

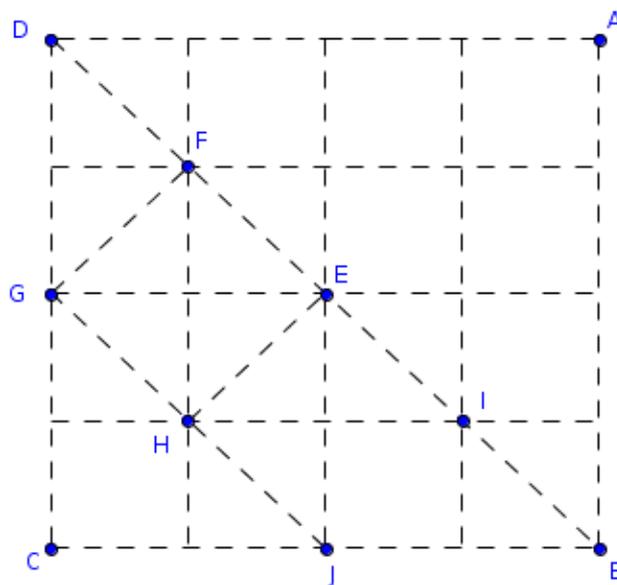
Ré-initialiser l'espace de travail

Dans cet exemple, les élèves utilisent la figure ci-contre pour déterminer le représentant de sommes de vecteurs.

Pour éviter la surcharge de la figure après quelques manipulations des élèves, un bouton permet d'effacer les objets créés par les élèves et de revenir à la figure initiale.

Ce bouton permet aux élèves de fermer puis de rouvrir Géogebra pour repartir de la figure initiale.

Voici le code exécuté par le bouton :



```
1 ggbApplet.setRepaintingActive(false);
2 var listeObjet = new Array("Bouton1", "A", "B", "C", "D", ←
  "E", "F", "G", "H", "I", "J", "K", "L", "M", "N", "O", "P", "Q" ←
  , "R", "S", "T", "a", "b", "c", "d", "e", "f", "g", "h", "i", "j" ←
  , "k", "l", "m", "n", "p", "liste", "liste2");
3
4 for (i=ggbApplet.getObjectNumber()-1; i<=0; i--){
5   nom="" + ggbApplet.getObjectNumber(i);
6   if (listeObjet.indexOf(nom) == -1){
7     ggbApplet.deleteObject(nom);
8   }
9 }
10
11 ggbApplet.setGridVisible(false);
12 ggbApplet.setCoordSystem(-1,5,-1,5);
13 ggbApplet.setRepaintingActive(true);
```

Voici la description de ce code :

- Les commandes `ggbApplet.setRepaintingActive(false)` puis `ggbApplet.setRepaintingActive(true)` permettent de désactiver la mise à jour de l'affichage de Géogebra et donc d'accélérer l'exécution du script.
- La méthode `getObjectNumber()` permet de récupérer le nombre d'objets dans la fenêtre de Géogebra. La boucle `l.4` passe en revue chaque élément pour savoir s'il appartient ou non à la figure initiale.
Remarque : la décroissance du compteur de la boucle s'explique par le fait que si on efface un objet dont dépend celui-ci, la boucle tombera sur un objet déjà effacé et provoquera une erreur. En commençant la boucle par les derniers objets créés, on évite ce problème.
- La ligne `l.5` permet de récupérer le nom de l'objet et la conditionnelle de la ligne `l.6` de savoir si il appartient ou non à la liste des objets initiaux.
Si le résultat de `ggbApplet.deleteObject()` retourne `-1` alors on sait que l'objet ne fait

pas partie des objets initiaux et sera effacé avec la méthode `deleteObject()`.

- La méthode `setCoordSystem()` permet de repositionner le repère au cas où les élèves à zoomer sur la figure ou à déplacer la fenêtre d'affichage.