

Attention, vous n'êtes pas à l'abri de problèmes informatiques :

- lenteur au lancement de *Java* sur un réseau qui rame, ou avec une mémoire vive insuffisante (en local : pas de problème avec des ordinateurs de moins de cinq ans d'âge),
- problème de la compatibilité des applets *Java* avec les différents navigateurs et les tablettes.

### Conclusion

Cet exercice ne saurait se comparer à *Mathenpoche* ou *Wims*, qui possèdent une évaluation automatisée par élève et/ou par classe. Il est beaucoup moins ambitieux, son utilisation devant être presque immédiate pour le professeur et l'élève, tout en cherchant une certaine exhaustivité.

Convertir un fichier *GeoGebra* de *JeuGebra* en applet *Java* (ou *html5*) permet d'intégrer un fichier *JeuGebra* dans n'importe quel site, cours en ligne, MOOC, etc.

L'écriture transparente dans le tableur de *GeoGebra* permet à ceux qui sont intéressés de participer au développement de ce projet (chasse aux bugs, améliorations de fichiers existant, nouveaux thèmes, repreneurs bénévoles). Ils sont invités à se manifester, avant que je ne parte à la retraite l'an prochain !

Voir contact Hervé Chastand en page d'accueil du site *JeuGebra*.

NDLR : Des compléments sur comment modifier les exercices et l'utilisation en local sont mis en ligne sur le site de l'APMEP, rubrique PLOT.

## Courrier des lecteurs

Suite à notre article concernant la duplication (PLOT n°48), M. Leibniz nous signale un texte de sa plume, paru dans les « Mémoires de l'Académie des Sciences » de 1703.

« [...] Ce texte était antérieur car l'Académie, à ses débuts, n'a pas publié tout de suite les communications de ses membres. Je rappelle que j'avais été admis à l'Académie des Sciences en 1699 comme associé étranger. Vous remarquerez que j'ai moi-même rédigé cette communication en langue française. »

NDLR : Nous pensons utile de vous faire partager cette lecture qui, outre des détails historiques, nous révèle l'opinion de son auteur. Cependant, la longueur du texte ainsi que sa pagination ne nous permettent pas de le publier intégralement dans PLOT ; ainsi nous vous suggérons de le télécharger sur le site de l'APMEP, rubrique PLOT, sommaire du n°50.

### EXPLICATION

#### DE L'ARITHMÉTIQUE

#### BINAIRE,

*Qui se sert des seuls caractères 0 & 1 ; avec des Remarques sur son utilité, & sur ce qu'elle donne le sens des anciennes figures Chinoises de Fohy.*

PAR M. LEIBNITZ.

LE calcul ordinaire d'Arithmétique se fait suivant la progression de dix en dix. On se sert de dix caractères, qui sont 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, qui signifient zero, un, & les nombres suivants jusqu'à neuf inclusivement. Et puis allant à dix, on recommence, & on écrit dix ; par 10 ; & dix fois dix, ou cent, par 100 ; & dix fois cent, ou mille, par 1000 ; & dix fois mille, par 10000. Et ainsi de suite.

Mais au lieu de la progression de dix en dix, j'ai employé depuis plusieurs années la progression la plus simple de toutes, qui va de deux en deux ; ayant trouvé qu'elle est à la perfection de la science des Nombres. Ainsi je n'y employe point d'autres caractères que 0 & 1, & puis allant à deux, je recommence. C'est pourquoi deux s'écrit ici par 10, & deux fois deux ou quatre par 100 ; & deux fois quatre ou huit par 1000 ; & deux fois huit ou seize par 10000, & ainsi de suite. Voici la Table des Nombres de cette façon, qu'on peut continuer tant que l'on voudra.

1703.  
5. Mai