

**Pour cette activité, vous aurez besoin d'utiliser les commandes suivantes :**

Point,Grid : permet de placer précisément un point à partir de ses coordonnées.

View, Grid : Lorsqu'au moins un point a été placé, cette commande fait apparaître les axes de coordonnées ( plusieurs réglages possibles)

Anim, @ : permet de faire varier la valeur du paramètre @

Anim,Tracing : affiche la « trace » d'un point mobile sur la figure.

Transf, mirror : permet de construire le symétrique d'un point par rapport à une droite.

**Activité ( d'après l' approche p. 108)**

1 ) Construisez les points A (1 ;0) B (0 ;1) C (0 ; 10@ ) et D (10@,0.0)

2) Tracez le segment [CA], la droite (BC), et la droite parallèle à (AC) passant par D ; le programme devrait nommer automatiquement cette dernière droite (DE).

3) Construisez le point F intersection des droites (BC) et (ED), tracez les droites (FG) et (DH) perpendiculaires respectivement aux droites (BC) et (DA). Nommer I leur intersection, et construire le symétrique de I par rapport à la droite (BC).

4) Il ne vous reste plus qu'à faire varier le paramètre @ ... Vous pouvez également demander à voir la trace des points I et J par le menu « Anim », « tracing.. »

-----

*Pour télécharger vous-même winggeom, winplot, winlab... : <http://math.exeter.edu/rparris>*

✂-----

**Pour cette activité, vous aurez besoin d'utiliser les commandes suivantes :**

Point,Grid : permet de placer précisément un point à partir de ses coordonnées.

View, Grid : Lorsqu'au moins un point a été placé, cette commande fait apparaître les axes de coordonnées ( plusieurs réglages possibles)

Anim, @ : permet de faire varier la valeur du paramètre @

Anim,Tracing : affiche la « trace » d'un point mobile sur la figure.

Transf, mirror : permet de construire le symétrique d'un point par rapport à une droite.

**Activité ( d'après l' approche p. 108)**

1 ) Construisez les points A (1 ;0) B (0 ;1) C (0 ; 10@ ) et D (10@,0.0)

2) Tracez le segment [CA], la droite (BC), et la droite parallèle à (AC) passant par D ; le programme devrait nommer automatiquement cette dernière droite (DE).

3) Construisez le point F intersection des droites (BC) et (ED), tracez les droites (FG) et (DH) perpendiculaires respectivement aux droites (BC) et (DA). Nommer I leur intersection, et construire le symétrique de I par rapport à la droite (BC).

4) Il ne vous reste plus qu'à faire varier le paramètre @ ... Vous pouvez également demander à voir la trace des points I et J par le menu « Anim », « tracing.. »

-----

*Pour télécharger vous-même winggeom, winplot, winlab... : <http://math.exeter.edu/rparris>*