

1 Introduction

`mpgdd` est un ensemble d'outils pour la géométrie plane avec `METAPOST`. Cet ensemble se compose de plusieurs fichiers :

1. `gdd.mp` : c'est le fichier principale, il contient les structures et fonctions générales.
2. `gdd-arc.mp` : contient tout ce qui concerne les arcs de cercles.
3. `gdd-c2d.mp` : contient tout ce qui concerne les courbes du second degré.
4. `gdd-fct.mp` : contient quelques fonctions mathématiques usuelles.
5. `gdd-lbl.mp` : contient les fonctions relatives aux labels.
6. `gdd-plt.mp` : contient des fonctions facilitant la représentation de fonctions mathématiques.
7. `gdd-rep.mp` contient différents outils pour le tracé de figure dans un repère.
8. `gdd-tra.mp` contient les fonction permettant de gérer la transparence (code emprunté à Anthony PHAN).

Nous allons, dans la suite, décrire plus en détails chacune de ces fonctions. Il est à noter aussi que certaines fonctions s'appuient sur l'extension `graph.mp` présent dans toutes les bonnes distributions TEX .

2 Principe général de fonctionnement

`mpgdd` utilise des tables comme structure principale. Chaque objet est numéroté via le compteur `gdd0`, son type¹ est stocké dans la table `gddT[]` à la place `gddT[gdd0]`. Les propriétés des objets sont définis dans, là encore, des tables de type `numeric` qui sont `gddA[]`, `gddB[]`, ..., `gddF[]`.

Par exemple, pour un `Point` (type `mpgdd`), la première coordonnée se trouve dans `gddA[]` et la seconde dans `gddB[]` (les autres table ne sont pas utilisées pour un tel objet).

Il y a deux tables particulières `gddP[]` qui est du type `path` et `gddS[]` qui est du type `string`. Nous verrons plus tard quelle est leur utilité.

Bien entendu, lors d'une utilisation classique de `mpgdd`, l'appel à toutes ces tables n'est pas chose courante.

3 Les types

4 Fonctions générales

4.1 Relatives aux Points

4.2 Un peu de géométrie

1. Les types son propres à `mpgdd` et seront décrit plus tard.