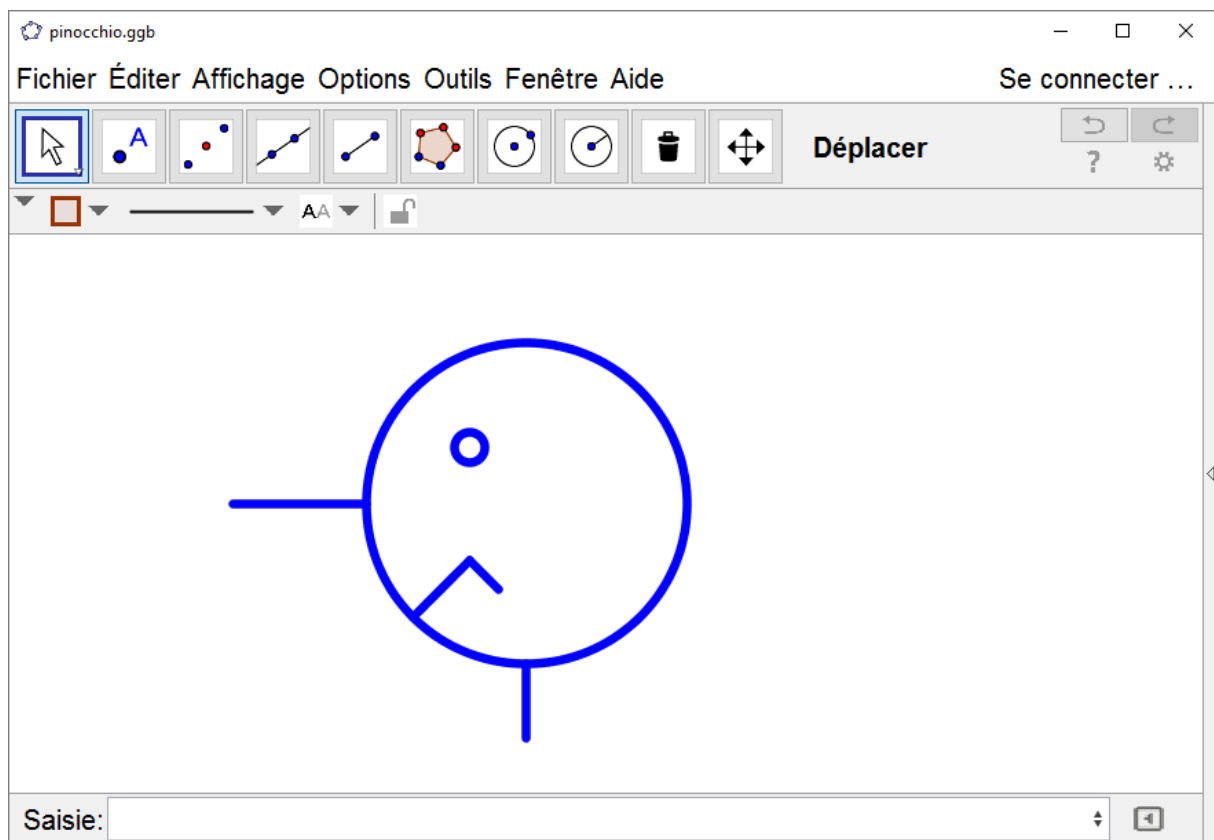



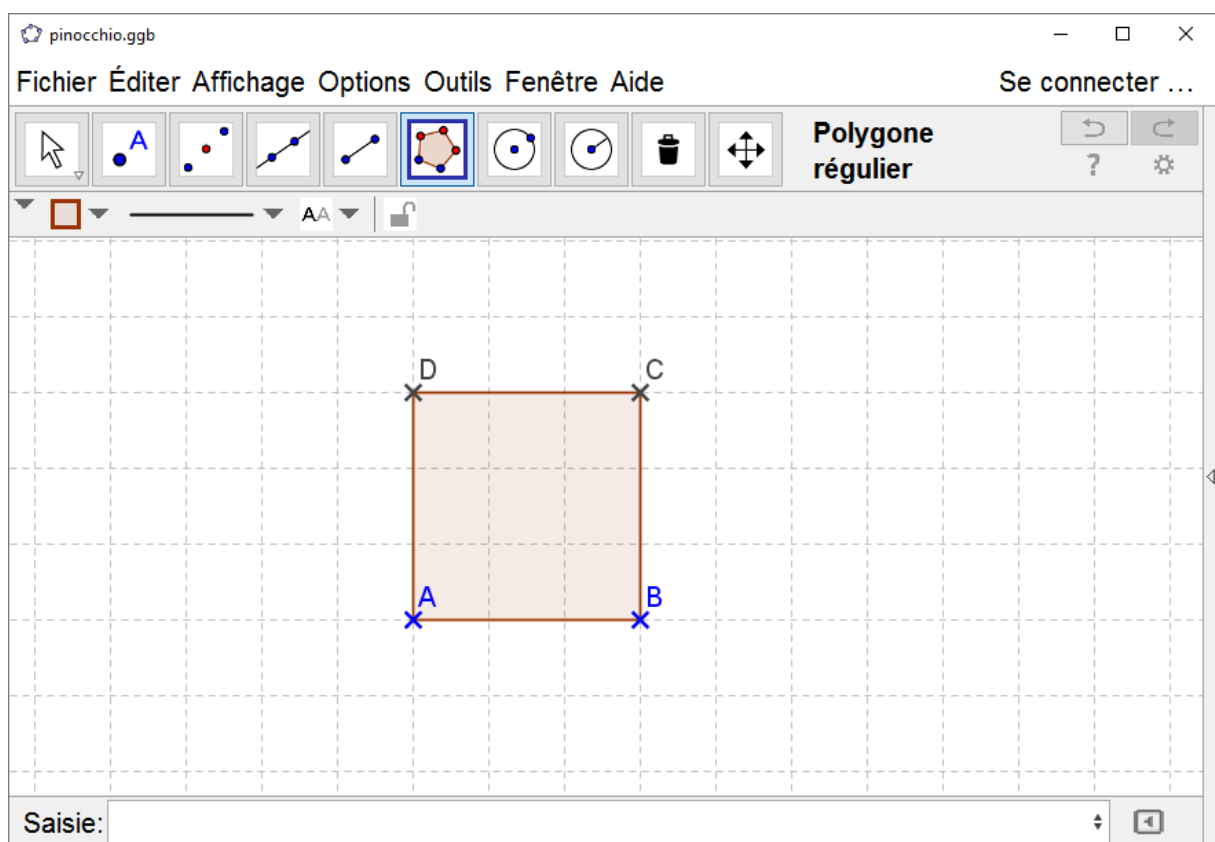
Récréation : Pinocchio




GeoGebra Tracer la figure

Programme de construction

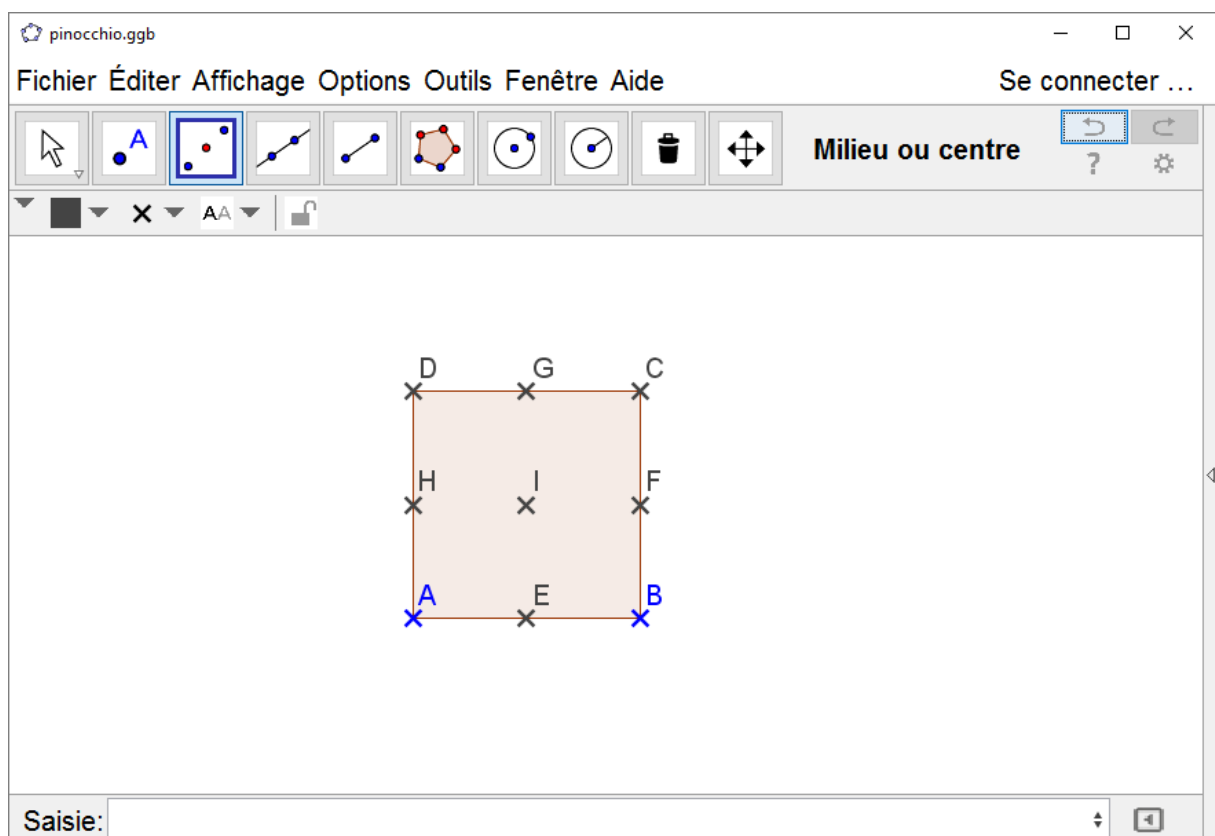
Étape 1 : Avec l'outil « Polygone régulier »  placer deux points A et B sur le plan de travail (sur 2 coins de la grille) et entrer 4 dans la fenêtre qui s'ouvre (nombre de côtés de notre polygone. Un carré ABCD est tracé. Enlever la grille.



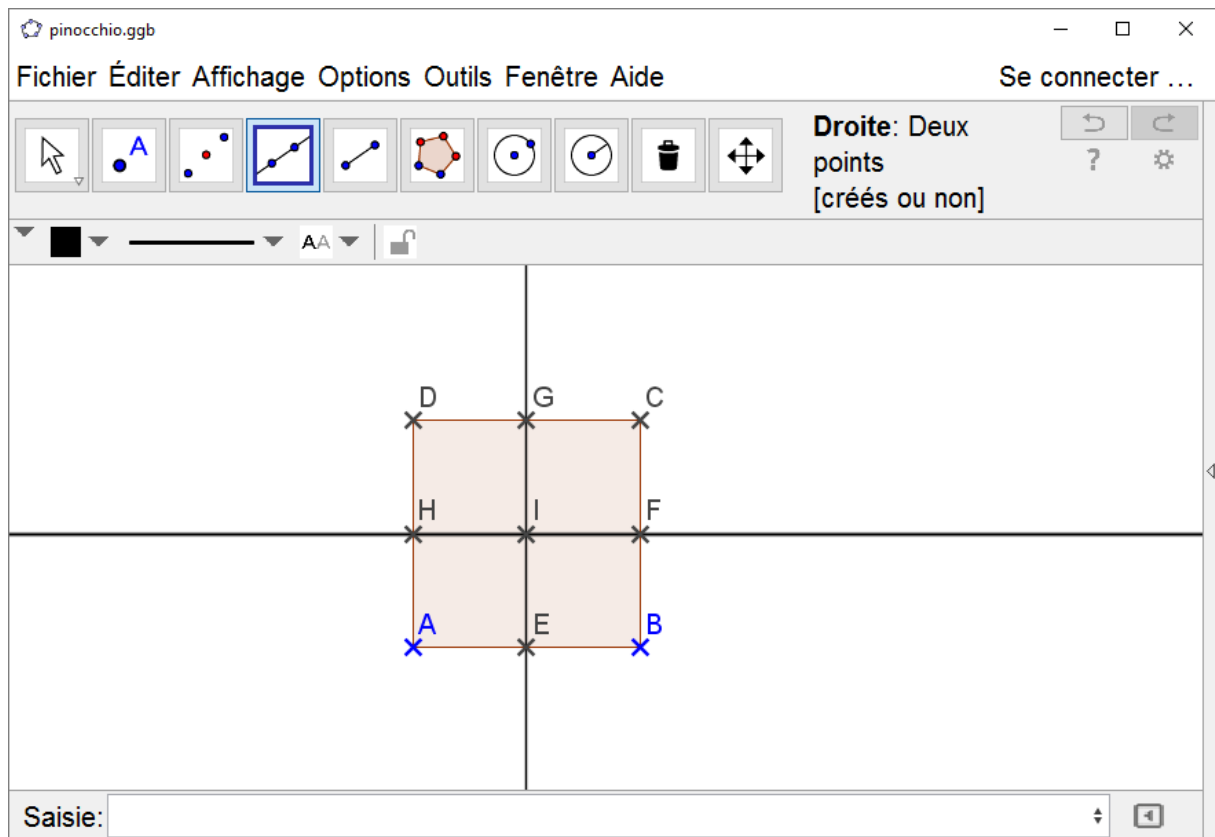
Étape 2 : Placer les points « milieu » de chacun des côtés du carré et le centre du carré.


Pour le placer les milieux des côtés, il suffit avec l'outil « Milieu »  de cliquer sur les côtés, les uns après les autres.

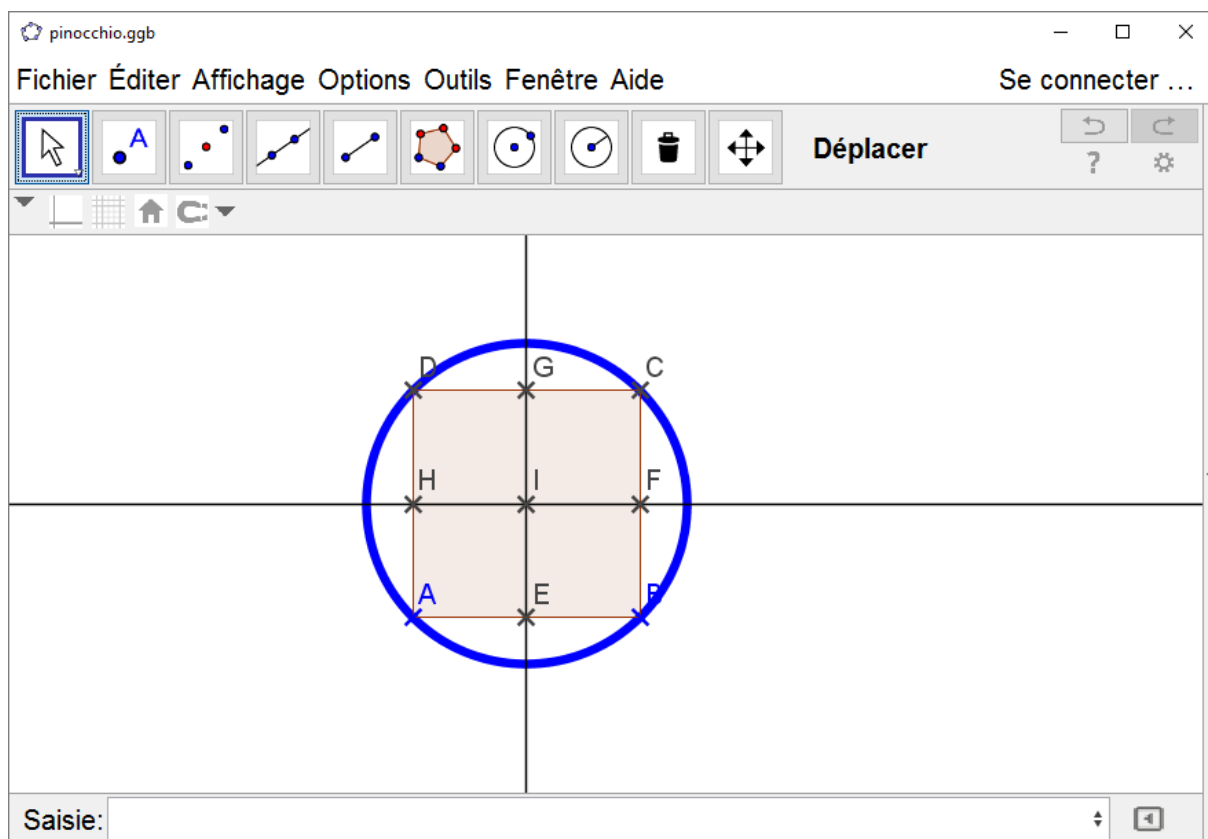
Pour le centre du carré, il suffit avec l'outil « Milieu » de cliquer sur A, puis sur C.



Étape 3 : Tracer la droite GE et HF (outil)




Étape 4 : Tracer le cercle de centre I passant par A (outil ). Ce cercle passe aussi par les autres sommets du carré. Colorer ce cercle et mettre l'épaisseur de son trait au maximum.



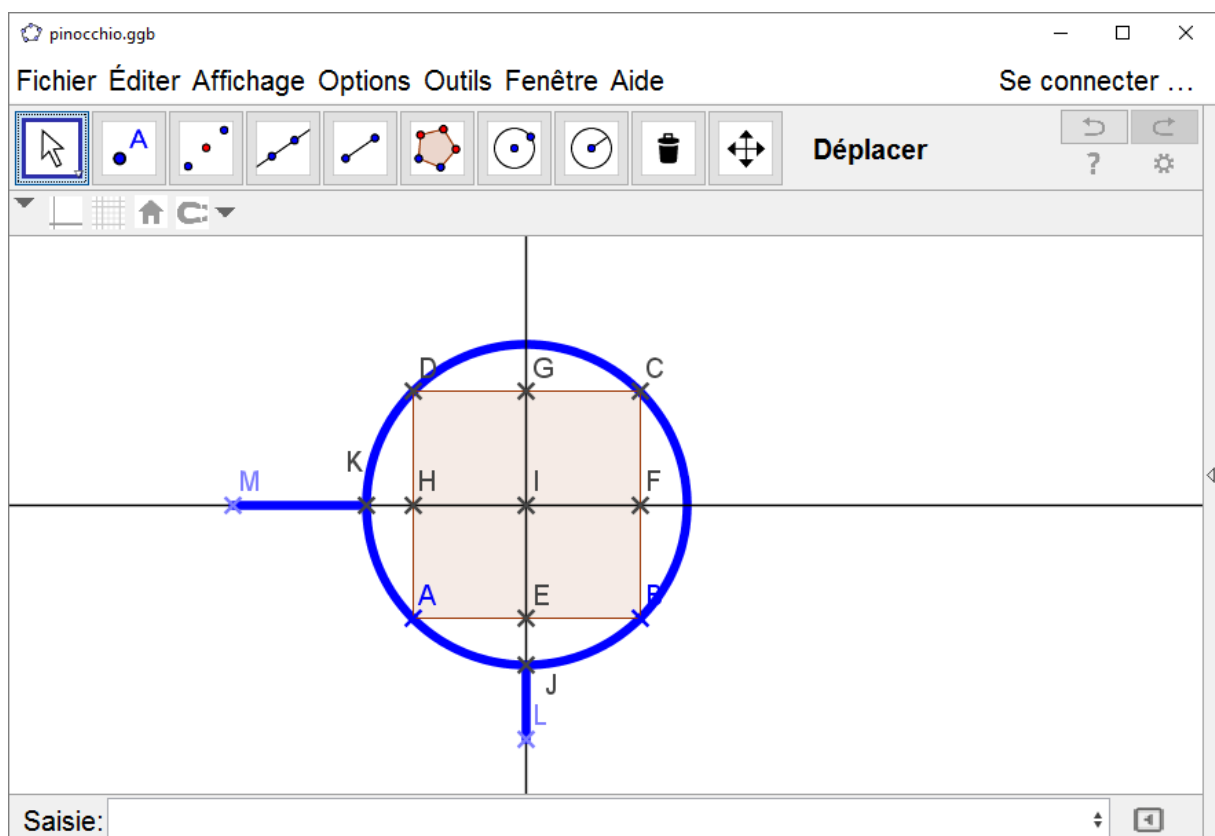
) Les points J et K doivent être de couleur noire.



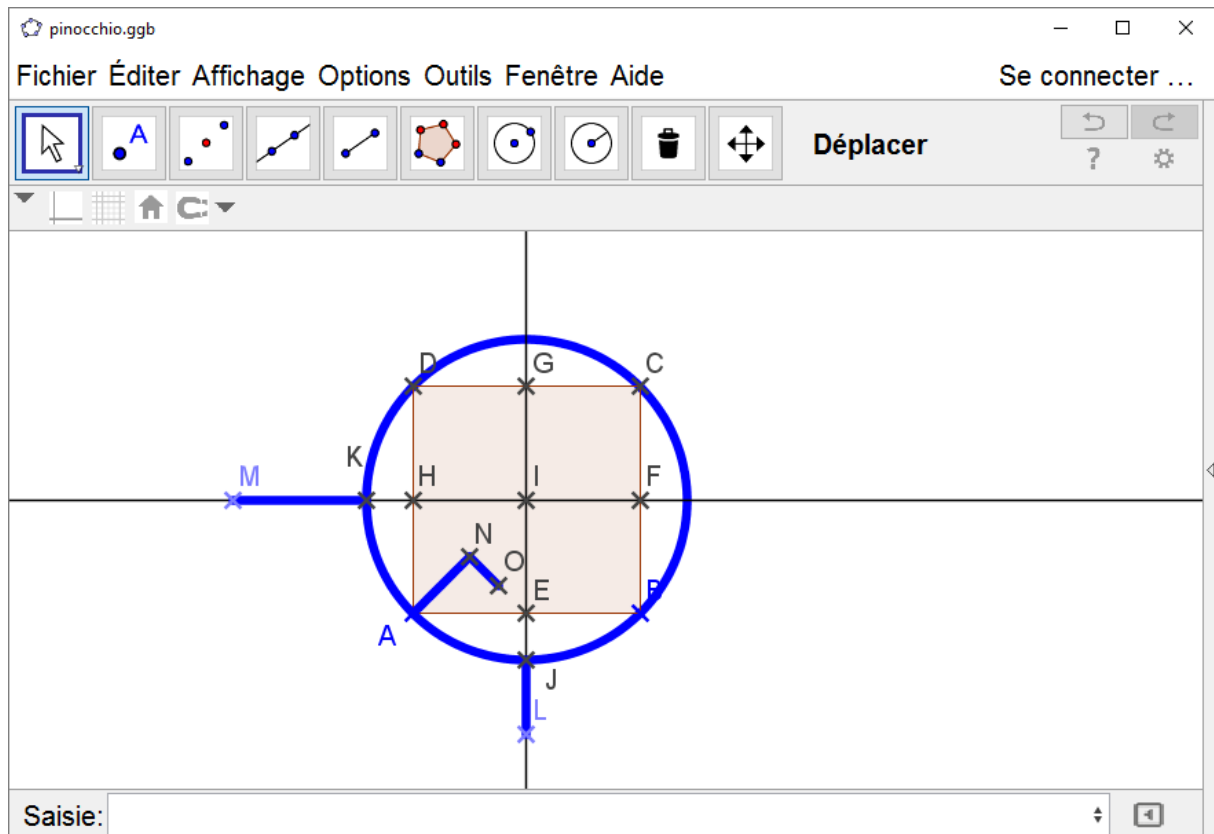
Étape 6 : Tracer un segment (outil ) entre un point de la droite GE et le point J. Le segment est à l'extérieur du cercle. Le point L est bleu clair.


Tracer un segment entre un point de la droite HF et le point K. Le segment est à l'extérieur du cercle. Le point M est bleu clair.

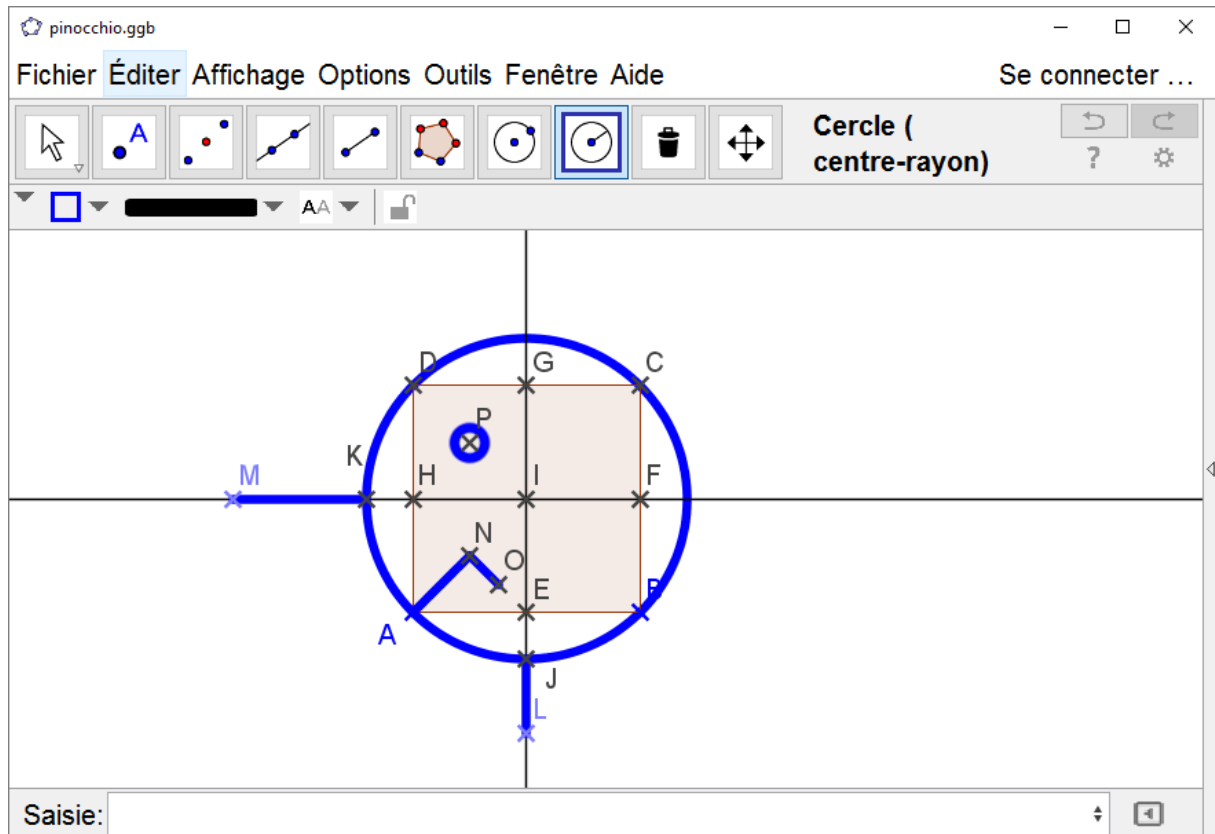
Colorer ces deux segments et mettre l'épaisseur de leur trait au maximum.



Étape 7 : Placer le point N milieu entre A et I, et le point O milieu entre N et E. Tracer les segments AN et NO. Les colorier et mettre l'épaisseur de leur trait au maximum.



Étape 8 : Placer le point P milieu entre D et I. Tracer le cercle de centre P et de rayon 0.2. (outil ). Le colorier et mettre l'épaisseur de son trait au maximum.



Étape 9 : Ouvrir la fenêtre des propriétés et cacher tous les points, les deux droites et le polygone.

Fermer la fenêtre. La figure est terminée.