

1) Placer un point A, puis tracer le cercle de centre A et de rayon 3 ainsi que le cercle de centre A et de rayon 4.

2) Activer  et cliquer sur la page blanche.

3) Dans la fenêtre qui apparaît cocher *Angle*.
 Dans *Nom*, mettre *m*.
 Cliquer sur *Appliquer*.

4) Placer un point B sur le cercle de rayon 3.

5) Activer  et cliquer sur B, puis sur A.

Le programme demande une mesure en degré. Il faut répondre *m*.

Un point B', tel que l'angle $\widehat{BAB'}$ mesure m° , est alors placé sur le cercle.

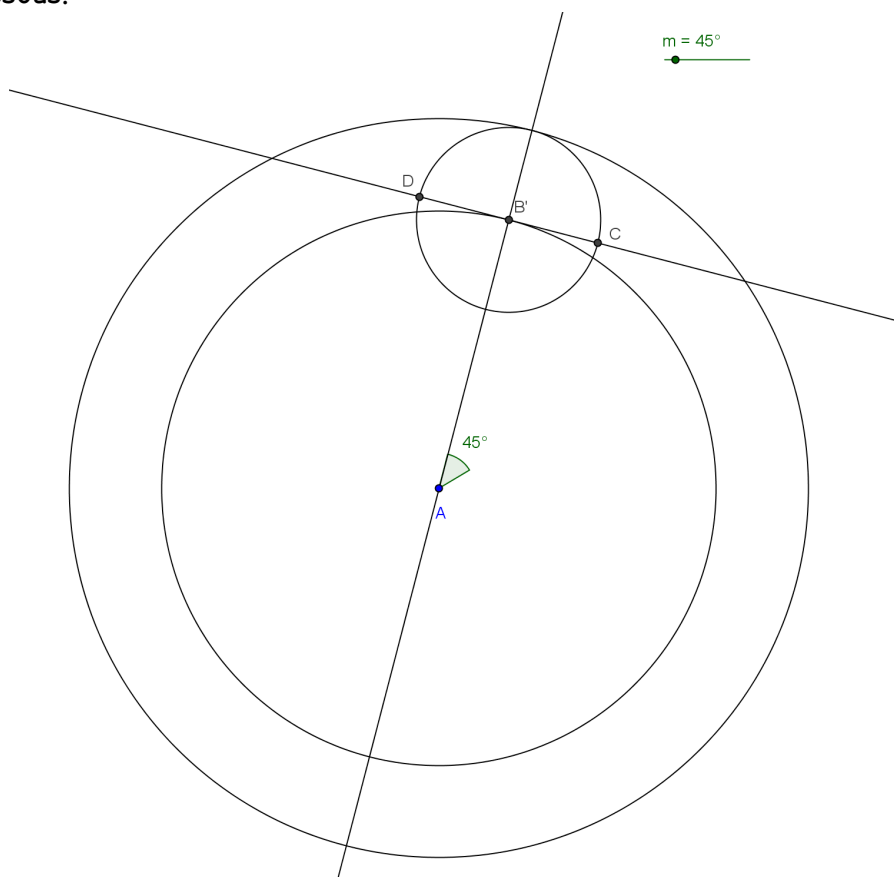
6) Enlever l'affichage de B.


7) Tracer la droite qui passe par A et B'.

8) Tracer la droite qui passe par B' et qui est perpendiculaire à (AB').

9) Tracer le cercle de centre B' et de rayon 1.

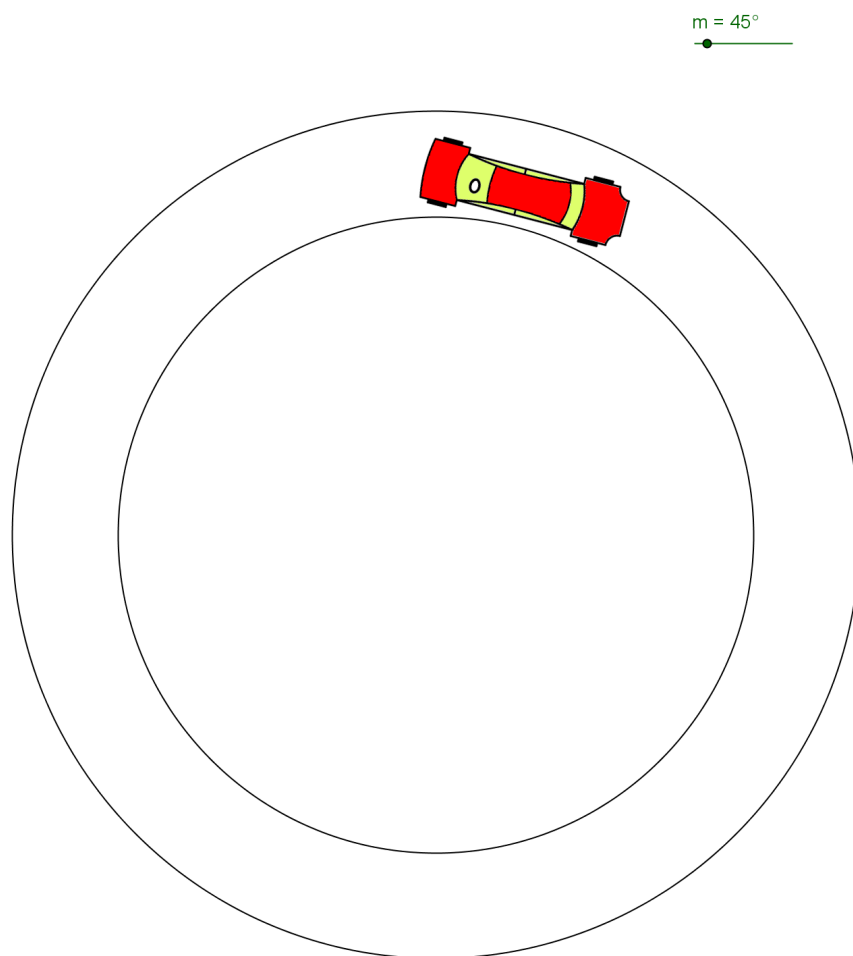
10) Placer les points d'intersection de la perpendiculaire et du cercle de centre B' et de rayon 1, comme sur le dessin ci-dessous.



11) Activer  Insérer une image et cliquer sur D. Sélectionner l'image « voiture circuit ».

12) Cliquer à droite sur l'image, puis *Propriétés* et *Position*. Pour le coin n°2, mettre C.

13) Enlever l'affichage des éléments de construction qui ne doivent pas apparaître. Voir le dessin ci-dessous.



14) Cliquer à droite sur la voiture puis dans *Propriétés* et *Avancé*, mettre calque à 1.

15) Colorier le petit cercle en blanc à 100% avec le numéro de calque 1.

16) Colorier le grand cercle en gris clair en laissant le calque à 0.

17) Animer le curseur m.