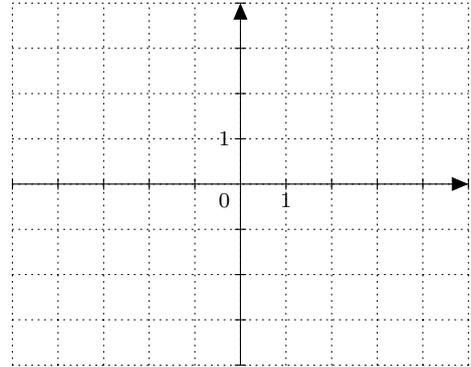


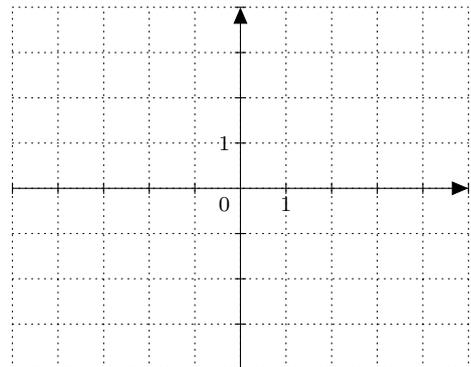
— Crack the Code ! —

Cinquième A

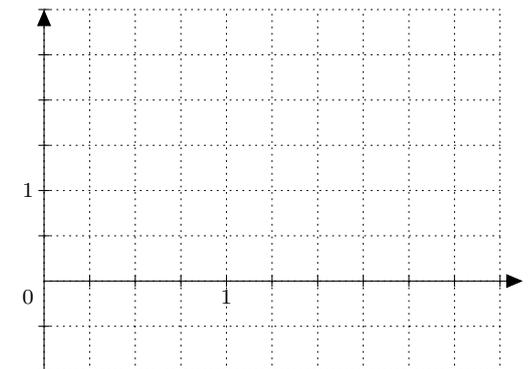
1. Dans le repère ci-contre place les points :
 $A(3, -2)$ $B(-5, -1)$ $C(0, 4)$ et $D(5, 4)$
2. E est le point d'intersection des diagonales du quadrilatère $ABCD$. Trace le point E .
3. Les coordonnées de E sont : $E(\quad , \quad)$.
4. Ajoute l'abscisse et l'ordonnée de E , c'est le premier chiffre du code :



1. Dans le repère ci-contre place les points $A(5, -4)$ et $B(-4, 2)$ puis trace la droite (AB) .
2. Place le point $C(-3, -3)$ et trace son symétrique C' par rapport à la droite (AB) .
3. Les coordonnées de C' sont : $C'(\quad , \quad)$.
4. Ajoute l'abscisse et l'ordonnée de C' , c'est le deuxième chiffre du code :



1. Dans le repère ci-contre place les points :
 $A(\frac{1}{2}, 2)$ $B(\frac{5}{2}, -1)$ $C(\frac{1}{2}, -\frac{1}{2})$ et $D(2, 1)$
2. E est le point d'intersection des diagonales du quadrilatère $ABCD$. Trace le point E .
3. Les coordonnées de E sont : $E(\quad , \quad)$.
4. Ajoute l'abscisse et l'ordonnée de E , c'est le troisième chiffre du code :



On exécute le programme suivant.
Trouve les coordonnées du lutin à la fin du programme.
Ajoute l'abscisse et l'ordonnée, tu obtiens les deux derniers chiffres du code :

