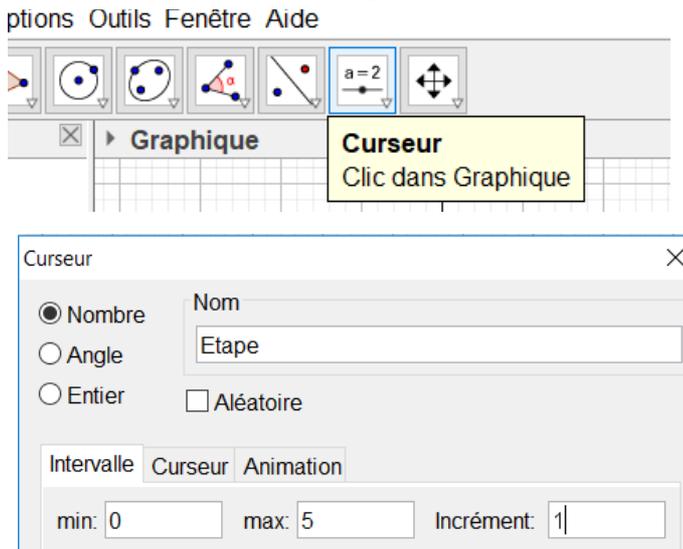


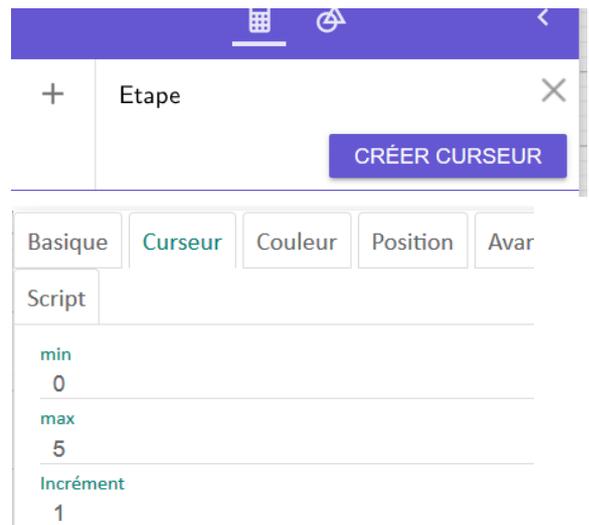
Animer une figure Geogebra avec un curseur

1. Créer un curseur nommé "Etape" (ou autre) à valeurs entières.

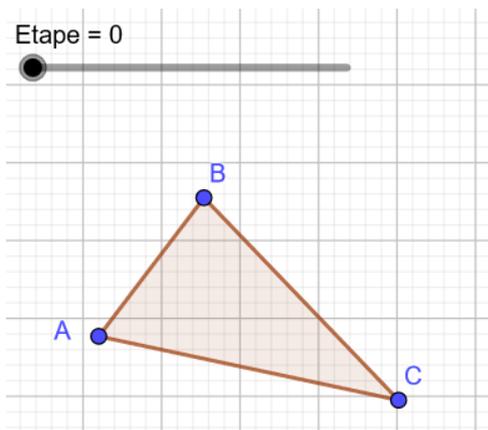
Geogebra 5



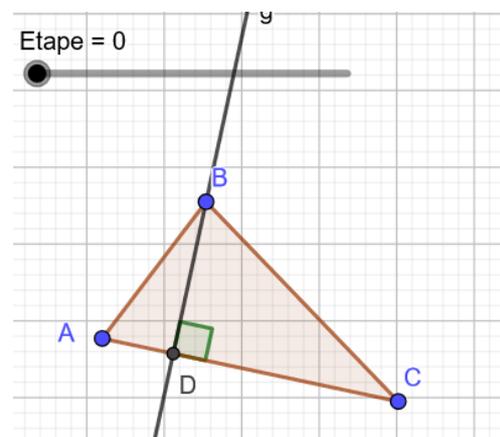
Geogebra 6



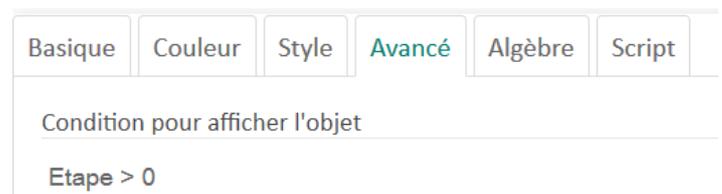
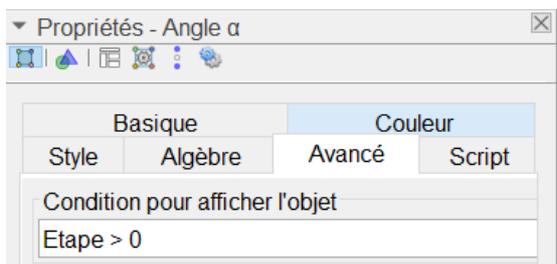
2. Construire la figure à l'étape 0



3. Compléter la figure à l'étape 1



4. Conditionner l'affichage des nouveaux éléments en fonction de la valeur de la variable Etape



Les éléments dont l'affichage est ainsi conditionné s'effacent si le curseur Etape est à 0. Ils réapparaissent en positionnant le curseur Etape à 1 ou plus.

5. Reprendre à 3. pour l'étape suivante

Remarque

On pourra conditionner l'affichage de manière plus fine, en utilisant les opérateurs logiques " == " (égale), " && " (et) et " || " (ou).

Par exemple :

Pour un affichage aux étapes de 2 à 4 : $Etape > 1 \ \&\& \ Etape < 5$ (qui devient $Etape > 1 \ \wedge \ Etape < 5$)

Pour un affichage aux étapes 2 et 4 : $Etape == 2 \ || \ Etape == 4$ (qui devient $Etape \hat{=} 2 \ \vee \ Etape \hat{=} 4$)

Pour un affichage aux étapes de 2 à 4, puis 6 : $(Etape > 1 \ \&\& \ Etape < 5) \ || \ (Etape == 6)$