



## GeoGebra Classique: Activité 2 : Outil cœur et cœur qui bat

<https://rocoujama.fr>

### Première partie : Outil cœur

N°	Instruction	Outil
1	Trace un segment $[AB]$ (verticalement au milieu avec A en haut).	
2	Trace $\widehat{ABA'}$ tel $\widehat{ABA'} = 40^\circ$ .	
3	Place C le milieu de $[AA']$ et D le milieu de $[BC]$	
4	Trace $\mathcal{C}$ le cercle de diamètre $[AA']$ . Trace $\mathcal{C}'$ le cercle de diamètre $[BC]$ .	
5	Trace E et F les points d'intersection de $\mathcal{C}$ et $\mathcal{C}'$ .	
6	Trace le quadrilatère BECF.	
7	Désaffiche $\mathcal{C}'$ le cercle de diamètre $[BC]$ , $\widehat{ABA'}$ , les points A', C, D, E et F.	
8	Colorie le cercle et le quadrilatère en rouge.	Clic droit
9	Désaffiche le segment $[AB]$ en laissant A et B. Trace la droite (AB).	
10	Trace le symétrique du cercle et du quadrilatère par la symétrie axiale d'axe (AB).	
11	Désaffiche la droite (AB) en laissant A et B.	Clic droit
12	Facultatif : création d'un clipart cœur pour l'outil cœur ( <i>Imprim écran, Coller dans Gimp Sélection rectangulaire, Rogner l'image selon selection, Sauvegarder</i> )	
13	Création de l'outil cœur : <b>Outil, Créer un nouvel outil.</b> Dans le tableau sélectionne: - pour les objets initiaux: les points A et B (dans cet ordre). - pour les objets finaux: les 2 quadrilatères rouges et les 2 disques rouges. - pour le nom de l'outil écris: <b>Cœur deux points</b> (même nom pour le nom de commande)	

### Deuxième partie : Cœur qui bat

14	Sauvegarde et efface le dessin	
15	Crée un curseur nombre a: min:5, max: 5,5 , incrément 0,1 , vitesse 30, alterné.	
16	Trace un segment $[AB]$ de longueur a.	
17	Place le segment $[AB]$ verticalement avec B en haut de l'écran et A au milieu de l'écran.	
18	Trace B' le symétrique B par la symétrie centrale de centre A:	
19	A l'aide de ton outil cœur dessine un cœur en cliquant sur B puis B'.	
20	Désaffiche le segment et les points.	Clic droit
21	Anime le curseur.	Clic droit