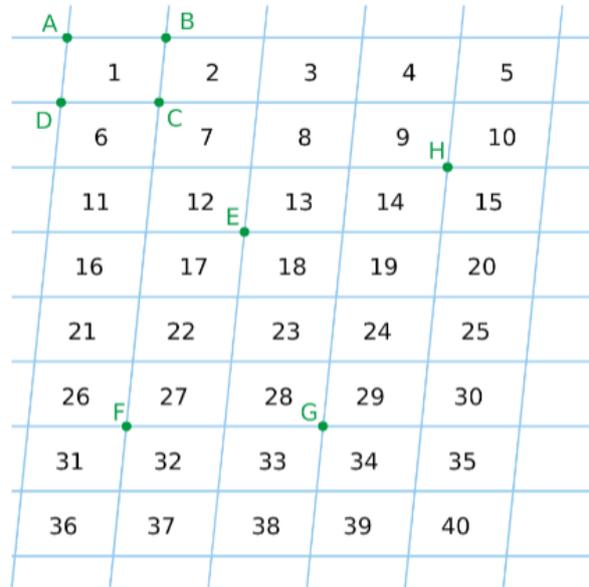


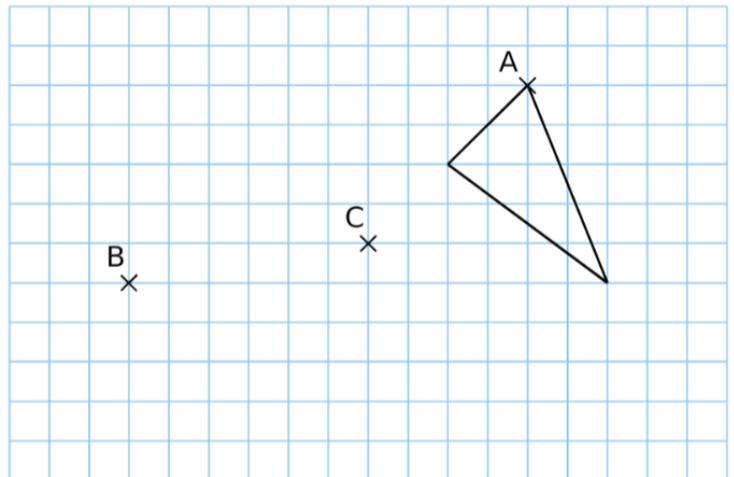
Exercice 1

1. Soit la translation qui transforme F en G.
Colorier :
 - En rouge, l'image du motif 13,
 - En bleu, l'image du motif 16,
 - En vert l'image du motif 32
2. Soit la translation de vecteur \overrightarrow{EH} .
Quelle est l'image... :
 - a. Du motif 13 ?
 - b. Du motif 16 ?
 - c. Du motif 32 ?
3. Le motif 15 est l'image du motif 32 par une translation. Laquelle ?



Exercice 2

1. Construis en bleu l'image du triangle noir par la translation qui transforme A en C.
2. Construis en rouge l'image du triangle noir par la translation qui transforme C en B.



Exercice 3

1. Sur une feuille blanche, placer trois points A, B et C.
2. Placer le point D, image de B par la translation qui transforme A en C.
3. Placer le point E, image de A par la translation qui transforme C en B.
4. Placer le point F, image de C par la translation de vecteur \overrightarrow{BA} .

Exercice 4 (DNB, Septembre 2022)

On utilise un logiciel de programmation. On rappelle que l'instruction « s'orienter à 0° » signifie que l'on oriente le stylo vers le haut. On considère les deux scripts ci-dessous.

1. On exécute le script 1.
Représenter ci-contre le chemin parcouru par le stylo.
Chaque côté de carreau mesure 20 pixels.

