

Afficher les axes et la grille. ( Bouton droit sur la page : Axes et grilles cochés )

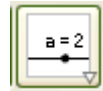
Construire un carré de côté 8 cm en prenant deux côtés sur les axes: bouton polygone régulier



Nommer les points comme sur la figure de l'énoncé ( Bouton droit : Renommer )

**Création du point  $P$  mobile sur le segment  $[AB]$**

Créer un curseur nommé  $p$  ( min : 0 ; max : 8 ; incrément : 0,1 )  
 Dans la barre de saisie, taper  $(p,8)$



Le logiciel choisit un nom par défaut; le renommer et l'appeler  $P$ .  
 Vérification → Actionner le curseur et le point  $P$  se déplace sur  $[AB]$ .

**Création du carré de côté  $[AP]$**

Construire un polygone régulier : Avec la souris, désigner dans l'ordre  $P$  puis  $A$ , le logiciel vous demande combien de côtés le polygone régulier doit comporter; saisir 4.



**Création du triangle**

Construire le triangle en désignant les sommets avec la souris.



Vérification → Actionner le curseur et les deux figures se modifient tout en conservant leurs formes.

**Affichage des aires du carré et du triangle**



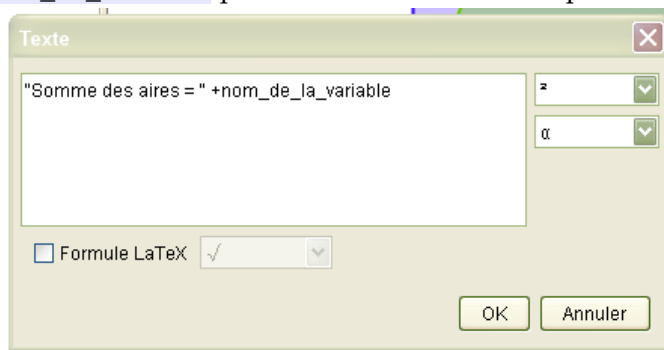
Choisir le bouton Aire, puis désigner le carré : l'aire s'affiche en tant que texte.  
 Désigner le triangle, l'aire s'affiche.

**Affichage de la somme des deux aires**

Saisie: **poly2+poly3** Taper dans la barre de saisie :  $poly2 + poly3$  puis entrée.

Une nouvelle variable contenant la somme des deux aires se crée et s'affiche dans la fenêtre algèbre(à gauche) . La repérer et relever son nom.

Créer un texte : bouton puis clic sur la page, saisir comme sur l'image ci-dessous en remplaçant *nom\_de\_variable* par le nom de la variable précédemment créée.



Respecter la syntaxe : guillemets et signe +