

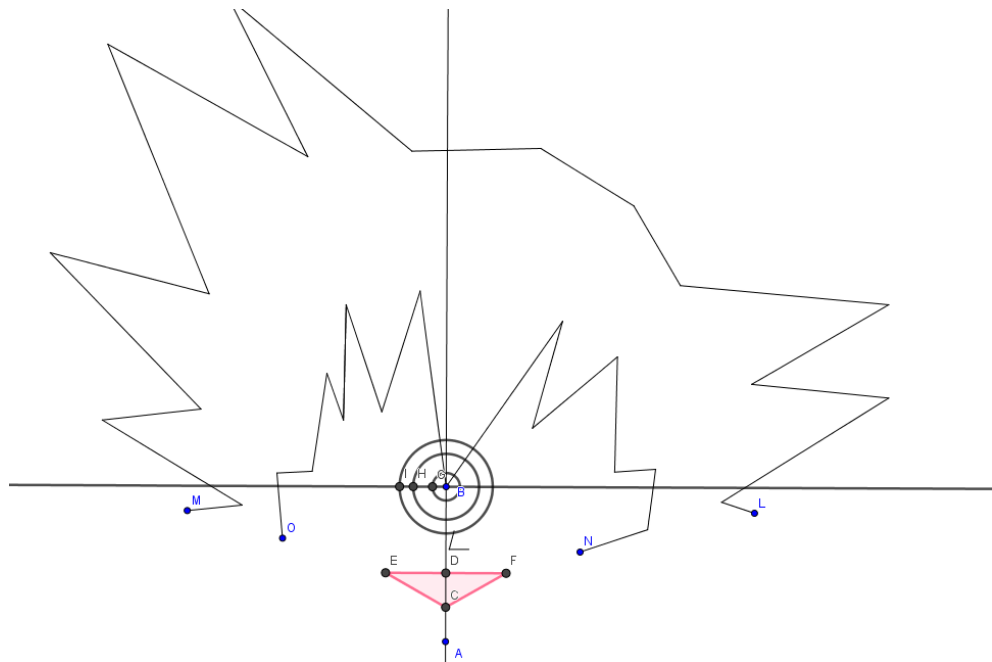


Sangoku

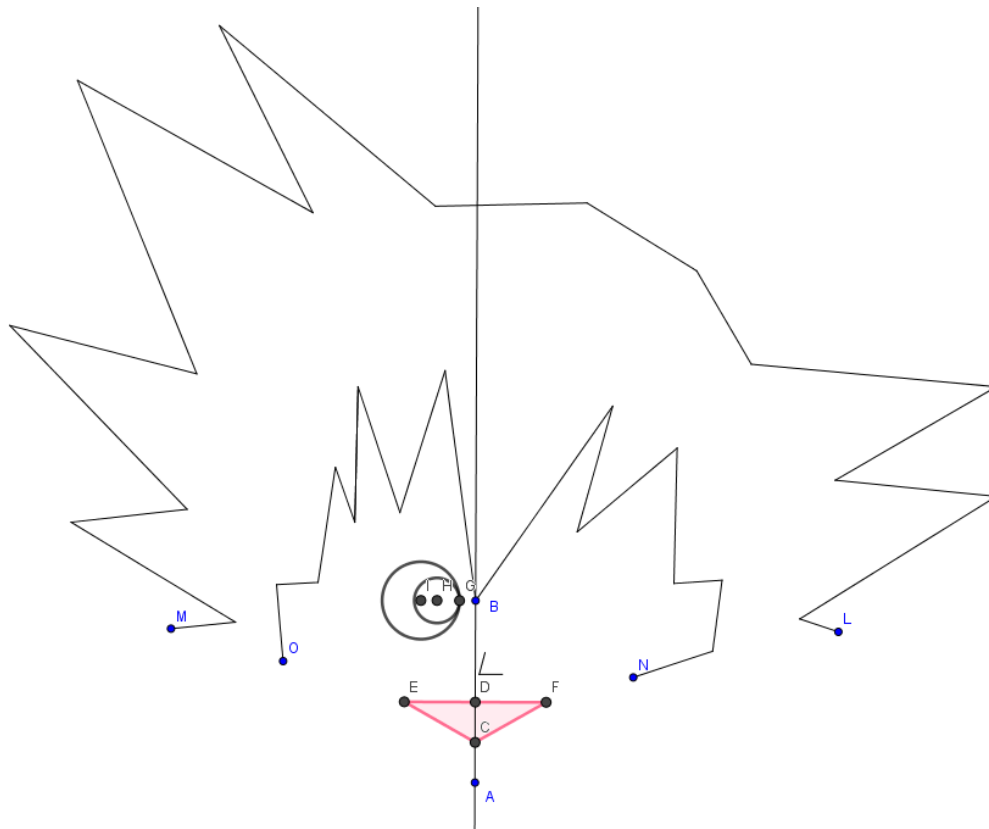
<http://juliette.hernando.free.fr>

Ouvre le fichier sangokydepart.ggb.

1. Trace le cercle de centre A et de rayon 0.25 unité de longueur.
2. Appelle C le point d'intersection « situé vers le Nord » de ce cercle et de la droite (AB) .
3. Enlève l'affichage du cercle.
4. De même place un point D à 0.25 unité de C « vers le Nord » sur (AB) .
5. Trace la perpendiculaire à (AB) passant par D .
6. Trace le cercle de centre D et de rayon 0.44 unité.
7. On appelle E et F les deux points d'intersection du cercle et de la perpendiculaire.
8. Enlève l'affichage du cercle et de la droite.
9. Trace le polygone EFC .
10. Trace la perpendiculaire à (AB) passant par B .
11. Place sur cette droite « à l'ouest » les points :
 - G à 0.1 unité de B ,
 - H à 0.24 unité de B ,
 - Et I à 0.34 unité de B .



12. Enlève l'affichage de la droite et des cercles.
13. Trace le cercle de centre I passant par G .
14. Trace le cercle de centre H passant par G .



15. Trace les symétriques de ces deux cercles par rapport à la droite (AB).

16. Enlève l'affichage des points G, H et I.

17. Trace la perpendiculaire à (AB) passant par C.

18. Place le point J « à l'ouest » à 0.7 unité de C sur cette droite.

19. On appelle K le deuxième point d'intersection du cercle et de la perpendiculaire « à l'est ».

20. Enlève l'affichage de la perpendiculaire et du cercle.

21. Trace les segments : [AJ], [AK], [KL], [JM], [KN] et [JO].

22. Enlève l'affichage de la droite (AB).

