 Pas,
 TortueD,
 TortueF,
[\Trigo, 161](#)
 Cosinus,
 Precision,
 Propor,
 Unite,
 Figure,
 Angle,
 Echelle,
 FigureSeule,
 Perso,
 Sinus,
 Tangente,
[\VueCubes, 171](#)
 Angle,
 CouleurCube,
 Creation,
 Echelle,
 Face,
 CouleurFleche,
 Grilles,
 Hauteur,
 Largeur,
 Profondeur,
 Solution,
 Nom,
 Trou,
[\Yohaku, 427](#)
 Bordure,
 CouleurResultat,
 Case,
 Colonne,
 PasC,
 Hauteur,
 Impair,
 Ligne,
 PasL,
 Limite,
 Multiplication,
 Negatif,
 Pair,
 Perso,
 Premier,
 Relatif,
 Solution,
 Taille,
 Largeur,
[\Aire, 14](#)
 $\underline{\text{cm}}$,
 dam,
 dm,
 hm,
 km,
 m,
 mm,
[\Capa, 14](#)
 cL,
 daL,
 dL,
 hL,
 L,
 mL,
[\Cartes, 395](#)
 JaiQuiA,
 BackgroundAv,
 Eleve,
 ThemeJaiQuiA,
 Loop,
 Couleur,
 Hauteur,
 HauteurTheme,
 Landscape,
 Largeur,
 Marge,
 NomTitre,
 RayonArc,
 Theme,
 Titre,
 Trame,
 ThemeSol,
 Trivial,
[\Conso, 15](#)
[Geometrie, 104](#)
 CoinBG,
 CoinHD,
 TypeTrace,
[\GlisseNombre, 43](#)
 CadreGN,
 CouleurGN,
 Entiers,
[\Lg, 14](#)
 $\underline{\text{cm}}$,

dam,
dm,
hm,
km,
m,
mm,

`\Masse, 14`
cg,
dag,
dg,
g,
hg,
kg,
mg,
ng,
q,

t,
ug,
`\MasseVol`
gcm,
kgm,

`\Octet, 15`
Go,
ko,
Mo,
o,
To,

`\Prix, 15`

`\Temp, 15`
C,

F,
K,
`\Temps, 14`

`\Vitesse`
kmh,
kms,
mh,
ms,
`\Vol, 14`
cm,
dam,
dm,
hm,
km,
m,
mm,