
















1^{ère} partie : Présentation des outils

		Travail à faire
	pointeur – revenir au mode standard	
	Mode traits : permet de tracer au doigt des formes simples (droites, polygones...)	1) Dessiner 2 droites qui se coupent 2) Dessiner un triangle quelconque
	Cacher/montrez : des objets deviennent invisibles	3) Cacher un côté du triangle, revenez au mode standard
	Poubelle : pour effacer un objet ou toute la construction	4) Effacer des points, des droites des constructions précédentes. Effacer tout l'écran d'un coup.
	Macro-construction : permet de construire plus rapidement des constructions plus complexes ou qui se répètent	5) Construire un triangle, puis avec la macro « cercle inscrit », construire le cercle inscrit dans ce triangle 6) Construire un triangle rectangle avec la macro correspondante. Bouger, déplacer, modifier votre triangle
	Algèbre : permet de tracer une fonction, construire un curseur, calculer une expression mathématique,...	7) Tracer la droite d'équation $y=2x+3$ sur $[-10,10]$
	Propriétés : pour modifier les propriétés d'un objet	8) Changer la couleur, l'épaisseur et mettre en pointillé la droite ci-dessus
	Historique : on retrouve les figures précédentes	9) Retourner voir la construction 5)
	Exportation : mode pour exporter dans une page HTML ou sauvegarder	10) Choisir le mode code source : 
	Cloud : enregistrer ou ouvrir un fichier sur le Cloud	
	Nommage automatique : permet de choisir les lettres des noms des points	11) Construire le triangle PQR
	Axe : affiche/cache les axes	12) Ouvrir la droite tracée au 7), faire afficher les axes et donner les coordonnées du point d'intersection avec l'axe des ordonnées (... , ...)

2^{ème} partie : Construction géométrique



13) Construire un segment AB et le point I son milieu

Etapes : *Nommage - placer 2 points - cliquer sur le point A - choisir  - maintenant appuyé et amener sur le point B. Choisir la lettre I - cliquer sur le segment, puis *

14) Construire un triangle quelconque ABC, construire les 3 médianes, déterminer le centre du cercle circonscrit et construire ce cercle

Etapes : *Construire les milieux des segments - Construire les médiatrices. Placer le point d'intersection. Construire le cercle (en cliquant sur ce point)*

Remarque : déplacer votre triangle pour voir si cercle est toujours circonscrit !

3^{ème} partie : Etude de fonctions

15) Soit f la fonction définie par $f(x)=0,5x^2-10$. Résoudre graphiquement $f(x) = 0$

Méthode : *Dans Algèbre, saisir $0,5x^2-10$. Cliquer sur l'icône graphique. Faire apparaître les axes. Placer les points d'intersection avec (O_x)*

Les solutions sont : *$x = -4$ et $x = 4$*