

La GEOMETRIE EVENEMENTIELLE

Lorsque l'on joue au loto, on place des croix sur le bulletin "au hasard". ***C'est la meilleure façon de perdre.*** Elles peuvent donc se définir en termes d'Ecarts. Si les croix sont placées en forme de carré ou de triangle, elles forment alors un

"CONCOURS DE CIRCONSTANCES"

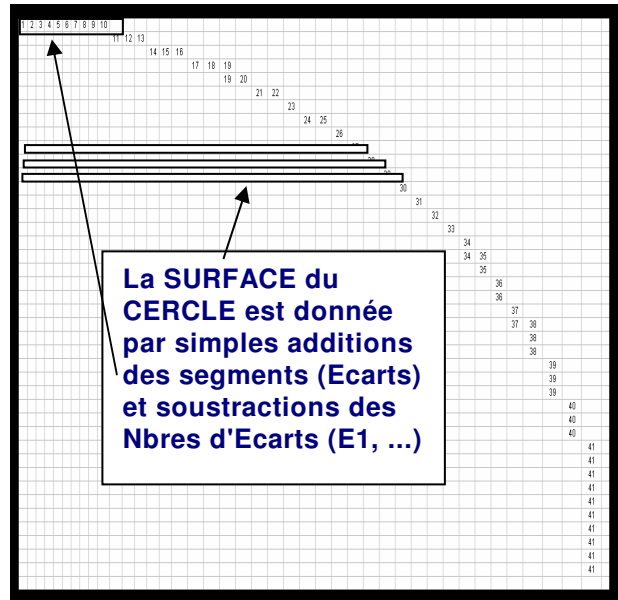
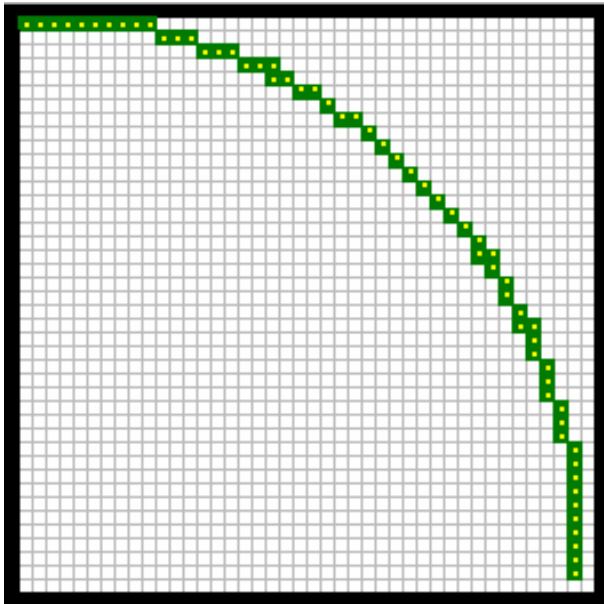
TOUTE FIGURE GEOMETRIQUE PEUT SE DEFINIR EN TERME D'ECARTS

Et réciproquement

**TOUTE "CONJONCTURE" PARTICULIERE DES ECARTS
PEUT CORRESPONDRE A UNE FIGURE GEOMETRIQUE**

Afin de montrer la puissance la THEORIE des ECARTS, nous allons étudier différentes figures
Nous commencerons par le cas du cercle.

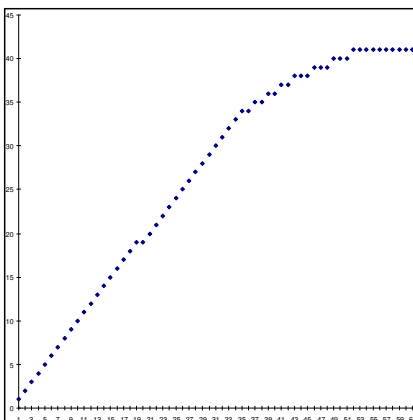
1/ 4 de cercle ; Tracé et mesures



1/ 4 de cercle ; Temps Evénementiel.

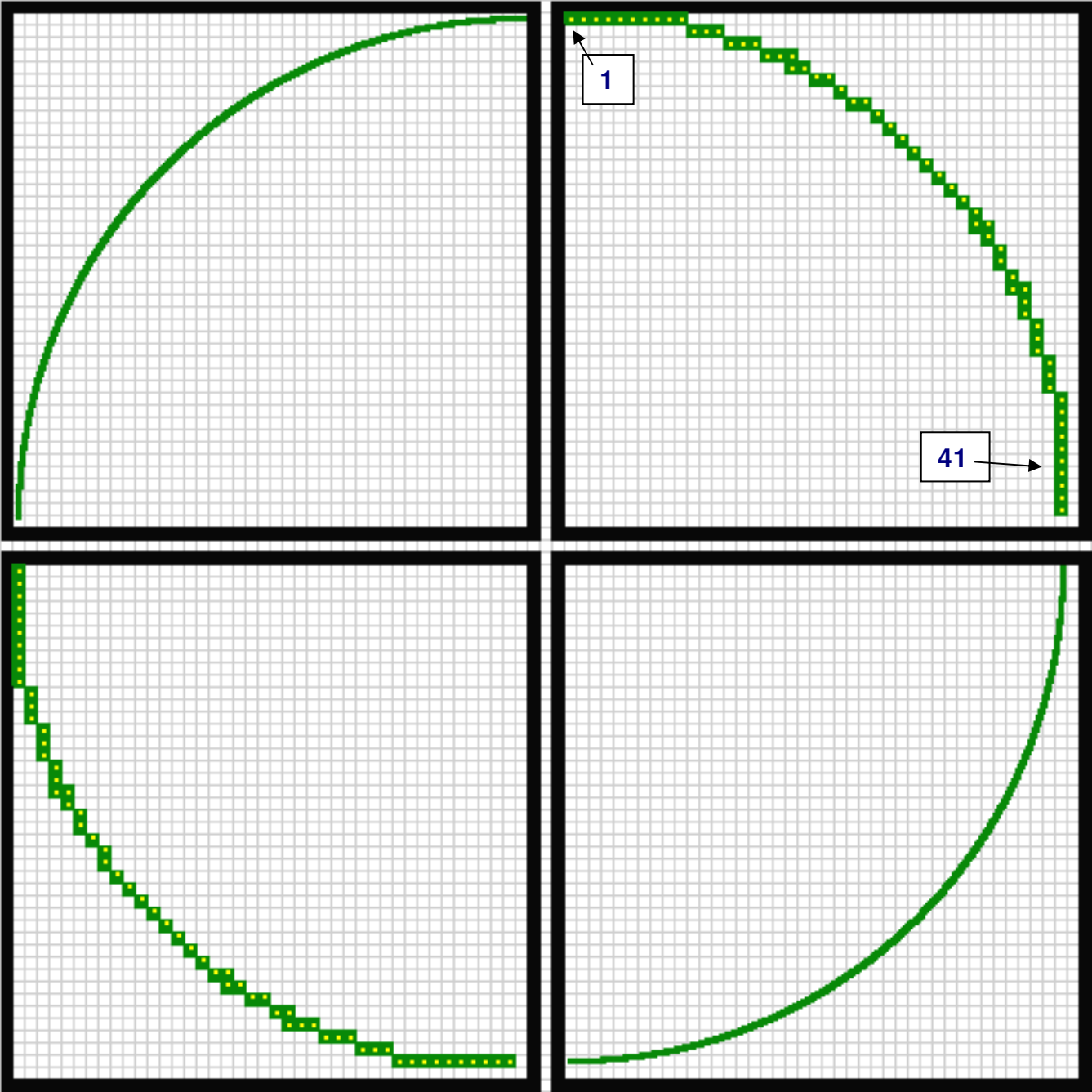
T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
EH1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
T	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	
EH1	31	32	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	38	39	39	39	40	40	40	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	

Nous obtenons graphiquement



Pour avoir le cercle complet, il suffit de symétriser les valeurs comme il a été fait pour les Temps Miroir, Mirage et Imaginaire.

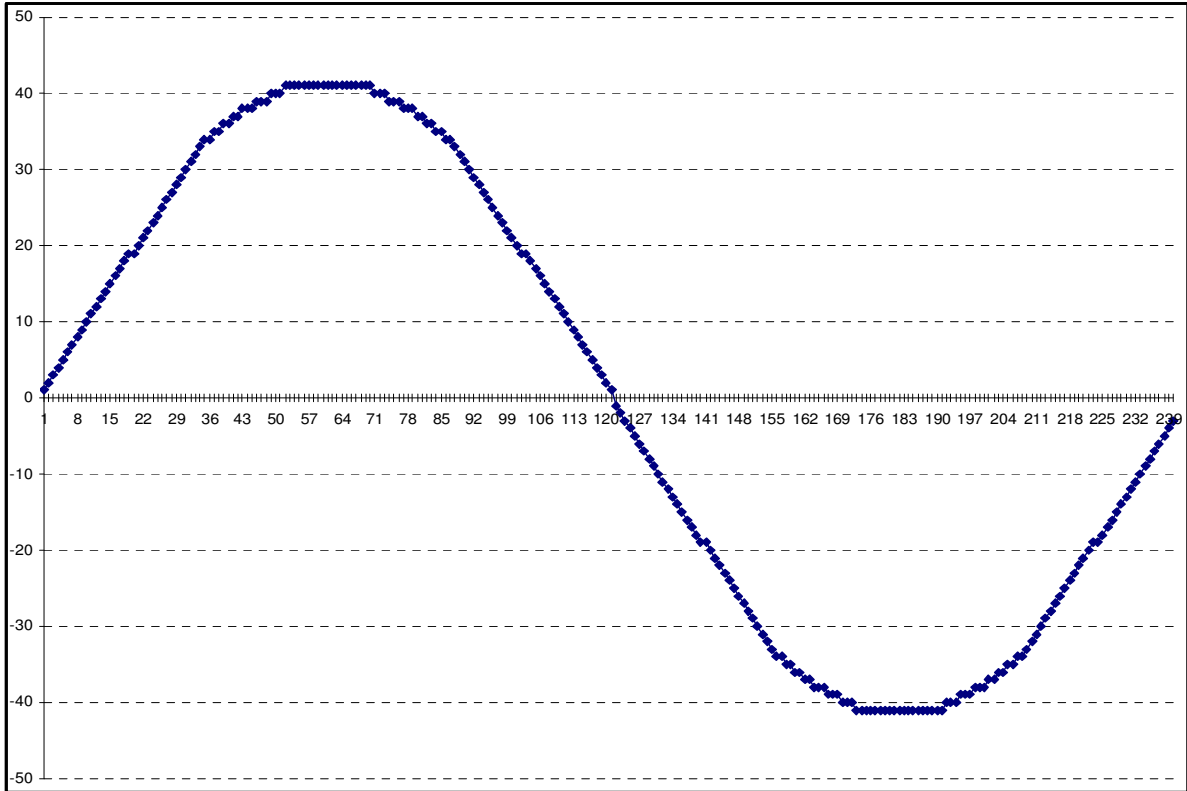
Cercle ; Tracé



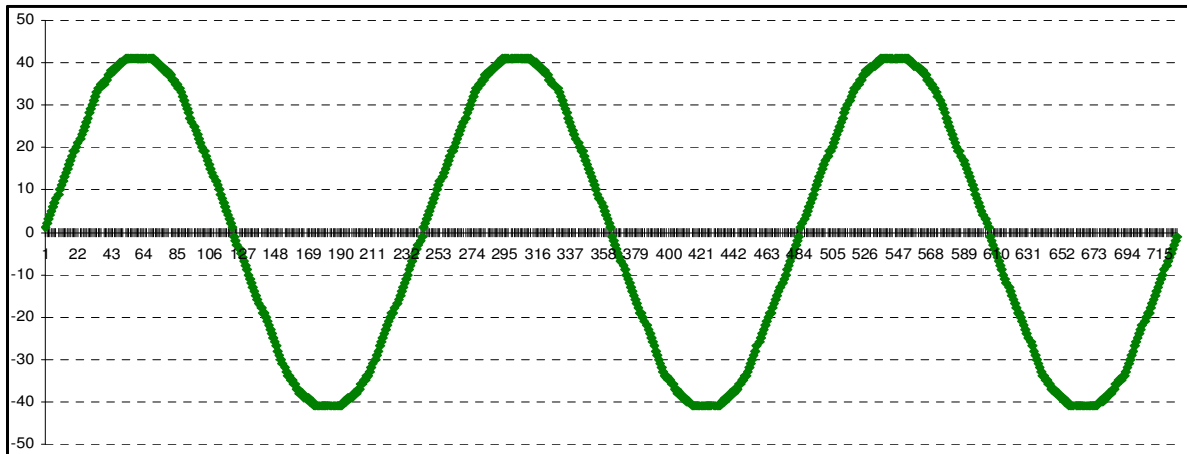
Temps Événementiel - Bout à bout.

T	EK1				
1	1	62	41	122	-1
2	2	63	41	123	-2
3	3	64	41	124	-3
4	4	65	41	125	-4
5	5	66	41	126	-5
6	6	67	41	127	-6
7	7	68	41	128	-7
8	8	69	41	129	-8
9	9	70	41	130	-9
10	10	71	40	131	-10
11	11	72	40	132	-11
12	12	73	40	133	-12
13	13	74	39	134	-13
14	14	75	39	135	-14
15	15	76	39	136	-15
16	16	77	38	137	-16
17	17	78	38	138	-17
18	18	79	38	139	-18
19	19	80	37	140	-19
20	19	81	37	141	-19
21	20	82	36	142	-20
22	21	83	36	143	-21
23	22	84	35	144	-22
24	23	85	35	145	-23
25	24	86	34	146	-24
26	25	87	34	147	-25
27	26	88	33	148	-26
28	27	89	32	149	-27
29	28	90	31	150	-28
30	29	91	30	151	-29
31	30	92	29	152	-30
32	31	93	28	153	-31
33	32	94	27	154	-32
34	33	95	26	155	-33
35	34	96	25	156	-34
36	34	97	24	157	-34
37	35	98	23	158	-35
38	35	99	22	159	-35
39	36	100	21	160	-36
40	36	101	20	161	-36
41	37	102	19	162	-37
42	37	103	19	163	-37
43	38	104	18	164	-38
44	38	105	17	165	-38
45	38	106	16	166	-38
46	39	107	15	167	-39
47	39	108	14	168	-39
48	39	109	13	169	-39
49	40	110	12	170	-40
50	40	111	11	171	-40
51	40	112	10	172	-40
52	41	113	9	173	-41
53	41	114	8	174	-41
54	41	115	7	175	-41
55	41	116	6	176	-41
56	41	117	5	177	-41
57	41	118	4	178	-41
58	41	119	3	179	-41
59	41	120	2	180	-41
60	41	121	1	181	-41
61	41			182	-41
				183	-41
				184	-41
				185	-41
				186	-41
				187	-41
				188	-41
				189	-41
				190	-41
				191	-41
				192	-40
				193	-40
				194	-40
				195	-39
				196	-39
				197	-39
				198	-38
				199	-38
				200	-38
				201	-37
				202	-37
				203	-36
				204	-36
				205	-35
				206	-35
				207	-34
				208	-34
				209	-33
				210	-32
				211	-31
				212	-30
				213	-29
				214	-28
				215	-27
				216	-26
				217	-25
				218	-24
				219	-23
				220	-22
				221	-21
				222	-20
				223	-19
				224	-19
				225	-18
				226	-17
				227	-16
				228	-15
				229	-14
				230	-13
				231	-12
				232	-11
				233	-10
				234	-9
				235	-8
				236	-7
				237	-6
				238	-5
				239	-4
				240	-3
				241	-2
				242	-1

Graphiquement, nous obtenons une belle sinusoïde (bien que la précision soit des plus grossière pour cette première démonstration).



En mettant plusieurs fois les Temps bout à bout, nous avons :



Dès l'instant où nous avons le rayon du cercle pour le tracer et que nous pouvons faire les mesures (1), le calcul du cercle se fait alors avec de simples additions et soustractions (voir ci dessus, le 1/4 de cercle). Le nombre d'Ecarts donnent la circonférence, la somme des Ecarts donne la surface. Pour faciliter les calculs de formes géométriques, des modèles mathématiques simples peuvent être créés.

*Note (1) : Même si les notions de Temps Événementiel donnent une dimension purement mathématique aux événements, **les calculs se font sur des cas concrets et bien réels physiquement**. C'est pourquoi il est question de "MESURES".*

LES CALCULS EN TEMPS EVENEMENTIEL SE PASSENT TRES BIEN DE Pi.

Une sphère, générée uniquement à partir de son Rayon R, en Temps Événementiel, se traduit par une seule série de nombres, sur un seul axe, et donc une seule dimension comme si elle était mesurée par un spot qui parcourt tout son volume.

On peut donc aussi utiliser en géométrie, les termes de "**COORDONNEES EVENEMENTIELLES**", chaque "point de la sphère" étant lié à ceux qui précèdent par l'écart, la différence d'écart, ... etc.

Les valeurs donnent de la sphère : sa position dans l'espace, où qu'elle se trouve, son diamètre, sa surface, et son volume, ...

mais aussi, toutes les dimensions des cercles concentriques élémentaires qui la composent : leur centre, leur rayon, leur diamètre (bien sûr), leur surface, leur circonférence, tous les segments sécants (cordes), quelle que soit la position voulue, ...

et encore, si la sphère se trouve dans un espace fermé (cube), toutes les valeurs du volume qui les sépare.

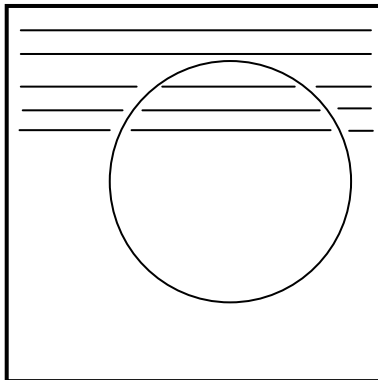
Les conjonctures "aléatoires" ou "circonstanciées" peuvent être estimées par un calcul de probabilités Événementielles sans pour autant que l' "espace probabilisé" soit fini ou fermé.

Ces calculs ouvrent la porte à des mesures ou probabilités sur des espaces ouverts et infinis.

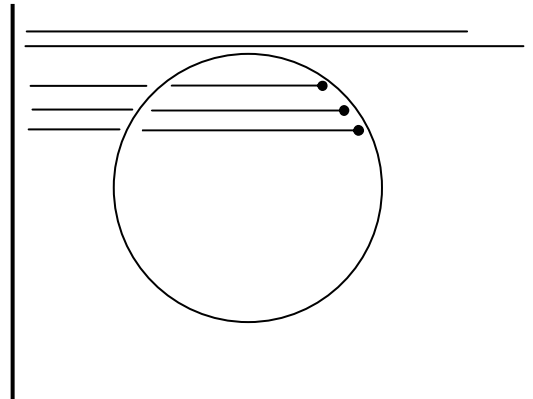
Exemple pour un cercle :

Dans un espace fini et fermé, tout est mesurable par les Ecart : le cercle et le carré, toutes leurs mesures.

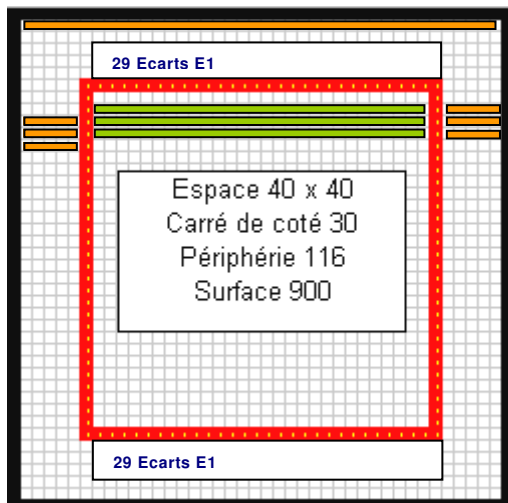
Dans un espace infini et ouvert, le cercle peut être complètement défini également, mais seulement lui.



**Le cercle est
découpé en
lignes, la sphère
le serait en
tranches**



Pour un carré



Le carré sera toujours défini par son côté C.
Si ces côtés sont parallèles au repère

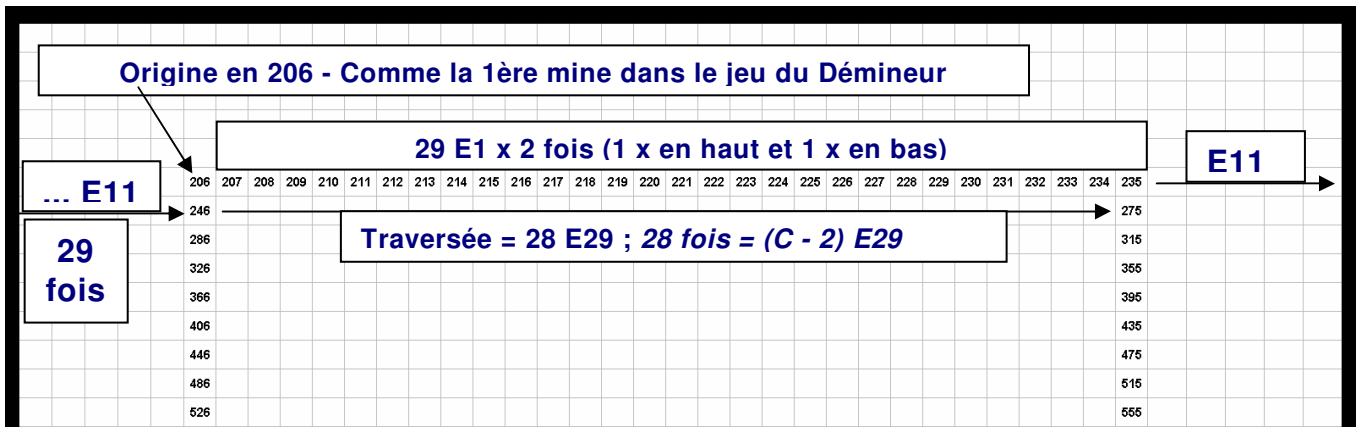
$$C = (\text{Nbre d' E1} / 2) + 1$$

En rapport avec l'unité de mesure, puisque les calculs événementiels n'en ont pas.

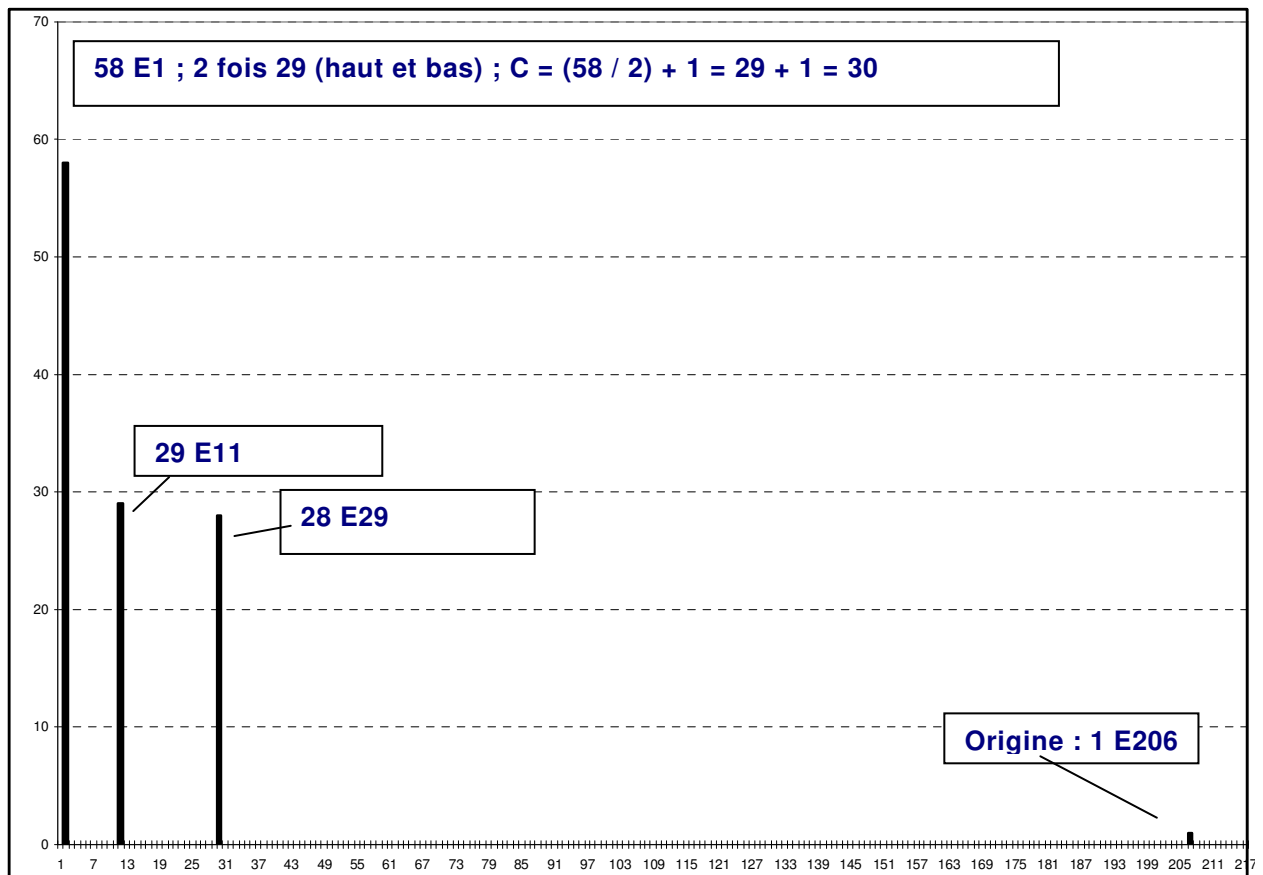
Le **1er Ecart** donne la position du coin en haut à gauche du carré, soit **sa position dans l'espace**.

Les **DifEcart** donnent **les surfaces intérieures** du petit carré  (28 x DE intérieur), et **extérieures** du grand .

Le haut du Carré - Détails



Graphique des Ecart CARACTERISANT UN CARRE (de coté 30)

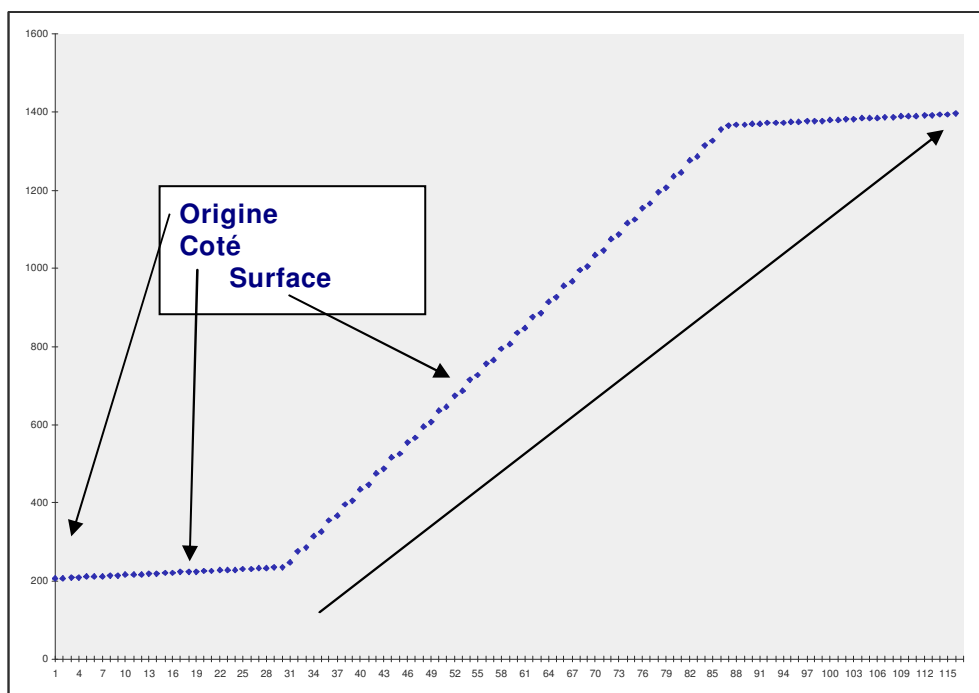


Et réciproquement, tout graphique de ce type ne peut **QUE** correspondre à un carré de côté $C = (\text{Nb E1} / 2) + 1$

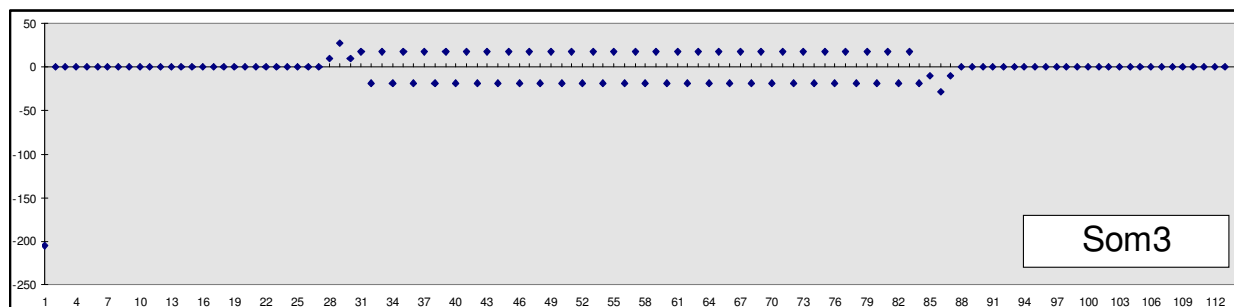
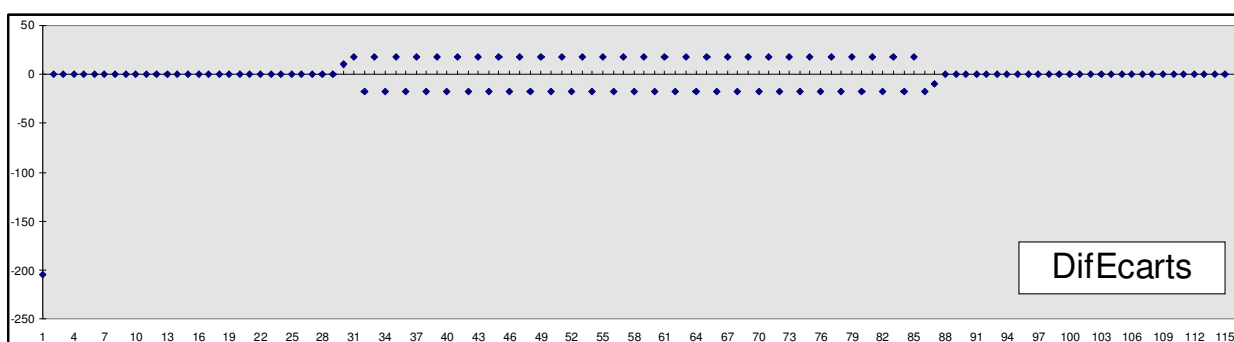
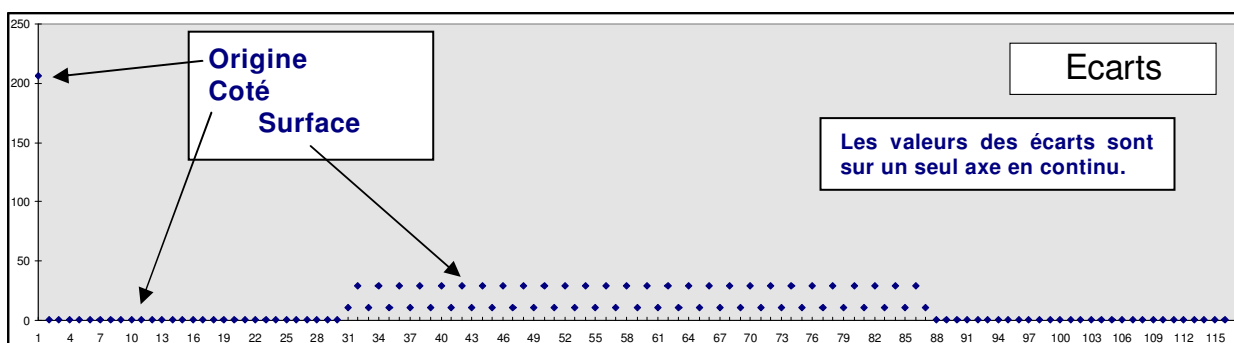
Si le nombre de E11 et E29 étaient plus grand ou plus petit que ces valeurs, par rapport au 29 E1 du côté, Cela signifierait que nous aurions un rectangle.

Page suivante, d'autres représentations du carré.

Temps Événementiel.

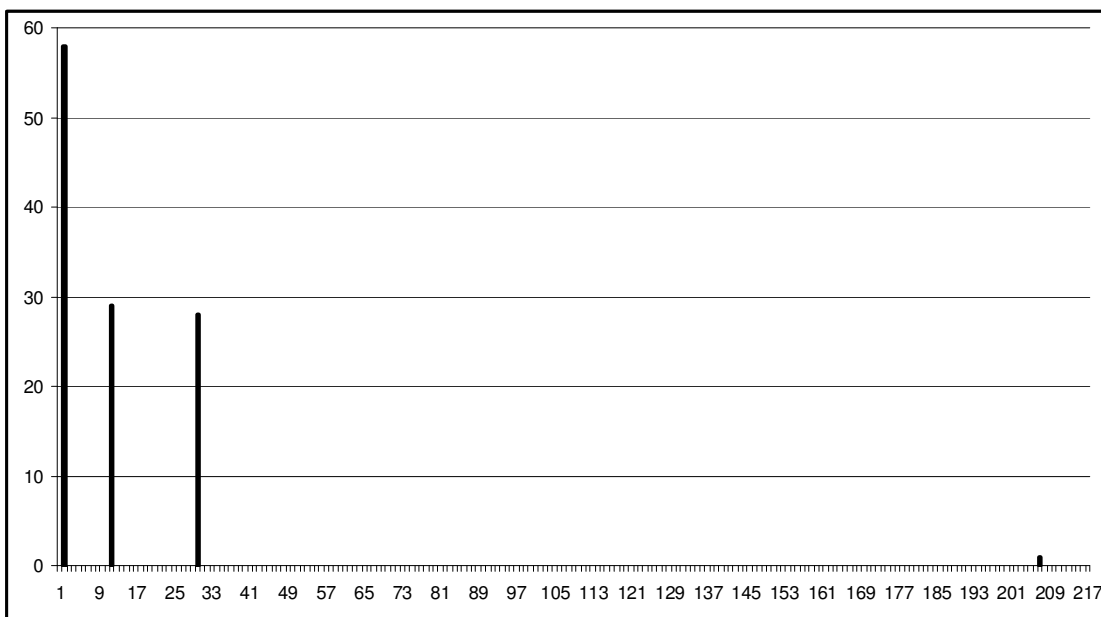


Ecarts et DifEcarts

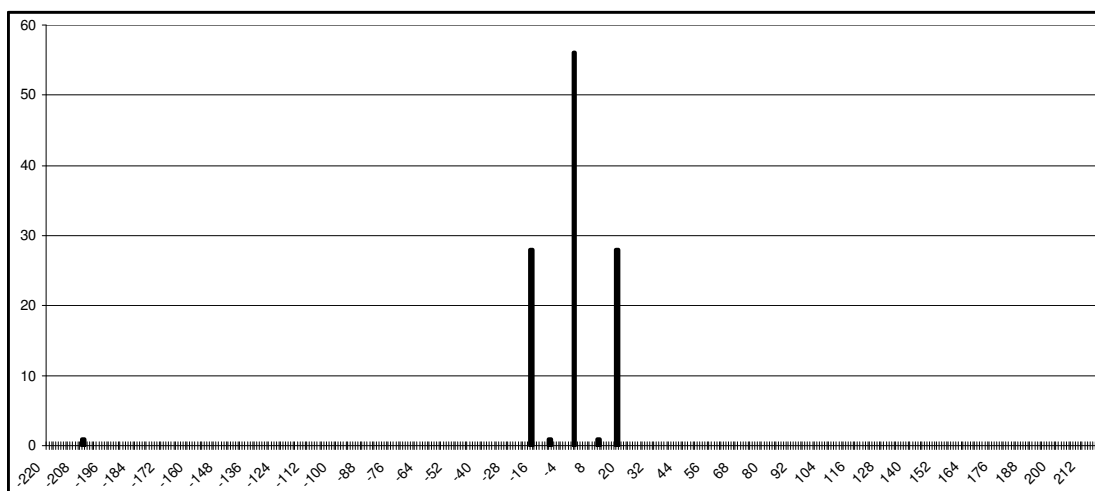


Différents graphiques obtenus avec le Carré.

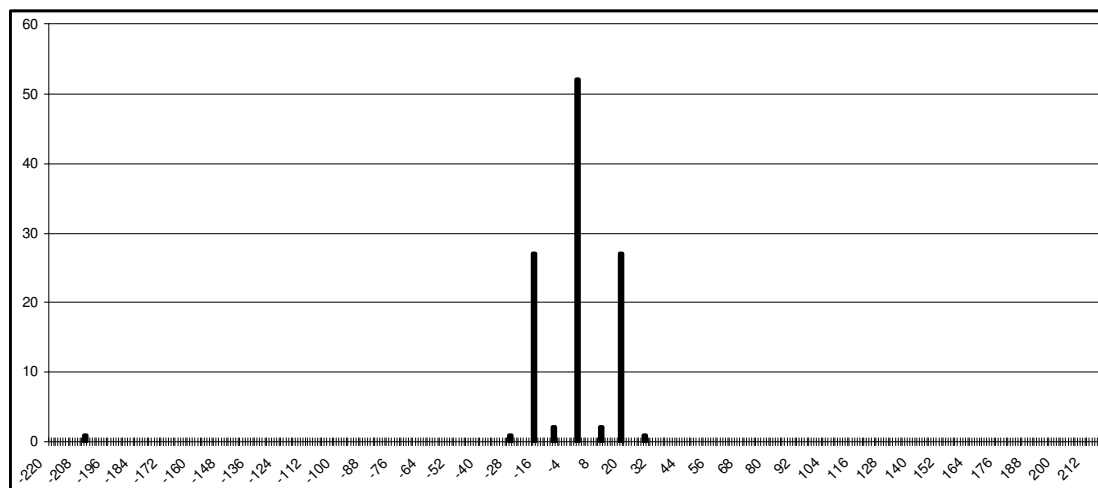
E (Décompte des Ecart)



DE (Décompte des DifEcart)



Som3



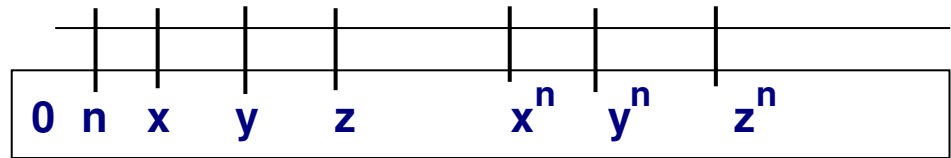
OUVERTURE VERS L'IMPOSSIBLE

$x^n + y^n = z^n$ Pour la puissance 2 (cas du carré), avec les rapports entre les Ecart d'une part, et les surfaces et côtés d'autre part, l'équation pourrait être résolue par de simples additions.

Graphiquement, on peut poser aussi le problème comme ci-dessous. La solution n'est quand même pas évidente, même en posant simplement $x^n = x + E(x)$ avec $E(x)$ écart entre x et sa puissance n ème, idem pour y et z .

Hypothèse : $E(x) = \alpha \cdot n \cdot x$

Il faut trouver α



Idee à suivre

RECREATION : LOTO à L'ENVERS DU CHAOS à L'ORGANISATION et RECIPROQUEMENT

Jouer au Loto consiste à mettre plusieurs croix au "hasard" sur une grille pré-établie
Par exemple 8 Numéros

Est-ce vraiment
du "hasard" ou non ?

? ? ? ?

0			X	X
?	X			
?			X	
?	X			
?			X	X
?	X			
?				
?				
?				
?				

Encore

Précisons le jeu

1 2 3 4

0			X	X
5	X			
10			X	
15	X			
20			X	X
25	X			
30				
35				
40				
45				

Transposons-le 7x7

1 2 3 4 5 6 7

0			X	X	X	
8						X
15	X					
22		X	X	X		
29						
36						
43						

Bon ! Et alors ?

Changeons

10 20 30 40

0				
1				
2				
3	X	X	X	
4	X		X	
5	X	X	X	
6				
7				
8				
9				

C'EST UN CARRE
Sur un bulletin de Loto
(ancienne présentation)

Selon la présentation des grilles de référence,

ou du "CHOIX de l' ESPACE EVENEMENTIEL" ;

une série d'événements, apparemment chaotique,

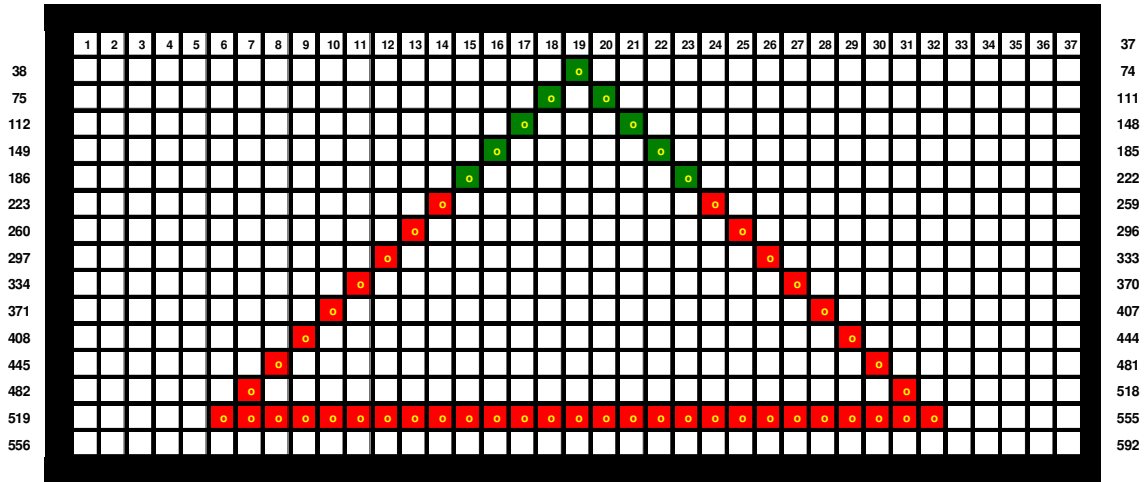
peut très bien cacher un ensemble parfaitement organisé

et donc, soumis à des lois,

en permanence, ou le temps d'une "CONJONCTURE" particulière.

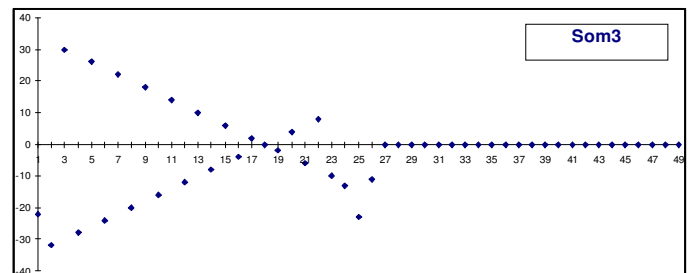
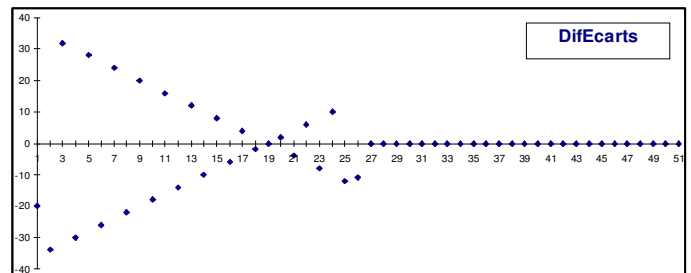
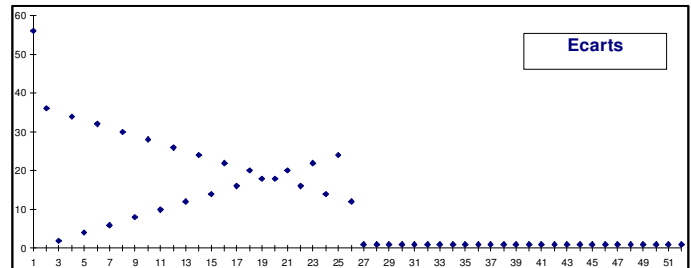
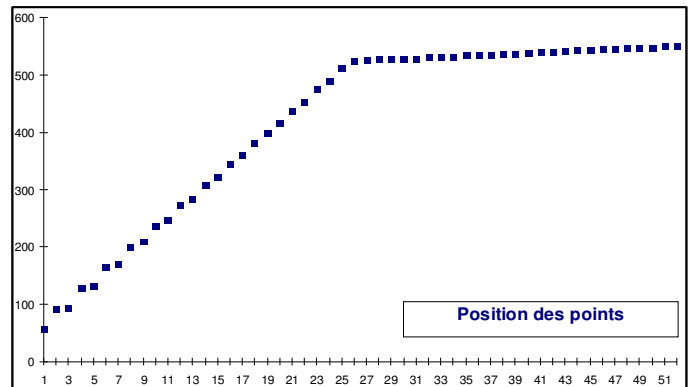
CAS DU TRIANGLE

Soit le triangle suivant, son grand côté est parallèle à l'axe horizontal du repère

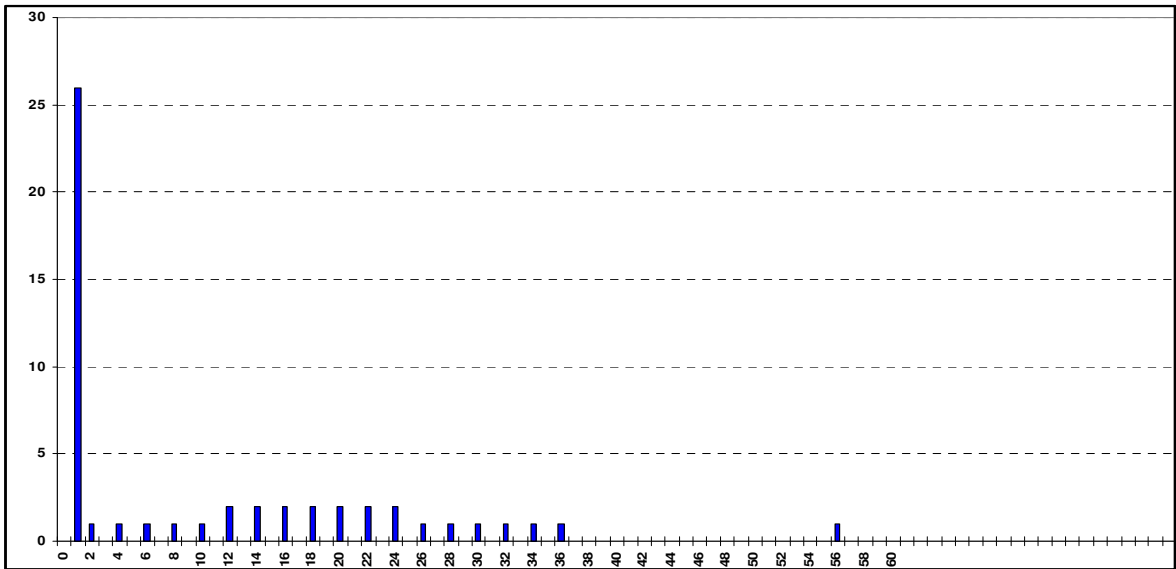


Positions des ses points, calcul des Ecarts, DifEcarts et Som3 - Graphiques

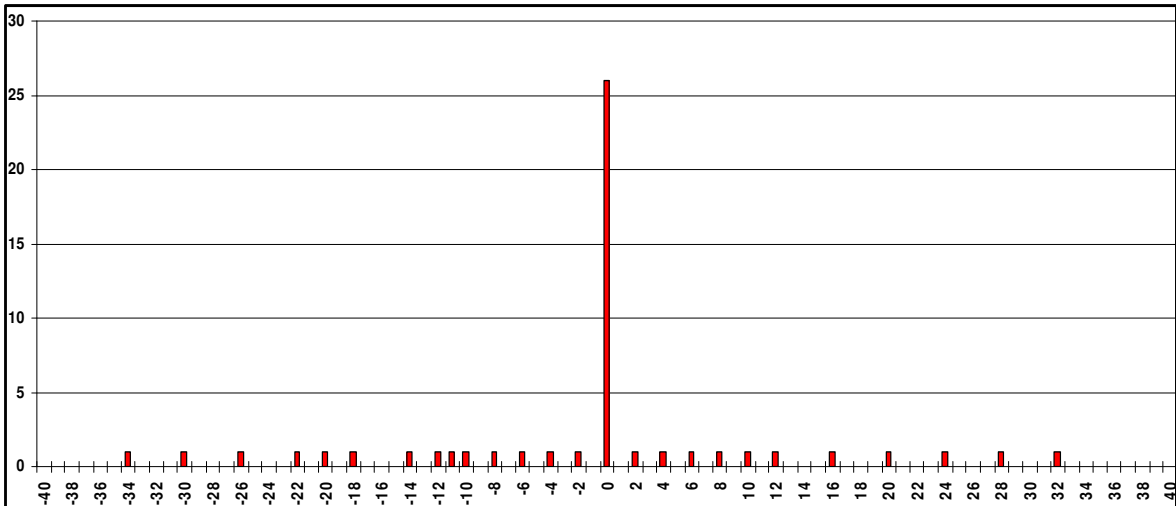
Positions de ses POINTS	CALCUL DIRECT Ecarts	CALCUL DIRECT DifEcarts	CALCUL DIRECT Som 3
56	56	-	-
92	36	-20	-
128	2	-34	-
164	34	32	-22
132	4	-30	-32
170	6	28	30
200	30	-26	-28
208	8	24	26
236	8	-22	-24
246	28	20	22
272	10	-18	-20
284	26	16	18
308	12	-14	-16
322	24	12	14
344	14	-10	-12
360	22	8	10
380	16	-6	-8
398	20	4	6
416	18	-2	-4
436	18	0	2
452	20	2	0
474	16	-4	-2
488	22	6	4
512	14	-8	-6
524	24	10	8
524	12	-12	-10
525	1	-11	-13
526	1	0	-23
527	1	0	-11
528	1	0	0
529	1	0	0
530	1	0	0
531	1	0	0
532	1	0	0
533	1	0	0
534	1	0	0
535	1	0	0
536	1	0	0
537	1	0	0
538	1	0	0
539	1	0	0
540	1	0	0
541	1	0	0
542	1	0	0
543	1	0	0
544	1	0	0
545	1	0	0
546	1	0	0
547	1	0	0
548	1	0	0
549	1	0	0
550	1	0	0



Différents graphiques obtenus avec le Triangle.
 E (Décompte des Ecarts)



DE (Décompte des DifEcart)



Som3

