



GeoGebra Classique: Activité 3: Pacman https://rocoujama.fr

n° Instruction 1 Crée un curseur nombre a: min 3, max 40, incrément 0,2, vitesse 2, mode: croissant. 2 Trace [AB] de longueur 40 cm horizontal avec A à gauche au milieu. (<i>B sort de l'écran</i>) 3 Crée un curseur angle α, min 1°, max 60°, incrément 1°, vitesse 50, mode alterné. 4 Trace le cercle de centre A et de rayon a. 5 Ce cercle coupe [AB] en C. Place C. Désaffiche le cercle . 7 Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. 8 Désaffiche le cercle. 9 Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens antihoraire. (<i>Pour écrire α taper : Alt a</i>) 10 Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens horaire. 11 Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊE₁' passant par D. 12 Désaffiche C, D, E, E', E₁' et les mesures d'angles. 13 Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) 14 Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. 15 Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. 16 Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . 17 Trace H' le symétrique de H par rapport à l. Désaffiche le carré et les points G, F et l 18 Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. 19 Choisis une couleur d'arrière plan.	nups.//rocoujama		
Trace [AB] de longueur 40 cm horizontal avec A à gauche au milieu. (<i>B sort de l'écran)</i> Crée un curseur angle α, min 1°, max 60°, incrément 1°, vitesse 50, mode alterné. Trace le cercle de centre A et de rayon a. Ce cercle coupe [AB] en C. Place C. Désaffiche le cercle . Trace le cercle de centre C et de rayon 2 cm. Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. Désaffiche le cercle. Trace l'angle ÊCÊ' de mesure α dans le sens antihoraire. (<i>Pour écrire</i> α taper : Alt a) Trace l'angle ÊCÊ' de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊÊ' passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E' et les mesures d'angles. Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à l. Désaffiche le carré et les points G, F et l Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	stı	truction	Outil
Crée un curseur angle α , min 1°, max 60°, incrément 1°, vitesse 50, mode alterné. Trace le cercle de centre A et de rayon a. Ce cercle coupe [AB] en C. Place C. Désaffiche le cercle . Trace le cercle de centre C et de rayon 2 cm. Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. Désaffiche le cercle. Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens antihoraire. (Pour écrire α taper : Alt a) Trace l'angle ÊCE, de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊE, passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E, et les mesures d'angles. Colorie cette portion (Propriétés Couleur Opacité 100%). Mets la en calque 2 (Avancé) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	rée	e un curseur nombre a: min 3, max 40, incrément 0,2, vitesse 2, mode: croissant.	a=2
Trace le cercle de centre A et de rayon a. Ce cercle coupe [AB] en C. Place C. Désaffiche le cercle . Trace le cercle de centre C et de rayon 2 cm. Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. Désaffiche le cercle. Trace l'angle ECE' de mesure α dans le sens antihoraire. (Pour écrire α taper : Alt a) Trace l'angle ECE ₁ ' de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc EE ₁ ' passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E ₁ ' et les mesures d'angles. Colorie cette portion (Propriétés Couleur Opacité 100%). Mets la en calque 2 (Avancé) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	rac	ce $\left[\mathrm{AB}\right]$ de longueur 40 cm horizontal avec A à gauche au milieu. (<i>B sort de l'écran</i>).	a
Ce cercle coupe [AB] en C. Place C. Désaffiche le cercle . 6 Trace le cercle de centre C et de rayon 2 cm. 7 Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. 8 Désaffiche le cercle. 9 Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens antihoraire. (Pour écrire α taper : Alt a) 10 Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens horaire. 11 Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊE' passant par D. 12 Désaffiche C, D, E, E', E' et les mesures d'angles. 13 Colorie cette portion (Propriétés Couleur Opacité 100%). Mets la en calque 2 (Avancé) 14 Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. 15 Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. 16 Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . 17 Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I 18 Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. 19 Choisis une couleur d'arrière plan.	rée	e un curseur angle $lpha$, min 1°, max 60°, incrément 1°, vitesse 50, mode alterné.	a=2
Trace le cercle de centre <i>C</i> et de rayon 2 cm. Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. Désaffiche le cercle. Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens antihoraire. (<i>Pour écrire</i> α taper : Alt a) Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens horaire. Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc Ê'E', passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E', et les mesures d'angles. Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	rac	ce le cercle de centre A et de rayon a.	O
Ce cercle coupe [AB] en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E. Désaffiche le cercle. Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens antihoraire. (Pour écrire α taper : Alt a) Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊE' passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E' et les mesures d'angles. Colorie cette portion (Propriétés Couleur Opacité 100%). Mets la en calque 2 (Avancé) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	e c	cercle coupe [AB] en C. Place C. Désaffiche le cercle .	\geq
 Désaffiche le cercle. Trace l'angle ÊCE' de mesure α dans le sens antihoraire. (Pour écrire α taper : Alt a) Trace l'angle ÊCE₁' de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊE₁' passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E₁' et les mesures d'angles. Colorie cette portion (Propriétés Couleur Opacité 100%). Mets la en calque 2 (Avancé) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan. Choisis une couleur d'arrière plan. 	rac	ce le cercle de centre C et de rayon 2 cm.	⊙
Trace l'angle \widehat{ECE}' de mesure α dans le sens antihoraire. (Pour écrire α taper : Alt a) Trace l'angle \widehat{ECE}_1' de mesure α dans le sens horaire. Trace la portion de disque de centre C et d'arc \widehat{EE}_1' passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E ₁ ' et les mesures d'angles. Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (Avancé) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	e c	cercle coupe $igl(ABigr)$ en D (point d'intersection le plus près de A) et E. Place D et E.	X
Trace l'angle ÊCE₁' de mesure α dans le sens horaire. 11 Trace la portion de disque de centre C et d'arc ÊE₁' passant par D. 12 Désaffiche C, D, E, E', E₁' et les mesures d'angles. 13 Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) 14 Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. 15 Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. 16 Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . 17 Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I 18 Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. 19 Choisis une couleur d'arrière plan.	ésa	saffiche le cercle.	
Trace la portion de disque de centre C et d'arc Ê'E₁' passant par D. Désaffiche C, D, E, E', E₁' et les mesures d'angles. Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	rac	ce l'angle $\widehat{\mathrm{ECE}}$ ' de mesure $lpha$ dans le sens antihoraire. (Pour écrire $lpha$ taper : Alt a)	Q a
Désaffiche C, D, E, E', E', et les mesures d'angles. Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB] . Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan.	rac	ce l'angle $\widehat{\mathrm{ECE_{_{1}}}}$ ' de mesure $lpha$ dans le sens horaire.	∆ ª
Colorie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>) Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB]. Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan. Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	rac	ce la portion de disque de centre $$ C et d'arc $ \widehat{\mathrm{E'E}_{_1}}'$ passant par D.	4
Trace le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe [AB] en F. Place F. Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB]. Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan. Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	ésa	saffiche C, D, E, E' , $\mathrm{E}_{_1}'$ et les mesures d'angles.	
Trace le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe [AB] en G. Place G. Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB]. Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan. Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	olo	orie cette portion (<i>Propriétés Couleur Opacité 100%</i>). Mets la en calque 2 (<i>Avancé</i>)	
Désaffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de [AB]. Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. Choisis une couleur d'arrière plan. Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	rac	ce le cercle de centre A et de rayon 22 cm. Ce cercle coupe $\left[\mathrm{AB}\right]$ en F. Place F.	\odot
17 Trace H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I 18 Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. 19 Choisis une couleur d'arrière plan. 20 Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	rac	ce le cercle de centre A et de rayon 23 cm. Ce cercle coupe $[AB]$ en G. Place G.	(O)
18 Insère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K. 19 Choisis une couleur d'arrière plan. 20 Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	ésa	saffiche les deux cercles. Trace le carré GFHI situé en dessous de $igl[ABigr]$.	
19 Choisis une couleur d'arrière plan. 20 Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	rac	ce H' le symétrique de H par rapport à I. Désaffiche le carré et les points G, F et I	••
Condition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	sè	ère une image de personnage en le positionnant sur les points H et H'. Efface J et K.	
Commence a similar processing of the processing	hoi	oisis une couleur d'arrière plan.	
Avec a=3 décale [AB] vers la droite pour cacher le pacman. Désaffiche [AB], H et H'.	on	ndition d'affichage pour le personnage (<i>Propriétés, Avancé</i>): a<24. Calque 1.	
	vec	ec a=3 décale $[AB]$ vers la droite pour cacher le pacman. Désaffiche $[AB]$, H et H'.	‡
22 Anime le curseur α puis le curseur a.	nin	me le curseur $lpha$ puis le curseur a.	