

On considère un jeu vidéo dans lequel un tir laser est tracé suivant la droite d'équation $y = -0,25x + 2$.

Il est censé atteindre une cible dont les coordonnées sont : (4;1).

Vérifier par un calcul qu'il atteint bien cette cible.

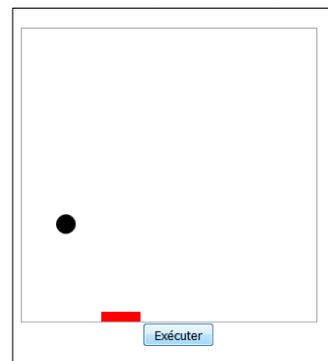
Atteint-il la cible de coordonnées (-2;1) ? (Cette cible est hors de l'image !)

Justifier par un calcul.

laser, l'autre non.

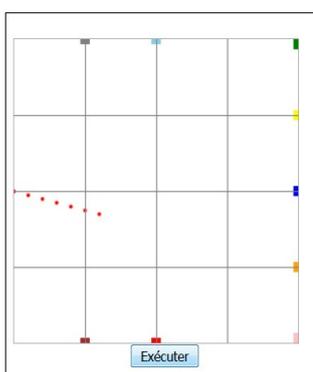
Donner les coordonnées de deux cibles : une qui est atteinte par le rayon

Mêmes questions si le projectile suit une trajectoire parabolique : la courbe représentant la fonction du second degré définie par $f(x) = -0,5x^2 + x + 5$



<http://byachepaul.web4me.fr/GeometrieJeuxVideo/2nde/build/8droites.html>

<http://byachepaul.web4me.fr/GeometrieJeuxVideo/Tale/build/1parabole.html>



On considère un jeu vidéo dans lequel un tir laser est tracé suivant la droite d'équation $y = -0,25x + 2$.

Il est censé atteindre une cible dont les coordonnées sont : (4;1).

Vérifier par un calcul qu'il atteint bien cette cible.

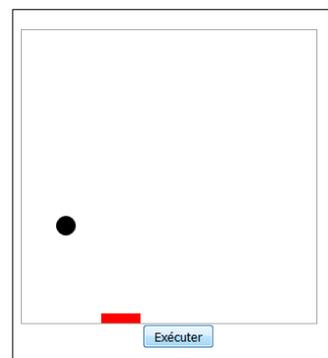
Atteint-il la cible de coordonnées (-2;1) ? (Cette cible est hors de l'image !)

Justifier par un calcul.

laser, l'autre non.

Donner les coordonnées de deux cibles : une qui est atteinte par le rayon

Mêmes questions si le projectile suit une trajectoire parabolique : la courbe représentant la fonction du second degré définie par $f(x) = -0,5x^2 + x + 5$



<http://byachepaul.web4me.fr/GeometrieJeuxVideo/2nde/build/8droites.html>

<http://byachepaul.web4me.fr/GeometrieJeuxVideo/Tale/build/1parabole.html>