

## 1<sup>ère</sup> Partie : « Création d'un outil »

1) Tracer un carré ABCD. (On peut s'aider des fiches précédentes.)

2) Placer le milieu du côté [CD]. Il se nomme E.

3) Tracer le cercle de centre de E qui passe par D.

4) Tracer la droite passant par E et perpendiculaire à [CD].

5) Placer le point F, intersection du cercle avec la perpendiculaire, qui se trouve en dehors du carré. Voir la figure ci-contre.

6) Tracer le carré DFGH. Le colorier avec remplissage à 100%.

7) Tracer le carré FCIJ, Le colorier avec remplissage à 100%.

8) Dans le menu *Outils*, choisir *Créer un nouvel outil*.

– Dans *Objets finaux*, mettre seulement le carré DFGH, nommé poly2 et le carré FCIJ, nommé poly3.

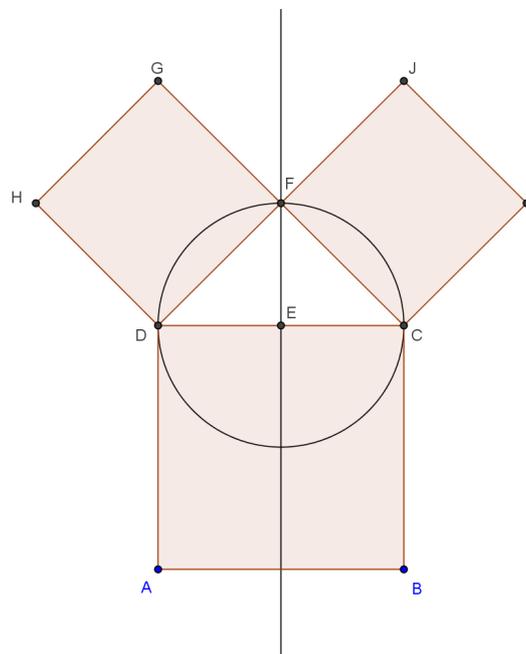
– Dans *Objets initiaux*, mettre le carré ABCD, nommé poly1 et enlever les points A et B (pour cela sélectionner un point puis cliquer sur  )

– Pour *Nom et icône*, on mettra : **Branches de l'arbre** pour le *Nom de l'outil* et le *Nom de commande*.

– Pour *Aide pour l'outil*, on mettra : **Cliquer sur un carré**.

– Cliquer sur *Fin*.

– Dans le menu *Option*, cliquer sur *sauvegarder la configuration*.

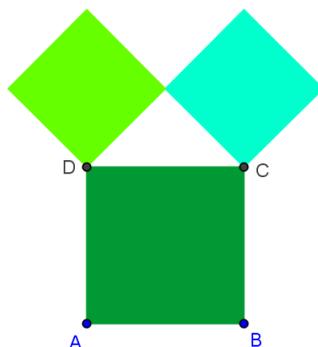


## 2<sup>ème</sup> Partie :

1) Faire *Fichier* puis *Nouveau*, sans sauvegarder les modifications.

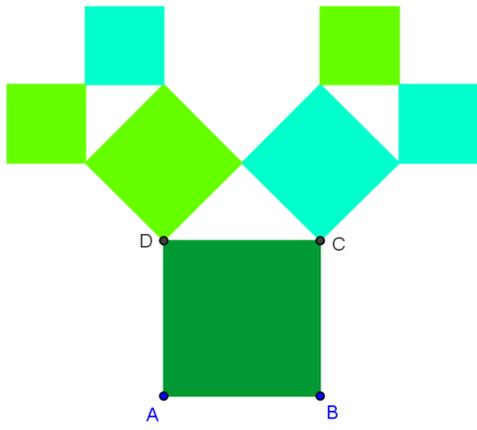
2) Tracer un carré ABCD. Le colorier avec remplissage à 100%.

3) Activer l'outil **Branches de l'arbre** et cliquer sur le carré ABCD. Deux carrés sont alors créés comme ci-dessous.

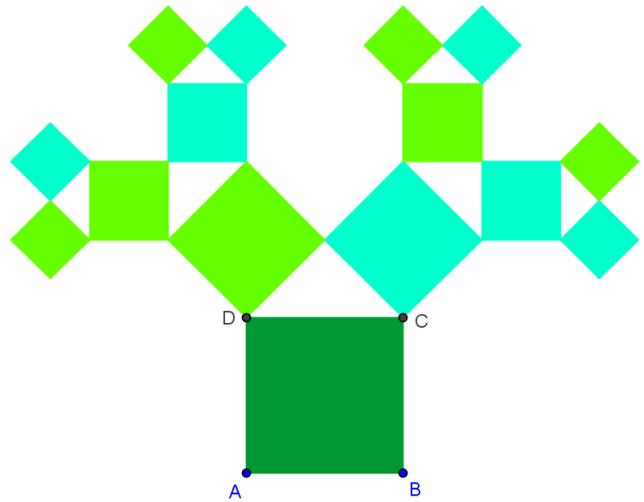


1<sup>ère</sup> étape

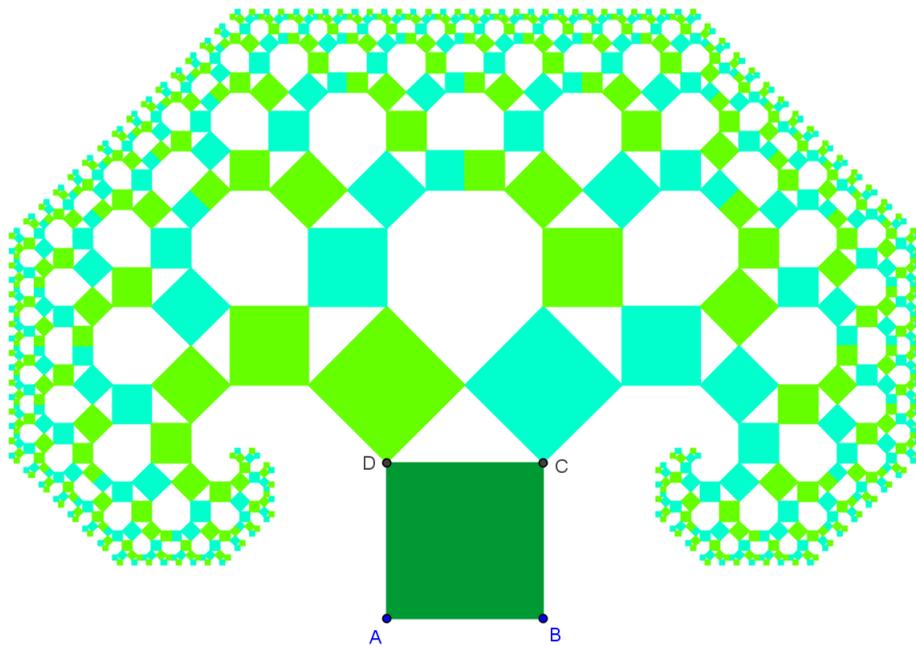
4) Recommencer plusieurs fois, comme indiqué au verso, pour créer un arbre de Pythagore.



2<sup>ème</sup> étape



3<sup>ème</sup> étape



...après plusieurs étapes

5) Terminer par enlever l'affichage des points, puis par colorier l'arrière-plan.