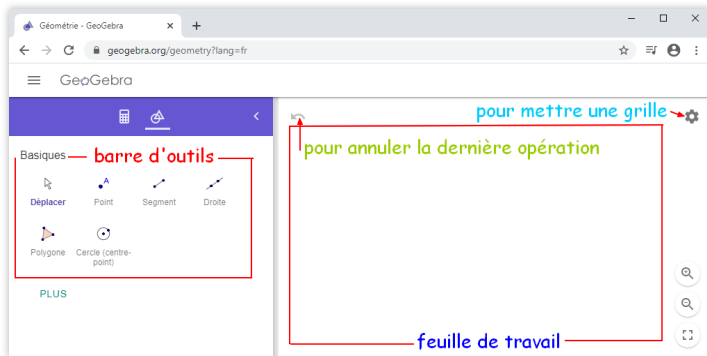


Mode d'emploi du logiciel GéoGébra

Une fois dans **Géogébra**, soit en ligne soit sur l'ordinateur hors connexion, voilà à quoi ressemble l'espace de travail.



écran d'aide.png

Comme tu le vois, il a changé par rapport à celui de ton manuel p 178.

A gauche les outils, qui étaient en haut avant, et à droite ta feuille de travail pour dessiner les figures.

Mais pour l'essentiel, le fonctionnement est le même.

Repère bien le rond cranté, il te permet de faire apparaître la grille, ce qui est bien utile pour avoir les carreaux !

La flèche retour arrière elle aussi, bien utilise pour "gommer".

On s'intéresse ici à la **roue crantée**. En cliquant dessus tu fais apparaître un menu **grille**.

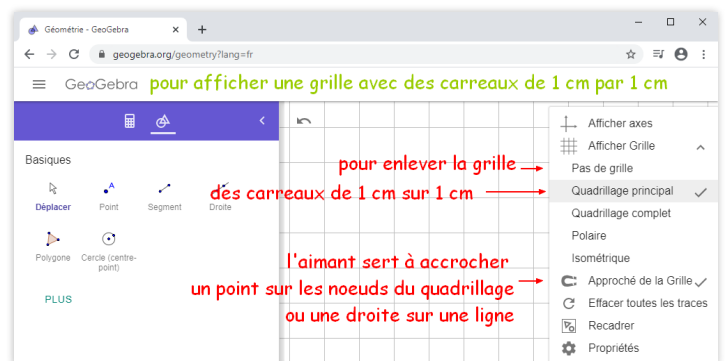
En cliquant sur les items tu les sélectionnes.

Par exemple, ici on a mis la grille avec des carreaux de 1 cm de côté.

L'aimant est actif, ça va permettre de mettre les points aux intersections des cases et les droites ou segments vont coller aux lignes !

Rudement pratique pour faire les exercices où il y a des carreaux.

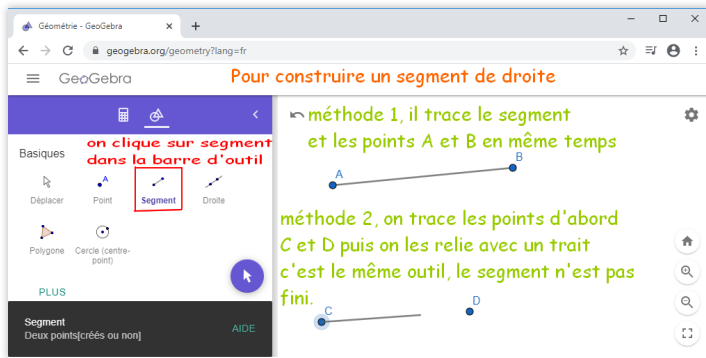
Cela permet aussi de t'aider quand tu dois construire une figure sur papier vierge. Tu fais d'abord avec la grille puis tu la fais disparaître et le tour est joué !



écran d'aide 2.png

Construire un **point**

Construire un **segment**



écran d'aide 4.png

Tu te rappelles qu'un segment est un "bout" de droite délimité par deux points.

Dans GéoGébra, tu peux construire un segment de deux façons différentes.

La première, tu cliques sur l'outil segment et tu cliques dans la feuille de travail pour faire apparaître le début du segment (le point A) puis tu tires en restant appuyé sur le bouton de la souris et tu relâches à l'endroit où tu veux finir le segment (le point B). Sinon tu cliques, tu lâches, tu tires sans appuyé sur le bouton et tu cliques.

La deuxième, tu commences par placer tes deux points et ensuite tu sélectionnes l'outil segment et tu cliques sur le premier point, tu tires sans relâcher et tu relaches sur le deuxième point.

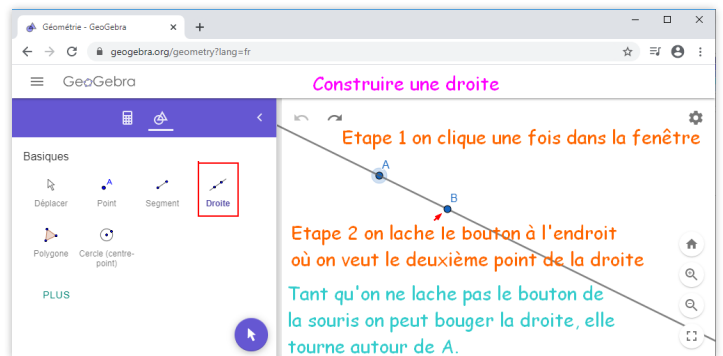
Construction d'une **droite**

Une droite est un ensemble infini de points alignés, mais tu n'as besoin que de deux points pour la tracer !

L'outil fonctionne comme le segment, avec la différence qu'il prolonge le segment des deux côtés.

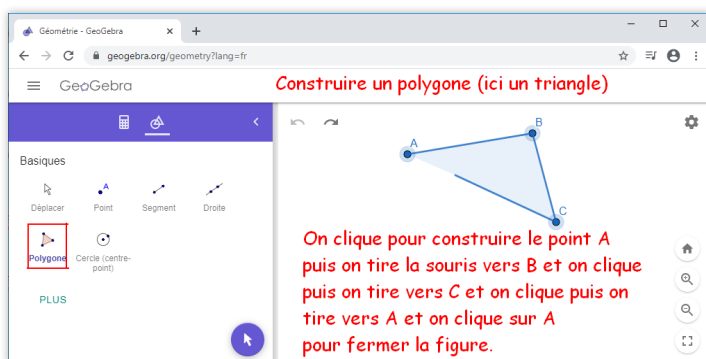
Là encore il y a les deux méthodes.

Tu t'apercevas que si bouge la taille de la fenêtre, la droite s'agrandit automatiquement. Si tu avais un écran infini, la droite serait infinie aussi !



écran d'aide 5.png

Construire un polygone



écran d'aide 6.png

Outil polygone, tu cliques à l'endroit où tu veux mettre le premier point A, tu tires de la longueur du côté du polygone, tu cliques pour placer le point B, tu tires de la longueur du deuxième côté, tu cliques pour placer le troisième point C, et ainsi de suite selon le nombre de côtés et de sommets (les points) de ton polygone. Mais surtout tu n'oublies pas de fermer la figure en cliquant sur le premier point.

Tu te rends bien compte maintenant que le polygone est une figure fermée !

Construire un **cercle**