

**ZMATH 2012b.00661**

**Vermeiren, Hugues**

**The geometry of logic on TI-*n*spire™. (La géométrie logique sur TI-*n*spire™.)**

Math. Péd., No. 166, 39-64 (2008).

Résumé: Ces pages se proposent de présenter certains principes de ce qu'on appelle la "géométrie logique". Plus qu'une nouvelle discipline mathématique, la géométrie logique est une pratique, parfois très subtile, qui s'impose d'elle-même, y compris à un niveau élémentaire, dès qu'on manipule un logiciel de géométrie dynamique. Cette pratique a ses usages, ses trucs et ses astuces qui dépendent du logiciel utilisé. Après quelques rappels généraux enrichis d'exemples classiques, les possibilités offertes par le concept TI-*n*spire™ (v.1.3) seront développées dans des cas simples mais qui utilisent pleinement les capacités de ce matériel. L'exemple plus élaboré de l'appartenance d'un point à l'intérieur d'un polygone sera traité à l'aide d'un algorithme élémentaire qui mettra en œuvre plusieurs techniques difficiles à implémenter sur les logiciels classiques de géométrie.

*Classification:* G10 R20 U70

*Keywords:* educational software; geometry software; plane geometry