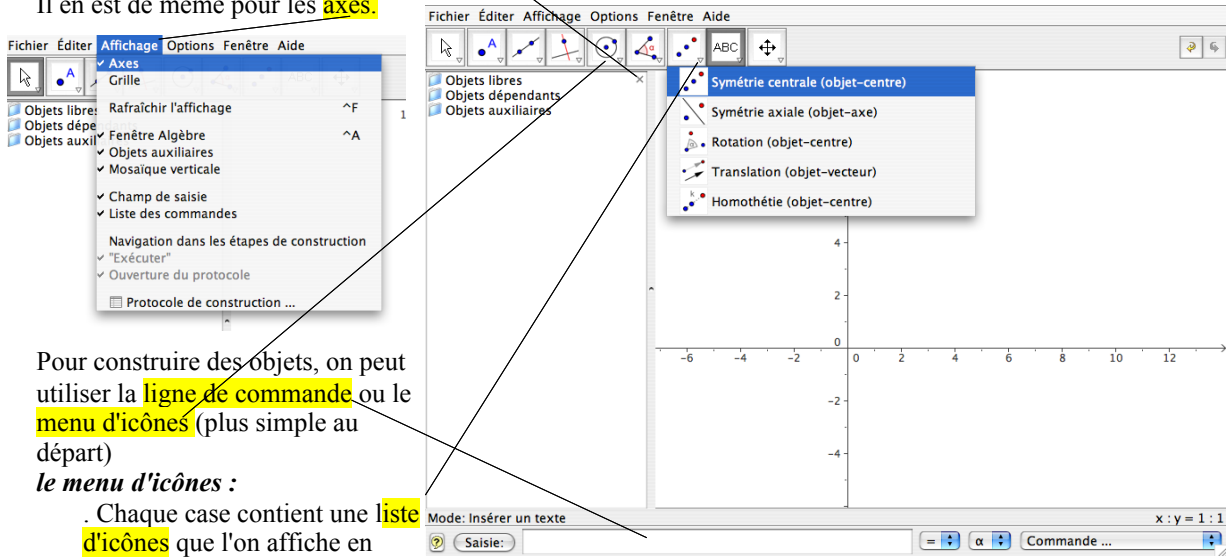


Tutoriel pour l'utilisation de Geogebra (construire des figures géométriques)

Logiciel en libre téléchargement à l'adresse: <http://www.geogebra.org/download/install.htm>

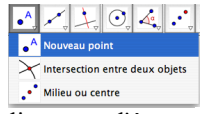
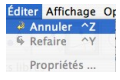

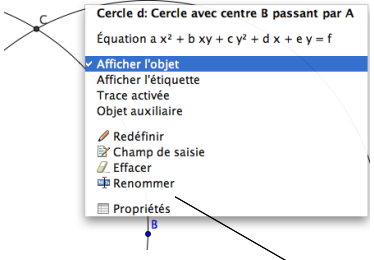

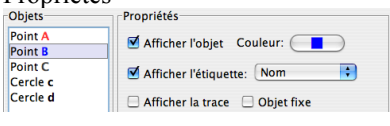
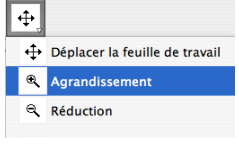
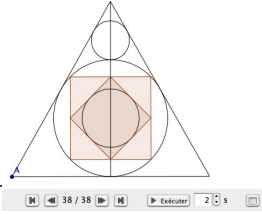
1- Fenêtre de travail

- Pour construire des figures, la fenêtre *Algèbre* peut ne pas être nécessaire. (utiliser la **croix** pour fermer)
- Il en est de même pour les **axes**.

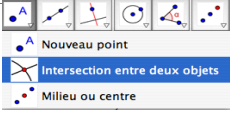
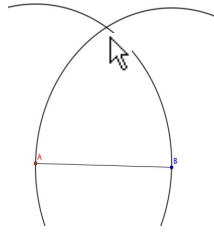
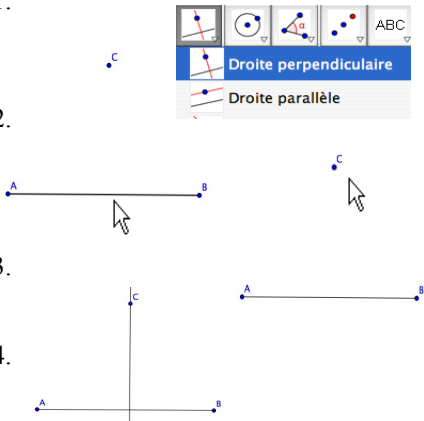

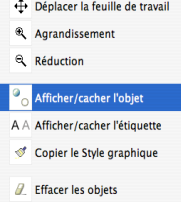
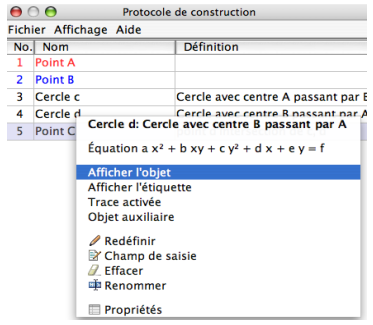
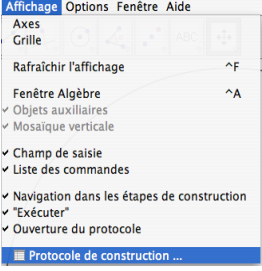


- Pour construire des objets, on peut utiliser la **ligne de commande** ou le **menu d'icônes** (plus simple au départ)
- **le menu d'icônes** :
 . Chaque case contient une **liste d'icônes** que l'on affiche en cliquant dans le coin bas-droit.

2- Opérations courantes

<p>- Créer un objet</p>	<p>cliquer sur l'icône souhaitée</p>  <p>puis cliquer sur l'écran (une seule fois)</p>	<p>- Annuler</p>	<p>ctrl + z ou</p> 
<p>- Pointer, déplacer un objet</p>		<p>- Cacher un objet</p>	<p>clic droit sur l'objet et décocher « afficher objet »</p> 
<p>- Déplacer toute la figure</p>		<p>- Modifier un objet</p> <p>- Changer la couleur</p>	<p>idem ci-dessus pour renommer, redéfinir, etc.</p> <p>Propriétés</p> 
<p>- Agrandir/réduire</p>		<p>- Etapes de constructions (pour revoir la construction étape par étape)</p>	

3- Compléments

<p>- Points d'intersections</p>	<p>Après avoir cliquer sur l'icône :</p>  <p>Se placer à l'intersection souhaitée des deux objets et vérifier que ces deux objets apparaissent en gras puis cliquer.</p> 
<p>- Objets définies à partir d'objets existants</p>	<p>Exemple : Droite perpendiculaire à (AB) passant par C</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cliquer sur l'icône de l'objet à construire 2. cliquer sur le premier objet déjà défini 3. cliquer sur le second objet. 4. c'est tout! 
<p>- Afficher un objet caché</p>	<p>on peut utiliser l'icône :</p>  <p>et cliquer sur l'objet souhaité apparu en gris...</p>  <p>ou plus proprement, utiliser le protocole de construction et cliquer droit sur l'objet souhaité.</p>  
<p>- Polygones</p>	<p>Après avoir cliquer sur l'icône, cliquer sur chacun des sommets (revenir à celui de départ).</p> <p>On peut modifier son remplissage en cliquant droit à l'intérieur du polygone puis <i>propriétés...</i></p> 