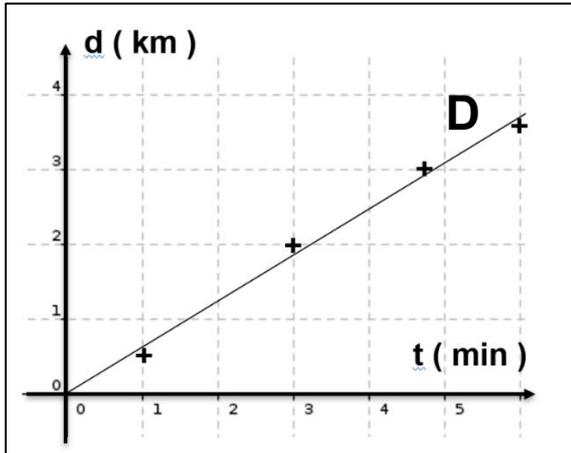


Chapitre 3

Cours 2 : Tracer un graphique Résumé (1 / 1)

2^{nde}

Représentation graphique d'une grandeur en fonction d'une autre :



Sur le document ci-contre on peut voir la droite **D** qui est la représentation graphique de la distance (**d** en km) parcourue en fonction de la durée (**t** en min) du parcours.

On peut aussi écrire que cette droite **D** est la représentation graphique de $d = f(t)$

où **t** est la grandeur portée sur l'axe horizontal des abscisses et **d** la grandeur portée sur l'axe vertical des ordonnées.

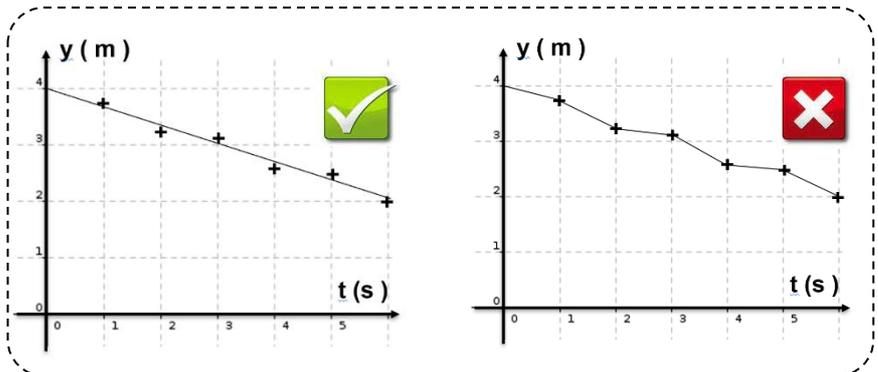
Exemples :

- Si on souhaite tracer la représentation graphique de $y = f(x)$ alors il faudra représenter x sur l'axe horizontal des abscisses et y sur l'axe vertical des ordonnées
- Si on souhaite tracer la représentation graphique de $v = f(t)$ alors il faudra représenter t sur l'axe horizontal des abscisses et v sur l'axe vertical des ordonnées

Les axes des abscisses et des ordonnées sont orientés avec une flèche. Ils sont gradués régulièrement. Le symbole de la grandeur et son unité sont écrits à côté de chacun de ces axes.

Concernant le tracé de la courbe :

En physique les points à placer sur un graphique sont issus de mesures. A ce titre ils possèdent tous une incertitude sur leurs positions. Ces incertitudes sont liées aux incertitudes des mesures.



Par conséquent, si les points sont quasiment alignés il faut tracer la courbe avec une règle. Si ce n'est pas le cas il faut tracer la courbe à la main en essayant de passer au mieux par tous les points tout en gardant la plus grande régularité possible.

