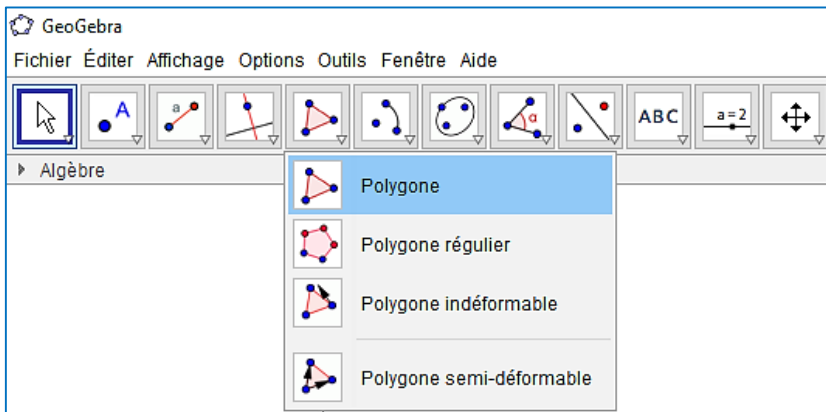


F.P. 7 - Tracer un polygone

On veut construire un quadrilatère.

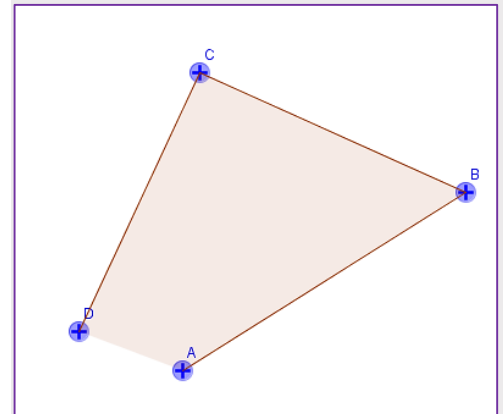
■ Etape 1 :

Cliquer sur le bouton « **Polygone** ».



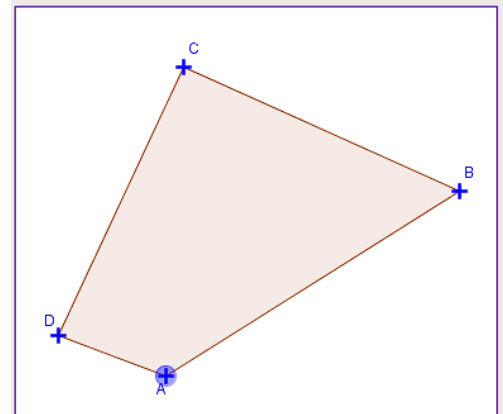
■ Etape 2 :

Cliquer dans la fenêtre « Graphique » pour placer les sommets du polygone (déjà placés ou non).



■ Etape 3 :

Cliquer sur le premier sommet placé pour fermer le polygone.



On obtient ainsi le polygone désiré.
On a construit ici le quadrilatère **ABCD**.