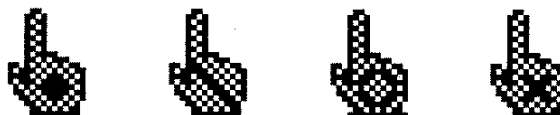


2) L'élève désire construire le point milieu des intersections de 2 paires de droites sécantes.

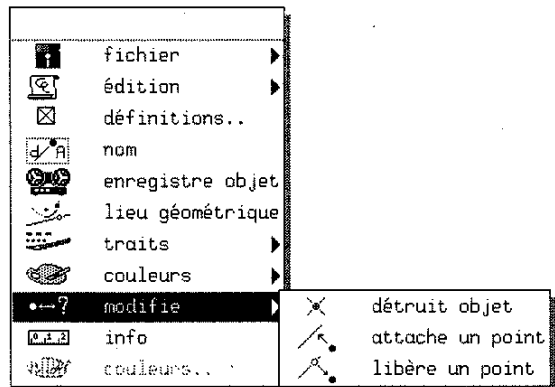
Il sélectionne l'objet **milieu** dans la palette des icônes puis clique successivement sur les 2 intersections. *Géométrie* crée alors automatiquement les 2 points d'intersection ainsi que leur point milieu.

- La souris change de forme selon l'objet qu'elle approche, ce qui est utile en mode automatique.



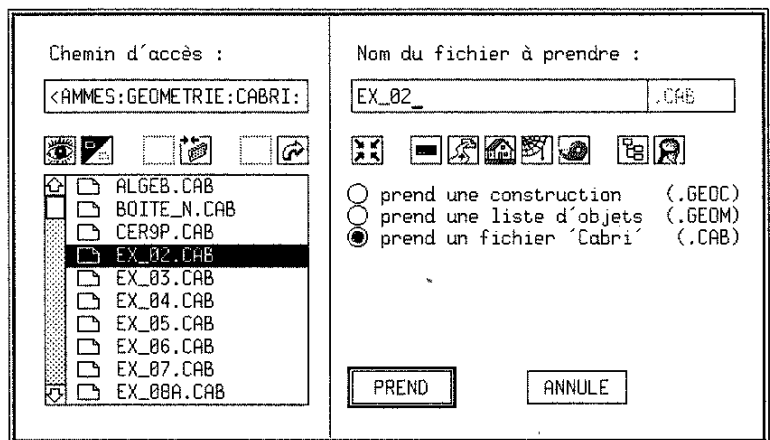
- Les droites, segments et cercles apparaissent à l'écran durant leur création et suivent les mouvements de la souris. Dans la construction d'une droite, par exemple, dès le premier *clic* la droite est affichée et passe par le premier point désigné (ou créé) et par le pointeur de la souris.
- Le menu des définitions est simplifié et contient des options supplémentaires :
 - *Mode automatique*
 - *Tous les points semblables*
avec cette option les points sont tous dessinés de la même façon, sinon le graphisme des points diffère selon leur type.
 - *Bissectrices par 3 points*
avec cette option les bissectrices ne sont plus données par 2 droites mais par trois points. Une seule bissectrice est alors construite.
 - *Limitation au segment*
avec cette option les points d'intersection avec des segments ne sont pas dessinés s'ils sont en dehors du segment et les points placés ne peuvent pas être déplacés hors des segments.
- Les macros ont subi de petites modifications :
 - Dans la création d'une macro les centres des cercles sont définis automatiquement quand on désigne un cercle comme objet initial.
 - Les objets intermédiaires sont invisibles.
 - **KILL-n** où n est le numéro d'une macro permet de détruire une macro.
- Pour construire un point milieu ou une médiatrice il est possible de donner 2 points (comme avant) ou de désigner (*clic*) un segment (nouveau).
- Il est possible de changer la couleur des objets sans faire appel au menu du bouton de droite de la souris, Il suffit de *cliquer* les objets en pressant sur la touche **SHOW**.

- Le bouton du milieu de la souris offre 2 nouveaux choix, regroupés sous la rubrique *modifie* avec *détruit* objet, il s'agit de :



- *Attache*
permet de lier un point à une droite ou à un cercle.
 - *Libère*
permet de rendre un point autonome.

- Une construction créée avec *Cabri-Géomètre* sur un Mac peut être reprise dans *Géométrie*. Il suffit de transférer le fichier de la disquette Mac (format HD 1,4 Mo) sur le disque du Smaky (utiliser *MFX*) en le renommant «Xxxx.cab» et de cocher l'option correspondante du menu **PREND**.

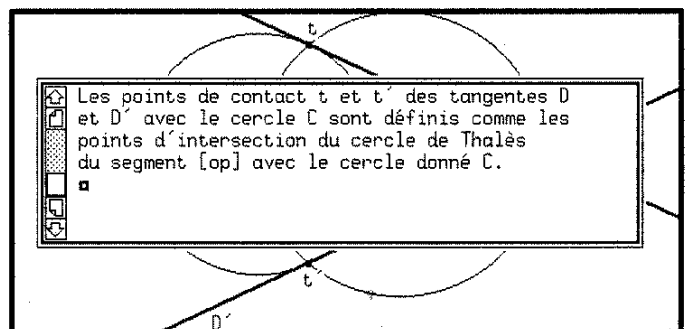


Certaines différences peuvent apparaître entre la construction originale sur Mac et sa reprise sur SMAKY. Dans ce cas, *Géométrie* affiche "Attention la construction n'est pas totalement conforme à l'original !"

La plupart des livres consacrés à *Cabri-Géomètre* contiennent des disquettes d'exercices et ces exercices peuvent ainsi être repris dans *Géométrie*.

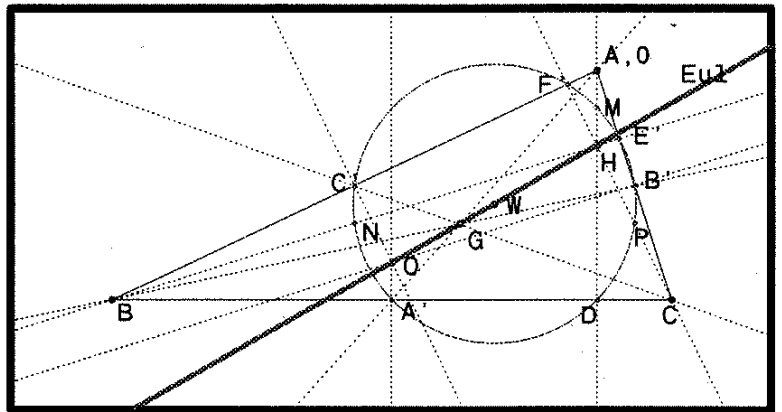
- Un commentaire écrit peut accompagner une construction: Touche **DEFINE**, **F5** ou menu Edition du bouton du milieu de la souris. Ce commentaire est sauvé avec le fichier. Il est également repris d'un fichier *Cabri*.

Rappel: une construction peut être accompagnée d'une image d'explication qui est affichée lors du chargement ou lors d'une pression sur **TAB** et d'un commentaire qui peut être édité par une pression sur **DEFINE** ou **F5**. L'image, pour être affichée, doit porter le même nom que le fichier.



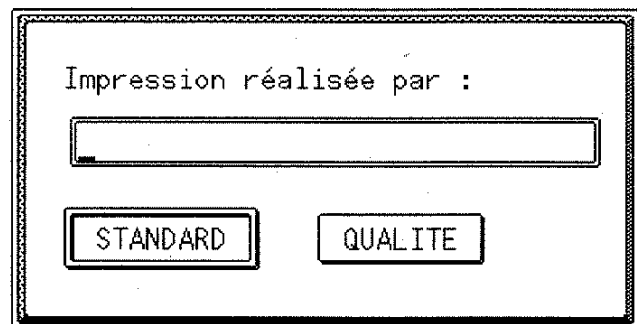
- Il est possible de sauver une construction en format *.lpage* et donc de la reprendre dans *Page* avec **Ajoute**. Le format *.plan* est abandonné.

Pour obtenir des trames, des couleurs et des caractères conformes il faut charger préalablement le fichier «Geom_page.page» dans *Page*.



Cette possibilité de reprendre une construction dans *Page* est utile pour réaliser et imprimer des documents.

- Lors d'une impression, l'utilisateur peut taper son nom dans une boîte de dialogues, ce nom, ainsi que la date et l'heure, seront imprimés avec la construction. L'impression peut être réalisée en mode "Standard" ou "Qualité".



En mode "Qualité", pour obtenir une construction dont les longueurs affichées correspondent aux longueurs mesurées, il faut utiliser un *zoom 1* sur une imprimante à aiguilles, un *zoom 2* sur une imprimante à laser ou jet d'encre et un *zoom 4* sur une imprimante 600 ppp.

Remarque :

il peut être utile de créer une présentation d'impression nommée «Géométrie» et définissant des marges appropriées.

Jean-Marc Ledermann, Neuchâtel