

## TP sur geogebra : géométrie dans l'espace

-Aller sur [geogebra](https://www.geogebra.org).

-Placer les points A,B,C,D sur le quadrillage tels que :

A(1;1)

B(1;4)

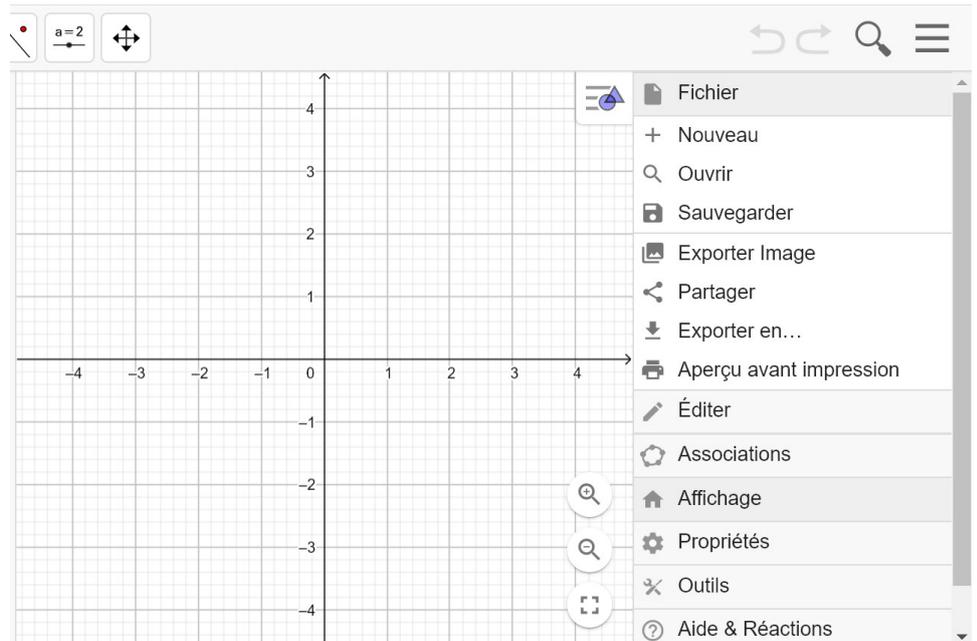
C(6;4)

D(6;1)

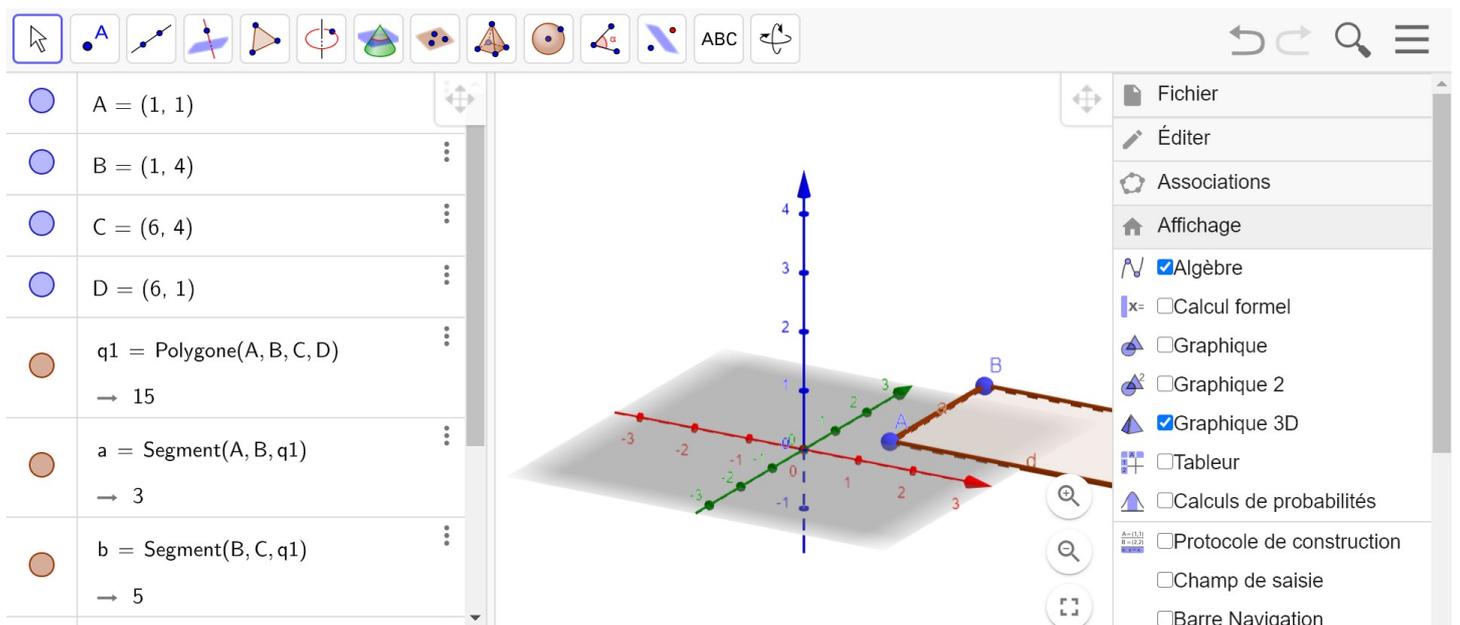
-Tracer le rectangle ABCD en utilisant la fonction « polygone »



En cliquant en haut à droite sur les trois traits horizontaux, va dans le menu « affichage »



puis coche la case « Graphique 3D » et décoche la case « graphique » afin de n'avoir à l'écran que la fenêtre du graphique 3D comme ci-dessous :

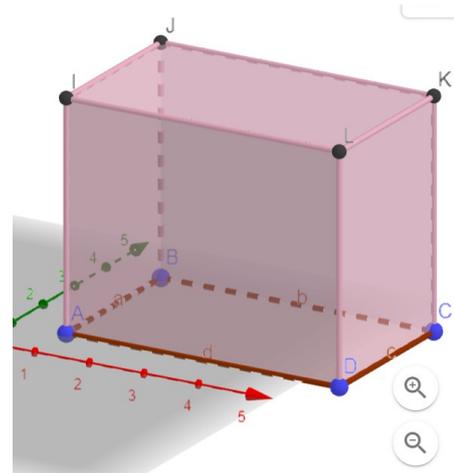


- Dans la barre d'outils du dessus, cherche la fonction « Extrusion prisme »

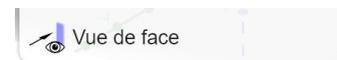


Puis clique sur ton rectangle et rentre comme hauteur « 4 » dans la fenêtre qui s'ouvre.

Tu dois obtenir le graphique ci-contre :

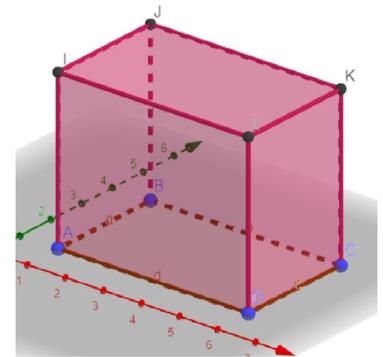


-Cherche dans la barre d'outils la fonction « vue de face »



puis

-Cherche dans la barre d'outils la fonction « Tourner la vue graphique 3D » et fais tourner ton solide jusqu'à arriver à la vue ci-contre :



-Enfin, cherche dans la barre d'outils la fonction « Patron »



et clique sur ton solide.

- Fais bouger le curseur « e » pour faire s'ouvrir et se fermer ton patron. Sympa, non ?

	d = Segment(D, A, q1)	
	→ 5	
	f = 4	
	-5  5	
	g = Prisme(q1, f)	
	→ 60	
	e = 1	
	0  1	
	h = Patron(g, e)	
	→ 94	

