

## ● Repérage d'un point dans l'espace

### Définitions

- Pour pouvoir repérer un point dans l'espace, on peut utiliser trois axes gradués de même origine. Ces axes sont généralement perpendiculaires les uns aux autres. Ils forment ce qu'on appelle un **repère**.
- Le point d'intersection des axes est appelé **origine** du repère.
- Un point est alors repéré par un triplet  $(x ; y ; z)$  de nombres réels, appelé **coordonnées** du point.
- Le 1<sup>er</sup> nombre  $x$  du triplet est appelé **abscisse**. Il situe le point par rapport à l'axe des  $x$ .
- Le 2<sup>e</sup> nombre  $y$  du triplet est appelé **ordonnée**. Il situe le point par rapport à l'axe des  $y$ .
- Le 3<sup>e</sup> nombre  $z$  du triplet est appelé **cote**. Il situe le point par rapport à l'axe des  $z$ .

### Exemple

