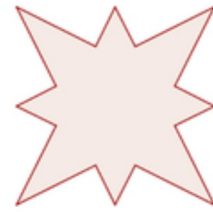


# Ma première activité GeoGebra

L'objectif de cette activité est de construire la figure suivante.  
(issu du site de l'IREM de Paris Nord)



## Ouvrir l'application

- Cliquez sur le lien suivant : <https://www.geogebra.org/classic>
- Cliquer sur **Géométrie**.
- Si nécessaire, fermer le clavier en cliquant sur la croix.
- Cliquer sur l'icône avec le cercle et le triangle en haut à droite pour ouvrir un menu.
- Cliquer sur l'icône **Axe** et sur l'icône **Grille** afin de les cacher.

## Étape numéro 1

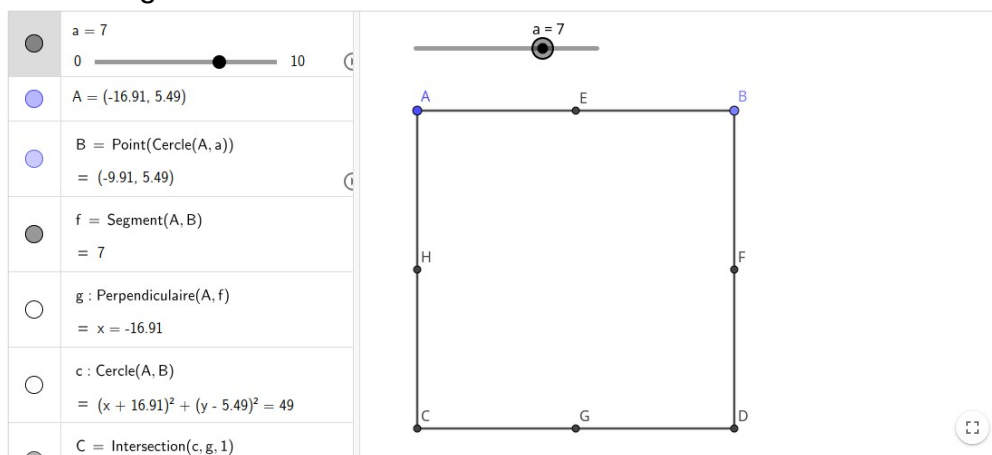
Tâches à exécuter lors de cette première étape :

- Créer un curseur **a** allant de 0 à 10 par pas de 0,5.
- Créer un carré de côté **a**.
- Placer des points sur les milieux des quatre côtés.

Outils utiles pour cette partie :

- segment de longueur donnée **a**
- cercle (centre-point)
- perpendiculaire
- parallèle
- milieu

Vous devez obtenir la figure ci-dessous.



Le curseur vous permettra d'agrandir/de réduire la figure comme vous le souhaitez.

Il permet également, en modifiant la taille de la figure, de vérifier qu'elle est correctement construite c'est à dire que les objets sont bien définis à partir de leurs propriétés.  
Testez les effets du curseur sur cet énoncé.

## Étape numéro 2

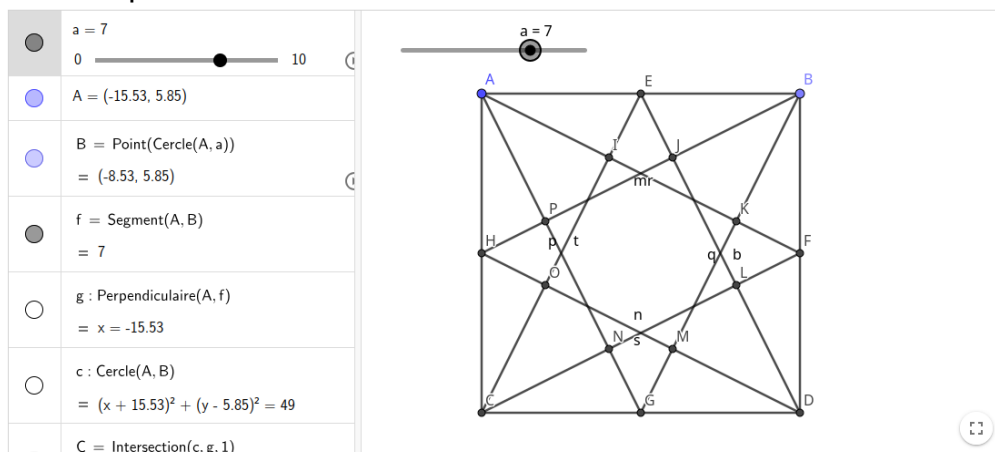
Tâches à exécuter lors de cette deuxième étape :

- Tracer tous les segments utiles à la construction en utilisant les points existant.
- Placer les points d'intersection utiles.

Outils utiles pour cette partie :

- Segment
- Point d'intersection

La figure à obtenir est présentée ci-dessous.



## Étape numéro 3

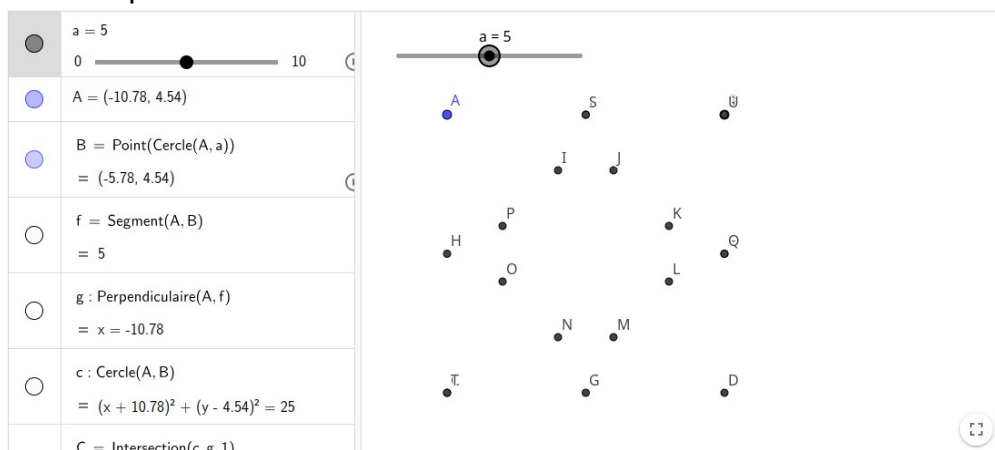
Tâche à exécuter lors de cette troisième étape :

- cacher tous les segments de la figure.

Outils utiles pour cette partie :

- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le segment à cacher et décocher "Afficher l'objet" en cliquant sur la case avec le bouton gauche.
- Il est également possible de cacher/montrer un objet en cliquant sur bouton correspondant dans la fenêtre de gauche (celle qui contient la liste de tous les objets). Cette fenêtre s'appelle "**fenêtre d'algèbre**".

La figure à obtenir est présentée ci-dessous.



## Étape numéro 4

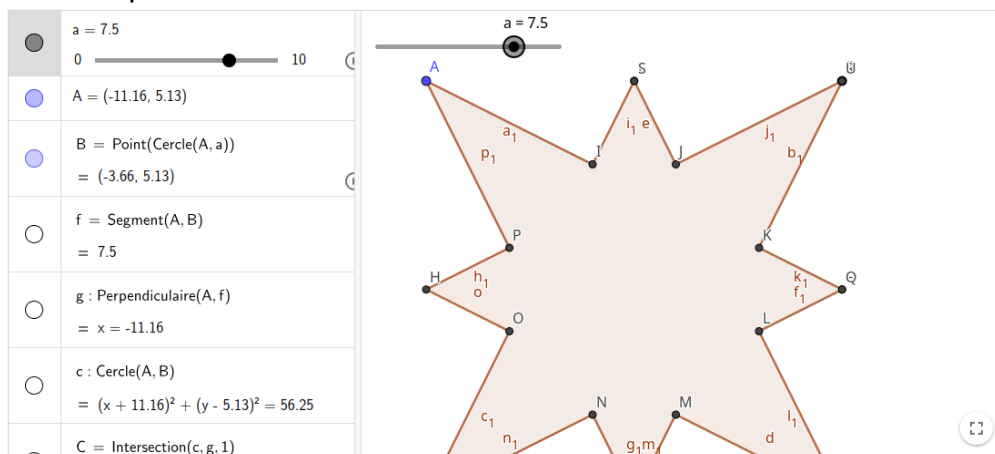
Tâches à exécuter lors de cette quatrième étape :

- Tracer le polygone étoilé pour obtenir la figure ci-dessous.

Outil utile pour cette partie :

- Polygone

La figure à obtenir est présentée ci-dessous.



## Étape numéro 5

Tâches à exécuter lors de cette quatrième étape :

- cacher tous les points de la figure
- cacher toutes les étiquettes de la figure.

Outil utile pour cette partie :

- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur chaque point et décocher "Afficher l'objet" en cliquant sur la case avec le bouton gauche.
- Il est également possible de cacher/montrer un objet en cliquant sur bouton correspondant dans la fenêtre de gauche (celle qui contient la liste de tous les objets). Cette fenêtre s'appelle "**fenêtre d'algèbre**".
- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur chaque segment et décocher "Afficher l'étiquette" en cliquant sur la case avec le bouton gauche.

La figure à obtenir est présentée ci-dessous.

