

# Principe d'inertie et course automobile

Votre voiture **possède de l'inertie**, elle **conserve sa vitesse** et ne peut que **lentement faire varier cette vitesse** en freinant ou en accélérant, c'est à dire **en exerçant une force**. De même, pour tourner, les roues doivent exercer une force pour changer la direction de la voiture.

Nous allons modéliser ce comportement de la façon suivante :

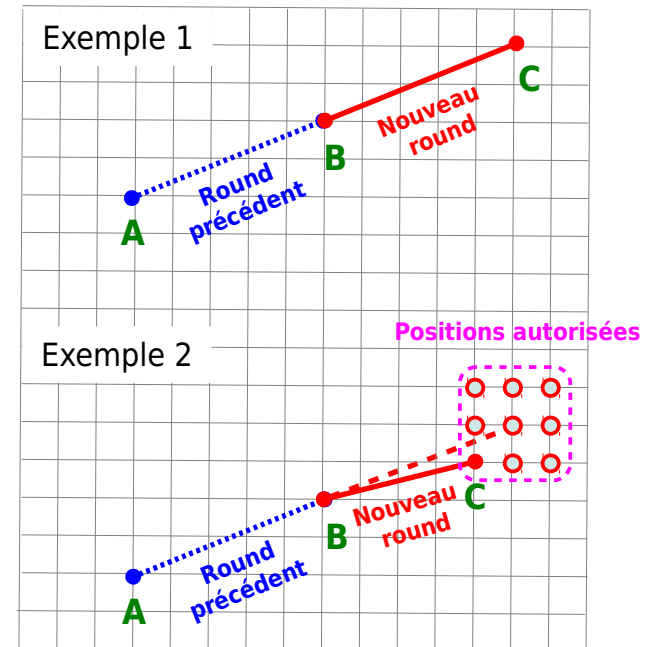
- la voiture roule par défaut en ligne droite, en conservant sa vitesse. Ainsi, dans l'exemple 1, elle peut se retrouver au point C (  $\overrightarrow{AB} = \overrightarrow{BC}$  ).
- le pilote peut accélérer, freiner, tourner : la voiture ne pourra se trouver qu'au voisinage immédiat du point C, comme montré dans l'exemple 2.

Pour la course, vous démarrerez en avançant au premier tour de deux cases.

Que le (la) meilleur(e) gagne !

Jeu apparu aux USA dans les années 1970.

W. Fortin - 2012



**START**

**FINISH**

W. Fortin - 2012

