

Documentation de `repere.mp`

Olivier PÉAULT*

4 novembre 2021

Table des matières

1	Utilisation du fichier	1	8	Statistiques et probabilités	20
			8.1	Boite à moustache	20
2	Repère utilisateur	2	8.2	Diagrammes	21
2.1	Numérotation des figures	2	8.3	Probabilités	22
2.2	Définition du repère	2	9	Géométrie	24
2.3	Axes	2	9.1	Polygones	24
2.4	Quadrillages	6	9.2	Cercles et arcs	25
2.5	Base	7	9.3	Codage des segments et des angles	25
3	Points, vecteurs	8	9.4	Cotes	27
3.1	Points	8	10	Divers	28
3.2	Vecteurs	9	10.1	Composition des étiquettes	28
4	Droites, courbes...	9	10.2	Couleurs	29
4.1	Droites	9	10.3	Remplissage	29
4.2	Demi-droites	10	10.4	Figures pour une présentation . .	30
4.3	Courbes et fonctions	10	10.5	Code embarqué dans un docu- ment L ^A T _E X	31
4.4	Nommage automatique des courbes	12	11	Dessin à main levée avec	
4.5	Dérivée et tangentes	13		geometriesyr	32
4.6	Interpolation	13	12	Tableaux et grilles	32
5	Suites	16	12.1	Définition du tableau	32
6	Surfaces	17	12.2	Grille	33
6.1	Calcul intégral	17	12.3	Grille partielle	33
6.2	Demi-plans	18	12.4	Coordonnées	34
7	Projections sur les axes	19	12.5	Placements d'objets dans les cases	35
7.1	Projetés	19	12.6	Quelques dessins	36
7.2	Intervalles	20	12.7	Exemples	38

1 Utilisation du fichier

Les macros du fichier `repere.mp` ont pour but de simplifier la création de figures dans un repère du plan avec METAPOST. L'idée de départ est de coller le plus possible aux besoins de l'enseignement secondaire de mathématiques.

Il est possible d'utiliser `repere` et `geometriesyr` (les macros de Christophe POULAIN pour la géométrie disponibles à l'adresse <http://melusine.eu.org/syracuse/poulecl/macros/>) dans une même figure comme le montre l'exemple page 32.

*E-mail : o.peault@posteo.net

Le fichier `repere.mp` doit être placé dans un répertoire accessible à METAPOST (Par ex. le répertoire `metapost` du `texmf`). De plus, la ligne `input repere;` doit apparaître dans le document contenant les figures.

Les étiquettes (noms de points, de courbes, de vecteurs...) sont composées automatiquement au format \LaTeX avec le package `latexmp.mp`. Il est donc nécessaire de compiler deux fois les documents.

2 Repère utilisateur

2.1 Numérotation des figures

Chaque figure devra débiter par une instruction `repere()` et se terminer par `fin` (voir ci-dessous). Si ces instructions se trouvent en dehors d'un environnement `beginfig()-endfig` la numérotation est automatique :

```
beginfig(2);
repere(...);
<instructions de dessin>
fin;
endfig;
```

La figure porte le numéro 2

```
repere(...);
<instructions de dessin>
fin;
```

La numérotation est automatique. La figure porte le numéro qui suit la figure précédemment dessinée. S'il s'agit de la première, elle porte le numéro 1.

2.2 Définition du repère

`repere(xmin,xmax,ux,ymin,ymax,uy,theta)` débute une figure et définit le repère utilisateur : axe des abscisses de `xmin` à `xmax`, unité `ux`, axe des ordonnées de `ymin` à `ymax`, unité `uy` et `theta` est l'angle en degrés entre les axes. Le paramètre `theta` est optionnel. Il est égal à 90 par défaut.

`repere.larg(xmin,xmax,Lx,ymin,ymax,Ly,theta)` définit un repère tel que la largeur totale de la figure produite soit `Lx` et sa hauteur `Ly`.

`repere.orth(xmin,xmax,Lx,ymin,ymax)` définit un repère orthonormé de largeur totale `Lx`.

`interaxes(x,y)` définit les coordonnées du point d'intersection des axes. Par défaut ces coordonnées sont $(0,0)$.

`cadre` chemin fermé qui fait le tour du repère.

`fin` termine la figure et la découpe pour ne garder que la partie limitée par le repère utilisateur.

2.3 Axes

2.3.1 Généralités

`axex.pos(grad,val)` axe des abscisses gradué avec un pas de `grad` et étiqueté avec un pas de `val`.

Si `grad` est négatif ou nul, l'axe n'est pas gradué et si `val` est négatif ou nul, l'axe n'est pas étiqueté.

`pos` est un paramètre optionnel qui désigne la position (au sens de METAPOST : `rt`, `urt`, `top`, `ulft`, `lft`, `llft`, `bot` ou `lrt`) des étiquettes. `pos` peut être omis, la valeur par défaut est `bot`.

Les étiquettes qui ne sont pas entièrement à l'intérieur du cadre ne sont pas dessinées.

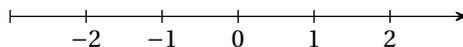
`axey.pos(grad,val)` axe des ordonnées. La valeur par défaut de `pos` est `lft`.

Au niveau de l'intersection des axes, les étiquettes sont tracées à la position `pos` si l'abscisse est différente de l'ordonnée ou si un seul axe est tracé. Dans le cas contraire, une seule étiquette est tracée pour les deux axes à une position « intermédiaire » (pour `axex.bot` et `axey.lft`, on obtient la position `llft`)

`axes.pos(grad, val)` figure formée par les deux axes gradués avec le même pas `grad` et étiquetés avec le même pas `val`. `pos` désigne la position de l'étiquette de l'intersection des axes, sa valeur par défaut est `llft`. La position des étiquettes des axes est définie à partir de `pos` (pour `urt` on obtient `top` pour l'axe des abscisses et `rt` pour l'axe des ordonnées).

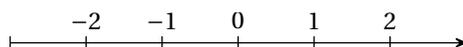
Exemple 1

```
repere(-3,3,1cm,-1,1,1cm);
draw axex(1,1);
fin;
```



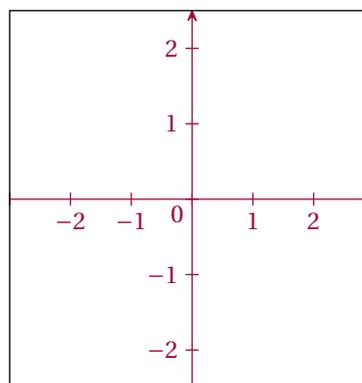
Exemple 2

```
repere(-3,3,1cm,-1,1,1cm);
draw axex.top(1,1);
fin;
```



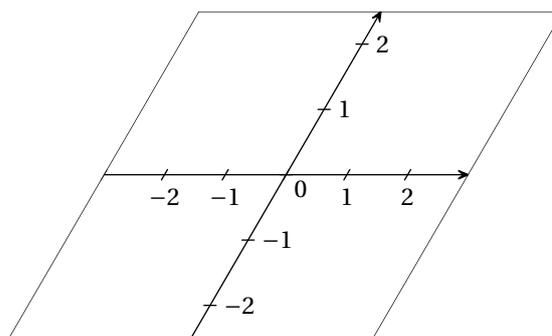
Exemple 3

```
repere(-3,3,0.8cm,-2.5,2.5,1cm);
draw axes(1,1) withcolor pourpre;
draw cadre;
fin;
```



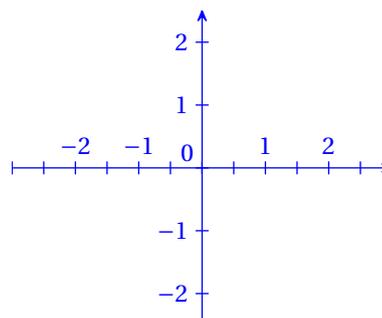
Exemple 4

```
repere(-3,3,0.8cm,-2.5,2.5,1cm,60);
draw axes.lrt(1,1);
draw cadre;
fin;
```



Exemple 5

```
repere.orth(-3,3,5cm,-2.5,2.5);
draw axex.top(0.5,1) withcolor bleu;
draw axey(1,1) withcolor bleu;
fin;
```



2.3.2 Réglages des axes

Les axes sont dessinés, gradués et étiquetés par défaut sur toute la longueur du repère utilisateur. Pour des valeurs différentes on peut utiliser les macros suivantes :

`setaxes(xmin,xmax,ymin,ymax)` définit les valeurs minimales et maximales pour les axes.

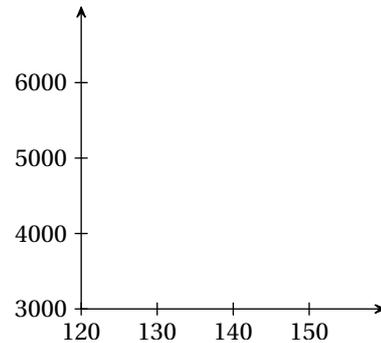
`setgrad(xmin,xmax,ymin,ymax)` définit les valeurs minimales et maximales pour les graduations.

`setval(xmin,xmax,ymin,ymax)` définit les valeurs minimales et maximales pour l'étiquetage.

`flecheaxe` booléen égal à `true` par défaut qui permet de dessiner, ou non, des flèches au bout des axes.

Exemple 6

```
repere.larg(110,160,5cm,2000,7000,5cm);
interaxes(120,3000);
setaxes(120,160,3000,7000);
setgrad(120,160,3000,7000);
draw axex(10,10);
draw axey(1000,1000);
fin;
```

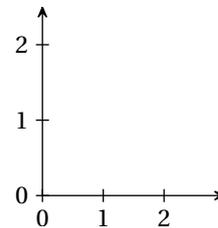


`axexo.pos(grad,val)`, `axeyo.pos(grad,val)`, `axeso.pos(grad,val)` macros identiques aux précédentes sauf pour l'étiquette correspondant à l'intersection des axes qui est toujours dessinée.

`axexn.pos(grad,val)`, `axeyn.pos(grad,val)`, `axesn.pos(grad,val)` macros identiques aux précédentes sauf pour l'étiquette correspondant à l'intersection des axes qui n'est jamais dessinée.

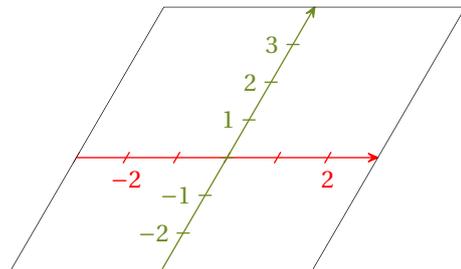
Exemple 7

```
repere(-0.5,3,0.8cm,-0.5,2.5,1cm);
setaxes(0,3,0,2.5);
draw axeso(1,1);
fin;
```



Exemple 8

```
repere.larg(-3,3,6cm,-3,4,3.5cm,60);
draw axexn(1,2) withcolor rouge;
draw axeyn(1,1) withcolor olive;
draw cadre;
fin;
```



2.3.3 Graduons multiples de π

`axexpi.pos(n,d)` axe des abscisses gradué et étiqueté avec un pas de $\frac{n\pi}{d}$. Les fractions sont composées en mode normal. Pour les obtenir en mode « displaystyle », la variable de type booléen `displayfrac` doit être égale à `true`.

`axeypi.pos(n,d)` axe des ordonnées gradué et étiqueté avec un pas de $\frac{n\pi}{d}$.

`axespi.pos(n,d)` les deux axes gradués et étiquetés avec un pas de $\frac{n\pi}{d}$.

`axexpio.pos(n,d)`, `axeypio.pos(n,d)`, `axespio.pos(n,d)` même chose que précédemment sauf pour l'étiquette correspondant à l'intersection des axes qui est toujours dessinée.

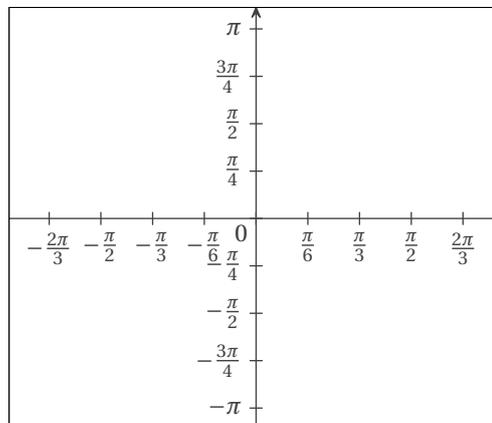
`axexpin.pos(n,d)`, `axeypin.pos(n,d)`, `axespin.pos(n,d)` même chose que précédemment sauf pour l'étiquette correspondant à l'intersection des axes qui n'est jamais dessinée.

Exemple 9

```

repere(-2.5,2.5,1.3cm,-3.5,3.5,0.8cm);
draw axexpi(1,6) withcolor grisfonce;
draw axeypio(1,4) withcolor grisfonce;
draw cadre;
fin;

```



2.3.4 Graduations isolées

`axexpart.pos(x1,lab1,x2,lab2,...)` graduation et étiquetage partiels de l'axe des abscisses pour les valeurs `x1`, `x2...` et les étiquettes `lab1`, `lab2...` à la position `pos`. Si `pos` est omis, les étiquettes sont placées à la position `bot`. Les étiquettes peuvent être soit des chaînes de caractères ("aa", "bonjour"), soit des expressions du type `bTeX π eTeX` (ou `LaTeX("π")` voir page 28), soit d'autres figures. Si `labn` est omis, la valeur de `xn` sera utilisée comme étiquette. Pour obtenir une graduation sans étiquette, on peut utiliser la chaîne vide "".

On peut désactiver le dessin de la graduation en donnant la valeur `false` à `boolgradxpart`.

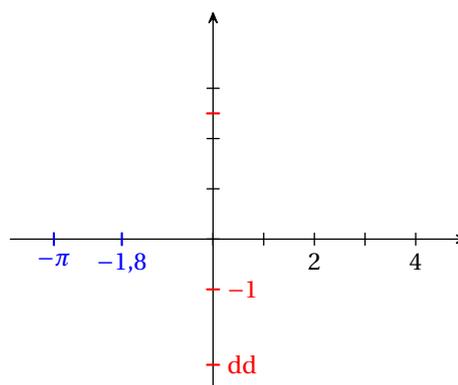
`axeypart.pos(y1,lab1,y2,lab2,...)` même chose sur l'axe des ordonnées. Si `pos` est omis, les étiquettes sont placées à la position `lft`.

Exemple 10

```

repere.orth(-4,5,6cm,-3,4.5);
setgrad(0,5,0,3);
setval(0,5,0,3);
draw axex(1,2);
draw axey(1,0);
draw axexpart(-1.8,-pi,LaTeX("$-\pi$"))
                                withcolor bleu;
draw axeypart.rt(-2.5,"dd",-1,2.5,"")
                                withcolor rouge;
fin;

```



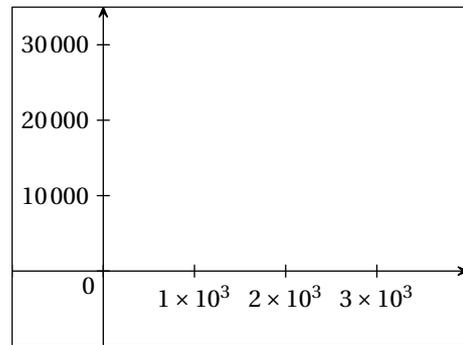
2.3.5 Ajout de texte sur les graduations

`extranumx` chaîne de caractères qui sera ajoutée après les valeurs des graduations sur l'axe des abscisses avant d'être composée avec la commande `\num` de `siunitx`.

`extranumy` même chose sur l'axe des ordonnées.

Exemple 11

```
repere(-1,4,1.2cm,-1,3.5,1cm);
extranumx:="e3";
extranumy:="0000";
draw axes(1,1);
draw cadre;
fin;
```



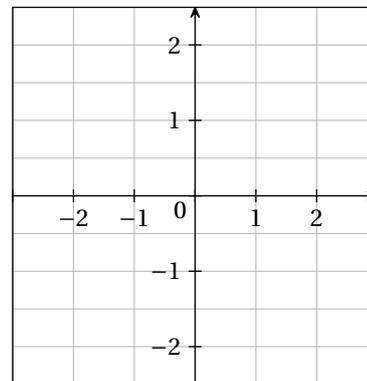
2.4 Quadrillages

`setquad(xmin,xmax,ymin,ymax)` définit les valeurs minimales et maximales pour le tracé des quadrillages.¹

`quadrillage(x,y)` quadrillage avec un pas de x sur l'axe des abscisses et de y sur l'axe des ordonnées. L'épaisseur des traits par défaut est 0.3bp et la couleur par défaut est 0.7white.

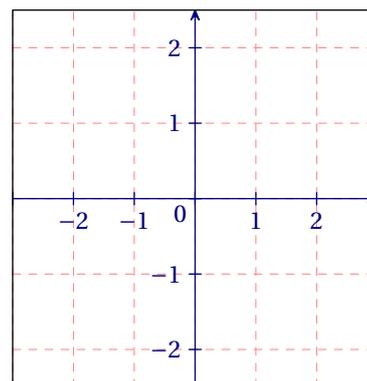
Exemple 12

```
repere(-3,3,0.8cm,-2.5,2.5,1cm);
draw quadrillage(1,0.5);
draw axes(1,1);
draw cadre;
fin;
```



Exemple 13

```
repere(-3,3,0.8cm,-2.5,2.5,1cm);
draw quadrillage(1,1) dashed evenly
withcolor (1,0.5,0.5);
draw axes(1,1) withcolor marine;
draw cadre;
fin;
```

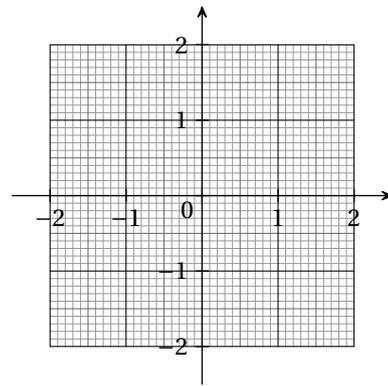


`papiermillimetre` comme son nom l'indique... Les couleurs et les épaisseurs des traits sont stockées dans `pm_coula`, `pm_coulb`, `pm_coulc` et `pm_epa`, `pm_epb`, `pm_epc`.

1. Il existe une macro `settout` qui appelle successivement `setaxes`, `setgrad`, `setval` et `setquad`.

Exemple 14

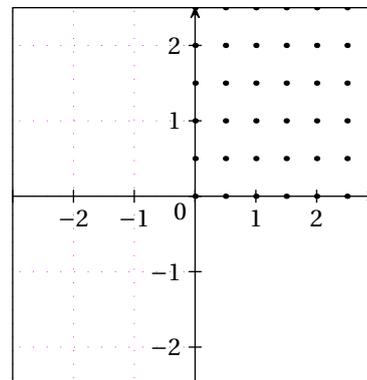
```
repere(-2.5,2.5,1cm,-2.5,2.5,1cm);
setquad(-2,2,-2,2);
draw papiermillimetre;
draw axes(1,1);
fin;
```



papierpointe(x,y) quadrillage formé de points avec un pas de x sur l'axe des abscisses et de y sur l'axe des ordonnées. La taille des points par défaut est 2bp.

Exemple 15

```
repere(-3,3,0.8cm,-2.5,2.5,1cm);
setquad(0,3,0,2.5);
draw papierpointe(0.5,0.5);
setquad(-3,0,-2.5,2.5);
draw quadrillage(1,1) dashed
      withdots withcolor magenta;
draw axes(1,1);
draw cadre;
fin;
```



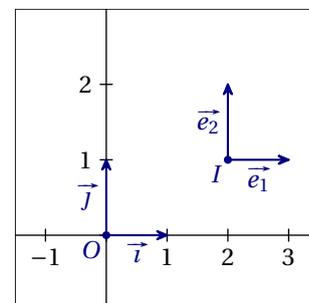
2.5 Base

base(0,i,j) figure formée par le point d'intersection des axes et son nom (0), ainsi que des deux vecteurs de la base et leurs noms (i et j surmontés d'une flèche). Si les noms sont de la forme « lettre + nombre », le nombre est affiché en indice.

basep(0,I,J) figure formée par le point d'intersection des axes et son nom (0), ainsi que des deux points qui définissent le repère.

Exemple 16

```
repere(-1.5,3.5,0.8cm,-1,3,1cm);
flecheaxe:=false;
draw axesn(1,1);
drawoptions(withcolor marine);
draw base(0,i,j);
interaxes(2,1);
draw base(I,e1,e2);
drawoptions();
draw cadre;
fin;
```

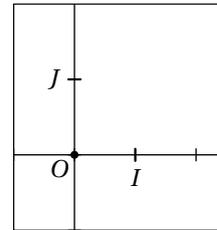


Exemple 17

```

repere(-1,2.5,0.8cm,-1,2,1cm);
flecheaxe:=false;
draw axes(1,0);
draw basep(0,I,J);
draw cadre;
fin;

```



3 Points, vecteurs

3.1 Points

(x,y) désigne le point (ou le vecteur) de coordonnées cartésiennes x et y dans le repère utilisateur.

$\text{pol}(r,t)$ désigne le point (ou le vecteur) de coordonnées $(r \cos t; r \sin t)$ dans le repère utilisateur.

$\text{pold}(r,t)$ même chose avec l'angle donné en degrés.

Les macros suivantes sont directement inspirées des macros similaires de `geometriesyr16.mp`.

MarquePoint(A) marque le point A. Le style de marque est contrôlé par le paramètre `marque_p` qui peut prendre les valeurs "plein" (valeur par défaut), "creux" ou "croix". Une autre valeur que celles-ci ne produira aucune marque.

pointe(A,B,C...) permet de marquer plusieurs points.

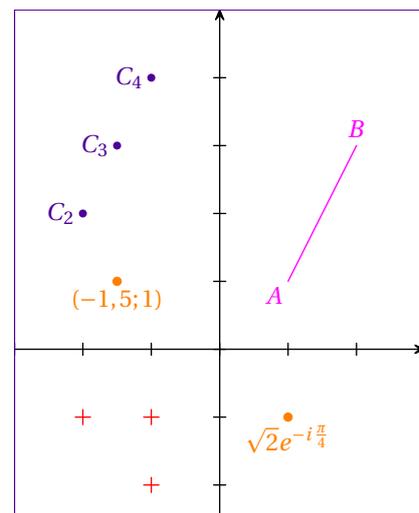
nomme.pos(A,nom) marque le point et affiche son nom à la position `pos` (qui peut être `rt`, `urt`, `top`, `ulft`...). `nom` peut être soit une chaîne de caractères, soit une expression du type `btex ... etex`, soit une autre figure. Si `nom` est omis, le nom A est affiché. S'il s'agit d'un élément d'un tableau de points (A1, A2...), le nombre est affiché en indice.

Exemple 18

```

repere(-3,3,0.9cm,-2.5,5,0.9cm);
pair A,B,C[],D,E,F;
A=(1,1);B=(2,3);
D=(-2,-1);E=(-1,-1);F=(-1,-2);
draw axes(1,0);
marque_p="";drawoptions(withcolor magenta);
nomme.llft(A);nomme.top(B);draw A--B;
marque_p="croix";drawoptions(withcolor rouge);
pointe(D,E,F);
marque_p="creux";drawoptions(withcolor orange);
nomme.bot(pol(sqrt(2),-pi/4),
"$\sqrt{2}e^{-i\frac{\pi}{4}}$");
nomme.bot((-1.5,1),"$(-1,5;1)$");
marque_p="plein";drawoptions(withcolor violet);
for i=2 upto 4:
  C[i]=(-3+i/2,i);nomme.lft(C[i]);
endfor
draw cadre;
fin;

```



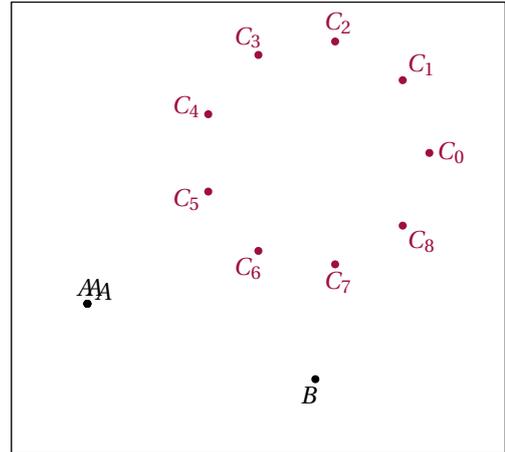
nomme[a](A,nom) Il est possible d'obtenir un placement plus fin des étiquettes en remplaçant la position au sens de METAPOST (`rt`, `urt`...) par un nombre qui représente alors la position de l'étiquette par rapport au point en degrés.

Exemple 19

```

repere(-3,3.5,1cm,-3,3,1cm);
pair A,B,C[];
A=(-2,-1);B=(1,-2);
nomme[40](A);nomme[70](A);nomme[100](A);
nomme[-110](B);
for i=0 upto 8:
  C[i]:= (1+1.5*cosd(40i),1+1.5*sind(40i));
  nomme[40*i](C[i]) couleur pourpre;
endfor
draw cadre;
fin;

```



3.2 Vecteurs

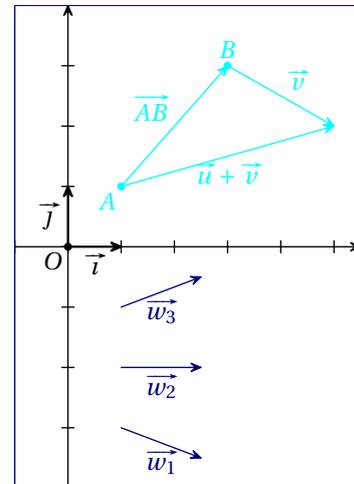
vecteur.pos(A,u,nom) figure formée du représentant du vecteur u d'origine A ainsi que de **nom** placé à la position **pos** par rapport au milieu de la flèche. Si **nom** est une chaîne de caractère, il sera affiché avec une flèche. Si **nom** est omis, u surmonté d'une flèche est utilisé. S'il s'agit d'un élément d'un tableau de points ($u_1, u_2\dots$), le nombre est affiché en indice.

Exemple 20

```

repere(-1,5.5,0.7cm,-4,4,0.8cm);
pair A,B,C[],u,v,w[];
u=(2,2);v=(2,-1);
A=(1,1);B=A+u;
draw axes(1,0);
draw base(0,i,j);
drawoptions(withcolor cyan);
nomme.llft(A);nomme.top(B);
draw vecteur.ulft(A,u,"AB");
draw vecteur.urt(B,v);
draw vecteur.bot(A,u+v,%
    LaTeX("$\vect{u}+\vect{v}$"));
drawoptions(withcolor marine);
for i=1 upto 3:
  C[i]=(1,i-4);w[i]=(1.5,0.5*i-1);
draw vecteur.bot(C[i],w[i]);
endfor
draw cadre;
fin;

```



4 Droites, courbes...

4.1 Droites

droite(A,B) droite (AB).

droite(a,b,c) droite d'équation $ax + by + c = 0$ dans le repère utilisateur.

droite(a,b) droite d'équation $y = ax + b$ dans le repère utilisateur.

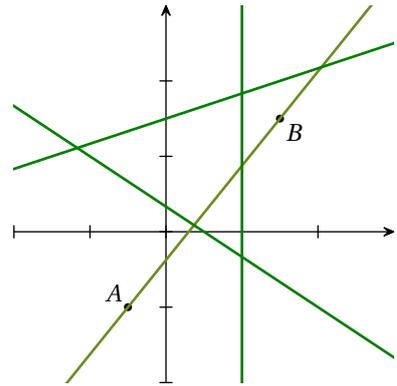
`droite(c)` droite d'équation $x = c$ dans le repère utilisateur.

Exemple 21

```

repere(-2,3,1cm,-2,3,1cm);
pair A,B;
A=(-0.5,-1);B=(1.5,1.5);
draw axes(1,0);
nomme.ulft(A);
nomme.lrt(B);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw droite(A,B) withcolor olive;
draw droite(1) withcolor vertfonce;      %x=1
draw droite(1/3,3/2) withcolor vertfonce; %y=(1/3)x+3/2
draw droite(2,3,-1) withcolor vertfonce; %2x+3y-1=0
fin;

```



4.2 Demi-droites

`demidroite(A,B)` demi-droite $[AB)$.

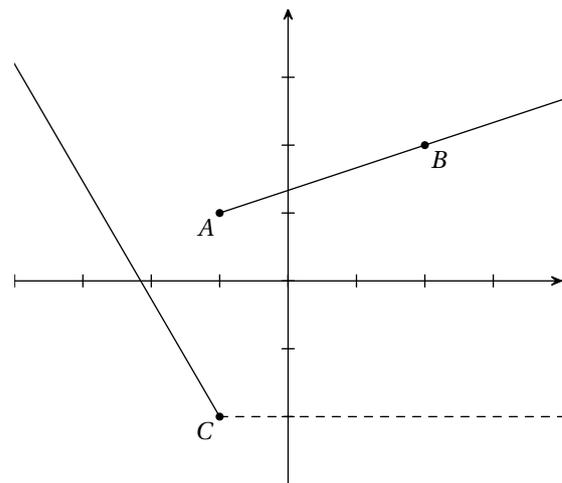
`demidroite(A,a)` demi-droite d'origine A qui fait un angle a avec la direction (Ox) .

Exemple 22

```

repere(-4,4,0.9cm,-3,4,0.9cm);
pair A,B,C;
numeric a;
A=(-1,1);B=(2,2);C=(-1,-2);
draw axes(1,0);
draw demidroite(A,B);
nomme.llft(A);nomme.lrt(B);
draw demidroite(C,0) dashed evenly;
draw demidroite(C,120);
nomme.llft(C);
fin;

```



4.3 Courbes et fonctions

METAPOST permet de définir simplement des fonctions (en utilisant par exemple la syntaxe suivante : `vardef f(expr x)=2x+1 enddef;`) et de définir des courbes passant par des points donnés (A..B..C). Ces possibilités sont utilisées dans les macros qui suivent.

`courbefonc(f)()` courbe représentant la fonction f sur l'intervalle définissant le repère.

`courbefonc(f)(xmin,xmax)` courbe représentant la fonction f sur l'intervalle $[xmin;xmax]$.

`courbefonc(f)(xmin,xmax,n)` courbe représentant la fonction f sur l'intervalle $[xmin;xmax]$ en utilisant n points d'interpolation. La valeur par défaut de n est 60.

`courbepoints(f)(xmin,xmax,n)` ne trace que les n points sans les relier. Les points sont dessinés en fonction de la valeur de `marque_p` (voir 3.1).

`fonccourbe.p(x)` image de x par la fonction dont la courbe représentative est le chemin p . La macro renvoie 0 si la fonction n'est pas définie.

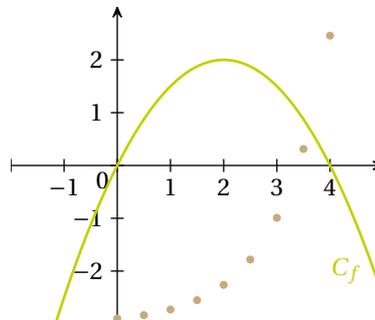
nomme.pos(p,x,nom) affiche **nom** au point d'abscisse **x** de la courbe **p** à la position **pos**. **nom** peut être soit une chaîne de caractères, soit une expression du type **btex ... etex**, soit une autre figure. Si **nom** est omis, le nom **p** est affiché. S'il s'agit d'un élément d'un tableau de points (**p1, p2...**), le nombre est affiché en indice.

Exemple 23

```

repere(-2,5,0.7cm,-3,3,0.7cm);
vardef f(expr x)=-0.5(x**2)+2*x enddef;
vardef g(expr x)=exp(x)/10-3 enddef;
path C_f;
draw axes(1,1);
drawoptions(withcolor moutarde);
C_f= courbefonc(f)();
draw C_f withpen pencircle scaled 1;
nomme.llft(C_f,4.7);
drawoptions(withcolor beige);
draw courbepoints(g)(0,4,9);
fin;

```



intercourbes(P,p,q) stocke dans le tableau de points **P** les points d'intersection des chemins **p** et **q**. **P1** est un des points d'intersection, **P2** un autre etc. Il faut, avant d'utiliser cette macro, déclarer le tableau **P** de la façon suivante : **pair P[]**;

ptantecedents(P,y,p) stocke dans le tableau de points **P** les points du chemin **p** d'ordonnée **y**. De même que précédemment, le tableau **P** doit être déclaré avant d'utiliser cette macro.

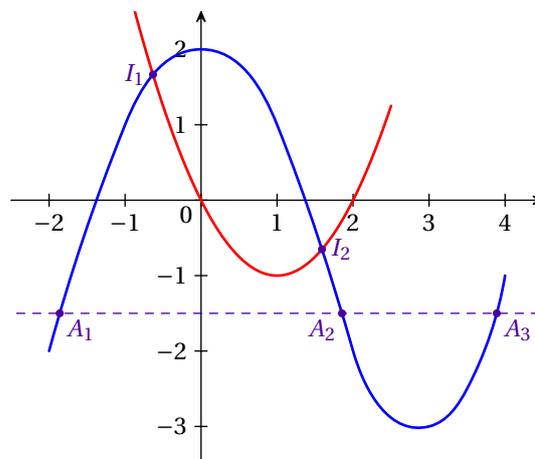
antecedents(X,y,p) stocke dans le tableau de nombres **X** les antécédents de **y** par la fonction dont la courbe représentative est le chemin **p**. De même que précédemment, le tableau **X** doit être déclaré avant d'utiliser cette macro.

Exemple 24

```

repere(-2.5,4.5,1cm,-3.5,2.5,1cm);
path p,C_f;
pair I[],A[];
vardef f(expr x)= x**2-2x enddef;
p=(-2,-2)..(-1,1)..(0,2)..(1,1)
..(2,-2)..(3,-3)..(3.5,-2.5)
..(4,-1);
C_f= courbefonc(f)(-2,2.5);
draw axes(1,1);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw p withcolor bleu;
draw C_f withcolor rouge;
intercourbes(I,C_f,p);
drawoptions(withcolor violet);
nomme.lft(I1);nomme.rt(I2);
draw droite(0,-1.5) dashed evenly;
ptantecedents(A,-1.5,p);
nomme.lrt(A1);nomme.llft(A2);
nomme.lrt(A3);
fin;

```



`marquepointcourbe(p,x1,x2,...)` marque les points de la courbe p d'abscisses x_1, x_2, \dots . La marque dépend de la valeur de `marque_p`.

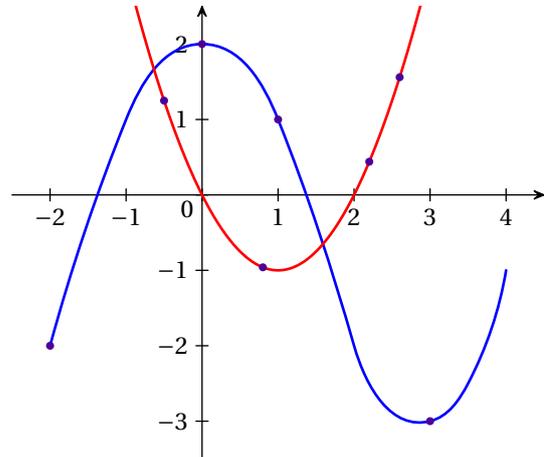
`marquepointchemin(p,n1,n2,...)` dans le cas d'un chemin défini par $A..B..C..$, marque le n_1 -ième point, le n_2 -ième point... La marque dépend de la valeur de `marque_p`. Attention, le premier point est numéroté 0.

Exemple 25

```

repere(-2.5,4.5,1cm,-3.5,2.5,1cm);
path p,C_f;
pair I[],A[];
vardef f(expr x)= x**2-2x enddef;
p=(-2,-2)..(-1,1)..(0,2)
  ..(1,1)..(2,-2)..(3,-3)
  ..(3.5,-2.5)..(4,-1);
C_f= courbefonc(f)(-2,3);
draw axes(1,1);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw p withcolor bleu;
draw C_f withcolor rouge;
drawoptions(withcolor violet);
marquepointcourbe(C_f,-0.5,0.8,2.2,2.6);
marquepointchemin(p,0,2,3,5);
fin;

```



4.4 Nommage automatique des courbes

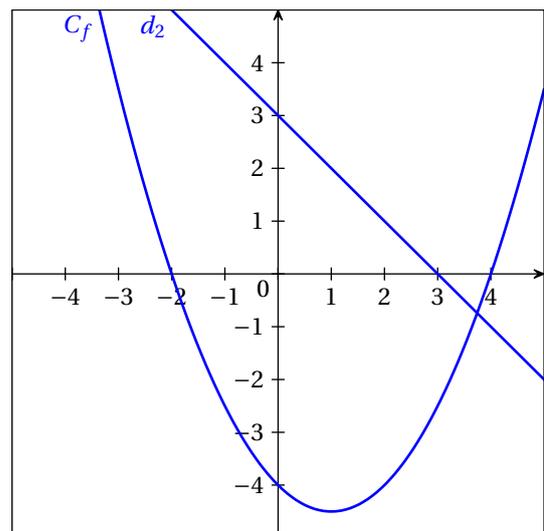
`nomme(p,nom)` affiche `nom` au niveau d'un point d'intersection de p et du contour de la figure. Ce point est choisi en fonction de la chaîne `prefnomme` qui peut prendre les valeurs "right" (valeur par défaut), "left", "top" ou "bottom".

Exemple 26

```

prefnomme:="left";
repere(-5,5,0.7cm,-5,5,0.7cm);
path d,C_f;
d=droite(-1,3);
vardef f(expr x)=0.5(x**2)-x -4 enddef;
C_f=courbefonc(f)();
draw axes(1,1);
draw d epaisseur 1 couleur bleu;
draw C_f epaisseur 1 couleur bleu;
nomme(d,"$d_2$") couleur bleu;
nomme(C_f) couleur bleu;
draw cadre;
fin;

```



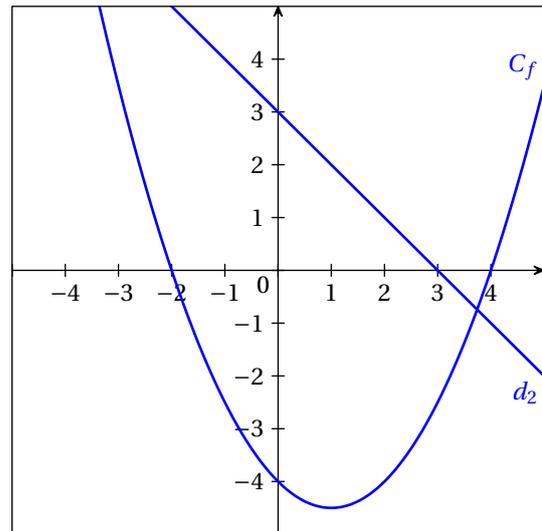
Exemple 27

```

prefnomme:="bottom";

repere(-5,5,0.7cm,-5,5,0.7cm);
path d,C_f;
d=droite(-1,3);
vardef f(expr x)=0.5(x**2)-x -4 enddef;
C_f=courbefonc(f)();
draw axes(1,1);
draw d epaisseur 1 couleur bleu;
draw C_f epaisseur 1 couleur bleu;
nomme(d,"$d_2$") couleur bleu;
nomme(C_f) couleur bleu;
draw cadre;
fin;

```



4.5 Dérivée et tangentes

der.p(x) image de x par la dérivée de la fonction dont la courbe représentative est p .

tangente(p,x) tangente à la courbe p au point d'abscisse x .

tangente.gauche(p,x,long) flèche de longueur $long$ représentant la demi-tangente gauche à la courbe p au point d'abscisse x . Le paramètre $long$ est optionnel. Sa valeur par défaut est 20bp.

tangente.droite(p,x,long) idem à droite.

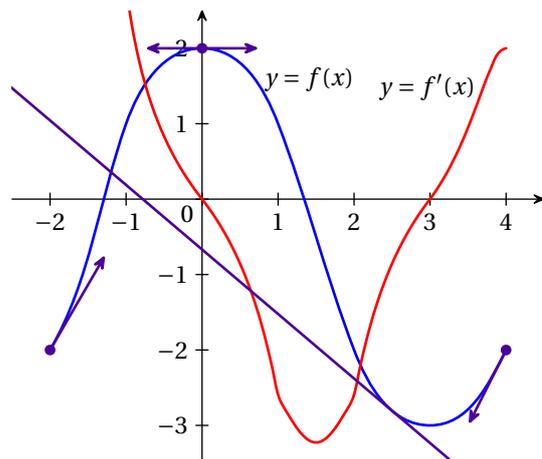
tangente.double(p,x,long) idem des deux côtés.

Exemple 28

```

repere(-2.5,4.5,1cm,-3.5,2.5,1cm);
path p,q;
p=(-2,-2){dir 60}..(-1,1)
  ..(0,2){right}..(1,1)..(2,-2)
  ..(3,-3){right}..(4,-2){(1,2)};
q= courbefonc(der.p)(-1,4);
draw axes(1,1);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw p withcolor bleu;
nomme.rt(p,0.7,"$y=f(x)$");
draw q withcolor rouge;
nomme.lft(q,3.7,"$y=f'(x)$");
drawoptions(withpen pencircle scaled 1
  withcolor violet);
draw tangente.double(p,0);
draw tangente.droite(p,-2,40);
draw tangente.gauche(p,4,30);
draw tangente(p,2.5);
fin;

```



4.6 Interpolation

METAPOST propose les commandes suivantes (qui peuvent être combinées dans une même courbe) :

A--B--C-- Ligne brisée passant par les points $A, B, C...$

A..B..C.. Courbe de Bézier passant par les points $A, B, C...$

Interpolation polynomiale

`repere.mp` propose aussi les commandes ci-dessous (pas toujours la meilleure méthode d'approximation...). À compiler avec `mpost -numbersystem="decimal" fichier.mp` pour gagner en précision.

lagrange(A,B,C,...)() Courbe passant par $A, B, C...$ représentant le polynôme de degré maximal $n - 1$ tel que $P(x_A) = y_A, P(x_B) = y_B...$ sur l'intervalle définissant le repère.

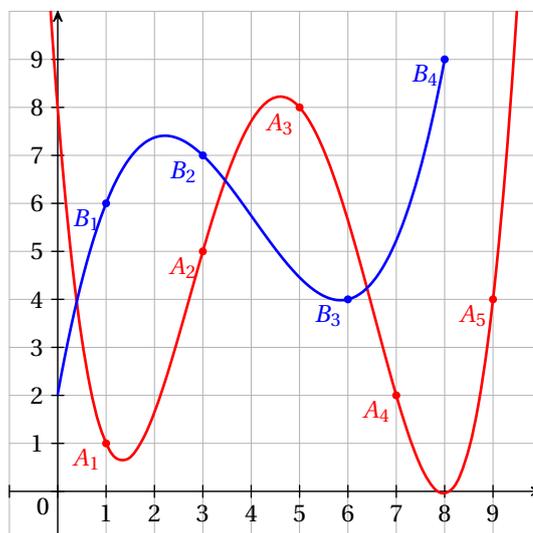
lagrange(A,B,C,...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

lagrange(x1,y1,x2,y2,x3,y3...)() Courbe passant par les points $(x_1; y_1), (x_2; y_2), (x_3; y_3)...$ représentant le polynôme de degré maximal $n - 1$ tel que $P(x_i) = y_i$ sur l'intervalle définissant le repère.

lagrange(x1,y1,x2,y2,x3,y3...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

Exemple 29

```
repere.orth(-1,10,7cm,-1,10);
pair A[],B[];
A[1]=(1,1);A[2]=(3,5);A[3]=(5,8);
A[4]=(7,2);A[5]=(9,4);
B[1]=(1,6);B[2]=(3,7);B[3]=(6,4);B[4]=(8,9);
path L;L=lagrange(A[1],A[2],A[3],A[4],A[5])();
path C;C=lagrange(1,6,3,7,6,4,8,9)(0,8);
draw quadrillage(1,1);
draw axes(1,1);
draw L epaisseur 1 couleur rouge;
draw C epaisseur 1 couleur bleu;
for i=1 upto 5: nomme.llft(A[i]) couleur rouge;
endfor
for i=1 upto 4: nomme.llft(B[i]) couleur bleu;
endfor
fin;
```



hermite((x1,y1,y'1),(x2,y2,y'2)...)() Courbe passant par les points $(x_1; y_1), (x_2; y_2), (x_3; y_3)...$ représentant le polynôme de degré maximal $2n - 1$ tel que $P(x_i) = y_i$ et $P'(x_i) = y'_i$ sur l'intervalle définissant le repère.

hermite((x1,y1,y'1),(x2,y2,y'2)...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

hermite(A,y'A,B,y'B,C,y'C...)() Courbe passant par les points $A, B, C...$ représentant le polynôme de degré maximal $2n - 1$ tel que $P(x_A) = y_A$ et $P'(x_A) = y'_A...$ sur l'intervalle définissant le repère.

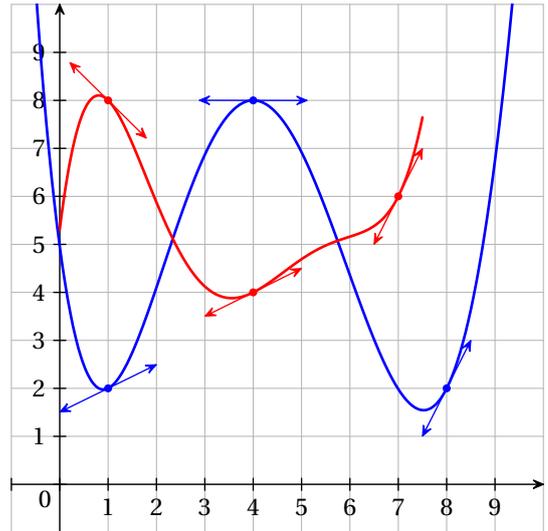
hermite(A,y'A,B,y'B,C,y'C...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

Exemple 30

```

repere.orth(-1,10,7cm,-1,10);
draw quadrillage(1,1);
draw axes(1,1);
path H;H=hermite((1,2,0.5),(4,8,0),(8,2,2))();
draw H epaisseur 1 couleur bleu;
draw tangente.double(H,1) couleur bleu;
draw tangente.double(H,4) couleur bleu;
draw tangente.double(H,8) couleur bleu;
pair A,B,C; A:=(1,8);B:=(4,4);C:=(7,6);
path I;I=hermite(A,-1,B,0.5,C,2)(0,7.5);
draw I epaisseur 1 couleur rouge;
draw tangente.double(I,1) couleur rouge;
draw tangente.double(I,4) couleur rouge;
draw tangente.double(I,7) couleur rouge;
fin;

```



Interpolation à l'aide de splines cubiques

spline(A,B,C...)() Courbe passant par les points A, B, C représentant une fonction cubique par morceaux telle que $f(x_A) = y_A, f(x_B) = y_B...$ sur l'intervalle définissant le repère.

spline(A,B,C...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

spline(xA,yA,xB,yB,xC,yC,...)() Même courbe que précédemment (sur l'intervalle définissant le repère) mais les valeurs sont données sous forme de liste.

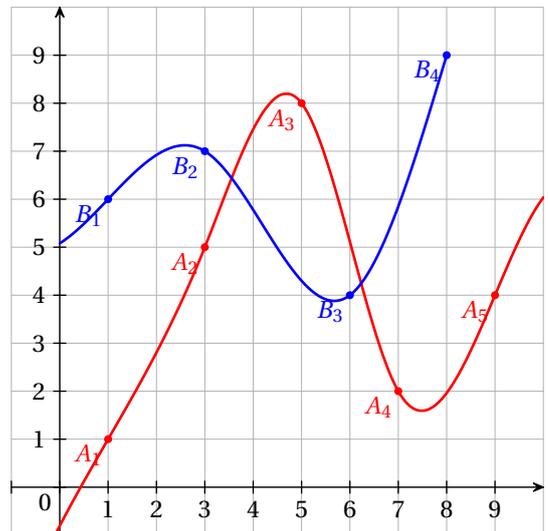
spline(xA,yA,xB,yB,xC,yC...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

Exemple 31

```

repere.orth(-1,10,7cm,-1,10);
pair A[],B[];
A[1]=(1,1);A[2]=(3,5);A[3]=(5,8);
A[4]=(7,2);A[5]=(9,4);
B[1]=(1,6);B[2]=(3,7);B[3]=(6,4);B[4]=(8,9);
path L;L=spline(A[1],A[2],A[3],A[4],A[5])();
path C;C=spline(1,6,3,7,6,4,8,9)(0,8);
draw quadrillage(1,1);
draw axes(1,1);
draw L epaisseur 1 couleur rouge;
draw C epaisseur 1 couleur bleu;
for i=1 upto 5: nomme.llft(A[i]) couleur rouge;
endfor
for i=1 upto 4: nomme.llft(B[i]) couleur bleu;
endfor
fin;

```



spline(A,<y'A>,B,<y'B>,C,<y'C>...)() Courbe passant par les points A, B, C représentant une fonction cubique par morceaux telle que $f(x_A) = y_A, f(x_B) = y_B...$ et, le cas échéant, $f'(x_A) = y'_A, f'(x_B) = y'_B...$ sur l'intervalle définissant le repère.

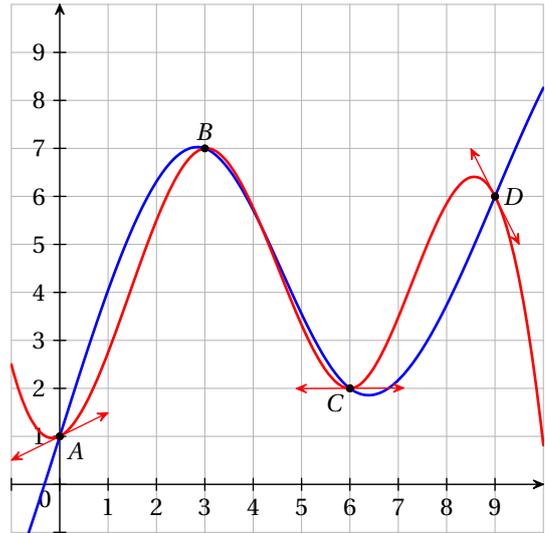
spline(A,<y'A>,B,<y'B>,C,<y'C>...)(xmin,xmax) Même courbe que précédemment mais sur l'intervalle $[xmin; xmax]$.

Exemple 32

```

repere.orth(-1,10,7cm,-1,10);
pair A,B,C,D;
A=(0,1);B=(3,7);C=(6,2);D=(9,6);
path S,T;
S=spline(A,B,C,D)();
T=spline(A,0.5,B,C,0,D,-2)();
draw quadrillage(1,1);
draw axes(1,1);
draw S epaisseur 1 couleur bleu;
draw T epaisseur 1 couleur rouge;
draw tangente.double(T,0) couleur rouge;
draw tangente.double(T,6) couleur rouge;
draw tangente.double(T,9) couleur rouge;
nomme.lrt(A);nomme.top(B);
nomme.llft(C);nomme.rt(D);
fin;

```



5 Suites

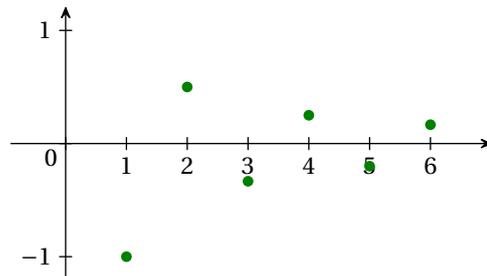
suite(u,deb,fin) figure formée des points $(i; u_i)$ pour i variant entre **deb** et **fin**.

Exemple 33

```

repere(-0.9,7,0.8cm,-1.2,1.2,1.5cm);
vardef u(expr n)=(-1)**n/n enddef;
taillepoint:=4;
draw axes(1,1);
draw suite(u,1,6) withcolor vertfonce;
fin;

```



suiterec(f,deb,fin,init) ligne brisée (« escalier » ou « escargot ») permettant de visualiser les termes de la suite définie par $u_{n+1} = f(u_n)$ de premier terme $u_{deb} = init$ et de dernier terme u_{fin} .

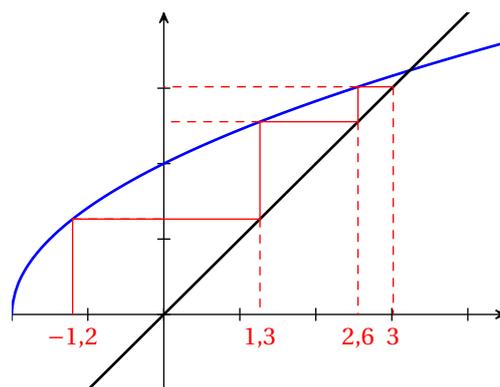
suiterecprojx.pos(lab,min,max) figure formée des segments joignant les points $(u_n; u_n)$ et $(u_n; 0)$ pour n compris entre **min** et **max**. La suite u et sa valeur initiale sont définies par le dernier appel de la macro **suiterec**. **lab** désigne l'étiquette au niveau de l'axe des abscisse placée à la position **pos**. Si **lab** est la chaîne vide "", rien n'est écrit; si **lab** est une autre chaîne de caractère (par ex. "u"), elle est utilisée comme nom de la suite (on obtiendra $u_0, u_1...$); si **lab** est un nombre, les valeurs de la suites seront affichées et arrondies à **lab** décimales. Les valeurs **min** et **max** sont facultatives et égales par défaut aux valeurs **deb** et **fin** passées à la macro **suiterec**.

suiterecprojy.pos(lab,min,max) même chose sur l'axe des ordonnées.

suiterecproj(lab,min,max) même chose sur les deux axes. Les positions sont **bot** sur l'axe des abscisses et **lft** sur l'axe des ordonnées.

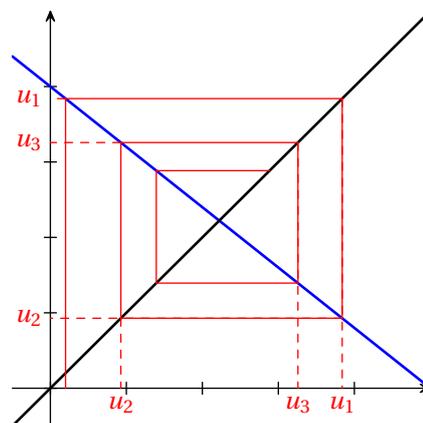
Exemple 34

```
repere(-2,4.5,1cm,-1,4,1cm);
vardef f(expr x)=sqrt(2*x+4) enddef;
path C_f,sr;
C_f= courbefonc(f)();
sr=suiterec(f,0,3,-1.2);
draw axes(1,0);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw C_f withcolor bleu;
draw droite(1,0);
drawoptions(withcolor rouge);
draw suiterecprojx.bot(1) dashed evenly;
draw suiterecprojy.lft("") dashed evenly;
draw sr withcolor rouge;
fin;
```



Exemple 35

```
repere(-0.5,5,1cm,-0.5,5,1cm);
vardef f(expr x)=4-0.8*x enddef;
path C_f,sr;
C_f= courbefonc(f)();
sr=suiterec(f,0,5,0.2);
draw axes(1,0);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw C_f withcolor bleu;
draw droite(1,0);
drawoptions(withcolor rouge);
draw suiterecproj("u",1,3) dashed evenly;
draw sr withcolor rouge;
fin;
```



6 Surfaces

6.1 Calcul intégral

entrecourbes(p,q,xmin,xmax) chemin fermé délimitant la zone comprise entre les courbes p et q et les droites d'équations $y = \text{xmin}$ et $y = \text{xmax}$. Il peut donc être dessiné, rempli...

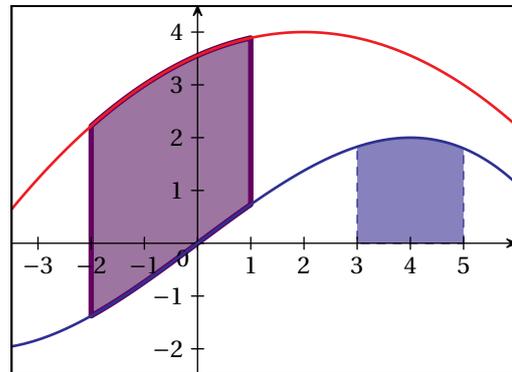
souscourbe(p,xmin,xmax) chemin fermé délimitant la zone comprise entre la courbe p, l'axe des abscisses et les droites d'équations $y = \text{xmin}$ et $y = \text{xmax}$.

Exemple 36

```

repere(-3.5,6,0.7cm,-2.5,4.5,0.7cm);
vardef f(expr x)= -(x/4)**3+0.75x enddef;
vardef g(expr x)= -((x-2)**2)/9+4 enddef;
path C_f,C_g,p,q;
C_f:= courbefonc(f());
C_g:= courbefonc(g());
p:=entrecourbes(C_f,C_g,-2,1);
q:=souscourbe(C_f,3,5);
fill p withcolor 0.5Violet;
draw p withpen pencircle scaled 2
      withcolor Violet;
fill q withcolor 0.5Bleu;
draw q dashed evenly withcolor Bleu;
draw axes(1,1);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1);
draw C_f withcolor Bleu;
draw C_g withcolor Rouge;
draw cadre;
fin;

```



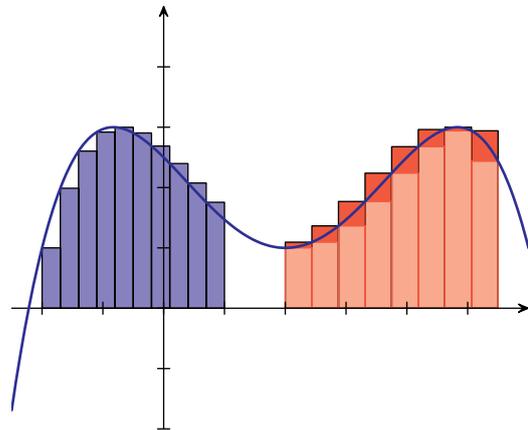
`rectangles.type(p,a,b,n)` figure formée de n rectangles s'appuyant sur la courbe p entre les abscisses a et b . `type` peut être `min`, `max`, `droite` ou `gauche`.

Exemple 37

```

repere(-2.5,6,0.8cm,-2,5,0.8cm);
vardef f(expr x)=
  -((x-2)**4)/32+((x-2)**2)/2+1
enddef;
path Cf,r[];
Cf= courbefonc(f());
r1=rectangles.max(Cf,2,5.5,8);
r2=rectangles.min(Cf,2,5.5,8);
r3=rectangles.droite(Cf,-2,1,10);
fill r1 withcolor 0.8Rouge;
fill r2 withcolor 0.4Rouge;
fill r3 withcolor 0.5Bleu;
draw r1;draw r2 withcolor 0.8Rouge;
draw r3;
draw axes(1,0);
draw Cf withcolor Bleu
      withpen pencircle scaled 1;
fin;

```



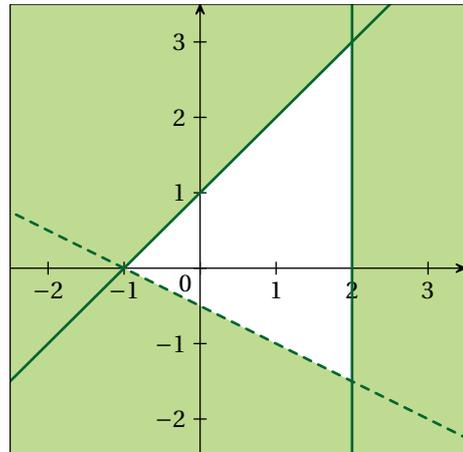
6.2 Demi-plans

`demiplaninf(d)` chemin fermé délimité par la droite d et par la partie inférieure de `cadre` (ou la partie gauche si d est parallèle à l'axe des ordonnées).

`demiplansup(d)` chemin fermé délimité par la droite d et par la partie supérieure de `cadre` (ou la partie droite si d est parallèle à l'axe des ordonnées).

Exemple 38

```
repere(-2.5,3.5,1cm,-2.5,3.5,1cm);
numeric qqw;qqw=6;
path d[],dp[];
d1=droite(2);
d2=droite(1,1);
d3=droite(-0.5,-0.5);
dp1=demiplansup(d1);
dp2=demiplansup(d2);
dp3=demiplaninf(d3);
for i=1 upto 3:
fill dp[i] withcolor 0.7Lime;
endfor
draw axes(1,1);
drawoptions(withpen pencircle scaled 1
            withcolor Vertfonce);
draw d1;draw d2;
draw d3 dashed evenly;
drawoptions();
draw cadre;
fin;
```



7 Projections sur les axes

7.1 Projetés

projetex(A) projeté de A sur l'axe des abscisses parallèlement à l'axe des ordonnées.

projetey(A) projeté de A sur l'axe des ordonnées parallèlement à l'axe des abscisses.

projectionx.pos(A,lab,dec) figure constituée du segment joignant A à son projeté sur l'axe des abscisses ainsi que de l'étiquette **lab** placée à la position **pos** par rapport à ce projeté. La valeur **dec** indique un décalage par rapport à l'axe des abscisses. L'étiquette et le décalage sont optionnels.

projectiony.pos(A,lab,dec) même chose sur l'axe des ordonnées.

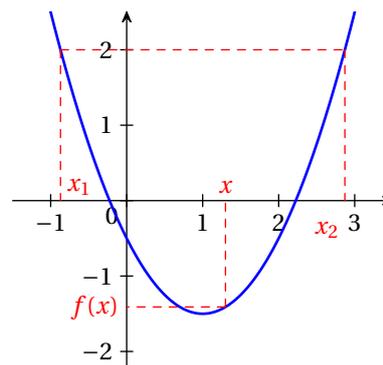
projectionaxes(A,labx,laby,dec) figure constituée des segments joignant A à ses projetés sur les axes ainsi que des étiquettes **labx** et **laby** positionnées automatiquement avec un décalage **dec** par rapport aux axes. Les étiquettes et le décalage sont optionnels.

Exemple 39

```

repere(-1.5,3.5,1cm,-2.2,2.5,1cm);
path Cf; pair A[];
vardef f(expr x)= x**2-2x-0.5 enddef;
Cf= courbefonc(f)();
ptantecedents(A,2,Cf);
draw axes(1,1);
draw Cf withpen pencircle scaled 1 withcolor bleu;
drawoptions(dashed evenly withcolor rouge);
draw projectionaxes((1.3,f(1.3)),"$x$","$f(x)$");
draw projectionx.urt(A1,"$x_1$");
draw projectionx.llft(A2,"$x_2$",-6);
draw A1--A2;
fin;

```



7.2 Intervalles

`intervallex.bornes(a,b)` intervalle dessiné sur l'axe des abscisses entre a et b avec une épaisseur par défaut de 1.5bp. `bornes` peut être OO (ouvert à gauche, ouvert à droite), OF, FO ou FF.

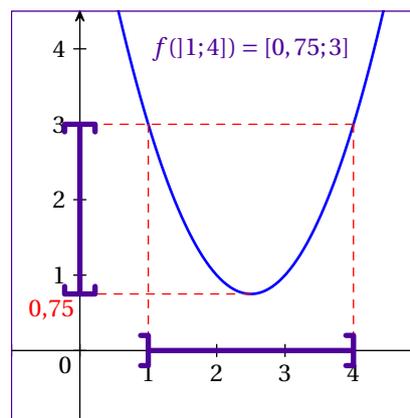
`intervalley.bornes(a,b)` même chose sur l'axe des ordonnées.

Exemple 40

```

repere(-1,5,0.9cm,-1,4.5,1cm);
vardef f(expr x)=x**2-5x+7 enddef;
draw axes(1,1);
draw courbefonc(f)()
    withpen pencircle scaled 1 withcolor bleu;
drawoptions(dashed evenly withcolor rouge);
draw projectionx.bot((1,f(1)));
draw projectiony.llft((2.5,f(2.5)),"0,75");
draw projectionaxes((4,f(4)));
drawoptions(withcolor violet);
draw intervallex.OF(1,4);
draw intervalley.FF(0.75,3);
label("$f([1;4])=[0,75;3]$", (2.5,4));
draw cadre;
fin;

```



8 Statistiques et probabilités

8.1 Boite à moustache

`boitemoustache(min,Q1,Me,Q3,max,dec,larg)` « Boite à moustache » correspondant aux données en argument. Elle est située à une distance `dec` de l'axe des abscisses et le rectangle a une largeur de `larg`. Ces deux dernières valeurs sont optionnelles et valent par défaut 1,5 cm et 1 cm.

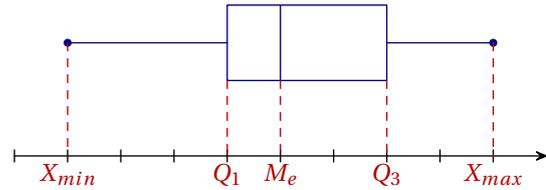
`projboitemoustache(t)` Figure formée des lignes joignant les cinq valeurs du dernier diagramme en boite dessiné à son projeté sur l'axe des abscisses ainsi que de certaines étiquettes : Si `t` est vide, les textes X_{min} , Q_1 , M_e , Q_3 et X_{max} sont affichés ; si `t` est un entier, les valeurs arrondies à 10^{-t} sont affichées ; si `t` est une liste de cinq textes (ou valeurs), ceux-ci sont affichés.

Exemple 41

```

repere(-0.5,10,0.7cm,-1,5,0.7cm);
setaxes(0,10,0,1);
draw axex(1,0);
draw boitemoustache(1,4,5,7,9)
                    withcolor marine;
draw projboitemoustache.bot()
                    withcolor 0.7rouge dashed evenly;
fin;

```

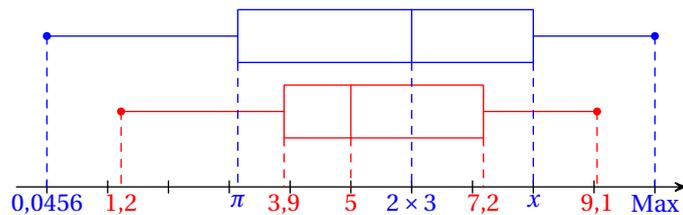


Exemple 42

```

repere(-1,11,0.8cm,-1,5,0.7cm);
settout(-0.5,10.5,0,1);
draw axex(1,0);
drawoptions(withcolor rouge);
draw boitemoustache(1.22,3.9,5,7.18,9.05,1cm,0.7cm);
draw projboitemoustache.bot(1) dashed evenly;
drawoptions(withcolor blue);
draw boitemoustache(0,3.14,6,8,10,2cm,0.7cm);
draw projboitemoustache.bot(0.0456,"$\pi$","$\numproduct{2x3}$","$x$","Max")
                    dashed evenly;
fin;

```



8.2 Diagrammes

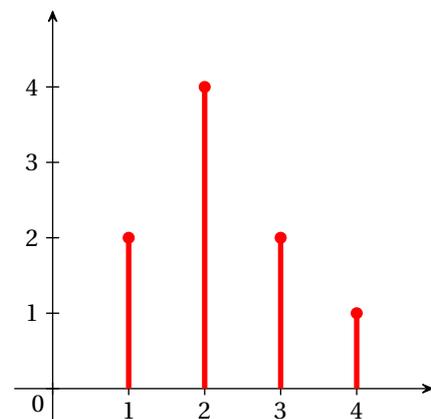
`diagrammebatons((v1,e1),(v2,e2),... (vn,en))` Figure formée des n segments joignant les points $(v1,e1), (v2,e2), \dots (vn,en)$ et leur projeté sur l'axe des abscisses. Les bâtons sont surmontés d'un point dont le diamètre est égal à la largeur des segments multiplié par `diampointsbatons`. `diampointsbatons` est égal à 5 par défaut. On peut lui donner la valeur 0 pour ne pas avoir ces points.

Exemple 43

```

repere(-0.5,5,1cm,-0.5,5,1cm);
picture diag;
draw axes(1,1);
diag:=diagrammebatons((1,2),(2,4),(3,2),(4,1));
draw diag epaisseur 2 withcolor rouge;
fin

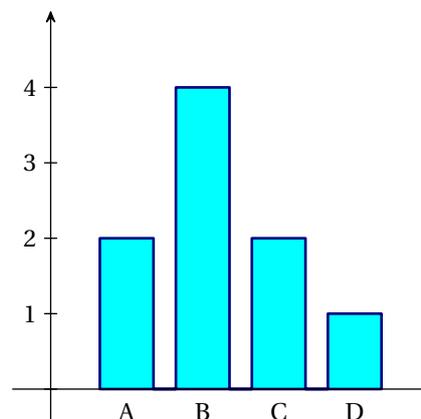
```



`diagrammebarres((a1,h1),(a2,h2),... (an,hn))` Figure formée de n barres rectangulaires de hauteurs $h_1 \dots h_n$ aux abscisses $a_1 \dots a_n$. La largeur de ces barres est le nombre `largbarres` qui vaut 20bp par défaut.

Exemple 44

```
repere(-0.5,5,1cm,-0.5,5,1cm);
path diag;
draw axey(1,1);
diag:=diagrammebarres((1,2),(2,4),(3,2),(4,1));
fill diag withcolor cyan;
draw diag epaisseur 1 withcolor marine;
flecheaxe:=false;
draw axex(0,0);
boolgradxpart:=false;
draw axexpart.bot(1,"A",2,"B",3,"C",4,"D");
fin
```



8.3 Probabilités

Quelques fonctions mathématiques sont proposées. Pour les grandes valeurs, on dépasse rapidement les capacités de METAPOST. Il est dans ce cas conseillé de compiler en utilisant la ligne de commande `mpost -numbersystem="decimal" <fichier>.mp`.

`factorielle(n)` Entier égal à $n!$.

`binom(n,k)` Entier égal à $\binom{n}{k}$.

`binomiale(n,p,k)` $P(X = k)$ pour X suivant la loi binomiale de paramètres n et p .

`diagrammebinomiale(n,p)` Diagramme en bâtons de la loi binomiale de paramètres n et p .

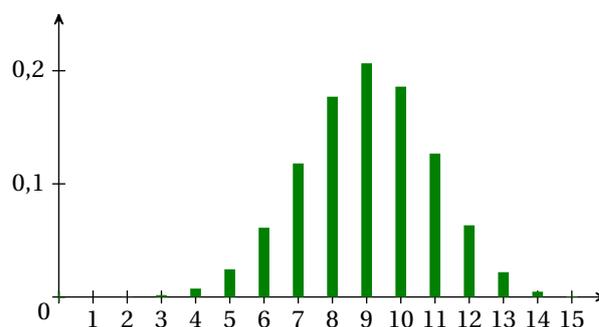
`diagrammeuniforme(n,m)` Diagramme en bâtons de la loi uniforme discrète sur les entiers consécutifs de n à m .

`diagrammegeometrique(p)` Diagramme en bâtons de la loi géométrique de paramètre p .

`diagrammepoisson(lambda)` Diagramme en bâtons de la loi de Poisson de moyenne λ .

Exemple 45

```
repere(-2,16,0.45cm,-0.1,0.25,15cm);
setall(0,16,0,0.25);
draw axex(1,1);
draw axey(0.1,0.1);
picture diag;
diampointsbatons:=0;
diag:=diagrammebinomiale(15,0.6);
draw diag withcolor vertfonce epaisseur 4;
fin;
```

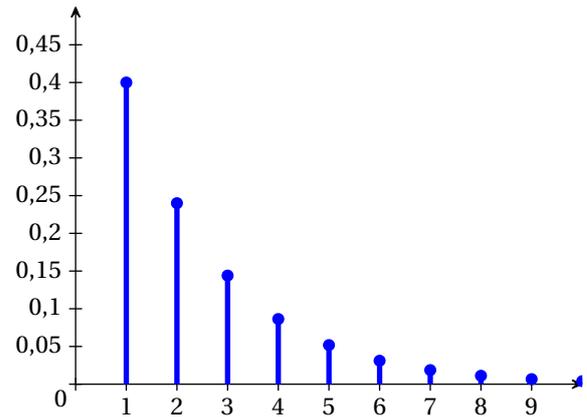


Exemple 46

```

repere.larg(-2,10,8cm,-0.1,0.5,6cm);
setall(0,10,0,0.5);
draw axex(1,1);
draw axey(0.05,0.05);
draw diagrammegeometrique(0.4)
                epaisseur 2 couleur bleu;
fin;

```

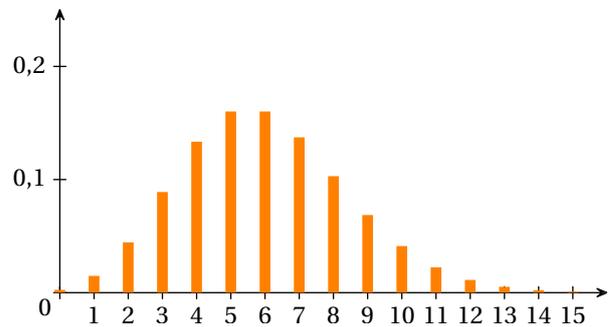


Exemple 47

```

repere(-2,16,0.45cm,-0.1,0.25,15cm);
setall(0,16,0,0.25);
draw axex(1,1);
draw axey(0.1,0.1);
picture diag;
diampointsbatons:=0;
diag:=diagrammepoisson(6);
draw diag withcolor orange epaisseur 4;
fin;

```



densitenormale(mu,sigma,a,b) Courbe représentant la densité de la loi normale de moyenne μ et d'écart type σ entre a et b . Si a et b sont omis, le tracé est fait sur l'intervalle définissant le repère.

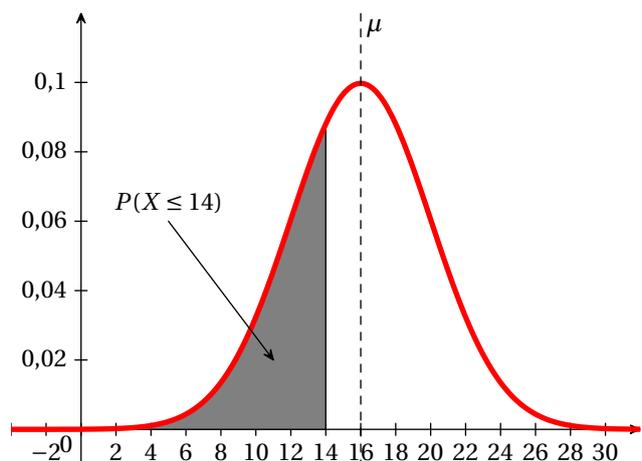
densiteexponentielle(lambda) Courbe représentant la densité de la loi normale de paramètre λ .

Exemple 48

```

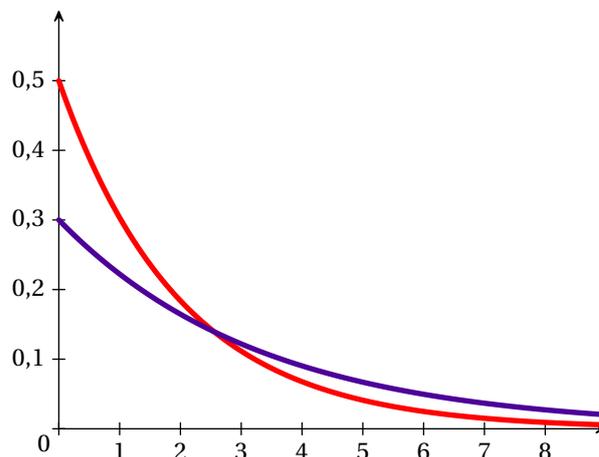
repere(-4,32,0.23cm,-0.01,0.12,46cm);
draw axex(2,2);
draw axey(0.02,0.02);
path C,d;
C=densitenormale(16,4);
fill souscourbe(C,0,14) couleur gris;
draw souscourbe(C,0,14);
draw C epaisseur 2 couleur rouge;
d=droite(16);
draw d dashed evenly;
drawarrow (5,0.06)--(11,0.02);
label.top("$P(X \leq 14)$", (5,0.06));
nomme(d, "$\mu$");
fin;

```



Exemple 49

```
repere.larg(-1,9,8cm,-0.05,0.6,6cm);
setall(0,9,0,0.6);
draw axex(1,1);
draw axey(0.1,0.1);
path C,D;
C=densiteexponentielle(0.5);
D=densiteexponentielle(0.3);
draw C epaisseur 2 couleur rouge;
draw D epaisseur 2 couleur violet;
fin;
```



9 Géométrie

Certaines des macros suivantes sont largement inspirées des macros de `geometriesyr16.mp` de Christophe POULAIN.

9.1 Polygones

`polygone(A,B,C,...)` Chemin fermé représentant le polygone $ABC\dots$

`triangle(A,B,C)` Cas particulier du précédent. Chemin fermé représentant le triangle ABC .

`parallélogramme(A,B,C)` Chemin fermé représentant $ABCD$ où D est le quatrième point du parallélogramme.

`polygoneregulier(A,B,n)` Chemin fermé représentant le polygone régulier de sens direct à n côtés dont un des côtés est $[AB]$.

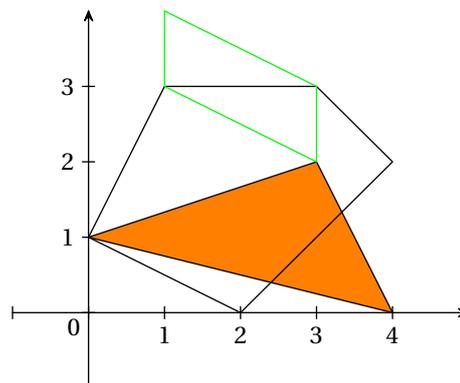
`equilateral(A,B)` Cas particulier du précédent. Triangle équilatéral de sens direct de côté $[AB]$.

`carre(A,B)` Autre cas particulier. Carré de sens direct de côté $[AB]$.

`sommetpolygoneregulier(A,B,n,i)` Sommet numéro i du polygone régulier à n côtés dont un des côtés est $[AB]$. A est le sommet numéro 1 et B est le sommet numéro 2.

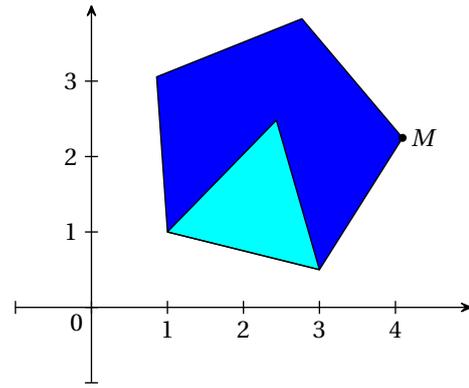
Exemple 50

```
repere(-1,5,1cm,-1,4,1cm);
draw axes(1,1);
pair A,B,C,D,E,F,G;
A=(0,1);B=(2,0);C=(4,2);D=(3,3);E=(1,3);
F=(4,0);G=(3,2);
fill triangle(A,F,G) withcolor orange;
draw triangle(A,F,G);
draw polygone(A,B,C,D,E);
draw parallelogramme(D,G,E) withcolor vert;
fin;
```



Exemple 51

```
repere(-1,5,1cm,-1,4,1cm);
draw axes(1,1);
pair A,B,M;
A=(1,1);B=(3,0.5);
fill polygoneregulier(A,B,5) withcolor bleu;
fill equilateral(A,B) withcolor cyan;
draw polygoneregulier(A,B,5);
M=sommetpolygoneregulier(A,B,5,3);
nomme.rt(M);
draw equilateral(A,B);
fin;
```



9.2 Cercles et arcs

cercle(A,B,C) Cercle circonscrit au triangle ABC .

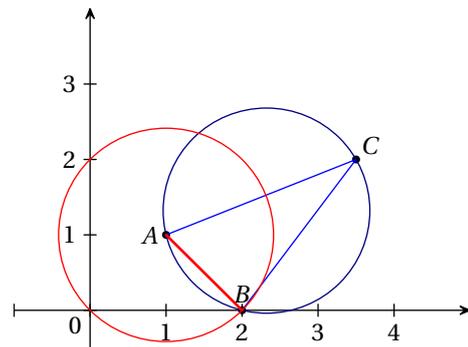
cercle(O,A) Cercle de centre O passant par A .

cercle(O,r) Cercle de centre O et de rayon r . L'unité de longueur est l'unité de l'axe des abscisses.

arcercle(A,O,B) Arc de cercle de sens direct de centre O , passant par A et s'appuyant sur la demi-droite $[OB)$.

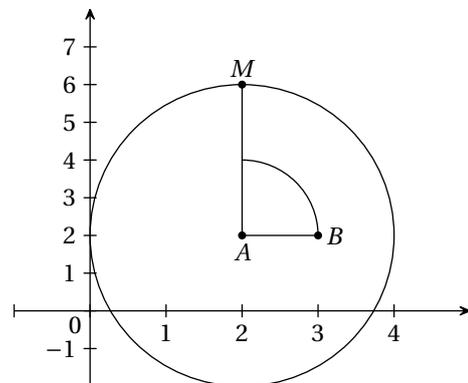
Exemple 52

```
repere(-1,5,1cm,-0.5,4,1cm);
draw axes(1,1);
pair A,B,C;
A=(1,1);B=(2,0);C=(3.5,2);
nomme.lft(A);nomme.urc(C);nomme.top(B);
draw triangle(A,B,C) withcolor bleu;
draw cercle(A,B,C) withcolor marine;
draw A--B withcolor rouge epaisseur 1;
draw cercle(A,B) withcolor rouge;
fin;
```



Exemple 53

```
repere(-1,5,1cm,-2,8,0.5cm);
draw axes(1,1);
pair A,M,B;
A=(2,2);M=(2,6);B=(3,2);
nomme.bot(A);nomme.rt(B);nomme.top(M);
draw B--A--M;
draw cercle(A,2);
draw arcercle(B,A,M);
fin;
```



9.3 Codage des segments et des angles

taille_marque_a Valeur numérique (qui vaut par défaut 0.4cm) donnant le rayon des arcs de cercles servant à marquer les angles.

sep_marque_a Valeur numérique (qui vaut par défaut 1.5bp) donnant la différence de rayon entre les différents arcs servant à marquer les angles.

marqueangle(A,O,B,n) Figure formée de n arcs de cercle de centre O et de rayon moyen `taille_marque_a` permettant de marquer l'angle géométrique \widehat{AOB} . Les arcs (si n est supérieur à 1) sont séparés de `sep_marque_a`.

Il s'agit d'un chemin fermé qui peut donc être rempli.

marqueangle(A,O,B) Arc de cercle de centre O et de rayon `taille_marque_a` permettant de marquer l'angle orienté avec `drawarrow`.

nomme.pos(A,O,B,texte) Place le texte à la position `pos` par rapport au point central de l'arc de cercle de centre O et de rayon `taille_marque_a`. `pos` peut être `rt`, `urt`, `top`, etc. ou un angle donné par rapport à la direction (Ox).

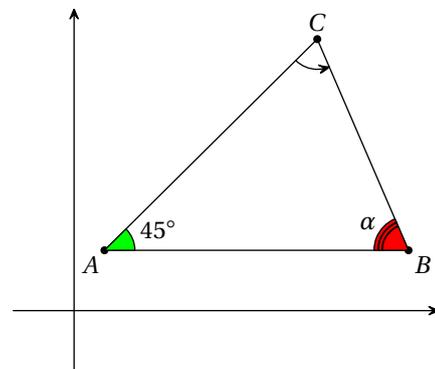
nomme(A,O,B,texte) Même chose que précédemment mais la position est calculée automatiquement en fonction de l'angle.

Exemple 54

```

repere(-2,12,0.4cm,-2,10,0.4cm);
pair A,B,C;
A=(1,2);B=(11,2);C=(8,9);
draw axes(0,0);
draw triangle(A,B,C);
nomme.llft(A);nomme.lrt(B);nomme.top(C);
fill marqueangle(C,B,A,3) withcolor red;
draw marqueangle(C,B,A,3);
drawarrow marqueangle(A,C,B);
fill marqueangle(B,A,C,1) withcolor vert;
draw marqueangle(B,A,C,1);
nomme[20](B,A,C,"\ang{45}");
nomme(C,B,A,"\alpha");
fin;

```



marqueangledroit(A,O,B) Chemin fermé permettant de marquer l'angle droit \widehat{AOB} sous forme d'un losange (il s'agit donc d'un carré si l'angle est réellement droit). Le côté du losange est `taille_marque_ad` et vaut 0.3cm par défaut.

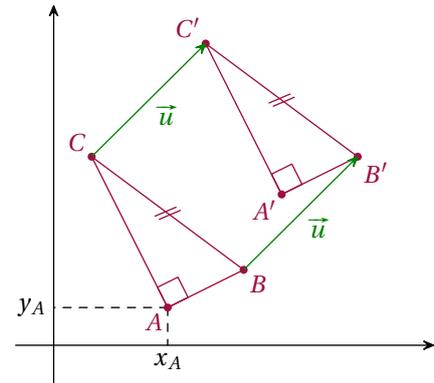
marqueselement(A,B,n) Figure formées de n marques sur le segment $[AB]$. Ces marques ont une taille de `taille_marque_s` (0.3cm par défaut), forment un angle en degrés de `angle_marque_s` avec le segment (60 par défaut) et sont séparées de `sep_marque_s` (2 par défaut).

Exemple 55

```

repere(-1,10,0.5cm,-1,9,0.5cm);
pair A,B,C,A',B',C',u;
A=(3,1);B=(5,2);C=(1,5);u=(3,3);
A'-A=B'-B=C'-C=u;
draw projectionaxes(A,"$x_A$","$y_A$") dashed evenly;
draw axes(0,0);
drawoptions(withcolor pourpre);
draw triangle(A,B,C);draw triangle(A',B',C');
draw marqueangledroit(B,A,C);
draw marqueangledroit(B',A',C');
draw marquesegment(B,C,2);
draw marquesegment(B',C',2);
nomme.llft(A);nomme.lrt(B);nomme.ulft(C);
nomme.llft(A');nomme.lrt(B');nomme.ulft(C');
drawoptions(withcolor vertfonce);
draw vecteur.lrt(B,u);draw vecteur.lrt(C,u);
fin;

```



9.4 Cotes

cote(A,B,texte) Figure formée du texte orienté dans la direction du segment $[AB]$, placé au niveau du milieu et situé « sous » le segment.

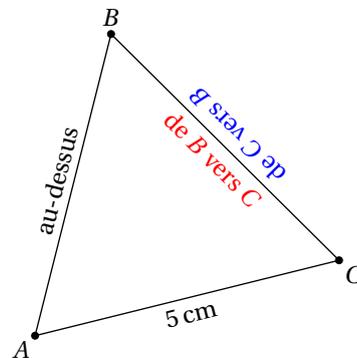
cote.top(A,B,texte) Même chose mais le texte est placé au-dessus du segment.

Exemple 56

```

repere(0,6,1cm,0,6,1cm);
pair A,B,C;
A=(1,1);B=(2,5);C=(5,2);
nomme.llft(A);
nomme.top(B);
nomme.lrt(C);
draw triangle(A,B,C);
cote(A,C,"\SI{5}{cm}");
cote(B,C,"de $$ vers $$") couleur rouge;
cote(C,B,"de $$ vers $$") couleur bleu;
cote.top(A,B,"au-dessus");
fin;

```



cotefleche(A,B,texte) Figure formée d'une double flèche et du texte orienté dans la direction du segment $[AB]$, placés au niveau du milieu et situés « sous » le segment.

cotefleche.top(A,B,texte) Même chose mais la double flèche et le texte sont placés au-dessus du segment.

dec_cote Variable numérique qui indique le décalage entre le segment et la double flèche. La valeur par défaut est 4 mm.

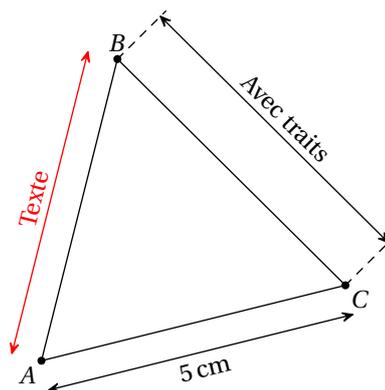
traits_cote Variable booléenne qui indique si des traits délimitant la double flèche doivent être tracés. La valeur par défaut est false.

Exemple 57

```

repere(0,6,1cm,0,6,1cm);
pair A,B,C;
A=(1,1);B=(2,5);C=(5,2);
nomme.llft(A);
nomme.top(B);
nomme.lrt(C);
draw triangle(A,B,C);
cotefleche(A,C,"\SI{5}{cm}");
cotefleche.top(A,B,"Texte") couleur rouge;
traits_cote:=true;
dec_cote:=8mm;
cotefleche.top(B,C,"Avec traits");
fin;

```



10 Divers

10.1 Composition des étiquettes

Tous les textes et étiquettes peuvent être composés en utilisant la macro ci-dessous.

LaTeX(ch) Figure formée de la chaîne *ch* composée avec \LaTeX et mise à l'échelle `defaultscale`.

Cette macro utilise la commande `texttext` de `luamplib` dans le cas de l'utilisation de `LuaLaTeX` et `texttext` de `latexmp` dans le cas d'une compilation METAPOST « standard ». Ce dernier cas nécessite alors deux compilations.

Exemple 58

```

repere(-1,7,1cm,-1,1,1cm);
for i=2 upto 6:
label(LaTeX("\frac{1}{"&decimal(i)&"}"),(i,0));
endfor
fin;

```

$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{5}$ $\frac{1}{6}$

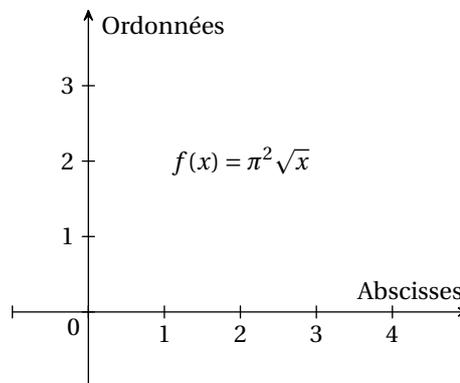
label.pos(fig,point) Commande de METAPOST qui permet de placer la figure *fig* au niveau du point *point*.

Exemple 59

```

repere(-1,5,1cm,-1,4,1cm);
draw axes(1,1);
label.ulft("Abscisses", (5,0.1));
label.lrt("Ordonnées", (0.1,4));
label("$f(x)=\pi^2\sqrt{x}$", (2,2));
fin;

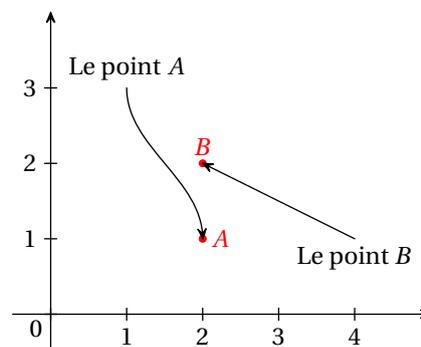
```



legende.pos(fig,p) Figure formée du chemin *p* dessiné avec une flèche et de la figure ou de la chaîne *fig* située à la position *pos* par rapport au premier point du chemin.

Exemple 60

```
repere(-0.5,5,1cm,-0.5,4,1cm);
draw axes(1,1);
pair A,B;
A=(2,1);B=(2,2);
nomme.rt(A) couleur rouge;
nomme.top(B) couleur rouge;
legende.top("Le point $A$", (1,3){down}..{down}A);
legende.bot("Le point $B$", (4,1)--B);
fin;
```



10.2 Couleurs

Certaines couleurs sont définies par leur nom et peuvent être utilisées directement :

 rouge	 vert	 bleu	 cyan	 magenta	 jaune	 noir
 marron	 lime	 orange	 rose	 pourpre	 olive	 violet
 beige	 marine	 moutarde	 grisclair	 gris	 grisfoncé	 vertfoncé

Toutes ces couleurs sont définies selon le modèle « rgb ». Pour les obtenir selon le modèle « cmyk », remplacer la première lettre par une majuscule.

10.3 Remplissage

Pour remplir des chemins fermés avec autre chose que de la couleur, `repere` permet l'utilisation de la syntaxe `fill p` avec `motif` où `motif` est un des motifs décrits ci-dessous. Cette instruction peut être complétée par des options de dessin (`withpen`, `withcolor`...).

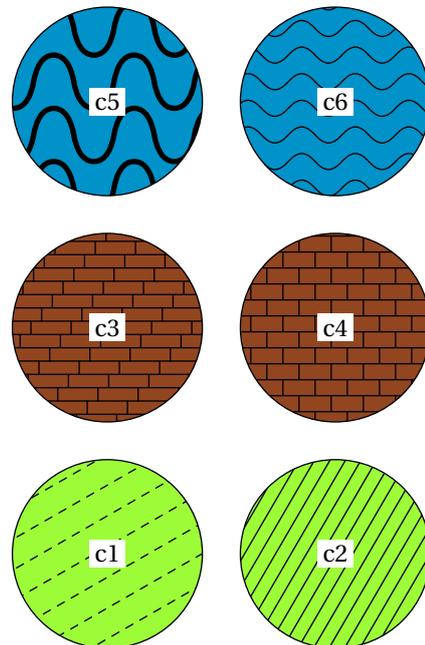
hachures(pas, angle) hachures espacées de `pas` et formant un angle en degrés de `angle` avec l'horizontale. Si les valeurs sont omises, `pas` vaut 5 et `angle` vaut 60.

briques(larg, haut, dec) briques de largeur `larg`, de hauteur `haut` et décalées d'une ligne à l'autre de `dec`. Si les valeurs sont omises, `larg` vaut 12, `haut` vaut 6 et `dec` vaut 6.

vagues(per, amp, dec) (d'après le manuel de l'utilisateur) « vagues » de période `per`, d'amplitude `amp` et décalées d'une ligne à l'autre de `dec`. Si les valeurs sont omises, `per` vaut 20, `amp` vaut 3 et `dec` vaut 10.

Exemple 61

```
repere(-1.5,4.5,1cm,-1.5,7.5,1cm);
path c[];picture lab;
c1=fullcircle scaled 2.5;
for k=1 upto 6:
  i:=(k-1) mod 2;j:=(k-1) div 2;
  c[k]:=c1 shifted (3*i,3*j);
endfor;
fill c1 withcolor lime;
fill c1 avec hachures(10,30) dashed evenly;
fill c2 withcolor lime;
fill c2 avec hachures();
fill c3 withcolor (0,0.65,0.8,0.48);
fill c3 avec briques(15,5,4);
fill c4 withcolor (0,0.65,0.8,0.48);
fill c4 avec briques();
fill c5 withcolor (1,0,0,0.2);
fill c5 avec vagues(30,10,20)
      withpen pencircle scaled 2;
fill c6 withcolor (1,0,0,0.2);
fill c6 avec vagues();
for k=1 upto 6:
  i:=(k-1) mod 2;j:=(k-1) div 2;
  draw c[k];
  lab:=thelabel("c"&decimal(k),3*(i,j));
  unfill bbox lab;draw lab;
endfor;
fin;
```



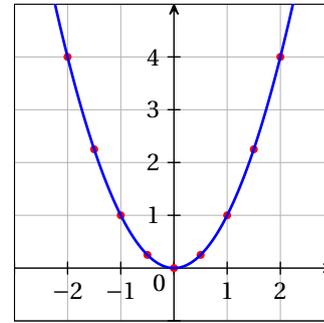
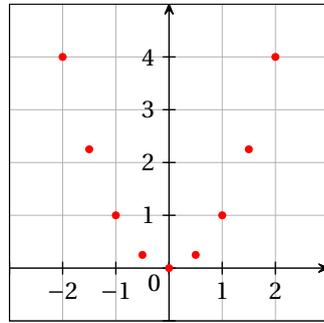
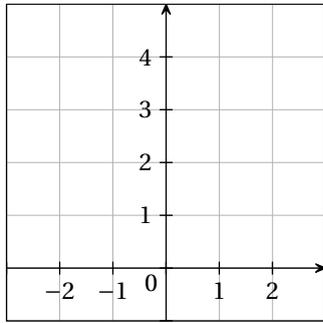
10.4 Figures pour une présentation

`figureinter` exporte la figure telle qu'elle est au moment où cette commande apparaît. La numérotation est incrémentée et la figure peut continuer.

L'exemple ci-dessous crée trois figures :

Exemple 62

```
repere(-3,3,0.7cm,-1,5,0.7cm);
path C_f;
vardef f(expr x)=x**2 enddef;
C_f= courbefonc(f)();
draw quadrillage(1,1);
draw axes(1,1);
draw cadre;
figureinter;
draw courbepoints(f)(-2,2,9) withcolor rouge;
figureinter;
draw C_f withcolor bleu withpen pencircle scaled 1;
fin;
```



Si ces trois figures s'appellent `mfigure.1`, `mfigure.2` et `mfigure.3`, elles peuvent être incluses dans un document de la classe `beamer` avec le code ci-dessous :

```
\documentclass{beamer}
\ifpdf % Pour utiliser pdflatex
\DeclareGraphicsRule{*}{mps}{*}{}
\fi
\begin{document}
\begin{frame}
\includegraphics<+>{mfigure.1}%
\includegraphics<+>{mfigure.2}%
\includegraphics<+>{mfigure.3}%
\end{frame}
\end{document}
```

10.5 Code embarqué dans un document \LaTeX

Certains packages permettent d'écrire du code METAPOST directement dans un document \LaTeX . `repere` est compatible avec, entre autres, `emp` et `mpgraphics`.

Utilisation du package `emp`

```
pdflatex monfichier.tex
mpost monfichier.mp
mpost monfichier.mp
pdflatex monfichier.tex
```

```
\documentclass{article}
\usepackage{emp}
\usepackage{ifpdf}
\ifpdf % Pour utiliser pdflatex
\DeclareGraphicsRule{*}{mps}{*}{}
\fi
\begin{document}
\begin{empfile}
\begin{empcmds}
input repere;
\end{empcmds}
\begin{emp}(0,0)
repere(-3,3,1cm,-2,2,1cm);
draw axes(1,1);
fin;
\end{emp}
\end{empfile}
\end{document}
```

Utilisation du package `mpgraphics`

```
pdflatex -shell-escape monfichier.tex
```

```
\documentclass{article}
\usepackage[runs=2]{mpgraphics}
\begin{document}
\begin{mpdefs}
input repere;
\end{mpdefs}
\begin{mpdisplay}
repere(-3,3,1cm,-2,2,1cm);
draw axes(1,1);
fin;
\end{mpdisplay}
\end{document}
```

Il est aussi possible d'utiliser Lua \LaTeX avec le package `luamplib`. Il faut alors charger les packages `siunitx` et `esvect` utilisés par `repere`.

Utilisation de Lua \LaTeX

`lualatex monfichier.tex`

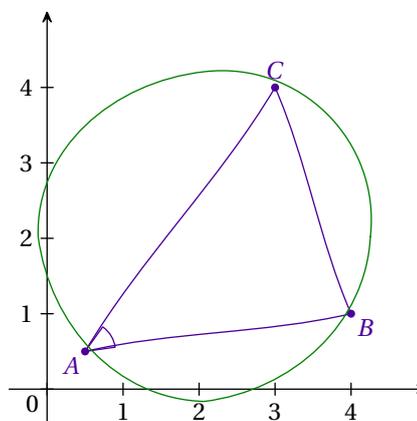
```
\documentclass{article}
\usepackage{fontspec}
\usepackage{siunitx}
\usepackage{esvect}
\usepackage{luamplib}
\mplibnumbersystem{double} % Si nécessaire
\begin{document}
\everymplib{input repere;}
\begin{mplibcode}
  repere(-3,3,1cm,-2,2,1cm);
  draw axes(1,1);
fin;
\end{mplibcode}
\end{document}
```

11 Dessin à main levée avec `geometriesyr`

Il est possible, dans une figure créée avec `repere`, d'utiliser le « dessin à main levée » de `geometriesyr`. Il faut alors charger `geometriesyr` *avant* `repere` et utiliser les fonctions de dessin telles que `cercles`, `triangle`...

Exemple 63

```
repere(-0.5,5,1cm,-0.5,5,1cm);
pair A,B,C,D;
A=(0.5,0.5);B=(4,1);C=(3,4);
typetrace:="mainlevee";
draw axes(1,1);
drawoptions(withcolor violet);
draw triangle(A,B,C);
nomme.llft(A);nomme.lrt(B);
nomme.top(C);
draw marqueangle(B,A,C,1);
drawoptions(withcolor vertfonce);
draw cercles(CentreCercleC(A,B,C),A);
fin;
```



12 Tableaux et grilles

Il est possible d'utiliser `repere` pour représenter des tableaux ou « damiers » et placer des objets dans chacune des cases. La figure devra alors débiter par une commande `tableau` au lieu de la commande `repere` et la numérotation sera automatique.

12.1 Définition du tableau

`tableau(n,m,u)` débute une figure et définit un tableau de n colonnes et m lignes. La largeur des colonnes est égale à la hauteur des lignes et vaut u .

`tableau(n,m,ux,uy)` débute une figure et définit un tableau de n colonnes et m lignes. La largeur des colonnes vaut ux et la hauteur des lignes vaut uy .

`fin` termine la figure.

12.2 Grille

`grille(x,y)` quadrillage avec un pas de x sur les colonnes et de y sur les lignes.

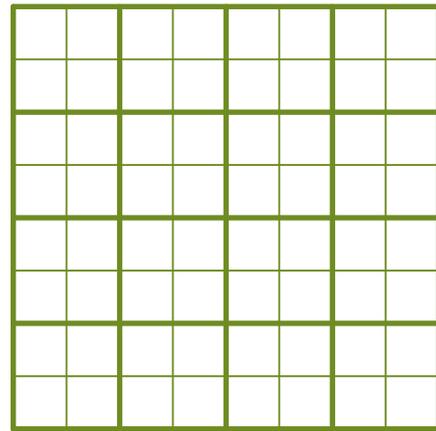
La couleur et l'épaisseur des lignes peuvent être modifiées localement mais on peut aussi les changer globalement :

`coulignes` variable contenant la couleur des lignes de la grille. La valeur par défaut est `black`.

`eplignes` variable contenant l'épaisseur des lignes de la grille. La valeur par défaut est `0.7bp`.

Exemple 64

```
tableau(8,8,0.7cm);
coulignes:=olive;
draw grille(1,1);
draw grille(2,2) epaisseur 2;
fin;
```



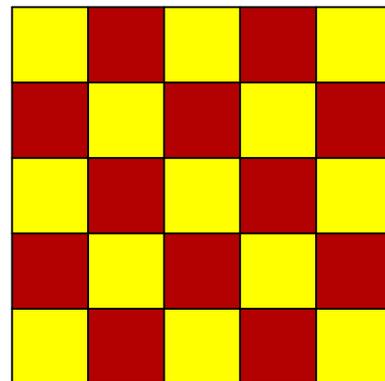
`damier(x,y)` figure formée de la grille et des cases coloriées alternativement.

`coultableau[]` variables qui contiennent les couleurs des cases.

Les valeurs par défaut sont `coultableau[1]=0.45white` et `coultableau[2]:=0.9white`.

Exemple 65

```
tableau(5,5,1cm);
coultableau[1]:=jaune;
coultableau[2]:=0.7rouge;
draw damier(1,1);
fin;
```



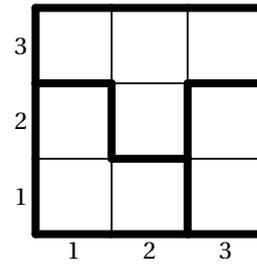
12.3 Grille partielle

`lignesv(<suite de 0 et 1>)` Figure qui décrit les lignes horizontales qui doivent être tracées. De gauche à droite et de haut en bas.

`lignesv(<suite de 0 et 1>)` Figure qui décrit les lignes verticales qui doivent être tracées. De gauche à droite et de haut en bas.

Exemple 66

```
tableau(3,3,1cm);
draw grille(1,1);
draw coord;
draw lignesh(1,1,1,
             1,0,1,
             0,1,0,
             1,1,1) epaisseur 3;
draw lignesv(1,0,0,1,
             1,1,1,1,
             1,0,1,1) epaisseur 3;
fin;
```



12.4 Coordonnées

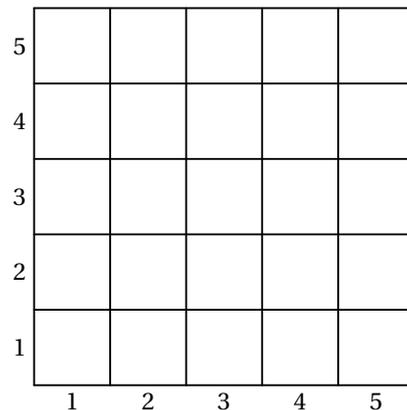
coordx figure formée des numéros de colonnes placée par défaut en bas.

coordy figure formée des numéros de lignes placée par défaut à gauche.

coord figure formée des deux figures précédentes.

Exemple 67

```
tableau(5,5,1cm);
draw grille(1,1);
draw coord;
fin;
```



style_coord_x variable de type **string** qui indique comment doivent être composées les coordonnées des colonnes. La valeur par défaut est "1". Les autres valeurs possibles sont "a" (lettres minuscules), "A" (lettres majuscules), "i" (chiffres romains minuscules) et "I" (chiffres romains majuscules).

style_coord_y même chose pour les lignes.

deb_coord_x variable de type **numeric** qui indique la première valeur des colonnes. La valeur par défaut est 1.

deb_coord_y même chose pour les lignes.

align_coord_y variable de type **string** qui indique comment doivent être alignés les numéros de lignes. La valeur par défaut est "c" (centré). Les valeurs possibles sont "g" ou "l" (gauche) et "d" ou "r" (droite).

place_coord variable de type **string** qui indique où les coordonnées doivent être affichées. La valeur par défaut est "bg" (en bas à gauche). On peut utiliser une combinaison des lettres "b" (en bas), "h" (en haut), "g" (à gauche) et "d" (à droite).

inverse_coord_x variable de type **boolean** si le sens par défaut dans lequel les numéros de colonnes doivent être écrits (de gauche à droite) doit être inversé. La valeur par défaut est **false**.

`inverse_coord_y` variable de type `boolean` si le sens par défaut dans lequel les numéros de lignes doivent être écrits (de bas en haut) doit être inversé. La valeur par défaut est `false`.

Exemple 68

```

tableau(5,5,1cm);
draw grille(1,1);
style_coord_x="a";
style_coord_y="I";
deb_coord_x=5;
deb_coord_y=3;
draw coord;
fin;

```

VII					
VI					
V					
IV					
III					
	e	f	g	h	i

Exemple 69

```

tableau(5,5,1cm);
draw grille(1,1);
style_coord_x="A";
style_coord_y="I";
place_coord="hg";
inverse_coord_y=true;
align_coord_y="r";
draw coord;
fin;

```

	A	B	C	D	E
I					
II					
III					
IV					
V					

`numerotationdames` description

12.5 Placements d'objets dans les cases

`case(x,y)` figure formée de la case de coordonnées (x,y) remplie et de son contour dessiné avec l'épaisseur et la couleur de la grille.

`cases((x1,y1),(x2,y2),...)` toutes les cases (x1,y1), (x2,y2)... sont coloriées.

Exemple 70

```

tableau(5,5,1cm);
draw damier(1,1);
draw coord;
draw case(2,4) couleur rouge;
draw cases((1,2),(3,3),(5,1)) couleur bleu;
fin;

```

5	■	■	■	■	■
4	■	■	■	■	■
3	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	■
1	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

On peut utiliser une variante de `label` pour placer des objets dans les cases :

`tablabel(obj,x,y)` Place l'objet `obj` dans la case de coordonnées `(x,y)`. L'objet peut être une chaîne de caractère, un chemin ou une figure.

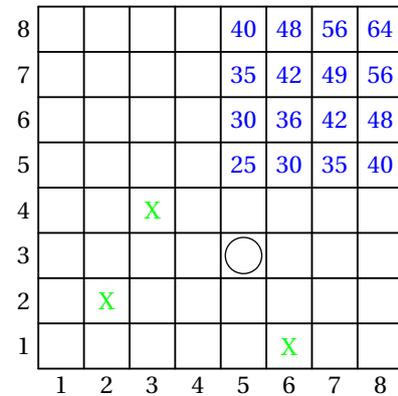
`tablabels(obj)((x1,y1),(x2,y2)...)` Place l'objet `obj` dans toutes les cases indiquées.

Exemple 71

```

tableau(8,8,0.6cm);
draw grille(1,1);
draw coord;
tablabel(fullcircle scaled 0.8,5,3);
tablabels("X")((3,4),(6,1),(2,2)) couleur vert;
for i=5 upto 8:
  for j=5 upto 8:
    tablabel(decimal(i*j),i,j) couleur bleu;
  endfor
endfor
fin;

```

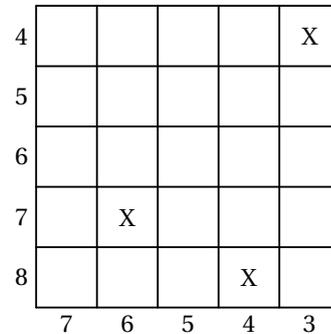


Exemple 72

```

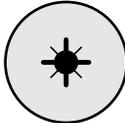
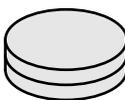
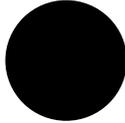
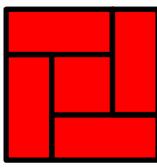
tableau(5,5,0.8cm);
draw grille(1,1);
inverse_coord_x:=true;
inverse_coord_y:=true;
deb_coord_x:=3;
deb_coord_y:=4;
draw coord;
tablabels("X")((3,4),(6,7),(4,8));
fin;

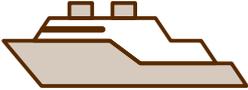
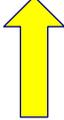
```



12.6 Quelques dessins

Syntaxe	Exemples	Résultat
<code>Pion(v)(cou1,cou2)</code>	<code>Pion(1)(noir,0.85blanc)</code>	
	<code>Pion(1)(0.9blanc,noir)</code>	
	<code>Pion(2)(noir,0.85blanc)</code>	
	<code>Pion(2)(0.9blanc,noir)</code>	

Syntaxe	Exemples	Résultat
Dame(v)(cou1,cou2)	Dame(1)(noir,0.85blanc)	
	Dame(1)(0.9blanc,noir)	
	Dame(2)(noir,0.85blanc)	
	Dame(2)(0.9blanc,noir)	
Croix		
Trou		
Marque(v)(cou1)	Marque(1)((0.9,0.7,0.7))	
	Marque(2)((0.8,0.65,0.5))	
Mur(cou1,cou2)	Mur(rouge,noir)	
Plot(cou1,cou2)	Plot(0.7rouge,0.5rouge)	
Caisse(cou1,cou2)	Caisse(orange,marron)	

Syntaxe	Exemples	Résultat
Robotdroite(coul1,coul2)	Robotdroite(noir,0.6vert)	
Robotgauche(coul1,coul2)	Robotgauche(marine,0.6rouge)	
Bateau(numcases,coul)	Bateau(1,violet)	
	Bateau(2,marron)	
Eau(coul)	Eau(marine)	
Fleche(coul1,coul2)	Fleche(jaune,marine)	

12.7 Exemples

Mots croisés

Exemple 73

```
def moth(expr ch,n,m)=
  for i=1 upto length ch:
    tablabel(substring(i-1,i) of ch,n+i-1,m);
  endfor
enddef;

tableau(8,8,0.8cm);
draw grille(1,1);
inverse_coord_y:=true;
style_coord_y="I";
place_coord:="hg";
draw coord;
draw cases((3,3),(3,5),(2,7),(6,6),(7,4));
moth("OMELETTE",1,2);
moth("AMIES",4,3);
fin;
```

	1	2	3	4	5	6	7	8
I								
II	O	M	E	L	E	T	T	E
III				A	M	I	E	S
IV								
V								
VI								
VII								
VIII								

Sudokus

Exemple 74

```

tableau(9,9,0.8cm);
draw grille(1,1);
draw grille(3,3) epaisseur 2;
tablabeled("1", (1,4), (4,8), (6,5), (7,3));
tablabeled("2", (3,9), (5,6), (6,2));
tablabeled("3", (1,1), (4,2), (9,6));
tablabeled("4", (3,8), (8,7));
tablabeled("5", (2,7), (4,9), (6,6), (7,1));
tablabeled("6", (2,4), (5,8));
tablabeled("7", (6,3), (7,2), (8,9), (9,5));
tablabeled("8", (1,3), (3,7), (5,5), (8,8));
tablabeled("9", (3,2));
fin;

```

		2	5				7	
		4	1	6			8	
	5	8					4	
				2	5			3
				8	1			7
1	6							
8					7	1		
		9	3		2	7		
3						5		

Dames

Exemple 75

```

tableau(10,10,0.8cm);
picture pionblanc, pionnoir, dameblanche;
picture fleche;
pionblanc:=Pion(2)(0.9blanc, noir);
pionnoir:=Pion(2)(noir, 0.85blanc);
dameblanche:=Dame(2)(0.9blanc, noir);
coultableau[1]:=0.7marron+0.3blanc;
coultableau[2]:=beige;
fleche:=Fleche(rouge, noir) rotated 135;
draw damier(1,1);
draw numerotationdames;
tablabeled(pionblanc, 31, 36, 39);
tablabeled(pionnoir, 3, 7, 16, 19, 23, 30);
tablabeled(dameblanche, 15);
tablabel(fleche, 5.5, 5.5);
fin;

```

	1		2				4		5
6				8		9		10	
	11		12		13		14		
		17		18				20	
	21		22				24		25
26		27		28		29			
			32		33		34		35
		37		38				40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

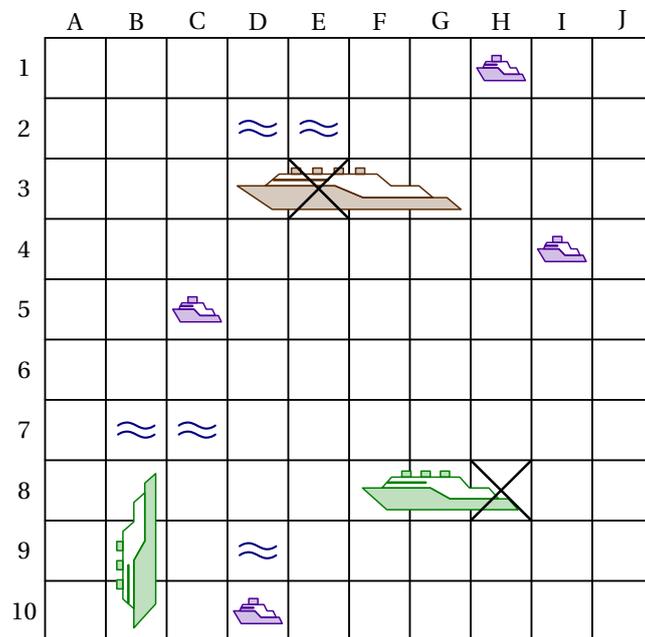
Bataille navale

Exemple 76

```

tableau(10,10,0.8cm);
draw grille(1,1);
inverse_coord_y:=true;
style_coord_x="A";
place_coord:="hg";
draw coord;
tablabel(Bateau(4,marron),5.5,3);
tablabel(Bateau(3,0.5vert),7,8);
tablabel(Bateau(3,0.5vert) rotated 90,2,9);
tablabels(Bateau(1,violet),(4,10),(3,5),(8,1),(9,4));
tablabels(Eau(marine),(2,7),(3,7),(4,9),(4,2),(5,2));
tablabels(Croix,(5,3),(8,8));
fin;

```



Exemple 77

```

tableau(13,5,1cm);
coultableau[1]:= (1,0.9,0.7);
coultableau[2]:= (1,0.9,0.7);
draw damier(1,1);
tablabeled(Mur(0.8rouge,noir),(1,2),(1,3),(1,4),(13,2),(13,3),(13,4));
for i=1 upto 13:
  tablabeled(Mur(0.8rouge,noir),(i,1),(i,5));
endfor
tablabel(Robotdroite(noir,0.7vert),2,2);
for i=4,6,7,10,12:
  tablabel(Caisse(orange,marron),i,3);
  tablabel(Marque(2)((0.8,0.65,0.5)),i,4);
endfor
fin;

```

