

OBJECTIF :

Ecrire un algorithme qui, trace un cercle trigonométrique, puis le partage en 24 segments pour faciliter la lecture. Ensuite il placera l'angle correspondant à la mesure saisie par l'utilisateur

PARTIE 1 : INITIALISATION DE LA FENETRE GRAPHIQUE

Il s'agit d'effacer le dessin, puis d'affecter aux variables Xmin, Xmax, Ymin et Ymax les valeurs afin d'avoir un repère orthonormé optimisé

Algorithme

```
Effacer le dessin
Xmin prend la valeur -1,5162
Xmax prend la valeur 1,5162
Ymin prend la valeur -1
Ymax prend la valeur 1
```

Calculatrice**PARTIE 2 :**

```
Tracer un cercle centré sur l'origine
et de rayon 1.
Pour X allant de 1 à 24
  A prend la valeur cos(Xπ/12)
  B prend la valeur sin(Xπ/12)
  Tracer une ligne entre les points
  (0,9A ; 9,9B) et (1,1A ; 1,1B)
Fin de boucle
```

Expliquer comment procède cette partie de l'algorithme :

PARTIE 3 : TRACE DU CERCLE ET DES GRADUATIONS

L'utilisateur saisira autant de mesures d'angle qu'il le souhaite, et le programme les placera sur le cercle. Entre deux demandes, le programme une pause. L'utilisateur « 0 » pour sortir du programme.

```
Afficher « pour quitter taper 0 »
Tant que X est différent de 0
  Saisir X
```

COMMANDES UTILES :

```
sto→
Prompt ; Disp
For ; While ; End ; Pause
< ; > ; = ; ≠
EffDessin ; Cercle( ; Ligne(
```

Touche au dessus de « ON »
Menu prgm puis E/S
Menu prgm puis CTL
Menu tests accessible par 2nde+math
Menu dessin