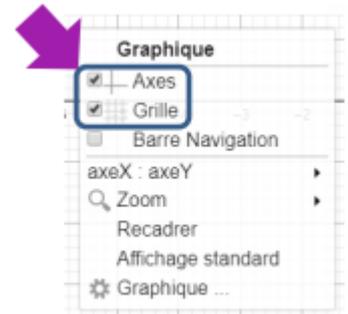


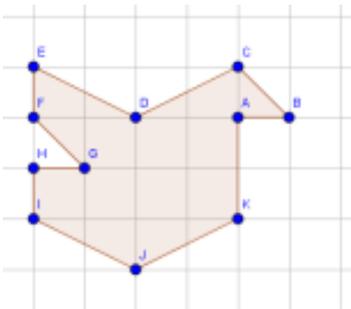
TP 1 : Réaliser un pavage avec Geogebra

Partie 1 : Création du motif

❶ Désactiver les axes : faites un clic droit sur la zone du graphique et dans le menu qui s'affiche, décochez la case "Axes".

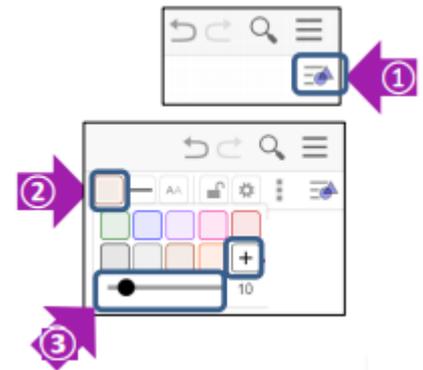


❷ Sélectionner l'outil **Polygone**  puis reproduire la forme ci-dessous :



Attention, pour fermer le polygone, il faut re cliquer sur le point A.

❸ Sélectionner la flèche , puis cliquer sur l'oiseau et dans le menu des propriétés (1) changer la couleur de l'oiseau (2) et régler l'opacité sur 20 (3).



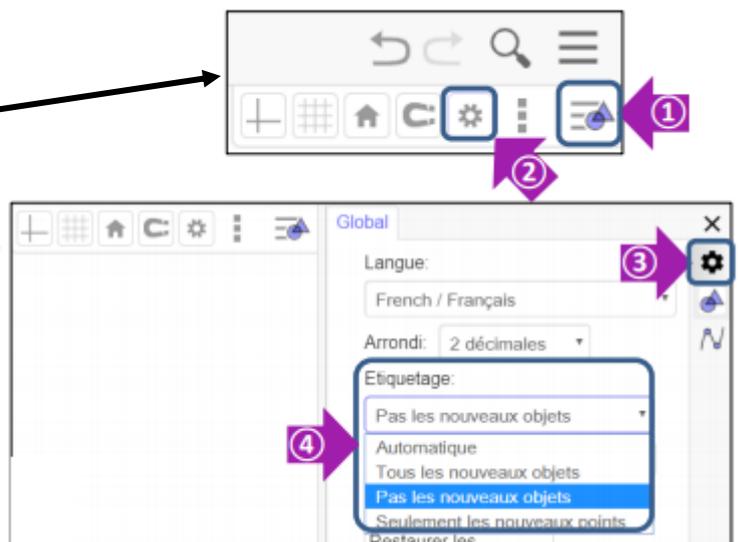
Partie 2 : Création du pavage

Pour ne pas être ennuyé avec les noms des objets créés, cliquer sur l'option indiquée ci-contre : "Pas les nouveaux objets".

❶ Pour réaliser le pavage, nous allons utiliser les translations :



Il y a un ordre à respecter : cliquer d'abord dans le polygone puis cliquer sur deux points pour indiquer la direction, le sens et la distance du glissement.



Construire ainsi l'image du polygone ABCDEFGHIJK par la **translation** qui transforme **D** en **J**.

❷ Construire l'image du polygone ABCDEFGHIJK par la **translation** qui transforme **G** en **B**.

❸ Continuez ainsi jusqu'à remplir l'écran.

❹ Enregistrer le travail dans le dossier "Maths" en le nommant TP1.