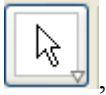


## Fiche logiciel de Mathématiques




### Partie n°2 : « Géogébra » : Voici quelques explications de certains icônes de ce logiciel...

➤ Tout d'abord, si vous n'avez pas besoins des axes, vous devez aller dans « affichage » et cliquez sur « axes»




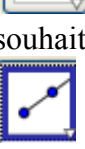


➤ Lorsque vous voulez **déplacer** un point sur une figure déjà construite, cliquez sur la première icône puis si vous cliquez sur un point de la figure vous pourrez le déplacer.





➤ Dans la deuxième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à **construire des points**.
-  qui sert à construire le **point d'intersection** entre deux « objets ».
-  qui sert à construire le **milieu** d'un segment ou le **centre** d'un cercle.


➤ Dans la troisième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à construire une **droite** à partir de deux points déjà construits.
-  qui sert à construire un **segment** à partir de deux points déjà construits.
-  qui sert à construire un **segment** à partir d'un point déjà construit et de la longueur que l'on souhaite donner au segment.
-  qui sert à construire une **demi-droite** à partir de deux points déjà construits.



➤ Dans la quatrième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à construire une **perpendiculaire** à une droite passant par un point.
-  qui sert à construire une **parallèle** à une droite passant par un point.
-  qui sert à construire la **médiatrice** d'un segment.
-  qui sert à construire la **bissectrice** d'un angle.





➤ Dans la cinquième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à construire les **polygones**.



➤ Dans la sixième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à construire un **cercle** à partir de deux points : le centre et un autre point qui se trouvera sur le cercle.
-  qui sert à construire un **cercle** à partir d'un point, le centre, et de la valeur du rayon.

➤ Dans la huitième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à construire un **angle** dont on précise la mesure (attention au sens)
-  qui sert à mesurer un **angle**
-  qui sert à déterminer et afficher la **longueur d'un segment** déjà construit.
-  qui sert à déterminer et afficher **l'aire d'un polygone** déjà construit.

➤ Dans la neuvième icône en partant de la gauche, vous trouverez :

-  qui sert à faire une **symétrie axiale**
-  qui sert à faire une **symétrie centrale**.

➤ Si vous voulez faire en sorte qu'un **objet ne soit plus visible** il faut cliquer droite sur l'objet et sélectionner « afficher l'objet »

➤ Si vous voulez faire en sorte que **l'étiquette d'un objet ne soit plus visible** il faut cliquer droite sur l'objet et sélectionner « afficher l'étiquette »

➤ Si vous voulez faire apparaître une fenêtre « **tableur** » pour effectuer des calculs, il faut cliquer sur « affichage » puis sur « tableur ».