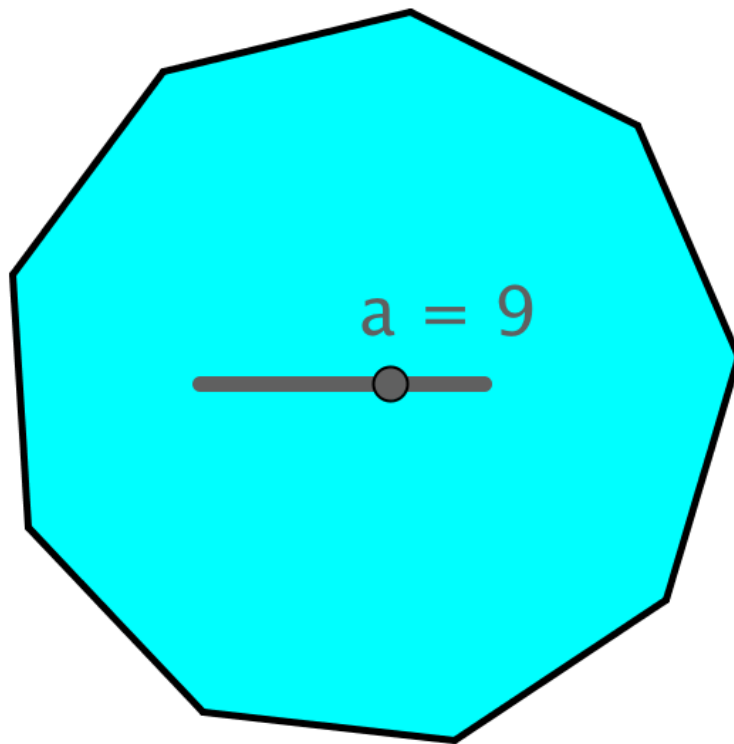


UTILISER UN CURSEUR

NIVEAU 5



LES OUTILS UTILISÉS



PREMIÈRE PARTIE

CRÉATION D'UN CURSEUR & PREMIERS EXEMPLES D'UTILISATION

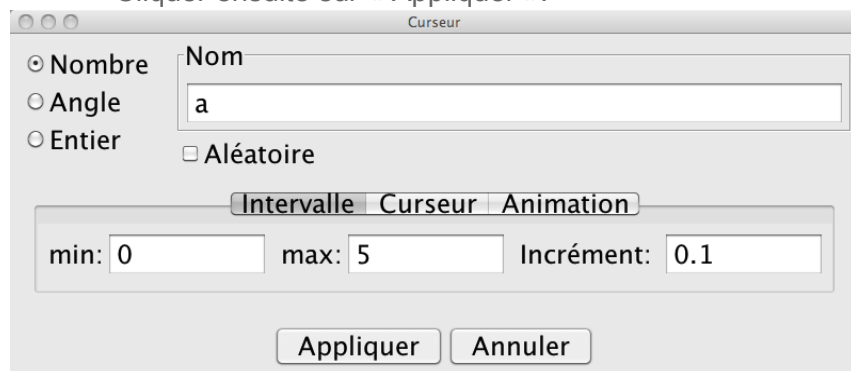
Un curseur est un outil permettant de passer d'une valeur à une autre en glissant un point sur un segment avec la souris



1

Pour créer un curseur nommé « a », variant de 0 à 10 et augmentant de 0,1 en 0,1 :

- choisir l'outil « curseur »,
- entrer a dans la cellule nom
- entrer 0 dans « min : »
- entrer 10 dans « max : »
- entrer 0.1 dans « Incrément : » (attention, aps de virgule entre 0 et 1 mais un point).
- Cliquer ensuite sur « Appliquer ».



The screenshot shows a dialog box titled "Curseur". It has three radio buttons: "Nombre" (selected), "Angle", and "Entier". There is a checkbox for "Aléatoire". Below these are three tabs: "Intervalle", "Curseur", and "Animation". The "Curseur" tab is active, showing input fields for "min: 0", "max: 5", and "Incrément: 0.1". At the bottom are "Appliquer" and "Annuler" buttons.

2



On va créer un segment dont on pourra changer la longueur avec le curseur. Pour ceci, choisir l'outil « segment de longueur donnée », cliquer une fois sur la page pour choisir une extrémité du segment, puis indiquer le nom du curseur en guise de longueur choisie (dans cet exemple, le nom est « a »).

3



Varié la position du curseur et observer l'effet sur la figure tracée.

4



On va maintenant créer un cercle dont on pourra changer le rayon avec le curseur. Pour ceci, choisir l'outil « cercle (centre-rayon) », cliquer une fois sur la page pour choisir le centre du cercle, puis indiquer le nom du curseur en guise de rayon choisi (dans cet exemple, le nom est « a »).

Varié la position du curseur et observer l'effet sur la figure tracée.

5



Varié la position du curseur et observer l'effet sur la figure tracée.

DEUXIÈME PARTIE

UTILISATION D'UN CURSEUR POUR CRÉER UN POLYGONE RÉGULIER AU NOMBRE DE SOMMETS VARIABLE

1



Créer un curseur nommé « n » variant de 3 à 20 en augmentant (on dit aussi incrémentant) de 1 en 1.

2



On va créer un polygone régulier dont on pourra changer le nombre de côtés avec ce curseur.

Utiliser l'outil polygone régulier en cliquant deux fois sur la page pour placer deux points. Dans le registre qui s'ouvre en demandant le nombre de points, remplacer « 4 » par le nom du curseur (« a » dans cet exemple).

3



Varié la position du curseur et observer l'effet sur la figure tracée.

TROISIÈME PARTIE

UTILISATION D'UN CURSEUR POUR CRÉER UN ANGLE DE MESURE MODIFIABLE

1



Créer un curseur nommé « angle » variant de 0° à 360° en augmentant (on dit aussi incrémentant) de 1° en 1° . Ne pas oublier de préciser qu'il s'agit de degré en utilisant le signe « $^\circ$ ».

2



Avec l'outil « Cercle (centre-point) », tracer un cercle de centre O. Passant par un point M.

3



Avec l'outil « Angle de mesure donnée », cliquer sur M puis sur O puis indiquer le nom du curseur (ici « angle »).

4



Avec l'outil « Arc circulaire (centre- 2 points) », cliquer sur O puis sur M puis sur le point obtenu dans l'étape précédente (étape 3).

5



Varié la position du curseur et observer l'effet sur la figure tracée.

QUATRIÈME PARTIE

À VOUS DE JOUER !
IMAGINER ET CRÉER UNE FIGURE
UTILISANT UN CURSEUR