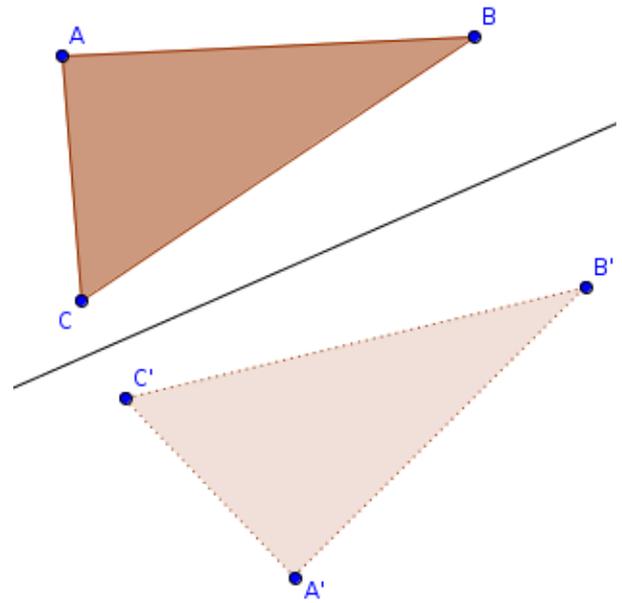


Vérification automatique

Dans cet exemple, le triangle ABC et la droite représentés ci-dessous sont donnés.

L'élève doit produire le symétrique du triangle ABC par l'axe donnée. Dès que l'élève réussira à créer la figure symétrique, le script ré-agira en affichant une boîte à dialogue lui indiquant la réussite de sa construction.



```
1 function newObjectListener (obj) {
2   if (obj != "bAction") {
3     var cmd = "bAction = (" + obj + " == sym)";
4     ggbApplet.debug(cmd);
5     ggbApplet.evalCommand(cmd);
6     bAction = ggbApplet.getValueString("bAction");
7     if (bAction.indexOf("true") > -1) {
8       alert("Vous avez réussi!");
9     }
10  }
11 }
```

Voici la description de ce code:

- Le langage Javascript de Géogebra contient la méthode `newObjectListener()` pour gérer l'évènement "Un objet a été créé" dans le logiciel. Ainsi, chaque fois que l'utilisateur crée un point, une droite ou la figure symétrique demandée.
- On teste si l'objet, créé par l'utilisateur, est le triangle symétrique au travers de l'instruction `l.3`:
`var cmd = "bAction = (" + obj + " == sym)";`
On remarquera que `sym` correspond la figure à laquelle l'utilisateur doit arriver et existe déjà dans le panneau "Algèbre" de Géogebra mais que cet objet (*et d'autres*) est caché à l'ouverture du fichier.
- Ainsi, la variable Javascript `cmd` contient une chaîne de caractères qui est une instruction pour le logiciel Géogebra. Cette commande sera exécutée dans Géogebra par l'instruction `l.5`:
`ggbApplet.evalCommand(cmd)`
On peut simuler l'exécution de cette instruction en saisissant dans la ligne de saisie de Géogebra, l'instruction suivante:
`bAction = (A==B)`

- Lors de l'exécution de l'instruction précédente, on remarque dans le panneau "Algèbre" la création de l'objet `bAction` dans Géogebra.
D'où le fait de ne pas exécuter le corps de la méthode `newObjectListener()` si l'objet créé est cet objet booléen (*ℓ.2*)