

(d) مستقيم مزود بمعلم (O,I).

- أنشيء باستعمال المدور والمسطر غير مدرجة النقطة m من المستقيم (d) التي فاصلتها $\frac{3}{2}$.
- أنشيء باستعمال المدور والمسطر غير مدرجة النقطة m من المستقيم (d) التي فاصلتها $\sqrt{3}$.

1. الأعداد القابلة للإنشاء

التعريف

(d) مستقيم مزود بالمعلم (O,I). نقول عن العدد x إنه عدد قابل للإنشاء إذا تمكنا من إنشاء باستعمال المدور ومسطرة غير مدرجة نقطة من هذا المستقيم فاصلتها x.

2. إنشاء الأعداد الناطقة

1.2. مبرهنة

كل الأعداد الناطقة أعداد قابلة للإنشاء

- طريقة إنشاء عدد ناطق -

لإنشاء العدد الناطق $\frac{p}{q}$ يمكن أن نستعمل نظرية طاليس و نتبع الخطوات التالية:

1. نرسم (d) مستقيم مزود بمعلم (O,I).
2. نعين النقطة J التي تقع خارج (d)
3. نعلم على المستقيم (OJ) النقطتين C و D التي فاصلتيهما p و q على الترتيب
4. نرسم المستقيم (CM) الذي يوازي المستقيم (DI)

بتطبيق نظرية طاليس نجد $\frac{OM}{OI} = \frac{OC}{OD}$ ولدينا $OC=p, OD=q, OI=1$

$$OM = \frac{p}{q} \text{ على}$$

مثال : إنشاء العدد $\frac{3}{2}$

1. نرسم (d) مستقيم مزود بمعلم (O,I).
2. نعين النقطة J التي تقع خارج (d)

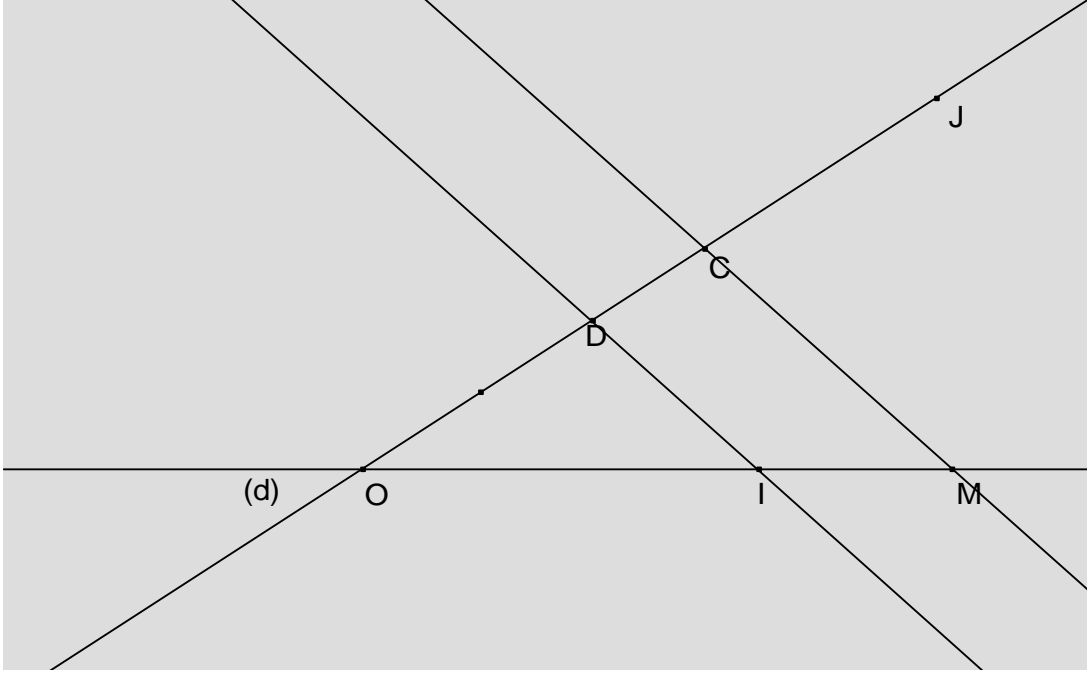
6. الأعداد القابلة للإنشاء

3. نعلم على المستقيم (OJ) النقطتين C و D التي فاصلتيهما 3 و 2 على الترتيب

4. نرسم المستقيم (CM) الذي يوازي المستقيم (DI)

بتطبيق نظرية طالس نجد

$$\frac{OM}{OI} = \frac{OC}{OD} \text{ ولدينا } OC=3, OD=2, OI=1 \text{ نتحصل على } OM = \frac{3}{2}$$



3. إنشاء الأعداد الصماء

1.3. مبرهنة

إذا كان العدد x قابل للإنشاء فإن العدد \sqrt{x} عدد قابل للإنشاء

- طريقة إنشاء عدد أصم -

لإنشاء عدد أصم \sqrt{x} يمكن نتبع الخطوات التالية :

1. نرسم (d) مستقيم المـزود بمـعلم (O,I).
2. نعين النقطة D من (d) ذات الفاصلة $x+1$.
3. نرسم الدائرة (c) ذات القطر [OD].
4. نرسم المستقيم (d') العمودي على (OD) في I
5. لتكن A إحدى نقط تقاطع الدائرة (c) و (d') و منه الطول $AI = \sqrt{x}$ وباستعمال المدور ننقل الطول AI على المحور (d).

مثال : إنشاء العدد $\sqrt{3}$

1. نرسم (d) مستقيم المزود بمعلم (O,I).
 2. نعين النقطة D من (d) ذات الفاصلة 3+1 أي 4
 3. نرسم الدائرة (c) ذات القطر [OD].
 4. نرسم المستقيم (d') العمودي على (OD) في I
 5. لتكن A إحدى نقط تقاطع الدائرة (c) و (d')
- الطول $AI = \sqrt{3}$
- وباستعمال المدور ننقل الطول AI على المحور (d).

