

Codages de figures avec GéoplanW – Version 2

Niveau

Toutes classes

Destination :

Professeurs

Type :

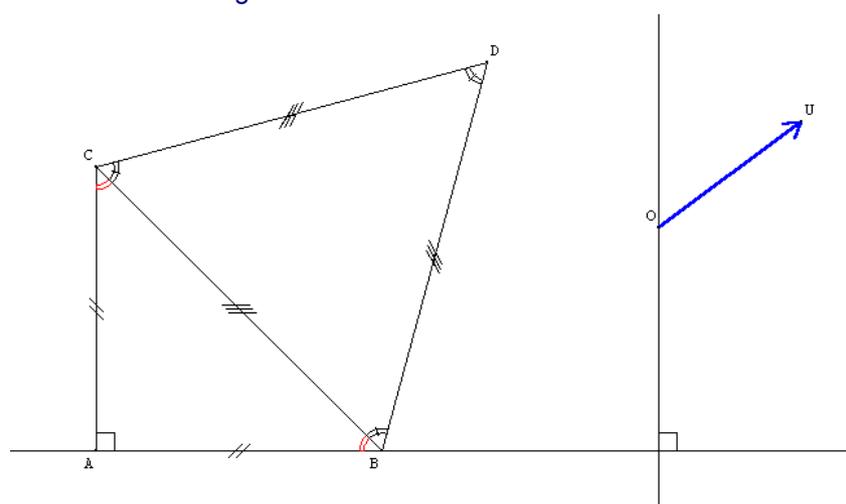
TICE (GÉOPLANW)

Fichiers TICE : GÉOPLANW

DTE_PERP.PR2 Codage de deux droites perpendiculaires
MQ_ANGL1.PR2 Codage d'un angle à l'aide d'un arc
MQ_ANGL2.PR2 Codage d'un angle à l'aide de deux arcs
MQ_ANGL3.PR2 Codage d'un angle à l'aide de deux arcs et d'un trait
MQ_SEGT1.PR2 Codage d'un segment à l'aide d'un trait
MQ_SEGT2.PR2 Codage d'un segment à l'aide de deux traits
MQ_SEGT3.PR2 Codage d'un segment à l'aide de trois traits
MQ_SEGT4.PR2 Codage d'un segment à l'aide d'une croix
SEG_PERP.PR2 Codage de deux segments perpendiculaires
VECTEUR.PR2 Dessin d'un vecteur
CODAGES2.G2W Figure GÉOPLANW contenant les différents prototypes
CODAGES.CF2 Fichier de configuration permettant d'obtenir un GÉOPLANW avec codages

Commentaire

Prototypes permettant de coder des figures GÉOPLANW en Version 2



Auteur

Équipe Académique Mathématiques –
Bordeaux - 2002

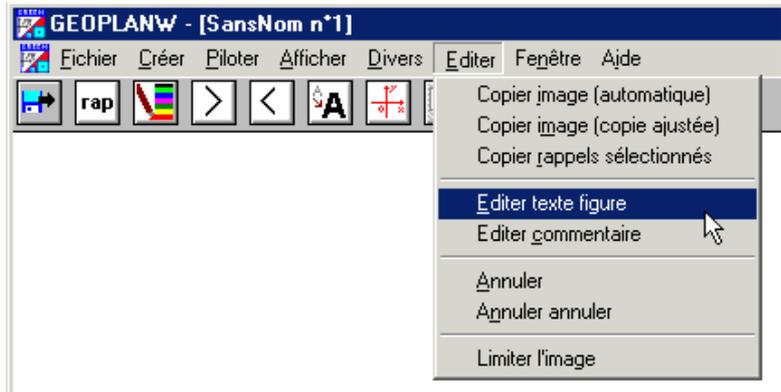
Mode d'emploi de ces prototypes :

Les prototypes de GÉOPLANW permettent d'ajouter des outils supplémentaires à GÉOPLANW ; pour pouvoir disposer de ces outils il faut au préalable insérer les prototypes voulus dans le texte de la figure concernée.

Insertion d'un prototype :

Dans le menu : **Editer**, cliquer sur

Editer texte figure.

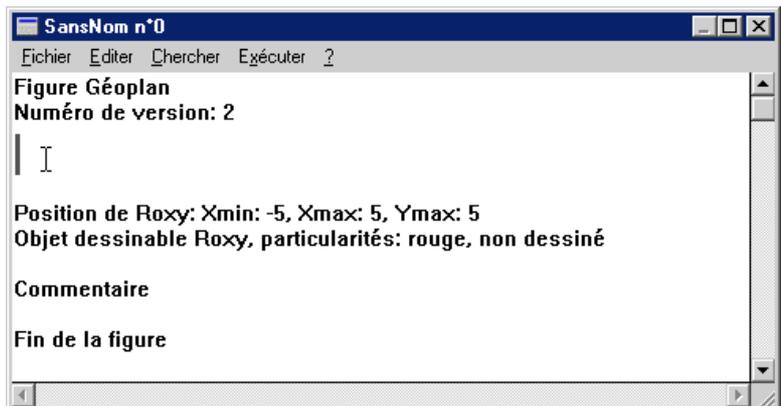


Dans le texte de la figure positionner le point d'insertion entre :

Numéro de version : 2

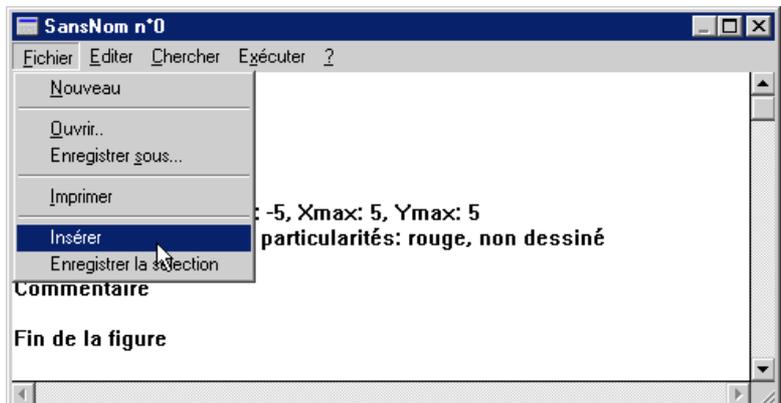
et

Position de Roxy



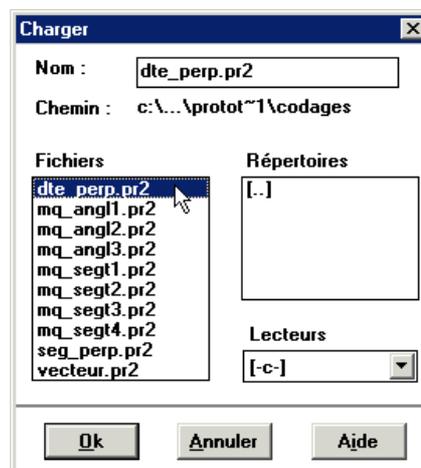
Dans le menu : **Fichier**, cliquer sur

Insérer.



Choisir dans le dossier où ils ont été stockés l'un des fichiers de prototypes (fichier d'extension .pr2)

Cliquer ensuite sur **Ok**.

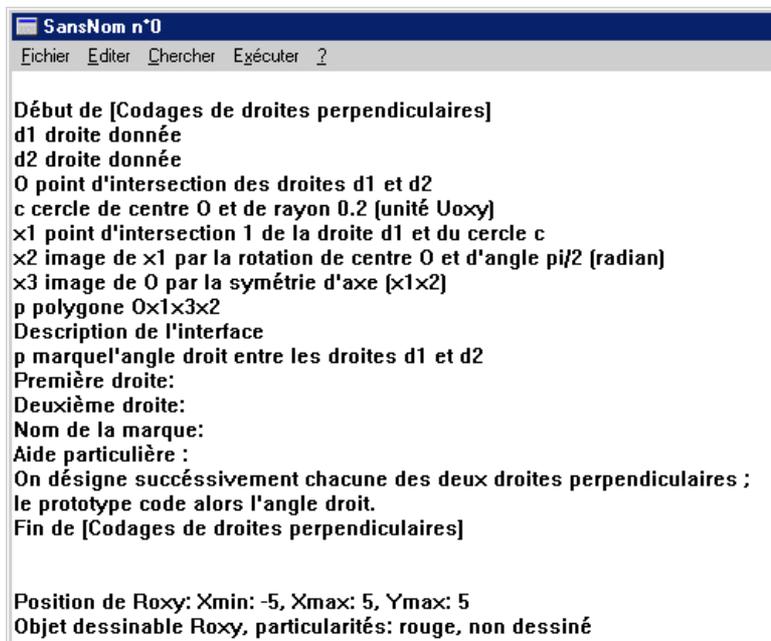


Le texte du prototype commençant par :

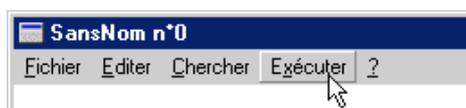
Début de [.....]

et finissant par :

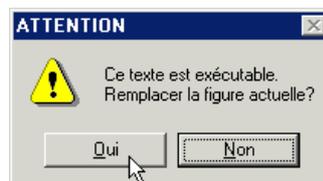
Fin de [.....] est inséré dans le texte de la figure



Cliquer sur : **Exécuter**



Puis sur : **Oui**

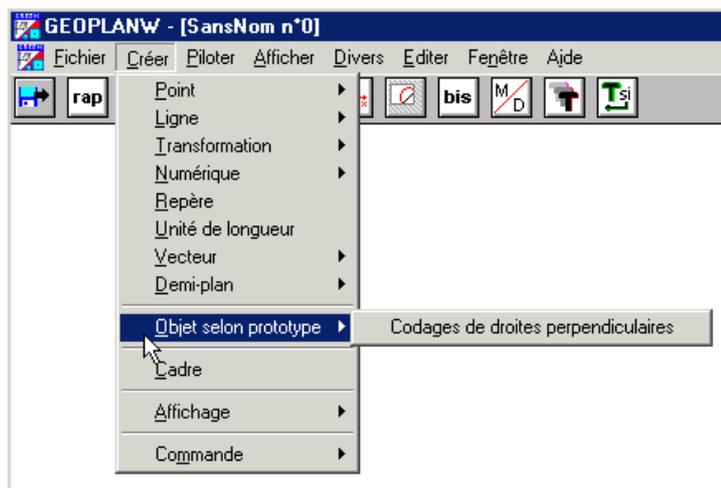


La figure GÉOPLANW dispose maintenant du prototype qui a été choisi.

Utilisation des prototypes :

On dispose alors dans le menu **Créer** d'une nouvelle rubrique :

Objet selon prototype qui contient les différents prototypes qui ont été insérés dans la figure.



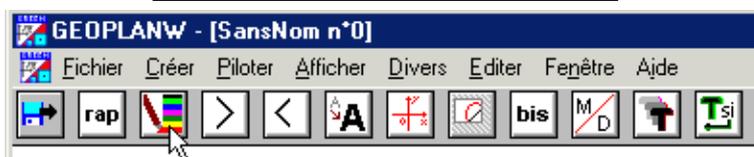
Un clic sur le prototype ouvre une boîte GÉOPLANW de création d'objet.

Remarque :

Les prototypes de codages fabriquent des objets GÉOPLANW qui doivent donc être nommés.



Ces objets peuvent prendre des attributs de couleur et/ou de forme à l'aide de la boîte : Aspect des objets.



Lancement d'un GéoplanW avec prototypes :

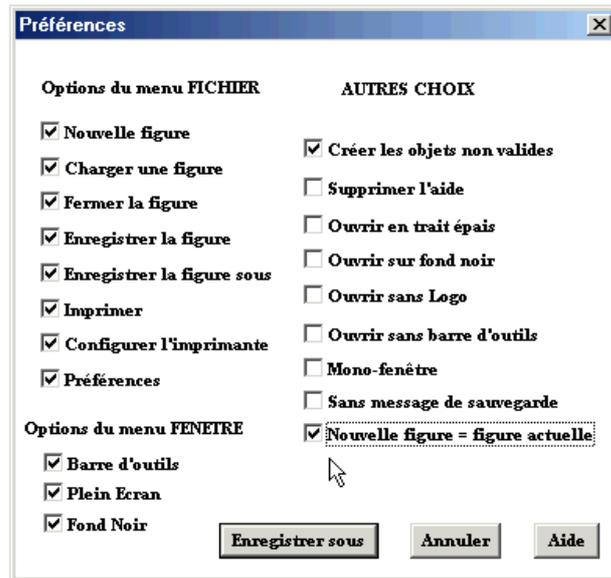
Il est possible de configurer GéoplanW pour disposer dès le lancement du logiciel des prototypes souhaités.

Pour cela :

1°) Insérer comme expliqué ci-dessus les prototypes souhaités dans une figure « vide » de GÉOPLANW (Il ne doit y avoir qu'une seule figure ouverte dans GÉOPLANW).

2°) Dans le menu **Fichier**, cliquer sur **Préférences**; cocher les options souhaitées et impérativement :

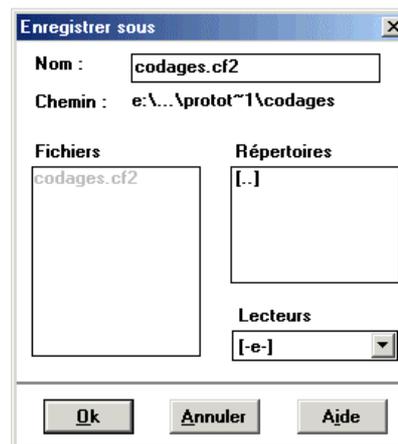
Nouvelle figure = figure actuelle



3°) Cliquer sur **Enregistrer sous** et donner un nom (8 caractères maximum) au fichier de configuration que vous venez de créer.

On obtient un fichier d'extension : **.cf2**

Placer ce fichier dans le répertoire de lancement de GÉOPLANW.



4°) Créer un nouveau raccourci de lancement de GÉOPLANW en lui associant dans la ligne de commande le fichier de configuration ainsi créé (cf. la figure ci-contre).

Lui donner un nom explicite; par exemple : **Géoplan avec prototypes**.

