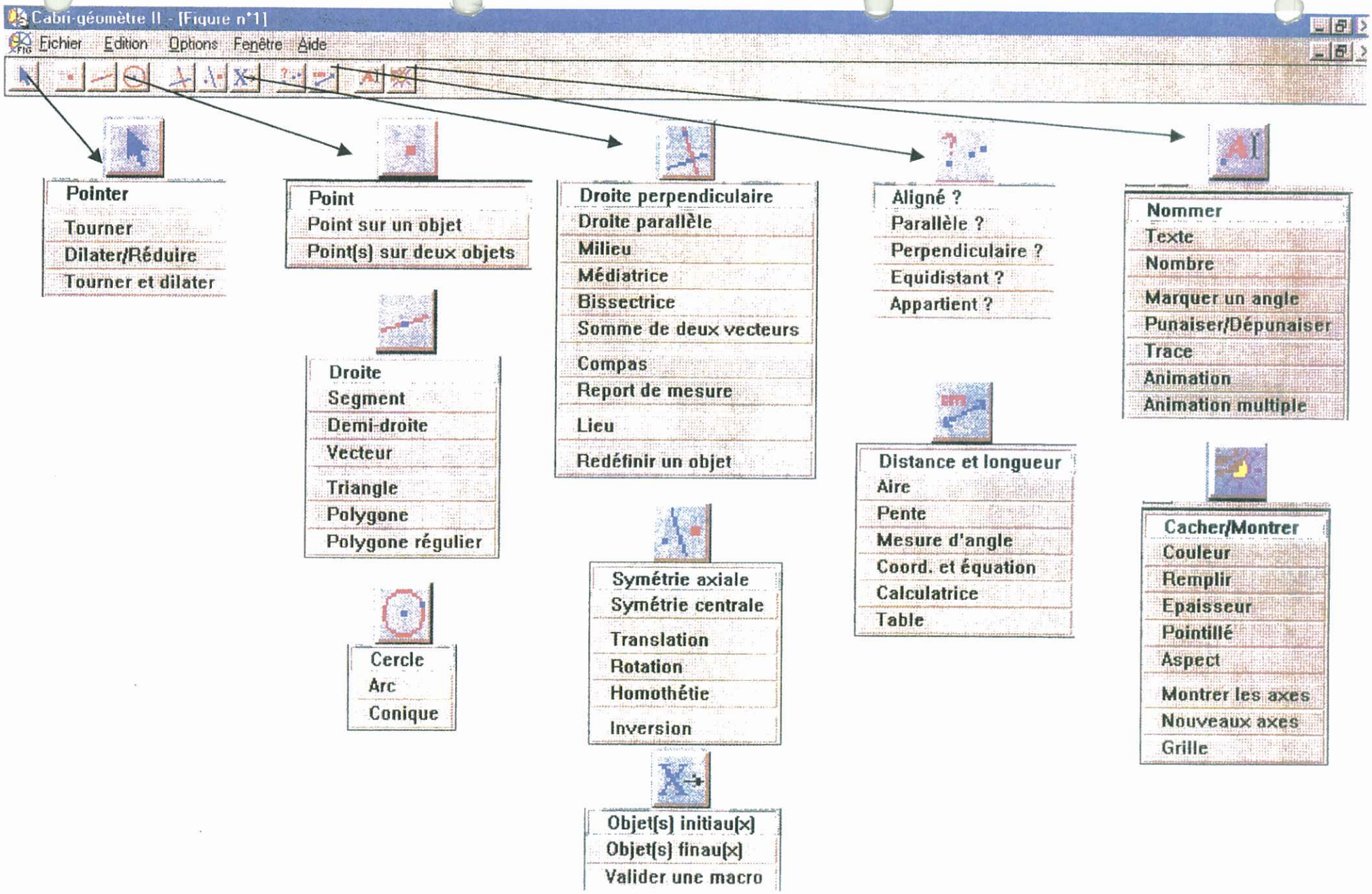
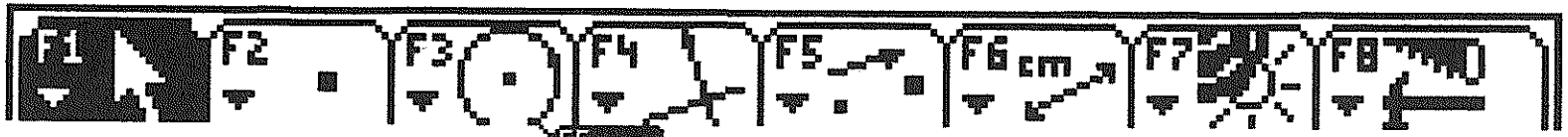

Cabri-géomètre II - [Figure n°1]
Fichier Edition Options Fenêtre Aide
Pointer
Tourner
Dilater/Réduire
Tourner et dilater
Point
Point sur un objet
Point(s) sur deux objets
Droite
Segment
Demi-droite
Vecteur
Triangle
Polygone
Polygone régulier
Cercle
Arc
Conique
Droite perpendiculaire
Droite parallèle
Milieu
Médiatrice
Bissectrice
Somme de deux vecteurs
Compas
Report de mesure
Lieu
Redéfinir un objet
Symétrie axiale
Symétrie centrale
Translation
Rotation
Homothétie
Inversion
Objet(s) initiau(x)
Objet(s) finau(x)
Valider une macro
Aligné ?
Parallèle ?
Perpendiculaire ?
Equidistant ?
Appartient ?
Distance et longueur
Aire
Pente
Mesure d'angle
Coord. et équation
Calculatrice
Table
Nommer
Texte
Nombre
Marquer un angle
Punaiser/Dépunaiser
Trace
Animation
Animation multiple
Cacher/Montrer
Couleur
Remplir
Epaisseur
Pointillé
Aspect
Montrer les axes
Nouveaux axes
Grille



F1

1:Pointer
2:Tourner
3:Dilater
4:Tourner et dilater

F2

1:Point
2:Point sur un objet
3:Point d'intersection
4:Droite
5:Segment
6:Demi-droite
7:Vecteur

F3

1:Cercle
2:Arc
3:Triangle
4:Polygone
5:Polygone régulier

F4

1:Droite perpendiculaire
2:Droite parallèle
3:Milieu
4:Médiatrice
5:Bissectrice
6:Macro-construction ▸
7:Somme de deux vecteurs
8:Compas
9:Report de mesure
A:Lieu
B:Redéfinir un objet

F5

1:Translation
2:Rotation
3:Homothétie
4:Symétrie axiale
5:Symétrie centrale
6:Inversion

F6

1:Distance & longueur
2:Aire
3:Mesure d'angle
4:Pente
5:Coord. & equation
6:Calculatrice
7:Recueillir des données ▸
8:Tester une propriété ▸

F7

1:Cacher/Montrer
2:Trace
3:Animation
4:Nommer
5:Texte
6:Nombre
7:Marquer un angle
8:Epaissir
9:Pointillé
A:Unites

1:Exécution d'une macro
2:Objets initiaux
3:Objets finaux
4:Valider une macro

F8

1:Ouvrir...
2:Sauv copie sous... ◆S
3:Nouveau... ◆N
4:[illegible] ◆X
5:[illegible]
6:[illegible] ◆:
7:Effacer ←
8:Effacer tout
9:Format... ◆F
A:Visionner la page
B:Visionner les données
C↓Eff Vision Données

D:Annuler ◆Z
E:A propos de...

1:Stocker Données ◆O
2:Définir les entrées

1:Aligné
2:Parallèle
3:Perpendiculaire
4:Appartient
5:Equidistant

T³ ©Texas Instruments

Détail des commandes TI-92

F1	**Pointer**	Sélectionne et déplace les objets (translation).
F2	**Point**	Construit un point, éventuellement sur un objet ou à l'intersection de deux objets.
	Point sur un objet	Construit un point sur un objet.
	Point(s) sur deux objets	Construit le ou les points d'intersection de deux objets.
	Droite	Construit la droite déterminée par un point et une direction (choisie par un second clic) ou un deuxième point.
	Segment	Construit le segment déterminé par deux points.
	Demi-droite	Construit la demi-droite déterminée par un point et, une direction ou un deuxième point.
	Vecteur	Construit le vecteur déterminé par deux points.

F3	**Cercle**	Construit un cercle. Le centre est un point sélectionné (ou créé) en premier et le rayon est ensuite déterminé par un second clic.
	Arc	Construit l'arc de cercle déterminé par trois points. Le premier est une extrémité, le deuxième un point de l'arc et le troisième l'autre extrémité.
	Triangle	Construit le triangle déterminé par trois points.
	Polygone	Construit le polygone déterminé par n points.
	Polygone régulier	Construit le polygone régulier déterminé par un point qui en sera le centre, un deuxième point pour le rayon et un troisième point pour fixer le nombre de sommets (et de tours pour les polygones croisés). Pour un polygone convexe, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, on choisit le nombre de côtés et on clique. Pour un polygone croisé on tourne dans l'autre sens, on choisit le nombre de côtés et de tours et on clique.

F4	**Droite perpendiculaire**	Construit la droite passant par un point et perpendiculaire à une direction donnée.
	Droite parallèle	Construit la droite passant par un point et parallèle à une direction donnée.
	Milieu	Construit le milieu de deux points ou d'un segment.
	Médiatrice	Construit la médiatrice de deux points ou d'un segment.
	Bissectrice	Construit la bissectrice d'un angle désigné par trois points ou sa marque.
	Exécution d'une macro	Nouvel outil défini par une macro-construction créée par l'utilisateur.
	Objets initiaux	Permet de définir les objets initiaux d'une macro-construction.
	Objets finaux	Permet de définir les objets finaux d'une macro-construction.
	Valider une macro	Les objets initiaux et finaux étant définis, valide la macro, la crée, l'enregistre et édite une aide.
	Somme de deux vecteurs	Construit la somme de deux vecteurs. On désigne les deux vecteurs puis l'origine.
	Compas	Construit le cercle déterminé par une longueur et un point. On choisit d'abord le rayon, en désignant un segment (ou deux points) puis on désigne le centre.
	Report de mesure	Reporte une mesure définie par un nombre, sur une demi-droite, un vecteur, un axe ou un cercle (dans le sens trigonométrique).
	Lieu	Construit un lieu de points. On désigne le point (ou l'objet) dont on veut le lieu puis un point dont il dépend (astreint à se déplacer sur un objet)
	Redéfinir un objet	Redéfinit les caractéristiques géométriques d'un point.

F5	**Translation**	Construit l'image d'un objet dans une translation. On désigne l'objet puis le vecteur.
	Rotation	Construit l'image d'un objet dans une rotation. On désigne d'abord l'objet, puis le centre et un angle défini par un nombre.
	Homothétie	Construit l'image d'un objet dans une homothétie. On désigne d'abord l'objet, puis le centre et un rapport défini par un nombre.
	Symétrie axiale	Construit l'image d'un objet dans une symétrie axiale. On désigne l'objet puis la droite.
	Symétrie centrale	Construit l'image d'un objet dans une symétrie centrale. On désigne l'objet puis le centre.
	Inversion	Construit l'image d'un point dans une inversion. On désigne le point et le cercle.

	Distance & longueur	Mesure la longueur d'un segment, la distance de 2 points, le périmètre d'un cercle, d'un polygone
	Aire	Mesure l'aire d'un disque, d'un polygone
	Pente	Affiche la pente d'une droite relativement au repère par défaut.
	Mesure d'angle	Affiche la mesure d'un angle, désigné par 3 points (un point sur un premier côté, le sommet, et un point sur le deuxième côté) ou sa marque.
	Coord. & Equation	Donne l'équation d'une droite, d'un cercle relativement au repère par défaut.
	Calculatrice	Affiche une calculatrice où des calculs scientifiques peuvent être effectués avec des nombres saisis au clavier ou des variables issues de la figure.
	Recueillir des données	Fournit un tableau dans lequel on peut placer les états successifs de valeurs numériques issues de la figure. Le tableau ne s'actualise pas avec la figure. Mais il peut être copié dans d'autres logiciels (tableurs, traitements de textes). La touche *tabulation* permet de saisir une ligne du tableau.
	Aligné ?	Affiche un texte pour confirmer ou infirmer l'alignement de 3 points.
	Parallèle ?	Affiche un texte pour confirmer ou infirmer le parallélisme de deux directions (droites, demi-droites, segments, vecteurs).
	Perpendiculaire ?	Affiche un texte pour confirmer ou infirmer la perpendicularité de deux directions (droites, demi-droites, segments, vecteurs
	Equidistant ?	Affiche un texte pour confirmer ou infirmer l'équidistance d'un point à deux autres points. Le premier point est celui dont on teste l'équidistance aux deux autres.
	Appartient ?	Affiche un texte pour confirmer ou infirmer l'appartenance d'un point à un objet.

	Cacher/Montrer	Cache (ou montre) les objets d'une figure.
	Trace	Permet d'obtenir (ou de supprimer) la trace d'un objet pendant le déplacement. La trace n'est pas manipulable.
	Animation	Déplace automatiquement les objets.
	Nommer	Nomme à l'aide d'une étiquette, qui peut être un texte, des points, des droites ou des cercles. Sur Macintosh seulement, la taille, la police et le style sont modifiables.
	Texte	Permet d'éditer un texte. On peut y inclure des variables issues de la figure. Sur Macintosh seulement, la taille, la police et le style sont modifiables.
	Nombre	Permet d'éditer un nombre.
	Marquer un angle	Marque un angle. Le type de marque peut être modifié.

	Visionner la page	Visualisation de la page du dessin (1 m^2). Permet le repositionnement dans la page. Et de rafraîchir l'affichage (supprime les traces)
	[◆]z Annuler	Annule la dernière action réalisée.
	[←] Effacer	Efface les éléments sélectionnés
	[◆]z Format	CARACTERISTIQUES DE L'AFFICHAGE Système d'axes..... NAFF→ Grille..... NAFF→ #Objets d'un lieu..... 20→ Points des lieux reliés AFF→ Enveloppe de droites.... AFF→ Précision de l'affichage FIXE 2→ Longueurs et aires..... PIXELS→ Mesure d'angle..... DEGRE→ Equations de droite..... y=ax+b→ Equations de cercle..... (x-a)²+(y-b Enter=SAUV ESC=ANNUL UTILISER ← ET → POUR OUVRIR LES CHOIX