

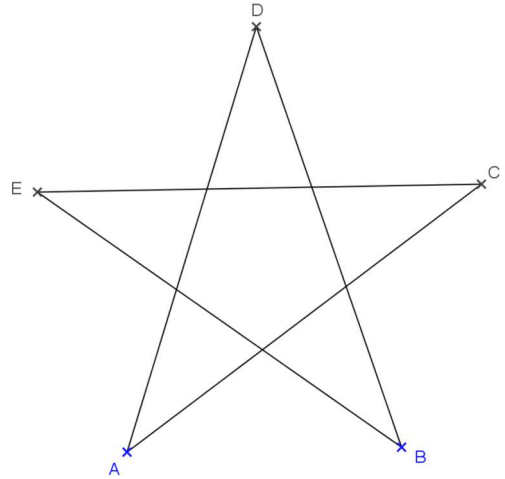


Nuit étoilée

L'objectif est de créer avec Geogebra une nuit étoilée clignotante.

1ère Partie : « Une seule étoile »

- 1) Tracer un pentagone régulier (5 côtés) en utilisant  Polygone
- 2) Enlever l'affichage de ce pentagone, pour ne laisser que ses sommets.
- 3) Activer  Polygone et tracer le pentagone étoilé ci-dessous en reliant les points dans cet ordre : A, puis C, puis E, puis B, puis D, puis A pour finir.
- 4) Terminer par un coloriage (remplissage à 100%) de votre choix, puis enlever l'affichage des points.



2ème Partie : « Une nuit d'étoiles »




- 1) Ouvrir le menu « Outils » puis « Créer un nouvel outil ».
- 2) Dans « Objets finaux », sélectionner seulement l'étoile (il suffit de cliquer à l'intérieur de l'étoile).
- 3) Dans « Objets initiaux », les deux points sont déjà proposés, cliquer simplement sur suivant.
- 4) Pour « Nom et icône », on mettra : « étoile » pour le « Nom de l'outil » et le « Nom de commande ».
- 5) Pour « Aide pour l'outil », on écrira : « Cliquer deux fois sur la page ou sur deux points ».
- 5) Cliquer sur « Fin ». L'outil « étoile » est maintenant créé, vous pouvez alors remplir la page d'étoiles !

- 6) Terminer par enlever l'affichage des points et par colorier l'arrière-plan (clique droit sur la page blanche, puis « graphique », puis « couleur d'arrière-plan »).

3ème Partie : « Des étoiles clignotantes »

1. Provisoirement, remettre l'arrière-plan en blanc.

2. Activer  Curseur et cliquer sur la page blanche.
 3. Dans « Intervalle », mettre 0 pour « min », 2 pour « max ».
 4. Dans « Animation » mettre 10 pour « Vitesse », puis sélectionner \Rightarrow croissant pour « Répéter ».
- Cliquer sur « Appliquer ».
5. Cliquer à droite sur l'étoile, puis « Propriété et Avancé ».
 6. Mettre la condition d'affichage « $f > 1$ ». Puis cliquer sur fermer.
 7. Cliquer à droite sur le curseur, puis cliquer sur « Animer ».
 8. L'étoile disparaît quand $f < 1$ et apparaît quand $f > 1$.

Une icône  apparaît en bas de l'écran permettant d'arrêter et de recommencer l'animation.

9. Terminer par enlever l'affichage du curseur puis colorier l'arrière-plan en noir.