

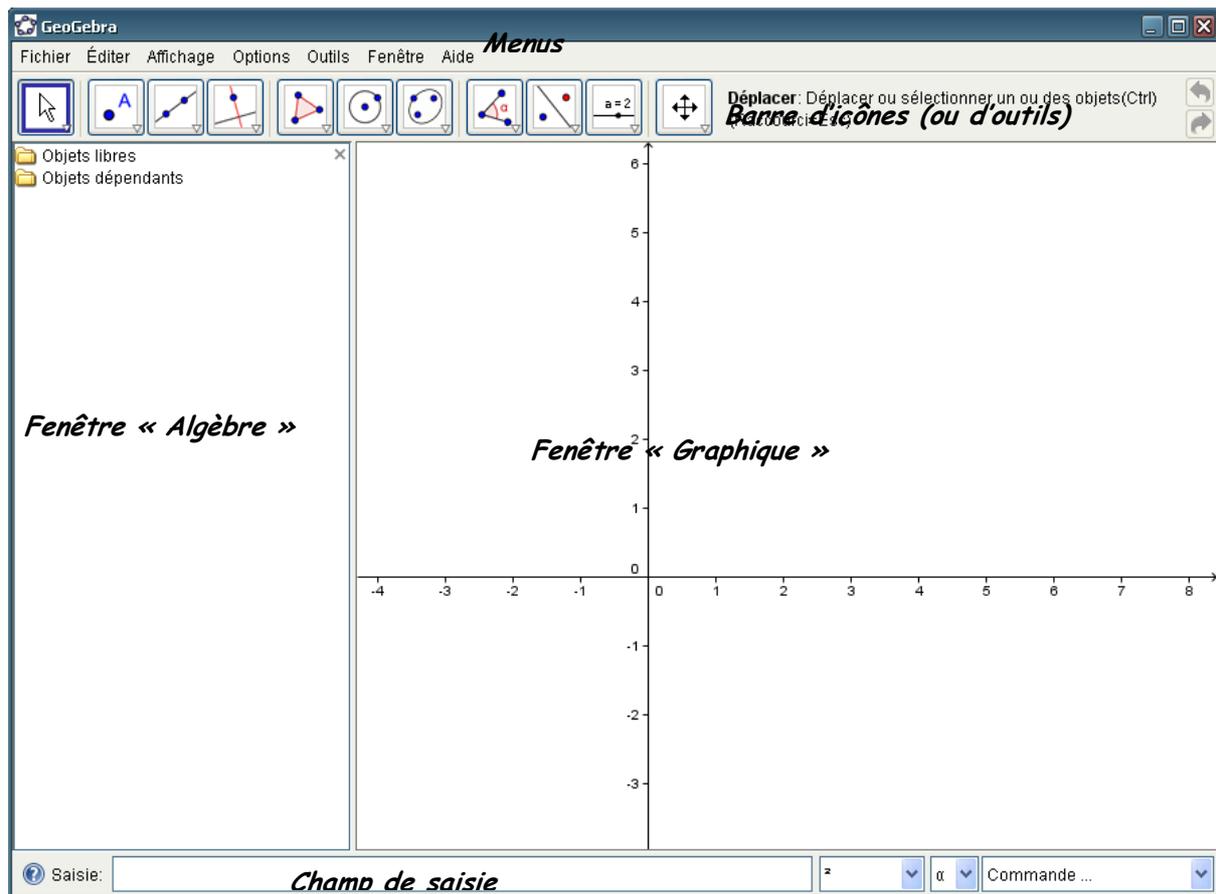
PRISE EN MAIN DU LOGICIEL GEOGEBRA

Sixième

Tutoriels

Interface

Une fois le logiciel ouvert, on obtient la fenêtre de travail suivante :



✚ Dans la fenêtre « Algèbre » que vous pourrez fermer en sélectionnant le menu *Affichage*, puis décocher la ligne *Fenêtre Algèbre* en cliquant dessus.



On peut également fermer cette fenêtre, en faisant la combinaison de touches suivantes : **Ctrl+Maj+A**

Dans la fenêtre Algèbre, se trouvent deux répertoires :

-  Objets libres : liste des objets que l'on pourra déplacer dans la fenêtre Graphique
-  Objets dépendants : liste des objets créés à partir d'autres objets (par exemple, la médiatrice d'un segment)

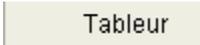
Ces différents objets seront affichés avec leurs caractéristiques : coordonnées pour un point, équation pour une droite ou pour un cercle, expression d'une fonction, longueur pour un segment ...

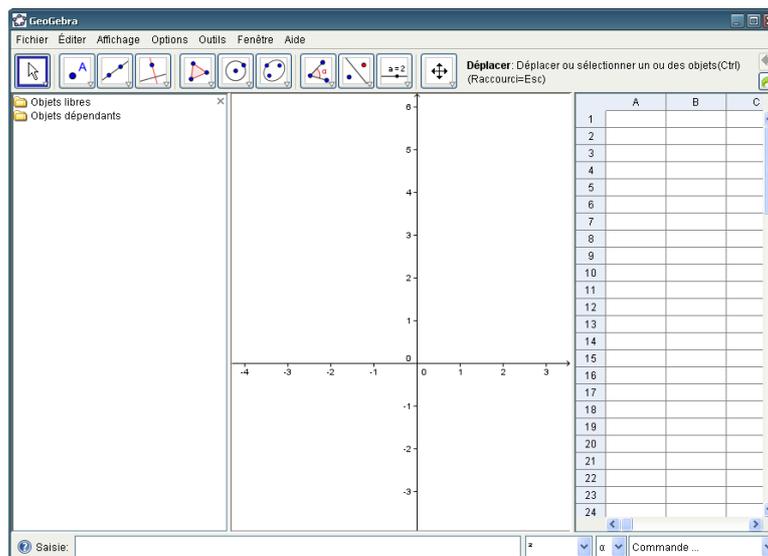
 Dans la fenêtre « Graphique », on pourra construire les différents objets. Vous pouvez enlever les axes en sélectionnant le menu Affichage, puis en décochant   Axes en cliquant sur la ligne.

 Dans le « Champ de saisie », on pourra construire les différents objets à l'aide de commandes écrites au clavier. On trouvera une liste des commandes ci-après. Elle permet également d'entrer un certain nombre de commandes qui donnent accès à des constructions non disponibles dans la barre d'icônes (par exemple, écrire l'expression d'une fonction ou encore l'équation d'une droite).

 Dans la dernière version, vous pourrez trouver un tableur. Pour le faire afficher, vous avez le choix entre deux manœuvres :

- soit en sélectionnant le menu Affichage, puis cocher la ligne
- soit en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+Maj+S**.





1) Cacher le repère prédéfini

1^{ère} méthode :

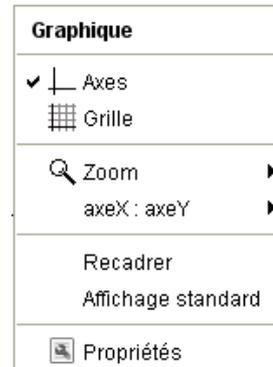
- sélectionner le menu *Affichage*,



- puis décocher Axes en cliquant sur la ligne.

2^{de} méthode :

- cliquer dans la fenêtre « Graphique » à l'aide du bouton droit de la souris



- puis décocher Axes en cliquant sur la ligne.

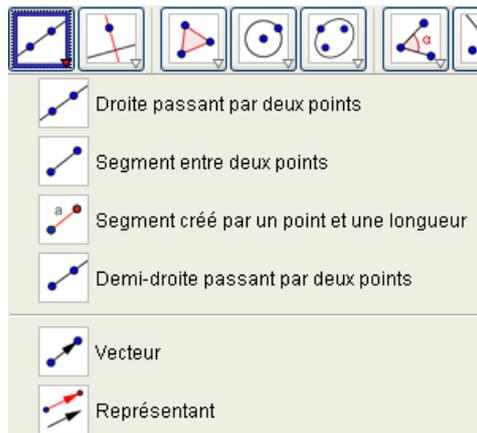
2) Créer trois points libres A, B et C

- cliquer sur l'icône , puis cliquer dans la fenêtre « Graphique » aux endroits où on souhaite placer les points.

- si, par maladresse, un autre point a été créé, cliquer avec le bouton droit sur cet objet et cliquer sur .

3) Créer les segments reliant les trois points

- cliquer sur le petit triangle situé en bas à droite du bouton « Lignes », puis cliquer sur l'icône .



- ensuite, sélectionner les deux extrémités du segment.

4) Cacher une étiquette

Pour cacher l'étiquette d'un objet (ici d'un segment), trois méthodes sont possibles :

1^{ère} méthode :

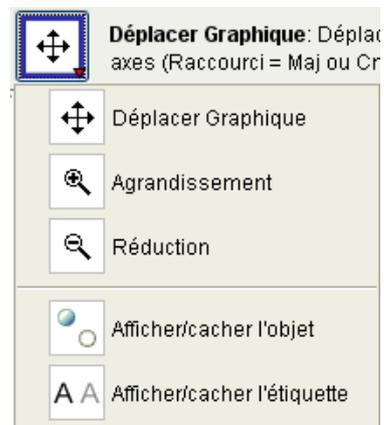
- sélectionner l'objet avec le bouton droit,



- puis cliquer sur l'icône  .

2^{nde} méthode :

- sélectionner l'outil suivant



- cliquer sur l'icône  , puis sélectionner l'objet.

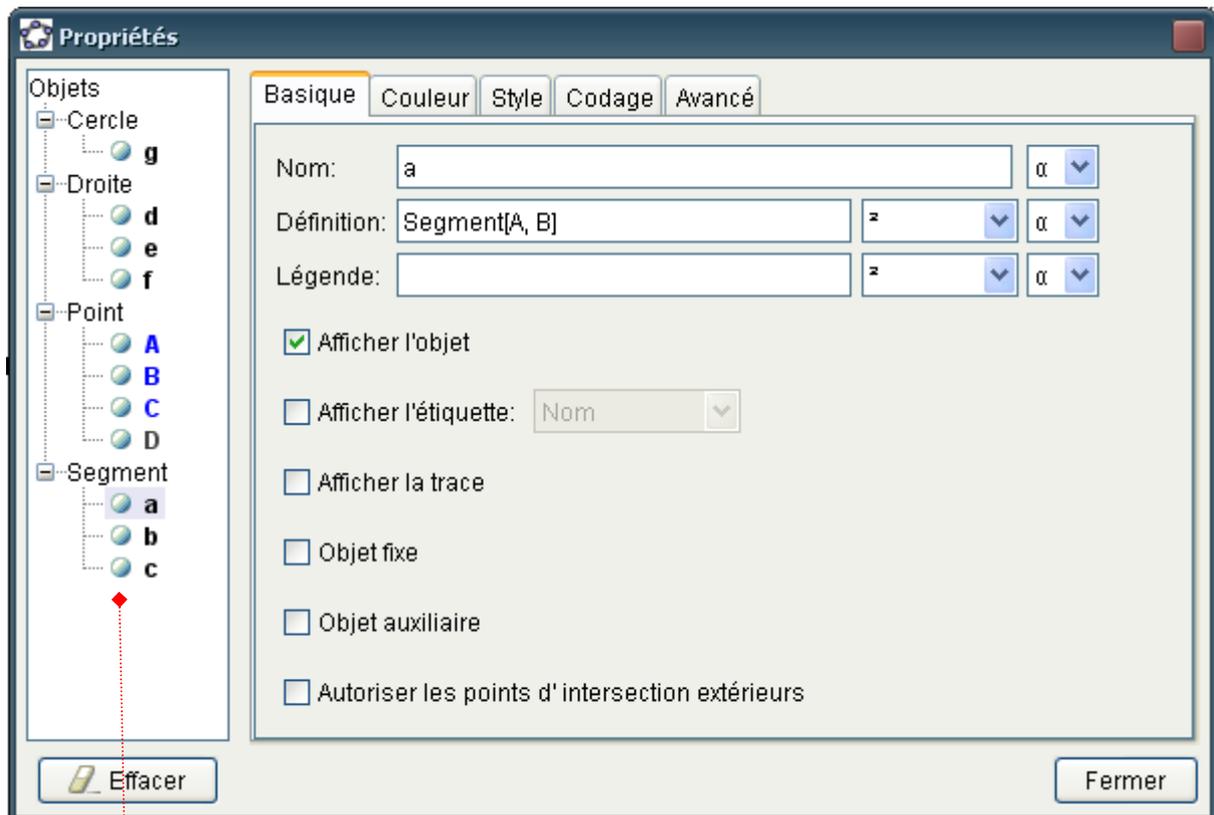
5) Mise en forme d'un objet

- cliquer sur l'icône  , puis faire un clic droit sur un des segments. La boîte de dialogue suivante s'ouvre :

- cliquer sur l'icône  , puis faire un clic droit sur un des segments. La boîte de dialogue suivante s'ouvre :

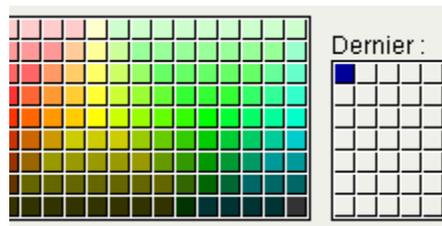


- puis sélectionner  Propriétés ... ; une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre :



Dans cette zone se trouvent tous les objets créés

- sélectionner l'onglet *Couleur*, puis choisir une couleur.
Les dernières couleurs utilisées sont gardées en mémoire dans la fenêtre.



- sélectionner l'onglet *Style*, il est possible de choisir le *Style du trait* et l'*Épaisseur du trait*.

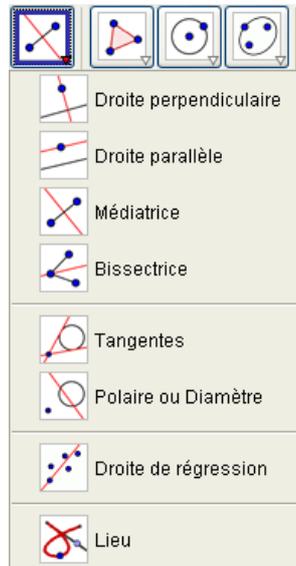


Dans la zone où se trouvent tous les objets créés, il est possible de sélectionner les trois segments à mettre en forme en maintenant la touche *Ctrl* "enfoncée" et en cliquant successivement sur les segments.

- cliquer sur le bouton **Fermer** pour fermer cette boîte de dialogue.

6) Création d'une droite perpendiculaire à une droite donnée

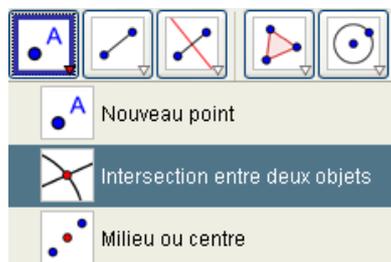
- sélectionner l'outil suivant et cliquer sur l'icône .



- puis désigner le point et la droite.

7) Construire le point d'intersection de deux droites

- sélectionner l'outil suivant et cliquer sur l'icône .



- puis cliquer sur deux droites

8) Renommer un objet

Le logiciel nomme automatiquement les éléments par ordre alphabétique dans l'ordre de leur création. Pour renommer un élément, il faut :

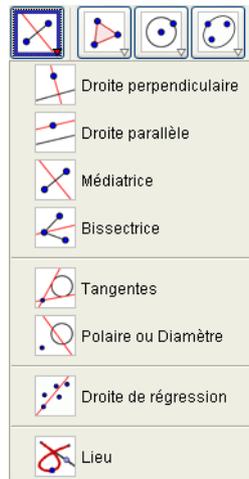
- sélectionner cet objet avec le bouton droit,



- puis cliquer sur l'icône , puis taper le nouveau nom dans la boîte de dialogue qui s'est ouverte.

9) Création d'une droite parallèle à une droite donnée

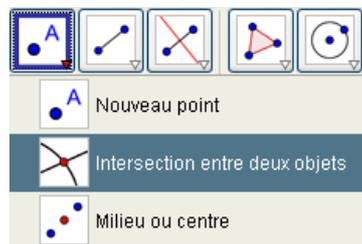
- sélectionner l'outil suivant et cliquer sur l'icône .



- puis désigner le point et la droite.

10) Création du milieu d'un segment

- sélectionner l'outil suivant et cliquer sur l'icône .



- puis désigner le segment souhaité. Renommer le point créé en un point voulu par l'énoncé.

11) Déplacer un objet libre

À l'aide de la souris :

- cliquer sur l'icône 

- sélectionner le point et maintenir le bouton gauche de la souris pour déplacer le point.

À l'aide du clavier :

- sélectionner le point à déplacer en cliquant dessus soit dans la fenêtre « Graphique », soit dans la fenêtre « Algèbre »

- puis, utiliser les flèches du clavier pour le déplacer.

12) Relation entre deux objets

- sélectionner l'outil suivant et cliquer sur l'icône .

- puis désigner cliquer successivement sur les deux objets. Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous indiquer s'il existe une relation entre eux.

