Les élèves connaissent généralement les images gif (animées), le format jpg pour les photographies, png, bmp… Ils connaissent rarement le svg …

le fichier figure.xml contenant le code svg est fourni et modifiable. Il suffit de l'ouvrir avec un éditeur de texte simple (comme Notepad++) et de visualiser le résultat avec un navigateur.

On peut demander aux élèves:

quelles sont les dimensions de l'image?

comment sont "situés" les objets? on utilise des coordonnées cartésiennes.

L'origine est en haut à gauche, axe des odonnées orienté vers le bas. L'unité est le pixel.

Un fichier figuredelactivite.svg est fourni. Il est partiel et doit être complété car il manque "le coin D".

On peut demander aux élèves de réfléchir à comment compléter la figure. (il me semble plus simple de faire construire le triangle BDC). Cela necessite un peu de calcul mental pour convertir les coordonnées en pixel.

Les deux images de l'activité et du diaporama ont les mêmes proportions (une unité de longueur = 20 pixels)

Voilà un code svg donnant une image approchante:

**<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>**

**<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" version="1.1" width="300" height="200">**

**<title>Exemple simple </title>**

 **<line x1="0" y1="100" x2="300" y2="100" stroke="black" />**

 **<line x1="150" y1="0" x2="150" y2="200" stroke="black" />**

 **<polygon points="90,80 130,160 250,100" fill="none" stroke="black"/>**

 **<polygon points="90,80 210,20 250,100" fill="none" stroke="black"/>**

**</svg>**

**Conclusion orale: une manière de décrire une image est de la décomposer en forme simples. C'est le codage vectoriel de l'image. L'avantage c'est que c'est peu gourmand en mémoire et résistant à l'agrandissement par exemple. Mais c'est peu adapté à la description d'une photographie.**