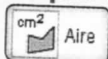


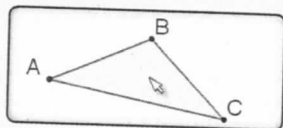
- 17** Afficher une aire
- 18** Construire le symétrique d'un objet par symétrie axiale
- 19** Renommer un objet
- 20** Activer la trace d'un objet
- 21** Afficher / cacher un objet
- 22** Construire le symétrique d'un objet par symétrie centrale
- 23** Afficher la grille et les axes
- 24** Afficher les coordonnées d'un point
- 25** Utiliser le tableur de GeoGebra

17 Afficher une aire

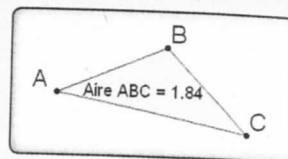
- 1 Cliquer sur le bouton « Aire ».



- 2 Cliquer sur le polygone dont on veut connaître l'aire.

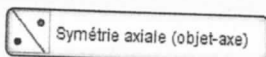


L'aire du polygone s'affiche.
On a affiché ici l'aire du triangle ABC.
Son aire est égale à 1,84 unités.



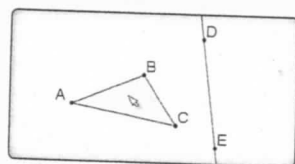
18 Construire le symétrique d'un objet par symétrie axiale

- 1 Cliquer sur le bouton « Symétrie axiale ».

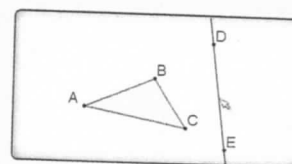


- 2 Cliquer sur l'objet dont on veut afficher le symétrique.

On cherche ici à afficher le symétrique du triangle ABC par rapport à la droite (DE).

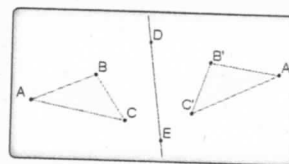


- 3 Cliquer sur l'axe de symétrie.



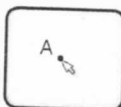
On obtient ainsi le symétrique de l'objet.

On a construit ici le symétrique A'B'C' du triangle ABC par rapport à la droite (DE).

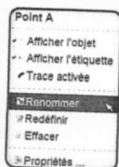


19 Renommer un objet

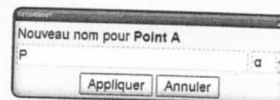
- 1 Faire un clic droit sur l'objet que l'on veut renommer.



- 2 Cliquer sur « Renommer » dans le menu qui s'ouvre.

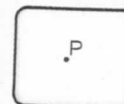


- 3 Saisir le nouveau nom dans la fenêtre qui s'ouvre.



Valider en cliquant sur « Appliquer ».

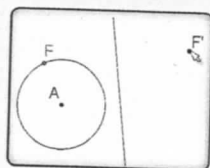
On a ainsi renommé l'objet.
On a renommé ici le point A.
Son nouveau nom est P.



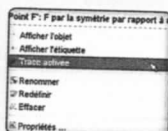
20 Activer la trace d'un objet

- 1 Faire un clic droit sur l'objet dont on veut activer la trace.

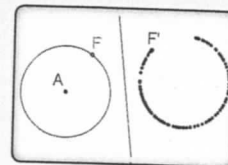
Ici, on clique sur le point F' , symétrique du point F par rapport à la droite tracée.



- 2 Cliquer sur « Trace activée » dans le menu qui s'ouvre.

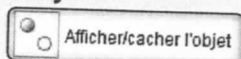


L'objet laisse une trace lorsque l'on déplace d'autres éléments de la figure. En déplaçant le point F , le point F' bouge et laisse ainsi une trace qui semble représenter un cercle.

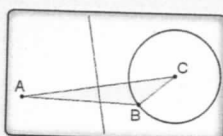


21 Afficher/cacher un objet

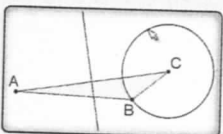
- 1 Cliquer sur le bouton « Afficher/cacher l'objet ».



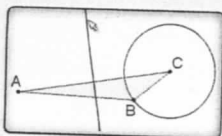
Tous les objets cachés sont surlignés. Les objets visibles ne le sont pas.



Pour rendre un objet visible, il suffit de cliquer dessus afin qu'il ne soit plus surligné.



Pour cacher un objet, il suffit de cliquer dessus afin qu'il soit surligné.

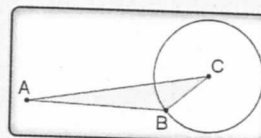


- 2 Quitter le mode « Afficher/cacher l'objet » en appuyant sur la touche « Echap » (ou « Esc ») du clavier.



On a ainsi modifié l'affichage des objets.

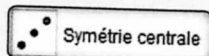
On a ici affiché le cercle et caché la droite.



Autre méthode : Il est possible de modifier l'affichage d'un objet en effectuant un clic droit sur l'objet et en cochant/décochant « Afficher l'objet ».

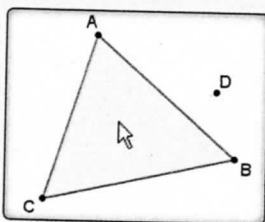
22 Construire le symétrique d'un objet par symétrie centrale

- 1 Cliquer sur le bouton « Symétrie centrale ».

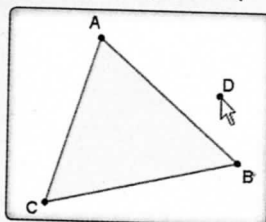


- 2 Cliquer sur l'objet dont on veut afficher le symétrique.

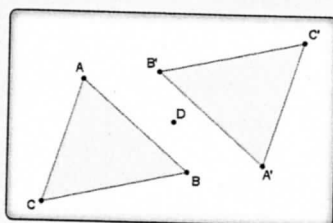
Ici, on veut afficher le symétrique du triangle ABC par rapport au point D.



- 3 Cliquer sur le centre de symétrie.
On obtient ainsi le symétrique de l'objet.

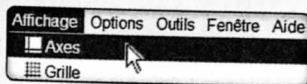


On a construit ici le symétrique $A'B'C'$ du triangle ABC par rapport au point D.

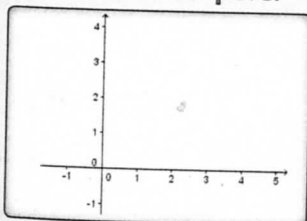


23 Afficher la grille et les axes

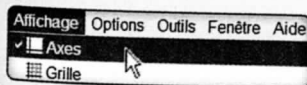
- 1 Pour afficher les axes, cliquer sur le menu « Affichage » puis « Axes ».



On obtient ainsi un repère.



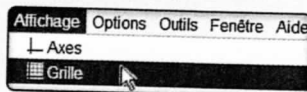
- 2 Pour supprimer les axes, il suffit de cliquer à nouveau sur le menu « Affichage » puis « Axes ».



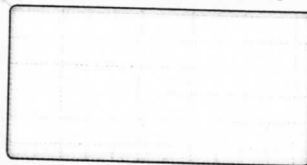
Remarque : Il est possible de modifier l'échelle des unités des axes.

Pour cela, on « attrape » et on « tire » une graduation d'un des axes pour la faire varier.

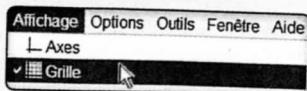
- 3 Pour afficher la grille, cliquer sur le menu « Affichage » puis « Grille ».



On obtient ainsi une feuille quadrillée.

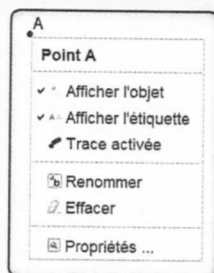


- 4 Pour supprimer la grille, il suffit de cliquer à nouveau sur le menu « Affichage » puis « Grille ».

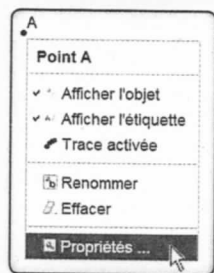


24 Afficher les coordonnées d'un point

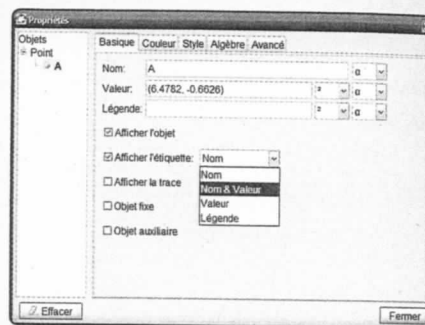
1 Faire un clic droit sur le point.



2 Cliquer sur « Propriétés... »



3 Dans la fenêtre qui s'ouvre, cocher « Afficher l'étiquette » et dans le menu déroulant, choisir « Nom & Valeur ».



On obtient ainsi l'affichage des coordonnées du point.

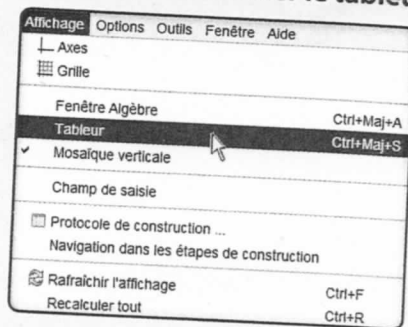
Les coordonnées de A sont ici (6,48 ; - 0,66).

$$A = (6.48, -0.66)$$

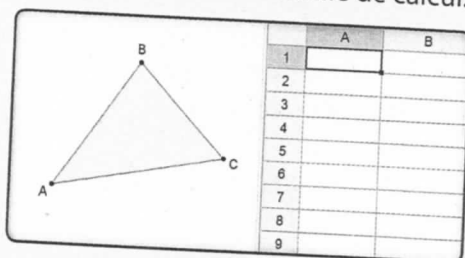
Remarque : Il est également possible d'afficher la liste des coordonnées de tous les points de la figure, en cliquant sur « Affichage » puis sur « Fenêtre Algèbre ».

25 Utiliser le tableur de GeoGebra

- 1 Cliquer sur le menu « Affichage » puis « Tableur » pour afficher le tableur.

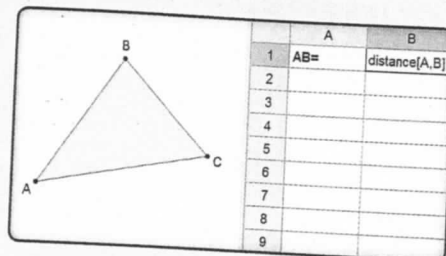


On obtient ainsi une feuille de calcul.



- 2 Saisir une formule pour afficher, par exemple, une longueur d'une figure dans le tableur.

On veut ici afficher la longueur du segment [AB]. On saisit dans la cellule B1 : $\text{distance}[A,B]$.



On obtient ainsi la longueur demandée.

La longueur AB affichée dans le tableur varie avec la longueur du segment [AB] de la feuille de géométrie.

	A	B
1	AB=	4.57