

Coordonnées d'un vecteur : activité

Activité

On utilise le logiciel Geogebra

1. Construire un vecteur \vec{AB} . Noter ses coordonnées

2. Construire un représentant de \vec{AB} d'origine O :

- Créer le point O

- Cliquer sur



- Cliquer sur le vecteur \vec{AB} puis sur sur O

3. Déplacer les points A et B et observer les coordonnées du point extrémité du vecteur représentant de \vec{AB} d'origine O.