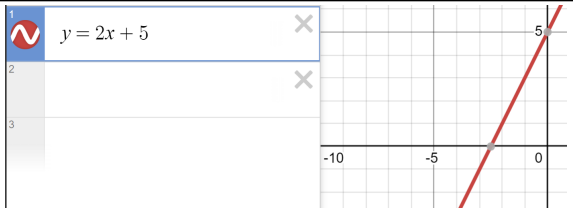
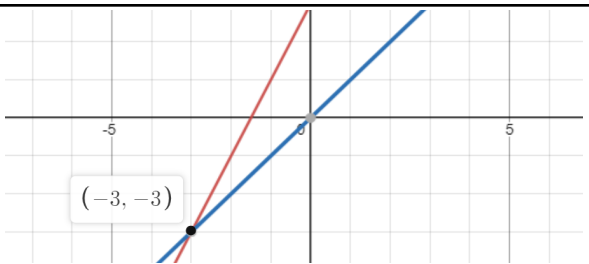


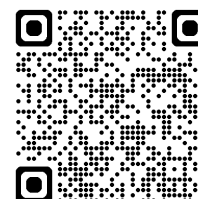
Activité 4.3 - Appropriation de **Desmos Mode Examen (DME)**

Se déplacer à Théorème-sur-Mer

À la fin de l'activité...	Exemples
1. Je trace des fonctions dans le plan cartésien en les écrivant sous la forme canonique ;	
2. Je fais la lecture de points d'intérêt;	
Attention!	Conseils
Contrairement à la version régulière de Desmos.... 1. Tu ne peux pas utiliser les curseurs pour remplacer les paramètres. 2. Tu ne peux pas tracer une fonction dont l'équation n'est pas sous la forme canonique. 3. Tu ne peux pas tracer d'inéquation dont l'équation n'est pas sous la forme canonique.	☐ Utilise DME pour avoir une représentation visuelle et dynamique de ton problème ☐ Utilise DME pour valider tes réponses. ☐ Reproduis sous forme d'esquisse, dans ta démarche, les graphiques que tu produis avec DME. ☐ DME est programmé pour te fournir des pistes de solutions, pas des réponses. ☐ Comme à l'habitude, tu dois fournir une démarche claire et structurée.

Vidéo d'appropriation de Desmos Mode Examen

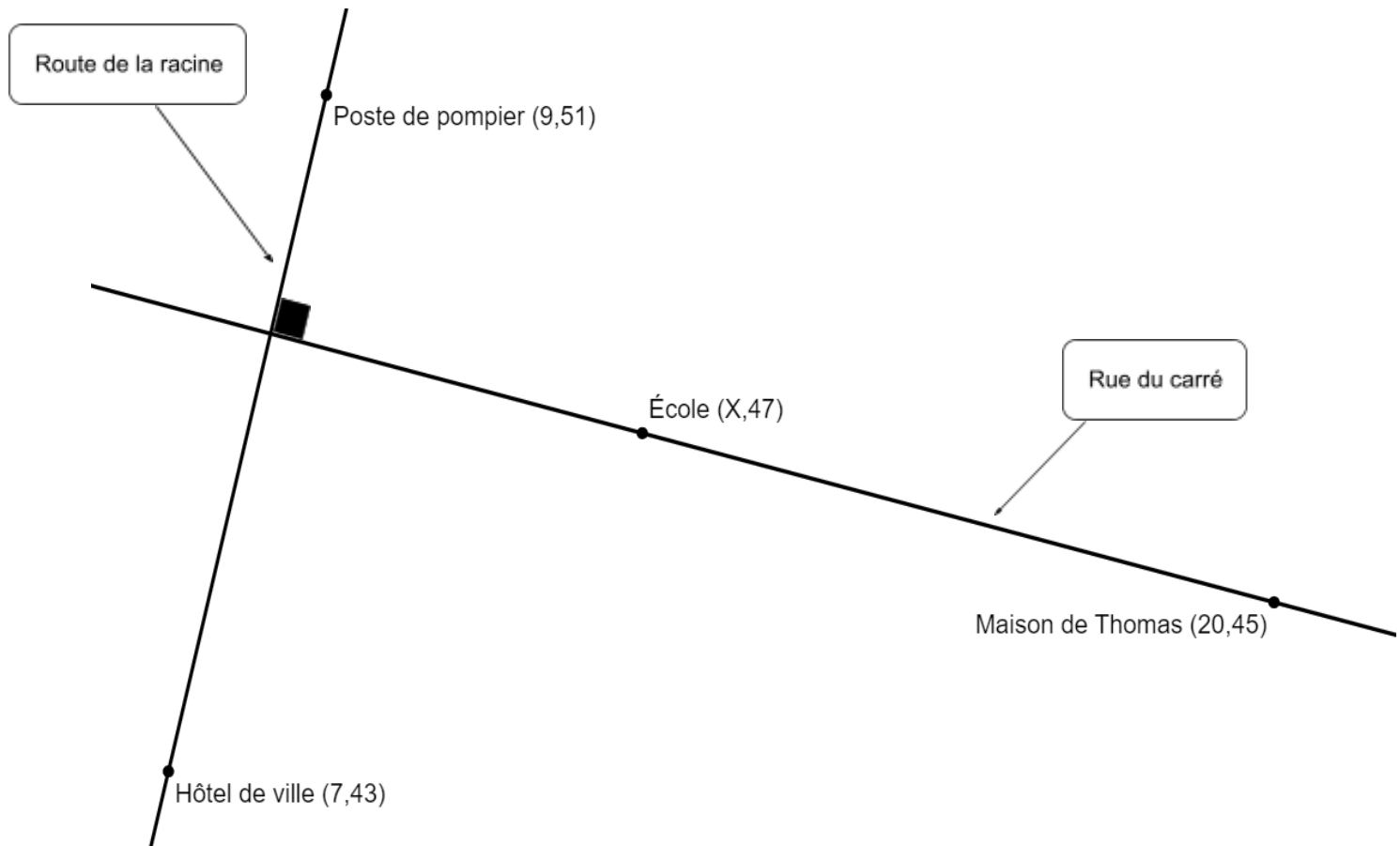
<https://monurl.ca/activite3mer>



Se déplacer à Théorème-sur-Mer

Thomas habite le magnifique village de Théorème-sur-Mer dans la grande région de Sainte-Pi. Dernièrement, il s'est acheté un scooter pour pouvoir se déplacer plus facilement à son travail et à l'école. Il se demande combien de temps cela lui prendra-t-il pour se rendre à son école, en partant de sa maison.

Pour ce faire, Thomas a traduit les informations de son village, qui sont en km, dans un schéma mathématique. Il sait aussi que les deux routes sont parfaitement perpendiculaires.



Détermine en combien de temps Thomas peut se déplacer à l'école en partant de chez lui s'il utilise son scooter. La vitesse moyenne de son déplacement est de 50 km/h.

Étape 1 : Trouver l'équation de la route de la racine

DME peut être utile dans cette étape!	
1. Tracer la fonction calculée. 2. Valider si la droite passe par les points d'intérêt.	

Étape 2 : Trouver l'équation de la rue du carré

DME peut être utile dans cette étape!	
1. Tracer la fonction calculée. 2. Valider si la droite passe par le point d'intérêt et si elle est perpendiculaire à la première.	

--	--

Étape 3 : Trouver la coordonnée manquante de l'école

DME peut être utile dans cette étape!	
1. Valider la coordonnée manquante.	

Étape 4 : Calculer la distance et le temps de déplacement entre l'école et la maison de Thomas.

DME n'est pas utile pour cette étape.	
--	--