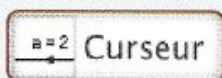
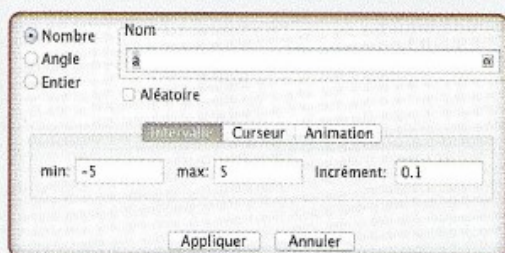


- 1** Cliquer sur le bouton « Curseur », puis cliquer à l'endroit où l'on veut le placer.

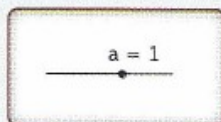


- 2** Saisir le nom du curseur dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.

Il est possible de choisir ses valeurs minimale et maximale ainsi que l'incrément.

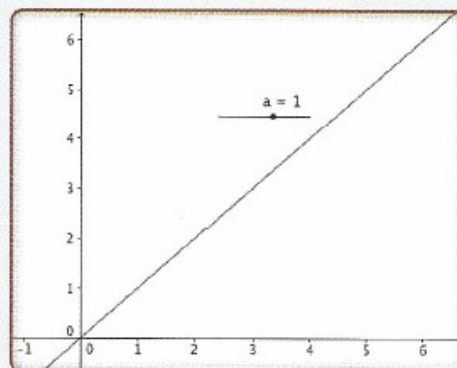


- 3** On obtient ainsi un nombre a qui varie entre -5 et 5 avec un pas de $0,1$.



- 3** On peut ensuite utiliser ce nombre dans n'importe quelle expression.

Saisie: $f(x) = a * x$



En faisant varier la position du curseur, on fait varier le nombre a et donc les objets qui en dépendent.