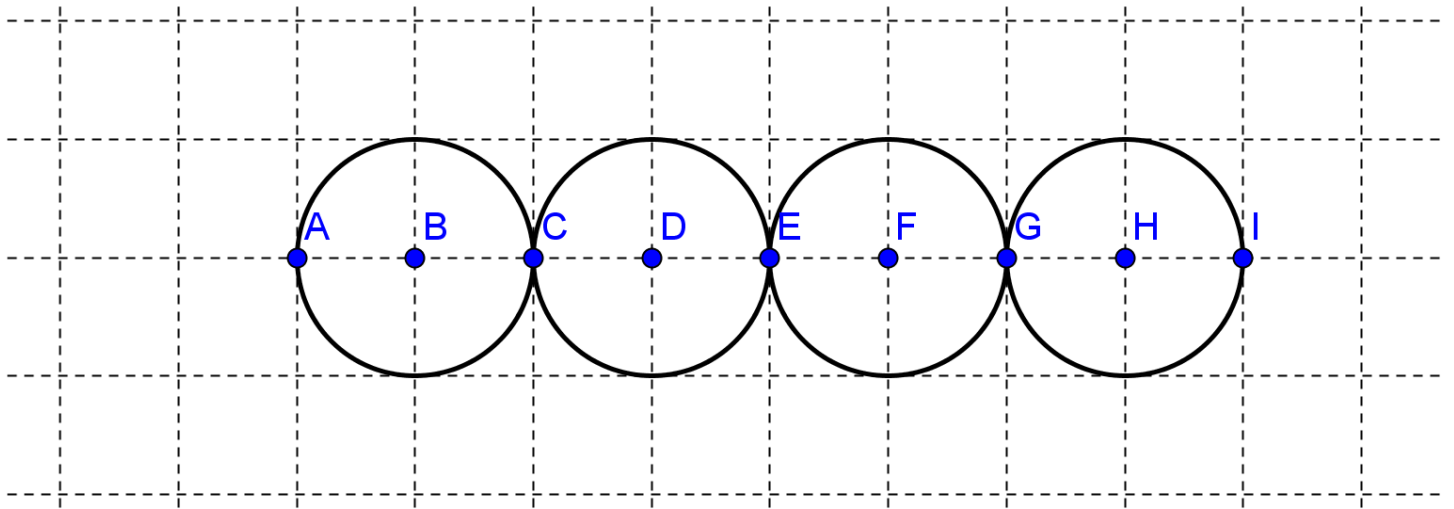



1) Faire apparaître la grille puis placer les points et les cercles comme ci-dessous :



2) Activer  et cliquer sur la page blanche.

3) Dans la fenêtre qui apparaît cocher *Angle*.
 Dans *Nom*, mettre **a**.
 Dans *Animation*, mettre **10** pour *Vitesse*.
 Cliquer sur *Appliquer*.

4) Activer  et cliquer sur le cercle de centre B, puis sur A.

Le programme demande une mesure en degré. Il faut répondre $4 \cdot a$.

On obtient un autre cercle. Ce cercle est obtenu en faisant subir au cercle de centre B, la rotation de centre A et d'angle $4 \cdot a$ dans le sens anti-horaire.

5) De la même façon qu'à l'étape 4 :

- faire subir au cercle de centre D, la rotation de centre A et d'angle $2 \cdot a$ dans le **sens horaire**
- faire subir au cercle de centre F, la rotation de centre A et d'angle $3 \cdot a$ dans le **sens anti-horaire**
- faire subir au cercle de centre H, la rotation de centre A et d'angle $4 \cdot a$ dans le **sens horaire**

6) Enlever l'affichage des 4 cercles de départ tracés à la 1^{ère} étape.

7) Colorier les 4 autres cercles avec la couleur de votre choix et avec remplissage 100%.

8) Tracer le cercle de centre A et qui passe par I.

A vous de choisir sa couleur, et son style. Attention si vous le coloriez à 100%, il faudra changer le calque des 4 cercles rouges pour les voir.

9) Enlever l'affichage des points et de la grille.

10) Animer.