

Application TI-84 Plus Cabri® Jr.

Premiers contacts

- Qu'est-ce que l'application Cabri Jr. ?
- Lancement et sortie de Cabri Jr.
- Utilisation
- Nouvelles fonctions de la version 2.0 ?
- Un exemple pour commencer

Procédures...

- Construction d'objets
- Transformation d'objets
- Animation d'objets
- Ouverture et enregistrement de fichiers
- Calculs
- Création de labels
- Affichage/Masquage d'objets
- A la découverte d'une construction

Information

- Reprise en cas d'erreur
- Assistance clientèle

Important

Texas Instruments n'offre aucune garantie, expresse ou tacite, concernant notamment, mais pas exclusivement, la qualité de ses produits ou leur capacité à remplir quelque application que ce soit, qu'il s'agisse de programmes ou de documentation imprimée. Ces produits sont en conséquence vendus "tels quels".

En aucun cas Texas Instruments ne pourra être tenu pour responsable des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, qui pourraient être liés ou dûs à l'achat ou à l'utilisation de ces produits. La responsabilité unique et exclusive de Texas Instruments, quelle que soit la nature de l'action, ne devra pas excéder le prix d'achat de cet article ou matériel.

Cette application graphique (App) fait l'objet d'une licence. Consultez les termes et conditions de [l'accord de licence](#).

Microsoft, Windows, Windows NT, Apple et Macintosh sont des marques commerciales qui appartiennent à leur détenteur respectif.

Cabri et Cabri Geometry sont des marques commerciales de CabriLog.

Qu'est-ce que l'application Cabri® Jr. ?

L'application (App) Cabri® Jr. permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Construire des points, des segments, des droites, des cercles, des triangles et des quadrilatères
- Construire des droites perpendiculaires et parallèles, des bissectrices d'angles, des médiatrices et des lieux géométriques
- Transformer des objets par translation, réflexion, rotation et homothétie
- Mesurer des longueurs, des surfaces, des périmètres et des angles
- Afficher des coordonnées et des équations de droites et de cercles
- Importer/exporter des constructions dans les versions de Cabri Geometry sur la TI-89, la TI-92 Plus, ou Voyage™ 200, ainsi que dans le logiciel Cabri Geometry II Plus.

Nouvelles fonctions de la version 2.0

Les nouvelles fonctions ou améliorations de l'App Cabri Jr.® 2.0 permettent d'effectuer les opérations suivantes :

- Découvrir toutes les étapes de construction d'une figure à l'aide du nouvel outil [Explore](#)
- Effectuer instantanément des calculs impliquant jusqu'à trois valeurs numériques (outil [Calculate](#))
- [Enregistrer](#) des fichiers directement dans la mémoire Archive

De plus, les outils [Translation](#) et [Reflection](#) ont été améliorés afin de pouvoir sélectionner les objets dans un ordre plus intuitif.

Équipement nécessaire

Remarque Dans ce manuel, les informations relatives à la TI-84 Plus s'appliquent également à la TI-84 Plus Silver Edition, la TI-83 Plus et la TI-83 Plus Silver Edition, sauf indication contraire.

Matériel et logiciel(s)	Remarques
<p>L'un des produits suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">• TI-84 Plus ou TI-84 Plus Silver Edition avec la version 2.30 ou ultérieure du système d'exploitation• TI-83 Plus ou TI-83 Plus Silver Edition avec la version 1.18 ou ultérieure du système d'exploitation	<p>Vous pouvez télécharger gratuitement un exemplaire du système d'exploitation le plus récent à l'adresse education.ti.com/latest.</p>
<p>Un ordinateur équipé de Microsoft® Windows® 98/2000/XP, Windows NT® ou un Macintosh® Apple® sur lequel est installé OS 8.1 ou ultérieur</p>	

Un câble de connexion d'ordinateur à calculatrice TI Connectivity™

Il est possible de se procurer des câbles TI Connectivity auprès des magasins de vente au détail, des détaillants en ligne et des revendeurs agréés. Consultez la liste des fournisseurs à l'adresse education.ti.com/buy. Vous pouvez également vous procurer des câbles TI Connectivity à partir du Centre TI d'achat en ligne (TI Online Store) à l'adresse education.ti.com/shop.

Le logiciel TI Connect™, qui fonctionne avec la plupart des modèles de calculatrices graphiques TI munies de mémoire Flash

Une version du logiciel TI Connect peut être téléchargée gratuitement à la page education.ti.com/downloadticonnect.

Instructions d'installation

Des instructions détaillées relatives à l'installation de cette application et d'autres applications sont disponibles à l'adresse education.ti.com/guides. Cliquez sur le lien des instructions d'installation Flash.

Aide

L'App Cabri® Jr. est fournie avec une aide intégrée qui explique comment utiliser les menus. Pour afficher cette aide, ouvrez le menu F1 (en appuyant sur $\boxed{Y=}$), sélectionnez **Help**, puis choisissez le menu pour lequel vous souhaitez obtenir de l'aide.

Les instructions fournies dans ce manuel s'appliquent uniquement à cette application. Pour obtenir l'aide concernant l'utilisation de votre calculatrice TI-84 Plus, reportez-vous à son manuel d'utilisation disponible à l'adresse education.ti.com/guides.

Premiers contacts

Au cours de cet exercice, vous construirez un cercle circonscrit à un triangle, autrement dit, un cercle passant par les trois sommets du triangle.

Lancement de l'App Cabri® Jr.

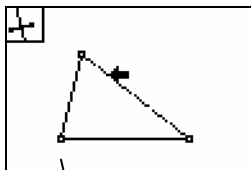
1. Appuyez sur **[APPS]** pour afficher la liste des applications installées sur votre calculatrice, puis sélectionnez **CabriJr.** L'écran d'accueil s'affiche.



Astuce

A partir du menu Apps, vous pouvez appuyer sur **[ALPHA] C** pour afficher la première application dont le nom commence par C.

2. Appuyez sur **ENTER** pour continuer. Si vous avez précédemment utilisé l'App, l'écran de la dernière figure construite s'affiche sinon, c'est le menu F1 qui apparaît.



Cabri Jr. mémorise la dernière activité, y compris la position du curseur, lorsque vous quittez l'App ou éteignez la TI-84 Plus.

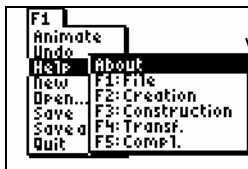


La première fois que vous exécutez l'application Cabri Jr., le menu F1 s'affiche, l'option **Help** apparaissant en surbrillance.

Utilisation de l'App





Lorsque vous utilisez l'App Cabri Jr., vous sélectionnez des outils et des options à partir d'une série de menus. Ces menus n'apparaissent que lorsque vous les ouvrez.

Les menus, F1 à F5, correspondent aux touches graphiques situées juste au-dessous de l'écran. Vous pouvez appuyer sur une touche graphique (**Y=**, **WINDOW**, **ZOOM**, **TRACE**, **GRAPH**) pour activer la fonction correspondante ou appuyer sur **ALPHA** plus la touche de fonction (F1 à F5) appropriée pour ouvrir un menu.







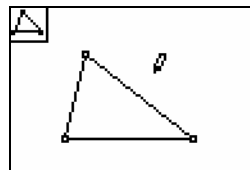
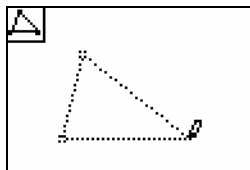
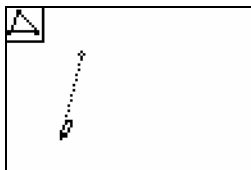
Par exemple, pour ouvrir le menu F1, vous pouvez appuyer sur **Y=** ou sur **ALPHA** [F1].

- Utilisez les touches **▲** et **▼** pour déplacer le pointeur d'une option de menu à l'autre.
- Mettez en surbrillance une option de menu et appuyez sur **ENTER** pour la sélectionner.
- Appuyez sur **CLEAR** pour désactiver un outil ou fermer le menu et revenir à l'écran de dessin.

- Appuyez sur , ,  ou  pour déplacer le pointeur sur l'écran. Pour éviter d'avoir à appuyer à plusieurs reprises sur une même touche fléchée pour déplacer le pointeur, vous pouvez maintenir celle-ci enfoncée.

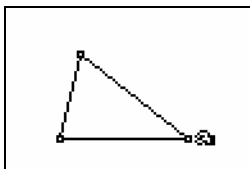
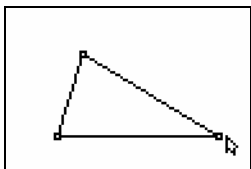
Construction d'un triangle

1. Ouvrez le menu F2, placez le pointeur sur **Triangle** et appuyez sur . L'icône de l'outil affichée dans l'angle supérieur gauche de l'écran indique que l'outil Triangle est activé. Le pointeur se transforme en crayon pour indiquer que vous pouvez créer un nouveau point en appuyant sur  à cet endroit.
2. Placez le pointeur à l'emplacement voulu pour créer le premier sommet du triangle et appuyez sur .
3. Déplacez le pointeur et appuyez sur  pour créer le deuxième sommet et procédez de la même façon pour créer le dernier sommet.



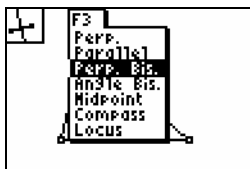
Modification de la forme d'un triangle

1. Appuyez sur **[CLEAR]** pour quitter l'outil Triangle.
2. Amenez le pointeur à proximité de l'un des sommets que vous venez de construire. Le pointeur prend la forme d'une flèche vide et l'objet pouvant être sélectionné (le sommet) clignote.
3. Appuyez sur **[ALPHA]**. Le pointeur se transforme en petite main pour indiquer que le point est sélectionné.
4. Appuyez sur **[←]**, **[↑]**, **[→]** ou **[↓]** pour déplacer le point.



Construction de trois médiatrices

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez **Perp. Bis.**



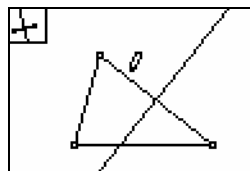
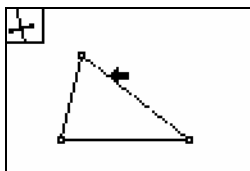
Astuce

Après avoir ouvert le menu F3, vous pouvez appuyer sur 3 pour sélectionner **Perp. Bis.**, puisqu'il s'agit de la troisième option du menu.

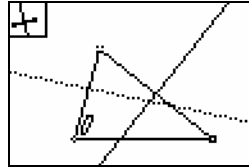
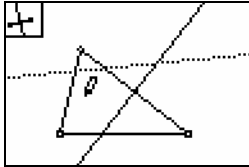
2. Positionnez le pointeur sur l'un des côtés du triangle et appuyez sur **ENTER** pour construire sa médiatrice.

Astuce

Lorsque le pointeur est suffisamment près du côté du triangle, il se transforme en flèche pleine et le côté correspondant du triangle clignote, indiquant que vous pouvez appuyer sur **ENTER** pour construire la médiatrice.



3. Positionnez le pointeur sur un autre côté du triangle et appuyez sur **ENTER** pour construire une autre médiatrice.



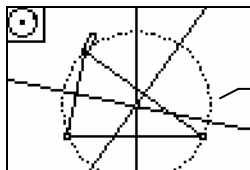
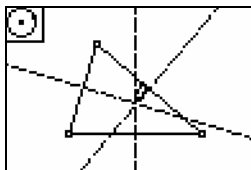
4. Enfin, positionnez le curseur sur le dernier côté du triangle et appuyez sur **ENTER** pour construire la troisième médiatrice. Désormais, les médiatrices sont concourantes en un point que vous allez pouvoir utiliser comme centre du cercle circonscrit.

Construction du cercle circonscrit

1. Ouvrez le menu F2 et sélectionnez l'option **Cercle**.
2. Placez le pointeur sur le point d'intersection des trois médiatrices. Deux des trois droites clignotent, indiquant qu'un point sera construit à leur intersection.
3. Appuyez sur **ENTER** pour construire le centre du cercle.
4. Positionnez le pointeur sur l'un des sommets du triangle et appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le point correspondant au sommet et construire le cercle.

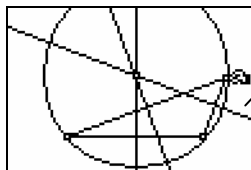
Astuce

Le point correspondant au sommet clignote lorsque le pointeur est suffisamment près pour permettre de le sélectionner.



Notez que les deux autres sommets du triangle sont également situés sur le cercle.

Vous pouvez alors appuyer sur **CLEAR** et déplacer n'importe lequel des sommets du triangle en le faisant glisser. La taille du cercle change en même temps que la forme du triangle change.



La propriété observée précédemment est toujours vraie : les deux autres sommets du triangle sont toujours situés sur le cercle.

Enregistrement de votre première construction

1. Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Save**.
2. Entrez un nom (jusqu'à huit caractères) et appuyez sur **ENTER** pour enregistrer la construction.

Astuce

- Le premier caractère du nom du fichier doit être une lettre.
- Le verrouillage alpha est automatiquement activé lorsque la boîte de dialogue Type a Name s'affiche.
- Pour modifier le nom du fichier, appuyez sur **CLEAR** afin d'effacer toutes les lettres ou sur **DEL** pour supprimer les caractères un par un.
- Pour annuler l'opération, appuyez sur **2nd** ou utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance le bouton Cancel et appuyez sur **ENTER**.



Pour quitter l'App Cabri Jr., appuyez sur **2nd** **[QUIT]** ou ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Quit**.

Vous venez de terminer l'exemple de la section Premiers contacts et vous pouvez poursuivre votre lecture pour prendre connaissance des autres fonctionnalités de Cabri Jr.

Ce programme vous permet, par exemple, d'effectuer les tâches suivantes :

- Construire différents types d'objets
- Utiliser des outils de construction plus sophistiqués
- Appliquer des transformations géométriques sur des objets
- Calculer et afficher des mesures d'angles, de surfaces et de pentes ou encore de distances et de longueurs
- Animer des points situés sur des segments ou des cercles

Lancement et sortie de l'application

Lancement de l'application







1. Appuyez sur **[APPS]** pour afficher la liste des applications installées sur votre TI-84 Plus.
2. Sélectionnez **CabriJr**. L'écran d'accueil de l'application s'affiche.
3. Appuyez sur **[ENTER]** pour continuer. Si vous n'avez pas précédemment utilisé l'App Cabri Jr., le menu F1 s'affiche. En revanche, si l'App a déjà été utilisée, la dernière figure construite s'affiche.

Astuce Si vous ne modifiez pas la figure affichée, un écran d'aide contextuel s'affiche après quelques instants.

Sortie de l'application

Appuyez sur **[2nd] [QUIT]** ou ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Quit**.

Utilisation

L'interface de Cabri® Jr. a été conçue pour ressembler à une interface utilisateur graphique PC, tant dans sa présentation que dans ses fonctions. A la place de la souris, il vous suffit d'appuyer sur , ,  et  pour déplacer le pointeur sur l'écran. Différentes fonctions sont accessibles via des menus. Lorsque des informations supplémentaires sont requises, Cabri Jr. affiche une boîte de dialogue comportant les boutons OK, No, ou Cancel semblables à ceux utilisés dans de nombreux programmes pour PC. Le bouton par défaut est mis en surbrillance et il vous suffit d'appuyer sur **[ENTER]** pour le sélectionner. Pour sélectionner un autre bouton, vous devez appuyer sur  ou  afin de le mettre en surbrillance, puis sur **[ENTER]**.

Bouton mis en surbrillance :



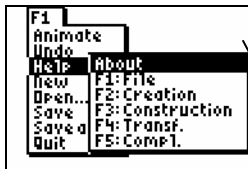
Bouton non sélectionné :



Accès aux menus

Lorsque vous utilisez l'App Cabri Jr., vous sélectionnez des outils et des options à partir d'une série de menus. Ces menus n'apparaissent que lorsque vous les ouvrez.

Les menus, F1 à F5, correspondent aux touches graphiques situées immédiatement sous l'écran. Vous pouvez appuyer sur une touche graphique (**Y=**, **WINDOW**, **ZOOM**, **TRACE**, **GRAPH**) pour activer la fonction correspondante ou appuyer sur **ALPHA** plus la touche de fonction (F1 à F5) appropriée pour ouvrir un menu.



Par exemple, vous pouvez appuyer sur **Y=** ou sur **ALPHA** [F1] pour afficher le menu F1.

- Utilisez les touches **▲** et **▼** pour déplacer le pointeur d'une option du menu à l'autre.
- Appuyez sur **▶** pour afficher un sous-menu ou le menu juxtaposé à droite.
- Appuyez sur **◀** pour fermer un sous-menu ou afficher le menu juxtaposé à gauche.
- Lorsqu'un sous-menu est affiché, appuyez sur **▶** pour passer au menu suivant, par exemple, d'un sous-menu de F1 au menu F2.

Astuce Vous pouvez également sélectionner une option du menu en appuyant sur la touche numérique correspondant à l'option.

- Appuyez sur **CLEAR** pour fermer les menus et revenir à l'écran de dessin.

Déplacement du pointeur

Appuyez sur **◀**, **▲**, **▶** ou **▼** pour déplacer le pointeur sur l'écran. Pour éviter d'avoir à appuyer à plusieurs reprises sur une même touche fléchée pour déplacer le pointeur, vous pouvez maintenir celle-ci enfoncée.

Sélection d'un objet

- Lorsqu'un outil est activé, positionnez le pointeur près d'un objet et appuyez sur **ENTER**.
- Si aucun outil n'est activé, positionnez le pointeur près d'un objet et appuyez sur **ALPHA**.

Astuce

- Lorsque le pointeur est suffisamment près de l'objet pour permettre de le sélectionner, l'objet clignote.
- Lorsque l'objet clignote, vous pouvez le sélectionner, même si le pointeur ne se trouve pas exactement sur celui-ci.

Création, enregistrement et ouverture de fichiers

Création d'un nouveau fichier

Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **New** pour créer un nouveau fichier. Si la figure affichée n'a pas encore été enregistrée, un message vous invite à le faire.

Ouverture d'un fichier existant

1. Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Open**. Une liste de fichiers apparaît.
2. Mettez en surbrillance le fichier à ouvrir et appuyez sur **ENTER**.

Enregistrement d'un fichier

1. Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Save** ou **Save As**.

Remarque Si le fichier a déjà été enregistré, la sélection de l'option **Save** remplace la version précédente.

2. Si le fichier n'a pas encore été enregistré ou si vous avez sélectionné l'option **Save As**, la boîte de dialogue Type a Name s'affiche. Saisissez un nom de fichier et appuyez sur **ENTER** pour l'enregistrer.

Astuce

- Le premier caractère du nom du fichier doit être une lettre.
- Le verrouillage alpha est automatiquement activé lorsque la boîte de dialogue Type a Name s'affiche.
- Pour modifier le nom du fichier, appuyez sur **CLEAR** afin d'effacer toutes les lettres ou sur **DEL** pour supprimer les caractères un par un.
- Pour annuler l'opération, mettez en surbrillance le bouton Cancel, puis appuyez sur **ENTER**.
- Vous pouvez enregistrer un fichier dans la mémoire Archive en activant le verrouillage numérique (pour cela, appuyez sur **ALPHA**), puis en appuyant sur **X**. Un astérisque affiché en regard de la zone Type a Name indique que le fichier sera enregistré dans la mémoire Archive.

Construction d'objets

Construction d'un point

1. Ouvrez le menu F2, sélectionnez l'option **Point**, et appuyez sur **[ENTER]** pour sélectionner l'outil Point.
2. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité et appuyez sur **[ENTER]** pour créer le point.

Construction d'un point sur un objet

1. Ouvrez le menu F2, appuyez sur **[ENTER]** pour sélectionner l'option Point, mettez en surbrillance Point On et appuyez sur **[ENTER]**.
2. Placez le pointeur sur l'objet où doit être créé un point et appuyez sur **[ENTER]** pour sélectionner cet objet et construire le point.

Astuce L'objet clignote lorsque le pointeur est suffisamment près pour permettre de le sélectionner.

Construction d'un point à l'intersection de deux objets

Ouvrez le menu F2, appuyez sur **[>]** pour afficher le sous-menu associé, mettez en surbrillance **Intersection** et appuyez sur **[ENTER]**.

Si le point d'intersection des objets est situé sur l'écran d'affichage :

1. Placez le pointeur sur le point d'intersection. Les objets qui se coupent à l'emplacement du pointeur clignotent.
2. Appuyez sur **ENTER** pour créer le point d'intersection.

Si le point d'intersection des objets est situé hors de l'écran d'affichage :

1. Positionnez le pointeur sur le premier objet et appuyez sur **ENTER**.
2. Déplacez le pointeur sur le deuxième objet et appuyez sur **ENTER**. Le point d'intersection est construit.

Astuce

- Généralement, vous pouvez créer un point sur un objet ou à une intersection d'objets à l'aide de l'outil Point sans avoir à sélectionner l'outil « Point on » ou « Point at intersection ».
- Lorsque l'outil activé nécessite la sélection d'un ou plusieurs points, vous pouvez créer le(s) point(s) en déplaçant le pointeur sur un emplacement libre de l'écran, puis en appuyant sur **ENTER**. Par exemple, sélectionnez l'outil Line et appuyez sur **ENTER** à partir de deux emplacements libres de l'écran. De nouveaux points sont alors créés à ces emplacements et la droite les reliant est construite.

Construction d'une droite, d'un segment ou d'un cercle

1. Ouvrez le menu F2, sélectionnez un type d'objet et appuyez sur **ENTER**.
2. Positionnez le pointeur à l'emplacement voulu pour le premier point de l'objet et appuyez sur **ENTER** pour le construire.
—ou—
Déplacez le pointeur sur un point existant et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.
3. Positionnez le pointeur à l'emplacement voulu pour le deuxième point de l'objet et appuyez sur **ENTER** pour le construire. L'objet est construit.
—ou—
Déplacez le pointeur sur un point existant et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner. L'objet est construit.

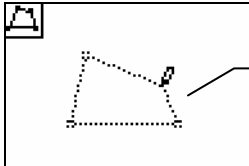
Construction d'un triangle ou d'un quadrilatère

1. Ouvrez le menu F2, sélectionnez l'option **Triangle** ou **Quad** et appuyez sur **ENTER**.

2. Positionnez le pointeur à l'emplacement voulu pour le premier point de l'objet et appuyez sur **ENTER** pour le construire.
–ou–

Déplacez le pointeur sur un point existant et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.

3. Répétez l'étape 2 de façon à construire ou sélectionner trois points pour un triangle ou quatre points pour un quadrilatère. L'objet est construit.



Les lignes en pointillé indiquent la progression de la construction d'un triangle ou d'un quadrilatère.

Construction de droites perpendiculaires ou parallèles

Pour construire des droites perpendiculaires ou parallèles, vous disposez de deux méthodes :

- Construction de droite en fonction d'un autre objet
- Construction d'une droite passant par un point donné en fonction d'un autre objet

Construction d'une droite en fonction d'un autre objet

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Perp.** ou **Parallél.**
2. Positionnez le pointeur sur la droite ou le segment auquel vous souhaitez construire une droite perpendiculaire ou parallèle et appuyez sur **[ENTER]**. La nouvelle droite est construite.
3. Déplacez le pointeur à l'emplacement souhaité pour construire la nouvelle droite et appuyez sur **[ENTER]**. Un point est créé à cet emplacement et la nouvelle droite est construite en passant par ce point.

Construction d'une droite passant par un point donné en fonction d'un autre objet

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Perp** ou **Parallél.**

2. Placez le pointeur sur le point par lequel vous souhaitez que la droite passe et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.
–ou–
Placez le pointeur à l'emplacement voulu pour la création du point et appuyez sur **ENTER** pour le créer et le sélectionner.
3. Positionnez le pointeur sur la droite ou le segment auquel vous souhaitez construire la droite perpendiculaire ou parallèle et appuyez sur **ENTER**. La nouvelle droite est construite en passant par ce point.

Construction de médiatrices de segments ou de bissectrices d'angles

Pour construire des médiatrices, vous disposez de deux méthodes :

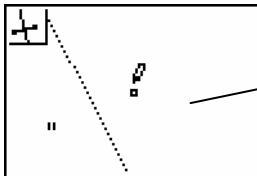
- Construction de la médiatrice d'un segment sélectionné
- Construction d'une droite correspondant à la médiatrice entre deux points, lorsque le segment entre les deux points n'est pas construit

Construction de la médiatrice d'un segment

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Perp. Bis.**
2. Positionnez le pointeur sur le segment dont vous souhaitez construire la médiatrice et appuyez sur **ENTER**. La médiatrice est construite.

Construction de la médiatrice entre deux points

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Perp. Bis.**
2. Placez le pointeur sur le premier point, appuyez sur **ENTER**, puis déplacez le pointeur sur le deuxième point et appuyez sur **ENTER**. La médiatrice relative à ces deux points est construite.



Lorsque le premier point est sélectionné, une ligne en pointillé est tracée. Cette ligne se déplace à mesure que vous déplacez le pointeur vers le deuxième point. Une fois le deuxième point sélectionné, cette ligne devient pleine.

Construction de la bissectrice d'un angle

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Angle Bis**.
2. Déplacez le pointeur sur chacun des trois points définissant l'angle en appuyant sur **ENTER** à chaque point. Lorsque vous sélectionnez le troisième point, la bissectrice de l'angle est construite.

Remarque

- Lorsque le deuxième point est sélectionné, une ligne en pointillé est tracée. Cette ligne se déplace à mesure que vous déplacez le pointeur vers le troisième point. Une fois le troisième point sélectionné, cette ligne devient pleine.
- Le deuxième point que vous sélectionnez est considéré comme le sommet de l'angle.

Construction du milieu

Pour construire le milieu de deux points ou le milieu d'un segment :

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Midpoint**.
2. Positionnez le pointeur sur le segment et appuyez sur **ENTER**. Le milieu est construit.

—ou—

Sélectionnez deux points en déplaçant le pointeur sur chacun d'entre eux et en appuyant sur **ENTER** à chaque fois. Après avoir sélectionné le deuxième point, le milieu est construit.

Construction d'un cercle à l'aide de l'outil Compass

Lorsque vous construisez un cercle à l'aide de l'outil Compass, un segment ou la distance entre deux points correspond au rayon du cercle.

1. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Compass**.
2. Positionnez le pointeur sur le segment et appuyez sur **ENTER**.
Un cercle en pointillé est construit.
—ou—
Positionnez le pointeur sur le premier point et appuyez sur **ENTER**, puis déplacez le curseur sur le deuxième point et appuyez sur **ENTER**. Un cercle en pointillé est construit.
3. Utilisez les touches **←**, **→**, **↑** et **↓** pour déplacer le cercle en pointillé (si nécessaire) et appuyez sur **ENTER** lorsque vous avez terminé.

Effacement de l'écran

- Pour effacer l'intégralité de l'écran, ouvrez le menu F5, sélectionnez l'option **Clear**, puis **All** ou appuyez sur **CLEAR** trois fois de suite.
- Pour effacer un objet, ouvrez le menu F5, sélectionnez l'option **Clear, Object**, positionnez le pointeur sur l'objet et appuyez sur **ENTER**.

Utilisation de la fonction Undo





Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Undo** pour annuler la dernière opération. Cette fonction est disponible tant que la figure affichée ne contient pas plus de 128 objets.

Remarque La sélection répétée de la fonction Undo permet de basculer entre les options Undo et Redo. Cependant, le nom de l'option affiché dans le menu (Undo) reste inchangé.

A la découverte de la construction d'une figure

Utilisez l'outil Explore pour découvrir toutes les étapes de construction d'une figure. Vous pouvez également utiliser cette fonction pour annuler plusieurs étapes de la construction d'une figure.

Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Undo > Explore**.
Le premier objet créé s'affiche et clignote.

Lorsque l'icône d'outil est :	Appuyez sur la touche :	Pour :
		Voir les étapes suivantes de la construction de la figure
		Revenir sur les étapes précédente de la construction de la figure



▶ ou ◀

Voir toutes les étapes de construction de la figure, des premières aux dernières et inversement

Vous pouvez afficher automatiquement les étapes de construction en appuyant sur **▶** pour activer le mode Auto.

- Appuyez sur **+** ou **-** pour augmenter ou réduire la vitesse d'exécution en mode Auto.
- Appuyez sur **2nd** pour inverser le sens de lecture en mode Auto.
- Appuyez sur **ENTER** pour marquer une pause en mode Auto.
- Appuyez sur **CLEAR** pour quitter le mode Auto.

Remarque

- Pendant la lecture, le contour des objets masqués s'affiche en pointillé lorsque ceux-ci sont impliqués dans l'étape de construction courante de la figure.
- Si la figure n'est pas complètement affichée lorsque vous quittez l'outil Explore, une boîte de dialogue apparaît pour vous permettre de spécifier si vous souhaitez la conserver dans l'état courant. Si vous sélectionnez OK, toutes les étapes qui suivent celle-ci sont perdues.

Annulation de la dernière entrée lors de la création d'un objet

Lors du processus de construction, vous pouvez appuyer sur **DEL** pour retirer le dernier objet sélectionné de la sélection courante.

Déplacement d'objets


1. Si l'icône d'un outil est affichée dans l'angle supérieur gauche de l'écran, appuyez sur **CLEAR** pour désactiver l'outil correspondant.
2. Placez le pointeur à côté de l'objet à déplacer. S'il peut être déplacé, il se met à clignoter.
3. Appuyez sur **ALPHA** pour changer la forme du pointeur en petite main, indiquant ainsi que vous pouvez déplacer l'objet.
4. Déplacez l'objet à l'emplacement voulu et appuyez sur **ENTER** pour définir sa nouvelle position.



Animation d'objets

L'option **Animate** du menu F1 vous permet d'animer un ou des points sur un objet que vous avez créé, ainsi que tous les autres objets qui en dépendent.

1. Construisez un ou plusieurs points sur un segment, une droite ou un cercle.
2. Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Animate**.
3. Déplacez le pointeur sur un point que vous avez créé et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.




Remarque

- Lorsque le pointeur est suffisamment près d'un objet qui peut être animé, il change de forme et s'affiche sous forme de flèche bidirectionnelle .
- Il est possible d'animer plusieurs points simultanément.
- Si vous enregistrez une figure comportant un ou des points animés, celle-ci est enregistrée avec son animation. Lors de l'ouverture ultérieure de la figure, l'animation qui lui est associée est automatiquement activée.
- Vous pouvez envoyer vos meilleures animations à tout autre utilisateur disposant d'une TI-84 Plus.

4. Pour arrêter l'animation d'un objet, ouvrez le menu F1, sélectionnez l'option **Animate** et appuyez sur **[2nd]**. L'icône de l'outil affichée  devient . Appuyez sur **[ENTER]** pour arrêter l'animation de l'objet.

Astuce

Lorsque plusieurs points d'une figure sont animés, vous avez la possibilité d'arrêter l'animation d'un seul point.

- Assurez-vous que l'icône de l'outil  est activée.
(Appuyez sur **[2nd]** pour passer de l'icône  à l'icône , si nécessaire.)
- Positionnez le curseur sur la trajectoire du point animé.
- Appuyez sur **[ENTER]** lorsque le pointeur se transforme en flèche bidirectionnelle.

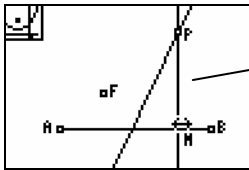
Création d'un lieu

L'option Locus du menu F3 vous permet de construire le lieu d'un objet en fonction d'un point situé sur un segment, une droite ou un cercle.

1. Construisez une figure comportant
 - un segment, une droite ou un cercle.
 - un point situé plus haut.
 - un objet ou une construction utilisant le point.
2. Ouvrez le menu F3, sélectionnez l'option **Locus** et appuyez sur **ENTER**.
3. Placez le pointeur sur l'objet ou la construction qui utilise le point et appuyez sur **ENTER**.
4. Positionnez le pointeur sur le point et appuyez sur **ENTER**.
Le lieu de l'objet ou de la construction est construit à mesure que le point se déplace sur le segment ou le cercle.

Exemple d'un lieu et de son animation

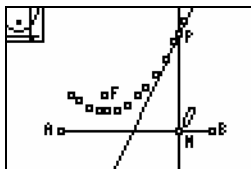
1. Construisez un [segment](#) AB et un [point](#) F .



Consultez la section [Création de labels](#) pour plus d'informations sur l'ajout de labels à vos constructions.

2. Construisez la [médiatrice](#) du point F et d'un autre point quelconque pris sur le segment AB , appelé M .
3. Construisez une [droite perpendiculaire](#) à AB passant par M .
4. Construisez le [point perpendiculaire](#) P des deux droites.
5. Ouvrez le menu F3 et sélectionnez l'option **Locus**.
6. Sélectionnez le point P et appuyez sur **[ENTER]**.
7. Placez le pointeur sur le point M . Il prend alors la forme d'une flèche bidirectionnelle.

8. Appuyez sur **ENTER**. Une parabole est construite point par point.



9. Appuyez sur **CLEAR** pour désactiver l'outil Locus.

10. Ouvrez le menu F1 et sélectionnez l'option **Animate**.

11. Déplacez le pointeur sur le point M et appuyez sur **ENTER** pour l'animer. Celui-ci se déplace alors d'avant en arrière le long du segment. En même temps, la médiatrice est animée, tout en restant tangente à la parabole.

Transformation d'objets

Symétrie centrale

1. Construisez un objet.
2. Ouvrez le menu F4 et sélectionnez l'option **Symmetry**.
3. Sélectionnez le point centre de la symétrie, puis l'objet. L'image de l'objet est construite.

Réflexion

1. Construisez un objet.
2. Construisez une droite ou un segment qui servira d'axe de réflexion.
3. Ouvrez le menu F4 et sélectionnez l'option **Reflection**.
4. Sélectionnez la droite ou le segment choisi(e) comme axe de réflexion.
5. Sélectionnez l'objet à réfléchir. L'image de l'objet réfléchi est construite.

Translation

1. Construisez un objet.
2. Construisez un segment ou deux points définissant la longueur et le sens de la translation.
3. Ouvrez le menu F4 et sélectionnez l'option **Translation**.
4. Sélectionnez le segment ou les deux points, puis l'objet. L'image de l'objet translaté est construite.

Astuce | Après avoir défini la longueur et le sens de la translation, un point est créé pour indiquer l'emplacement de l'objet translaté. |

Rotation

1. Construisez un objet.
2. Créez un point qui sera défini comme centre de rotation, puis trois autres points qui détermineront l'angle de rotation.
3. Ouvrez le menu F4 et sélectionnez l'option **Rotation**.
4. Sélectionnez le point correspondant au centre de rotation, puis l'objet à transformer.

5. Sélectionnez les trois points qui déterminent l'angle de rotation. L'image de l'objet transformé est construite.

Astuce

- Vous pouvez également sélectionner un nombre, tel une mesure d'angle ou un nombre entré à l'aide de l'outil Alpha-Num comme angle de rotation. Ce nombre doit être affiché à l'écran avant la sélection de l'outil Rotation.
- Si vous utilisez une mesure d'angle, la rotation sera comprise entre 0 et 180 degrés car l'outil de mesure d'angle mesure l'angle saillant.

Homothétie

1. Construisez un objet.
2. Créez un point correspondant au centre de l'homothétie.
3. Utilisez l'outil [Alpha-Num](#) pour afficher le rapport de l'homothétie à l'écran.
4. Ouvrez le menu F4 et sélectionnez l'option **Dilation**.

5. Sélectionnez l'objet, le centre et le rapport de l'homothétie.
L'image de l'objet agrandi ou réduit est construite.

Remarque

Quand un outil nécessite la sélection de plusieurs éléments, leur ordre de sélection n'est pas important s'il s'agit d'éléments de types différents ; en revanche, leur ordre de sélection est important pour les éléments de même type.

Exemple :

- Si vous construisez une droite perpendiculaire à une droite existante L qui passe par le point A , vous pouvez sélectionner A en premier, puis L et inversement.
- Si vous créez l'angle défini par 3 points A, B, C , l'ordre de sélection de ces éléments est déterminant, car le deuxième point sélectionné correspond au sommet de l'angle.

Masquage et affichage des objets

Pour masquer un objet :

1. Construisez un objet.
2. Ouvrez le menu F5, sélectionnez **Hide/Show**, puis **Object**.
3. Positionnez le pointeur sur un objet. Le pointeur se transforme en gomme.
4. Appuyez sur **ENTER** pour masquer l'objet. L'objet s'affiche en pointillé jusqu'à ce que le pointeur en soit éloigné.

Pour afficher un objet :

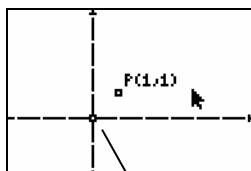
1. Ouvrez le menu F5, sélectionnez l'option **Hide/Show**, puis **Object**.
2. Déplacez le pointeur vers l'emplacement de l'objet masqué. Il prend la forme d'un crayon lorsqu'il se trouve suffisamment près d'un objet masqué pour le sélectionner.
3. Appuyez sur **ENTER** pour afficher l'objet.

Affichage/Masquage des axes

Pour afficher/masquer les axes, ouvrez le menu F5, sélectionnez l'option **Hide/Show**, puis **Axes**.

Lorsque les axes sont visibles, ils peuvent être déplacés sur l'écran. Tous les objets géométriques (ainsi que leurs labels) se déplacent en même temps, dans la mesure où ils sont liés aux axes. Les autres objets (tels que les coordonnées, les mesures, les calculs et les commentaires) conservent leur position et peuvent être déplacés individuellement.

La position par défaut des axes est définie comme suit :



L'origine est décentrée de sorte que le premier quadrant soit plus grand que les trois autres.

Création de labels et saisie de texte

Utilisez l'outil Alpha-Num pour créer des labels de points, saisir des commentaires et entrer des valeurs numériques.

Pour créer le label d'un point :

1. Ouvrez le menu F5 et sélectionnez l'option **Alpha-Num**.
2. Placez le pointeur sur le point et appuyez sur **ENTER**. Le point clignote lorsque le pointeur est suffisamment près de celui-ci pour permettre de le sélectionner.
3. Entrez le label et appuyez sur **ENTER**. Le label est affiché à côté du point.

Astuce

- La saisie de texte est l'option par défaut, c'est pourquoi le verrouillage alpha est automatiquement activé lorsque vous sélectionnez **Alpha-Num**.
- Le label d'un point peut comporter jusqu'à cinq caractères.

Pour saisir un texte dans l'écran de dessin :

1. Ouvrez le menu F5 et sélectionnez l'option **Alpha-Num**.
2. Placez le pointeur là où vous souhaitez effectuer la saisie de texte et appuyez sur **ENTER**.

3. Entrez le texte voulu et appuyez sur **ENTER**.

Remarque

- Pour entrer un nombre, appuyez sur **ALPHA** afin de passer du mode texte au mode numérique. Appuyez à nouveau sur **ALPHA** pour repasser en mode texte.
- Un nombre peut être constitué d'un signe (« + » ou « -«), suivi de chiffres et d'au plus une virgule décimale (« . »).
- Appuyez à nouveau sur **ENTER** pour créer un saut de ligne. Le pointeur s'affiche sur la ligne de texte suivante.
- Une ligne de texte peut comprendre jusqu'à 8 caractères, espaces compris. Lorsque le nombre maximum de caractères est atteint, le point d'insertion prend la forme d'un caractère « ! » pivotant.

Modification de l'affichage des objets

Utilisez l'outil Display pour modifier l'affichage

- du contour d'un objet et basculer de l'état plein à pointillé,
 - de l'équation d'un cercle et basculer entre les deux formes d'affichage, $(x-a)^2 + (y-b)^2 = c^2$ et $x^2 + y^2 + ax + by + c = 0$.
1. Ouvrez le menu F5 et sélectionnez l'option **Display**.
 2. Placez le pointeur sur l'élément que vous souhaitez modifier. La forme du pointeur change et passe d'une flèche pleine à une flèche vide.
 3. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner l'élément et modifier son affichage.

Calcul et affichage de mesures

Distance et longueur

Utilisez l'outil Distance and Length pour afficher la distance entre deux points, la longueur d'un segment de droite, le périmètre d'un triangle ou d'un quadrilatère ou la circonférence d'un cercle.

1. Ouvrez le menu F5 menu, sélectionnez l'option **Measure**, puis **D. & Length**.
2. Sélectionnez les deux points dont vous souhaitez calculer la distance ou l'objet dont vous voulez connaître le périmètre. La mesure s'affiche. Le pointeur se transforme en petite main, indiquant que vous pouvez déplacer la mesure.
3. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité pour l'affichage de la mesure et appuyez sur **ENTER**.

Remarque

Dans le cas de triangles ou de quadrilatères, vous pouvez sélectionner la longueur d'un côté ou le périmètre. Le côté et le périmètre clignotent alternativement.

- Appuyez sur **ENTER** au moment opportun pour effectuer votre sélection.
- Appuyez sur **2nd** pour passer d'un élément clignotant à l'autre.

Aire

Utilisez l'outil Area pour calculer l'aire d'un triangle, d'un quadrilatère ou d'un cercle.

1. Ouvrez le menu F5, sélectionnez l'option **Measure**, puis **Area**.
2. Sélectionnez l'objet. La mesure s'affiche. Le pointeur se transforme en petite main, indiquant que vous pouvez déplacer la mesure.
3. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité pour l'affichage de la mesure et appuyez sur **ENTER**.

Angle

Utilisez l'outil Angle pour mesurer les angles (en degrés) déterminés par trois points, le deuxième étant considéré comme le sommet de l'angle. L'angle mesuré correspond à l'angle saillant.

Remarque Si les segments de droite n'existent pas entre les points formant l'angle à mesurer, ils sont ajoutés à la construction lors de la sélection des points.

1. Ouvrez le menu F5, sélectionnez **Measure**, puis **Angle**.
2. Sélectionnez les trois points formant l'angle à mesurer. La mesure s'affiche. Le pointeur se transforme en petite main, indiquant que vous pouvez déplacer la mesure.

3. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité pour l'affichage de la mesure et appuyez sur **ENTER**.

Pente

Utilisez l'outil Slope pour afficher la pente d'une droite ou d'un segment. Si le nombre correspondant à la pente est trop long pour être affiché, les symboles ### s'affichent.

1. Ouvrez le menu F5, sélectionnez l'option **Measure**, puis **Slope**.
2. Sélectionnez la droite ou le segment. Le nombre correspondant à la pente s'affiche. Le pointeur se transforme en petite main, indiquant que vous pouvez déplacer ce nombre.
3. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité pour l'affichage de la pente et appuyez sur **ENTER**.

Calculs

Utilisez l'outil Calculate pour effectuer des calculs en utilisant les valeurs affichées sur l'écran de dessin. Vous pouvez additionner, soustraire, multiplier et diviser des nombres ou encore calculer la racine carrée d'une valeur. Un calcul est effectué aussitôt que les informations suffisantes sont entrées dans Cabri Jr.

1. Calculez les [mesures](#) d'objets ou disposez des labels numériques sur l'écran de dessin.
2. Ouvrez le menu F5 et sélectionnez l'option **Calculate**.
3. Sélectionnez la ou les mesure(s) voulue(s), puis l'opérateur $\boxed{+}$, $\boxed{-}$, $\boxed{\times}$, $\boxed{\div}$ ou $\boxed{2nd} \boxed{\sqrt{\quad}}$. L'icône d'un opérateur est affichée dans l'angle supérieur gauche de l'écran après avoir été sélectionné.
4. Appuyez sur \boxed{ENTER} pour effectuer le calcul. Le résultat s'affiche. Le pointeur se transforme en petite main, indiquant que vous pouvez déplacer le résultat.

5. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité pour l'affichage du résultat et appuyez sur **ENTER**.

Remarque

- L'application Cabri® Jr. peut afficher des résultats compris entre -3276,8 et 3276,8. Si le résultat du calcul est trop long pour être affiché, l'App affiche les symboles ###.
- Vous pouvez appuyer sur **+** ou **-** pour changer le nombre de décimales affichées (0 à 2).
- Vous pouvez additionner jusqu'à trois valeurs en les sélectionnant, puis en appuyant sur la touche du symbole de l'opération. Par exemple, pour additionner trois mesures d'angle, sélectionnez chacune des valeurs et appuyez sur **+** pour effectuer le calcul.

Equations de droites ou de cercles et coordonnées de points

Utilisez l'outil Coord. & Eq. pour afficher les coordonnées de points et les équations de droites et de cercles dans le système d'axes sous-jacent.

1. Ouvrez le menu F5 et sélectionnez l'option **Coord. & Eq.**
2. Positionnez le pointeur sur l'objet et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner. Les coordonnées du point ou l'équation de droite ou de cercle s'affichent. Le pointeur se transforme en petite main, indiquant que vous pouvez déplacer le résultat.

3. Positionnez le pointeur à l'emplacement souhaité pour l'affichage du résultat et appuyez sur **ENTER**.

Utilisation de l'App Cabri Jr. dans une autre langue

Des variables spéciales d'application (AppVars), disponibles à partir du site Web de TI, permettent d'exécuter l'application Cabri® Jr. dans différentes langues.

Pour bénéficier de cette fonctionnalité, téléchargez l'un des fichiers ci-dessous.

Nom du fichier AppVar	Langue
EnglishUK2.00.8xv	Anglais (Standard)
Français2.00.8xv	Français
Español2.00.8xv	Espagnol
Italiano2.00.8xv	Italien
Deutsch2.00.8xv	Allemand


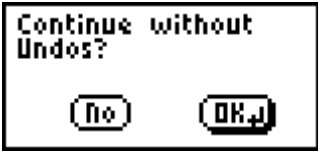

(D'autres langues seront bientôt disponibles à l'adresse education.ti.com).



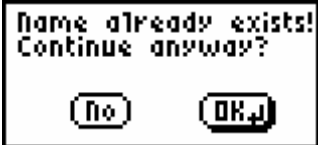
L'anglais (Américain) est la langue par défaut. Dès qu'une langue (AppVar) est chargée dans la RAM de votre TI-84 Plus, Cabri Jr. utilise la langue correspondante.




Astuce

- Si vous installez plusieurs langues (AppVar) sur votre TI-84 Plus, Cabri Jr. utilise la première, suivant l'ordre alphabétique.
- Pour ignorer la langue (AppVar) et utiliser l'anglais (Américain) par défaut, appuyez sur **2nd** [**1**] lors de l'affichage de l'écran d'accueil.

Messages d'erreur

Message d'erreur	Description
	Cabri® Jr. nécessite au moins 4802 octets libres pour son exécution (soit approximativement 5K). Cette boîte de dialogue indique la quantité de mémoire supplémentaire requise pour l'exécution de Cabri® Jr. Il est possible de libérer davantage de mémoire RAM ou de mémoire Flash pour l'application Cabri® Jr. en supprimant des fichiers stockés dans la mémoire RAM ou la mémoire Flash. Consultez le manuel d'utilisation de la calculatrice pour de plus amples informations.
	Lorsque plus de 128 objets ont été construits, la fonction Undo doit être désactivée pour continuer. Après l'affichage de ce message d'erreur, une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez poursuivre. Si vous choisissez de continuer, la fonction Undo est désactivée. Cette fonction est automatiquement réactivée lorsque le nombre d'objets construits est ramené à un nombre inférieur à 128.
	Les figures construites dans Cabri® Jr. peuvent comporter un maximum de 256 objets.

Message d'erreur	Description
 <p>Not enough Memory! to save file.</p> <p>OK</p>	<p>Si la mémoire disponible est insuffisante pour l'enregistrement d'une figure, ce message apparaît.</p> <p>Son affichage n'implique pas la perte de la figure affichée. Il est toujours possible d'enregistrer cette dernière en :</p> <ul style="list-style-type: none"> quittant l'App Cabri Jr. et en supprimant des fichiers pour libérer de la RAM (5K devraient suffire). Vous ne devez pas supprimer l'AppVar CurrCaJ2, car celle-ci contient la figure courante. enregistrant CurrCaJ2 sur votre ordinateur ou sur une autre calculatrice et en l'utilisant ultérieurement, une fois la RAM disponible suffisante sur votre calculatrice.
 <p>No figure to open!</p> <p>OK</p>	<p>Vous avez sélectionné l'option Open du menu F1, mais aucune figure préalablement enregistrée n'est disponible sur votre calculatrice.</p>
 <p>Name already exists! Continue anyway?</p> <p>No OK</p>	<p>Vous avez spécifié un nom de fichier pour une figure qui existe déjà.</p> <p>Sélectionnez OK pour remplacer le fichier existant ou choisissez No pour revenir à la boîte de dialogue Save et entrer un autre nom de fichier.</p>

Message d'erreur	Description
 <p>CURRCAJU is reserved.</p> <p>OK</p>	<p>Vous ne pouvez pas utiliser CURRCAJU ou CURRCAJ2 comme nom de fichier. Il s'agit de noms réservés à AppVar.</p>
 <p>Figure abc not re-archived!</p> <p>OK</p>	<p>Si la mémoire RAM et la mémoire Flash sont limités, ce message s'affiche lorsque vous avez modifié une figure archivée et augmenté considérablement sa taille. Dans ce cas, la mémoire disponible est probablement insuffisante pour enregistrer la figure dans la mémoire RAM ou la mémoire Flash et elle est donc enregistrée sous forme d'AppVar standard.</p>
 <p>Batteries too low to access archived files!</p> <p>OK</p>	<p>Les piles de votre calculatrice sont faibles et le fichier ne peut pas être enregistré dans la mémoire RAM ou la mémoire Flash. Vous pouvez enregistrer le fichier sans l'archiver, puis procéder au remplacement des piles et archiver le fichier ultérieurement. Reportez-vous au guidebook de la TI-84 Plus pour plus d'informations sur l'archivage des fichiers et leur extraction des archives.</p>

Informations relatives aux services et à l'assistance Texas Instruments (TI)

Pour des informations d'ordre général

E-mail : ti-cares@ti.com

Téléphone : (800) TI-CARES; (800) 842-2737
Aux Etats-Unis, au Canada, à Mexico, Puerto Rico et aux Iles vierges uniquement

Page d'accueil: education.ti.com/france

Pour les questions techniques

Téléphone : 01-55-21-25-08 (France)

Pour l'assistance produit (matériel)

Clients aux Etats-Unis, au Canada, à Mexico, Puerto Rico et aux Iles vierges :

Contactez toujours l'assistance clientèle TI avant de retourner un produit pour réparation.

Autres clients : Consultez la notice fournie avec votre produit (matériel) ou contactez votre revendeur / distributeur TI local.

TEXAS INSTRUMENTS ACCORD DE LICENCE DE LOGICIEL D'APPLICATION (APP)

En téléchargeant le logiciel et/ou la documentation, vous vous engagez à respecter les dispositions suivantes.

- 1. Licence :** Sous réserve du paiement de tous les frais applicables, Texas Instruments Incorporated ("TI") vous concède une licence personnelle pour copier et utiliser le(s) programme(s) logiciel(s) et la documentation afférente à partir de la page Web associée ou du CD-ROM ("Matériaux sous licence"). Outre la copie du logiciel installée sur votre calculatrice, vous êtes également autorisé à en conserver un autre exemplaire sur votre ordinateur à des fins de sauvegarde et/ou d'archivage.
- 2. Restrictions :** Vous ne pouvez en aucun cas désassembler ou compiler en sens inverse la partie du programme logiciel des Matériaux sous licence qui sont fournis en format code objet.. Vous ne pouvez en aucun cas vendre, louer ou louer à crédit-bail des copies des Matériaux sous licence.
- 3. Assistance :** Les conditions d'assistance pour les Matériaux sous licence sont décrites dans la documentation fournie avec le logiciel. En l'absence de toute documentation accompagnant le logiciel, l'assistance sera fournie par TI.
- 4. Copyright :** Les Matériaux sous licence et la documentation associée sont protégés par un copyright. Si vous effectuez des copies des Matériaux sous licence, vous ne devez pas effacer la notice de copyright et les avis de marques déposées ou protégées.
- 5. Garantie :** TI garantit qu'il détient le droit de concéder les Matériaux sous licence. TI ne garantit pas que les matériaux sous licence soient exempts d'erreurs ou conviennent à vos besoins spécifiques.

Les Matériaux sous licence sont mis à votre disposition et à celle de tout utilisateur ultérieur "EN L'ETAT".

Bien qu'aucune garantie ne soit fournie pour les Matériaux sous licence, le support (le cas échéant) sera remplacé s'il s'avère défectueux dans les trois (3) premiers mois d'utilisation, sous réserve de renvoyer l'emballage, port payé, à TI. **CE PARAGRAPHE EXPRIME LA RESPONSABILITE MAXIMALE DE TI ET VOTRE RECOURS UNIQUE ET EXCLUSIF.**

- 6. Limitations: A l'exception de ce qui précède,** TI ne fournit aucune garantie ou condition, expresse ou implicite, y compris mais sans s'y limiter, des conditions ou garanties de commercialisation et d'adéquation à un but particulier, concernant les Matériaux sous licence.

En aucun cas, TI ou ses fournisseurs ne peuvent être tenus comme responsables des dommages indirects, fortuits ou consécutifs, de la perte d'utilisation, de profits ou de données ou de l'interruption de l'activité commerciale, que les dommages présumés relèvent d'actes délictueux, d'un contrat ou d'une indemnité.

Certains états ou juridictions n'autorisant pas l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages fortuits ou consécutifs, les limitations ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

7. **Conditions supplémentaires :** Le présent Accord prendra fin sans délai, dès lors que vous n'en respecterez pas les termes. Dans ce cas, vous vous engagez à retourner ou détruire le logiciel d'origine, ainsi que toutes les copies intégrales ou partielles de celui-ci en votre possession, et à le certifier par écrit à TI.

Aux Etats-Unis, l'exportation et la réexportation d'un logiciel original et de la documentation afférente sont régies par l'Export Administration Act de 1969 et ses amendements. Il vous incombe de vous soumettre à cette réglementation. Vous vous engagez à ne pas exporter ou réexporter, directement ou indirectement, ou encore transférer le Programme ou des données techniques à destination de pays pour lesquels de telles exportations, réexportations ou transferts sont limités par des réglementations ou législations américaines applicables, nécessitant l'autorisation écrite appropriée préalable du ministère du commerce américain (Department of Commerce) ou de toute autre entité gouvernementale compétente en matière d'exportation, de réexportation ou de transfert.

Si le Programme est fourni au gouvernement américain, suite à une demande adressés au ou après le 1er décembre 1995, il est fourni avec les droits de licence commerciale et les restrictions décrites dans le présent accord. Si le Programme est fourni au gouvernement américain, suite à une demande adressée avant le 1er décembre 1995, il est fourni avec les "Droits restreints" stipulés par la clause FAR, 48 CFR 52.227-14 (JUIN 1987) ou DFAR, 48 CFR 252.227-7013 (OCT 1988), si applicable.

Références de pages

Ce document PDF comporte des signets électroniques pour faciliter la navigation en ligne. Si vous l'imprimez, utilisez les numéros de pages ci-dessous pour retrouver des rubriques spécifiques.

Application TI-84 Plus Cabri® Jr.....	1
Important	2
Qu'est-ce que l'application Cabri® Jr. ?.....	2
Nouvelles fonctions de la version 2.0	4
Équipement nécessaire	5
Instructions d'installation.....	7
Aide	7
Premiers contacts.....	8
Lancement et sortie de l'application.....	18
Utilisation	19
Création, enregistrement et ouverture de fichiers.....	22
Construction d'objets	24
Déplacement d'objets	36
Animation d'objets	37
Création d'un lieu.....	39
Transformation d'objets	42
Masquage et affichage des objets	46

Création de labels et saisie de texte	48
Modification de l'affichage des objets	50
Calcul et affichage de mesures	51
Calculs.....	54
Utilisation de l'App Cabri Jr. dans une autre langue	57
Messages d'erreur	59
Informations relatives aux services et à l'assistance Texas Instruments (TI)	62
TEXAS INSTRUMENTS ACCORD DE LICENCE DE LOGICIEL D'APPLICATION (APP)	63
Références de pages.....	65