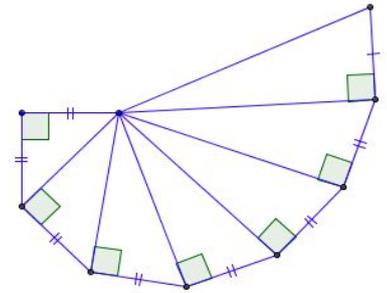
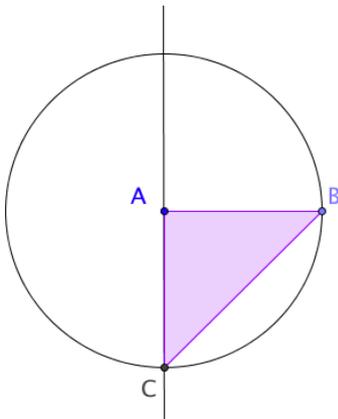


L'escargot de Pythagore

L'objectif de la séance est de construire un escargot avec geogebra en respectant le codage ci-contre.



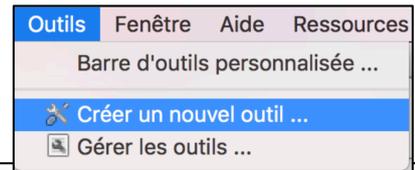
1. Crée un nouveau Fichier et enregistre le travail sous le nom « Escargot de Pythagore »



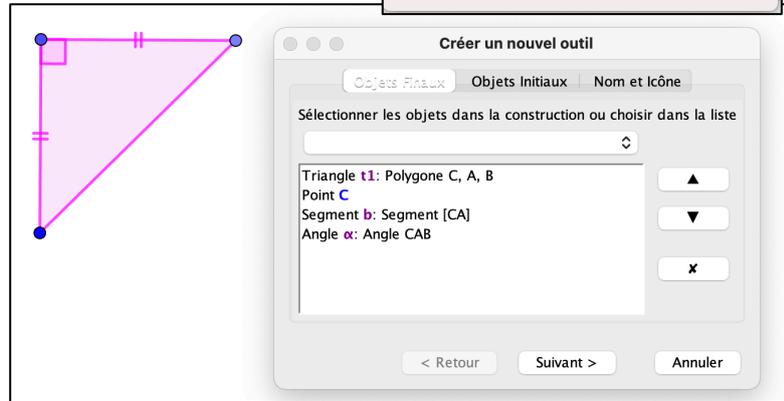
2. **Construis le premier triangle** en suivant ce programme:
- Tracer un segment $[AB]$ de longueur 1 unité.
 - Tracer la droite passant par A et perpendiculaire à $[AB]$.
 - Tracer le cercle de centre A et de rayon 1 unité.
 - Placer le point C, intersection du cercle avec la droite perpendiculaire et situé en dessous du point A
 - Cacher le segment $[AB]$, la droite et le cercle
 - Tracer le polygone ABC et choisir sa couleur
 - Coder les segments $[AB]$ et $[AC]$

3. Crée un nouvel outil :

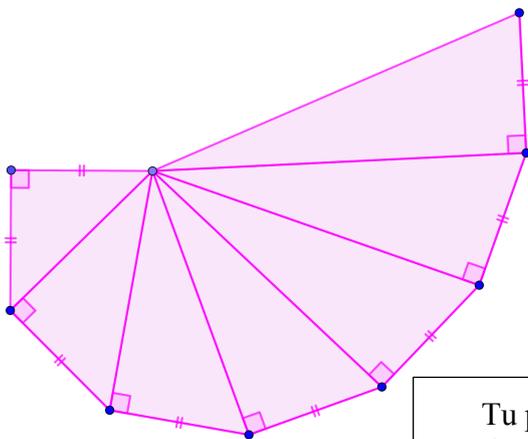
Pour ne pas avoir à refaire le même travail un grand nombre de fois, choisir de « Créer un nouvel outil » dans le menu « Outils » pour construire plus rapidement les triangles rectangles.



- Dans Objets finaux, sélectionne :
 - Le polygone ACB
 - Le point C
 - Le segment $[AC]$
 - L'angle droit
- Dans Objets initiaux, sélectionne :
 - Les points A et B
- Donne un nom à cet outil: *Triangle rectangle*
- Pour définir « Aide » de l'outil créé :
Cliquer sur deux points.



4. Utilise cet outil autant de fois que nécessaire en précisant à chaque étape, les deux sommets du triangle à construire.



Tu peux modifier la couleur des triangles rectangles

