GeoGebra Classique: Activité 3: Pacman

https://rocoujama.fr

n°	Instruction	Outil
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. (*B sort de l'écran*).	
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 .	
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 $\widehat{ECE'}$ de mesure α dans le sens antihoraire. *(Pour écrire α taper : Alt a)*	
10	Trace l'angle $\widehat{ECE_1'}$ de mesure α dans le sens horaire.	
11	Trace la portion de disque de centre C et d'arc $\widehat{E'E_1'}$ passant par D.	
12	Désaffiche C, D, E, E', E_1' 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.	
20	Condition d'affichage pour le personnage (*Propriétés, Avancé*): a<24. Calque 1.	
21	Avec 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.	