

GEOPLAN : Pour utiliser en classe en Lycée

Le travail proposé ici permet, par le biais des commandes, de manipuler devant les élèves la figure construite préalablement, en montrant ou en cachant certains éléments par un simple appui sur des touches du clavier.

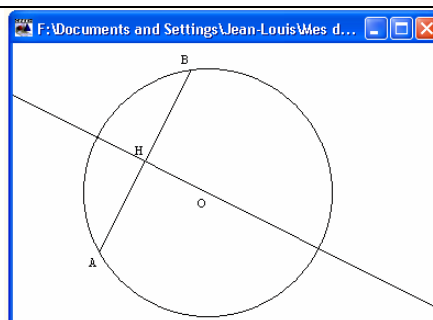
Cette méthode permet de ne pas introduire lors de l'utilisation en classe d'élément « distracteur » et de rester concentré sur le problème mathématique étudié.

Exercice 1.

Notions à acquérir :

Création et utilisation de commandes

- Commande de trace ;
- Commande de dessin en bloc ;
- Commande de dessin par étapes ;
- Commande de pilotage.



Travail à réaliser :

- a. Ouvrir le fichier de l'exercice 10 (exercice10.g2w) de la rubrique : Les indispensables.
- b. Créer une commande permettant de passer en mode trace et de laisser la trace du point H par appui sur la touche T.
- c. Créer une commande permettant de montrer ou de cacher par appui sur la touche L le lieu du point H.
- d. Créer une commande permettant de faire apparaître successivement tous les éléments de la figure par appui sur la touche D.
- e. Créer une commande permettant de piloter au clavier le point B (à l'aide des flèches) en appuyant sur la touche B.

Outils à utiliser :

• Pour créer une commande de trace :

Créer → Commande → Trace (on donne la liste des objets devant laisser leur trace et la touche choisie pour activer la commande ; on valide par OK. L'appui ensuite sur la touche T (ici) permet de passer en mode **Trace** et au point H de laisser sa trace ; on sort du mode **Trace** par appui sur la touche **Echap**).

• Pour créer une commande de dessin en bloc (permet de montrer ou de cacher des objets par appui sur une touche) :

Créer → Commande → Dessin en bloc (on donne la liste des objets qui doivent passer de l'état dessiné à l'état non dessiné et la touche choisie pour activer la commande ; on valide par OK. L'appui ensuite sur la touche L (ici) permet de montrer le lieu du point H, l'appui suivant de le cacher ...).

• Pour créer une commande de dessin par étapes (permet de faire apparaître successivement les différents éléments d'une figure dans un ordre préalablement choisi par appuis successifs sur une touche ; la figure étant utilisable à n'importe quelle étape) :

Créer → Commande → Dessin par étapes (on donne la liste des objets dans l'ordre où l'on désire les faire apparaître et la touche choisie pour activer la commande ; on valide par OK. A chaque appui sur la touche D (ici) on fait apparaître un objet de la liste dans l'ordre préalablement choisi ; lorsque tous les objets sont dessinés un nouvel appui les fait tous disparaître).

• Pour créer une commande de sélection pour pilotage au clavier :

Créer → Commande → Sélection pour pilotage au clavier (on donne le nom de l'objet libre qui doit être piloté au clavier et la touche choisie pour activer la commande ; on valide par OK. L'appui sur la touche B (ici) permet de déplacer le point B à l'aide des flèches du clavier).