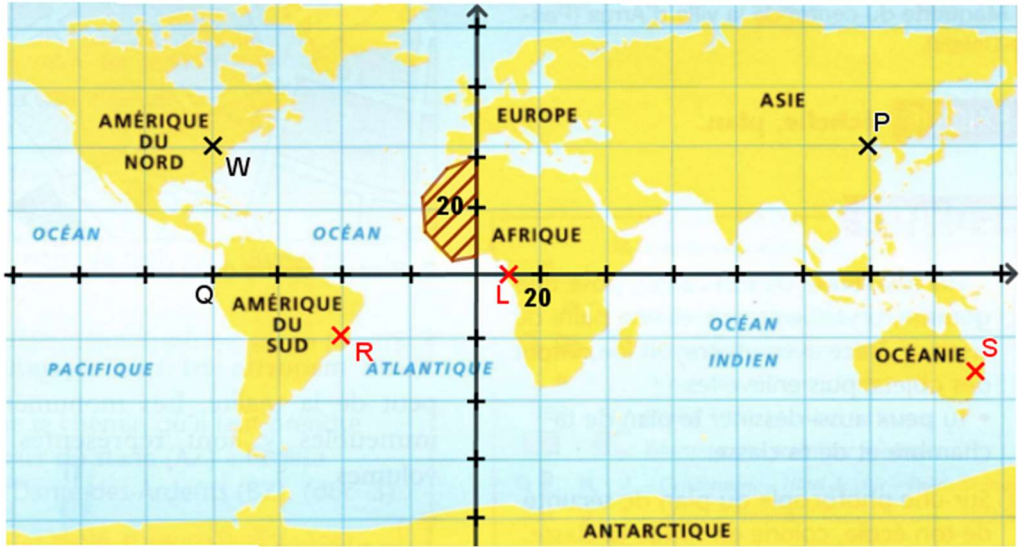
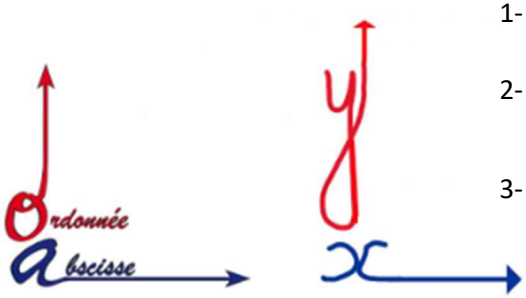
# 3ème – Révision DNB – s'orienter - correction

## 1- S'orienter dans le plan



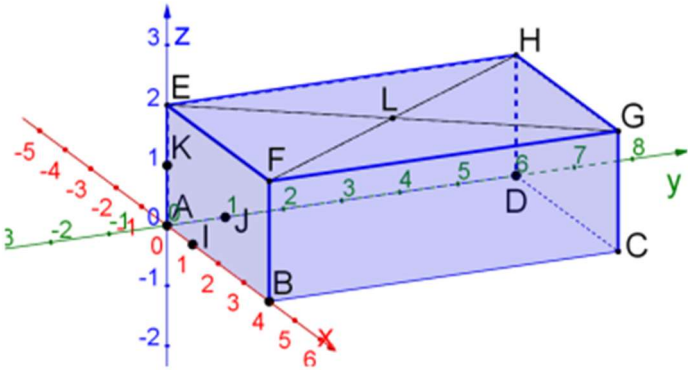




1- Donner les coordonnées de P, W et Q.
**P(120 ; 40) ; W(-80 ; 40) ; Q(-80 ; 0)**

2- Positionner dans le repère les points : R(-40 ; -20), S(151 ; -34) et L(10 ; 0)

3- Hachurer la partie du continent Africain qui possède une abscisse négative et une ordonnée positive.

## 2- S'orienter sur un pavé droit




On considère le pavé droit ABCDEFGH représenté dans le repère ci-dessous.

On donne AB = 4 ; AD = 6 et AE = 2.

L est le centre de la face EFGH.

Donner les coordonnées des points B, C, G et L.

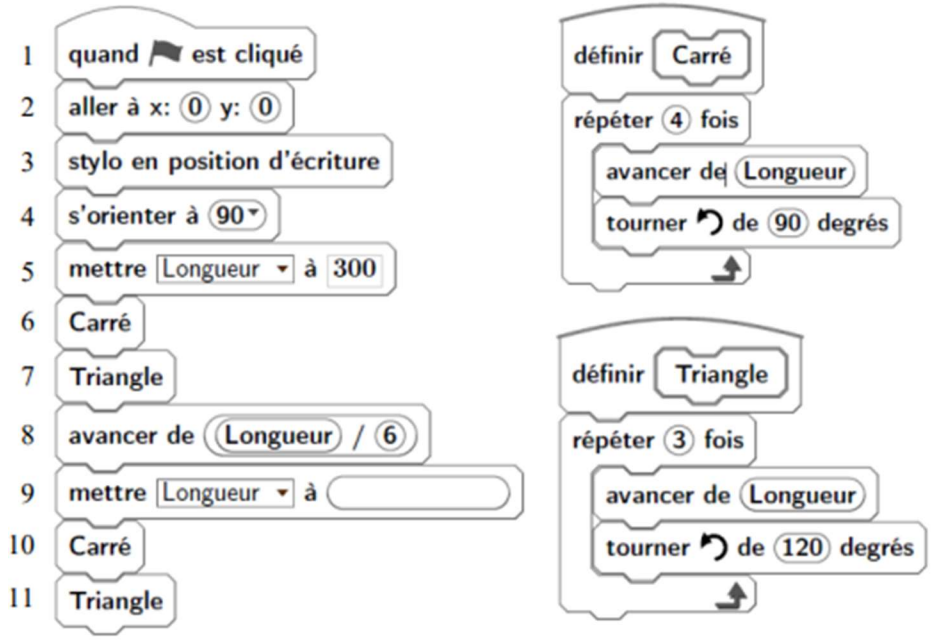
**B(4 ; 0 ; 0) – C(4 ; 6 ; 0) – G(4 ; 6 ; 2) – L(2 ; 3 ; 2)**

## 3- S'orienter sur Scratch

Les longueurs sont en pixels.

L'expression « s'orienter à 90 » signifie que l'on s'oriente vers la droite.

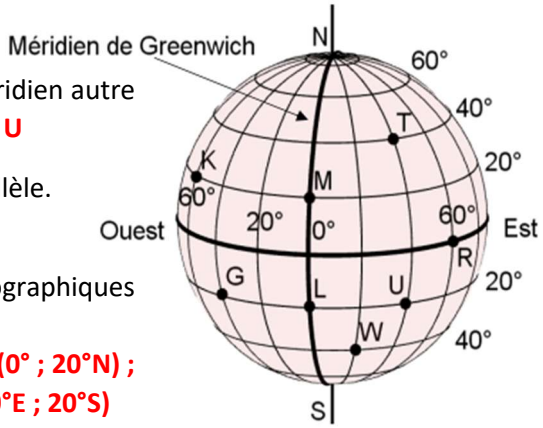
On donne le programme suivant :




a- Quelles sont les coordonnées du stylo après l'exécution de la ligne 8 ? **(0 ; 50)**

b- On exécute le programme complet et on obtient la figure ci-contre qui possède un axe de symétrie vertical.
Comment compléter la ligne 9 du programme pour obtenir cette figure ? **(300 – 50) ÷ 2 = 200**

## 4- S'orienter sur la Terre




a- Citer deux points sur un même méridien autre que le méridien de Greenwich. **T et U**

b- Citer deux points sur le même parallèle.
**K et M ou G, L et U.**

c- Déterminer les coordonnées géographiques des points K ; T ; M ; R ; G et U.
**K(60°O ; 20°N) ; T(40°E ; 40°N) ; M(0° ; 20°N) ; R(60°E ; 0°) ; G(40°O ; 20°S) et U(40°E ; 20°S)**