

## Problème 052 – Les logos des apps

**Niveau : Troisième (utilisable tout le long du collège en sélectionnant les logos)**

**Chapitres : Transformations géométriques**

**Inédit**

Les « apps » (abréviation de « applications ») des ordinateurs, tablettes et smartphones ont certainement révolutionné nos existences dans les dernières décennies. Les nouvelles générations d'adolescents vivent aujourd'hui au rythme des applications et de leurs fonctionnalités. Beaucoup d'entre elles sont aujourd'hui connues mondialement et se reconnaissent notamment grâce à leurs logos.

### **Objectif du problème :**

Retrouver **les transformations géométriques reconnaissables dans les logos** des apps ci-dessous.

On précisera si possible les éléments caractéristiques de ces transformations : axes de symétrie axiale, centre de symétrie centrale, centre et angle de rotation, éléments de translation etc.... Dans le cas des homothéties, on retrouvera le centre de l'homothétie mais on ne cherchera pas le rapport de l'homothétie.

On se concentrera uniquement sur les formes, pas sur les couleurs.

Note : Pour le logo 11, analyser uniquement le motif au centre du logo.

*Question pour le plaisir : retrouver le nom des apps derrière ces logos...*

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



11.



10.

