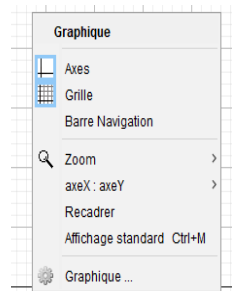


# ACTIVITÉ : RESTAURATION DE FIGURE AVEC GEOGEBRA - ADAPTATION

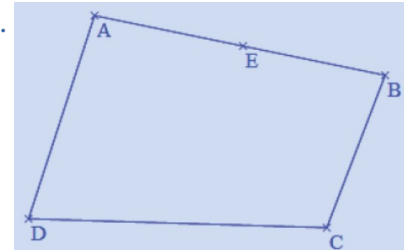
## 1. Ouvrir le logiciel Geogebra.

- Enlève l'affichage des axes et du quadrillage :  
→ Clic droit sur le graphique → Axes  
→ Clic droit sur le graphique → Quadrillage



2. Place quatre points A, B, C et D. Trace les segments [AB], [BC], [CD] et [DA]. Place un point E sur le segment [AB] afin d'obtenir une figure qui ressemble à la figure ci-contre.

- Place un point en cliquant sur Point puis sur le graphique. Répète quatre fois.



- Trace les segments [AB], [BC], [CD] et [DA].



3. Construis la figure complète. Attention ! Si on bouge un des sommets du quadrilatère, il faut que toute la figure bouge en même temps.

- Trace les segments [DB] et [AC].



- Place le point d'intersection des segments [DB] et [AC].



- Nomme le O → clic droit sur le point → renommer

- Trace la demi-droite [EO).

- Place le point d'intersection de la demi-droite [EO) et du segment [DC].



- Nomme le I → clic droit sur le point → renommer

- Trace les segments [AI] et [BI].



- Place le point d'intersection des segments [AI] et [DB].



- Nomme le F → clic droit sur le point → renommer

- Place le point d'intersection des segments [BI] et [AC].



- Nomme le F → clic droit sur le point → renommer

- Trace le segment [FG].



## 4. Amélioration (facultatif)

- Enlève l'affichage de tous les segments et demi-droites tracés à l'intérieur du quadrilatère.  
→ clic droit → afficher l'objet
- Trace uniquement les segments [AO], [EO], [DO], [BG] et [FG].
- Change la couleur de ces segments → clic droit sur les segments → propriétés → couleur