

Lancer l'application EDRAW MAX3

L'écran d'accueil s'ouvre.

Pour compléter les organigrammes demandés dans les activités proposées, il vous faut cliquer sur le menu **Fichier**, puis sur **Ouvrir**.

Dans le dossier que vous indiquera le professeur, insérer les fichiers des organigrammes que vous devez compléter.

Pour l'activité proposée en synthèse 12

codage télécommande_A_FINIR.edx

décodage télécommande_A_FINIR.edx

Pour l'activité proposée en synthèse 13

ouve_ferm_a_finir.edx



auto-apprentissage_a_finir.edx

Lorsque le fichier est ouvert, l'organigramme s'affiche à l'écran. Il vous faut compléter ces cycle en doublecliquant dans chaque symbole.

Le texte est alors sélectionné, il vous suffit de saisir le nom qui semble être correct.

Enregistrez ce fichier en gardant le nom mais en y ajoutant votre prénom et votre classe à la fin, juste avant «.edx» (point EDX)

Ensuite pour finir, le groupe ou l'élève seul imprime un exemplaire de son travail.

EdrawMax3 fonctionne comme tous les logiciels de dessin. Vous pouvez agrandir, modifier et déplacer cet organigramme afin de l'arranger à votre «guise». Dans tous les cas, appelez le professeur afin qu'il constate vos compétences.

