

Palette d'outils

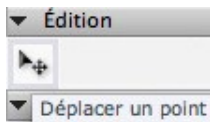
Outils de gestion de la figure



Les trois classiques outils : **Nouveau – Ouvrir – Enregistrer.**

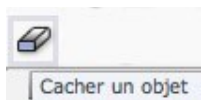
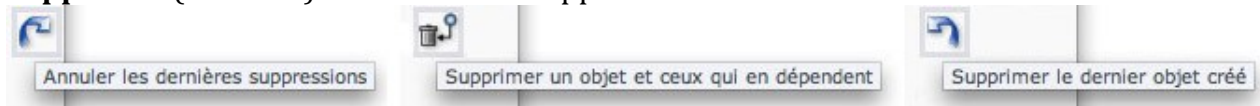


Palette importante pour gérer le quotidien sur la page.
En particulier ne pas confondre la poubelle et la gomme.

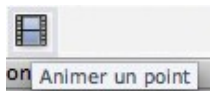


Il faut toujours revenir au pointeur pour **déplacer** un point.

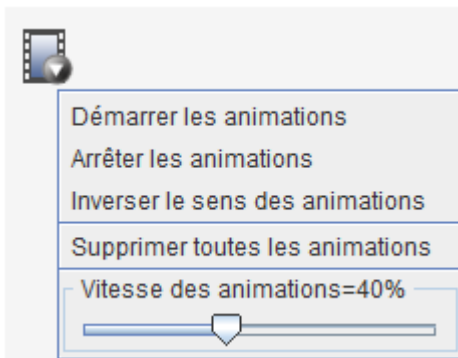
Supprimer (corbeille) et **rectifier** les suppressions :



L'outil ordinaire pour **cache**r un objet.



Animer un point sur un objet. Utilisation : il faut un ou deux clics
Clic 1 : le point à animer. *Clic 2* : l'objet (segment ou cercle)



Une fois l'animation créée : une icône animation apparaît à gauche de l'écran ; un clic gauche fait un menu qui permet de gérer l'animation

Faire bouger la figure de manière aléatoire
(Le Monkey)



L'inspecteur d'objets



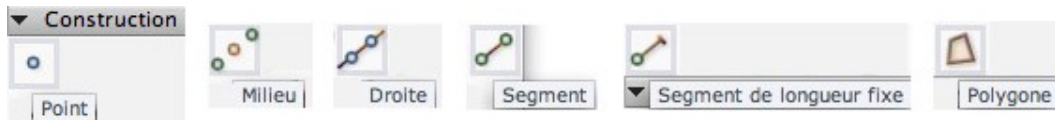
onglet aspect : pour renommer un objet, changer sa couleur et son aspect, activer sa trace ...



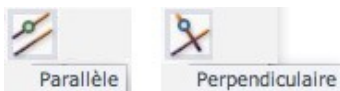
onglet numérique : pour donner une mesure de longueur à un objet ...

Outils de construction

1. à partir de points En général **avec deux points** (plusieurs pour le polygone)



2. Avec une **droite et point**.



Montrer d'abord la droite puis le point.

3. Construction de **cercles** : trois outils pour trois types de cercles



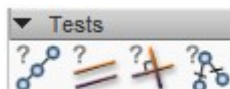
Outil 1 : deux points (centre et point).

Outil 2 : un centre et un clic.

Outil 3 : deux points (rayon) et centre.

Le troisième outil est **compas**, on construit un cercle par report d'une longueur.

Outils Tests



1. tester si des points sont alignés :
2. tester si des droites sont parallèles :
3. tester si des droites sont perpendiculaires :
4. tester si un point est à égale distance de deux autres points (test équidistance) :