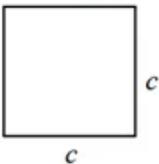
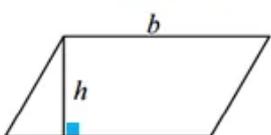
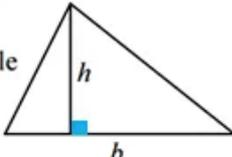
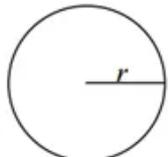
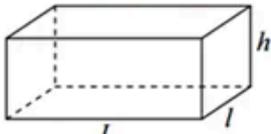
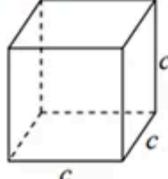
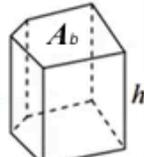
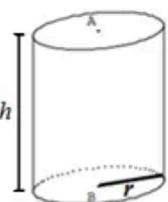
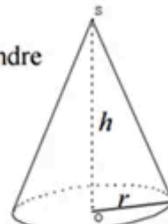
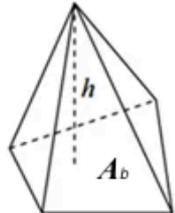


FORMULAIRE AIRES ET VOLUMES

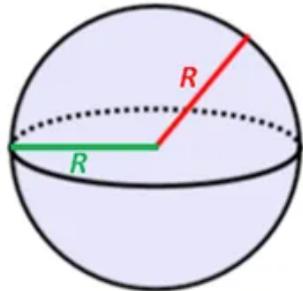
Les aires

<p style="text-align: center;">Carré</p>  <p style="text-align: center;">c</p> <p>c : côté du carré $A = c \times c$</p>	<p style="text-align: center;">Rectangle</p>  <p style="text-align: center;">L</p> <p>l : largeur et L : longueur $A = l \times L$</p>	<p style="text-align: center;">Parallélogramme</p>  <p>b : longueur d'un côté h : hauteur associée $A = b \times h$</p>
<p style="text-align: center;">Triangle</p> <p>b : longueur d'un côté du triangle h : hauteur associée</p> $A = \frac{b \times h}{2}$ 	<p style="text-align: center;">Disque</p> <p>r : rayon du disque</p> $A = \pi \times r \times r = \pi r^2$ <p>π désigne un nombre. $\pi \approx 3,14$</p> 	

Les volumes

<p style="text-align: center;">Pavé droit</p>  <p>L : Longueur l : largeur h : hauteur</p> $V = L \times l \times h$	<p style="text-align: center;">Cube</p> <p>c : côté du cube</p> $V = c \times c \times c = c^3$ 	<p style="text-align: center;">Prisme droit</p> <p>A_b : aire de la base h : hauteur du prisme</p> $V = A_b \times h$ 
<p style="text-align: center;">Cylindre de révolution</p> <p>La formule est la même que pour le prisme droit. Comme la base est un disque de rayon r, on a :</p>  $V = \pi \times r \times r \times h = \pi r^2 h$ <p>Aire latérale = $2\pi r h$</p>	<p style="text-align: center;">Cône</p> <p>r : rayon du disque de base h : hauteur du cône</p> $V = \frac{1}{3} \pi r^2 h$ 	<p style="text-align: center;">Pyramide</p> <p>A_b : aire de la base de la pyramide h : hauteur de la pyramide</p> $V = \frac{1}{3} \times A_b \times h$ 

Unité de volume : 1 L = 1 dm³

<p style="text-align: center;">Boule</p> <p>R : rayon de la boule</p> $\text{Volume} = \frac{4}{3} \pi R^3$ $\text{Aire} = 4\pi R^2$	
--	--