

# ALT OM AT TEGNE I GEOGEBRA (ELLER DET

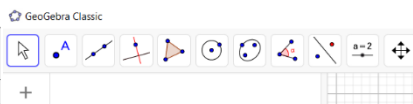
VIGTIGSTE)

## VÆRKTØJER

Næsten alt tegnearbejde i Geogebra gør brug af værktøjerne. Når du starter dit program, ser det ud på en af disse to måder:

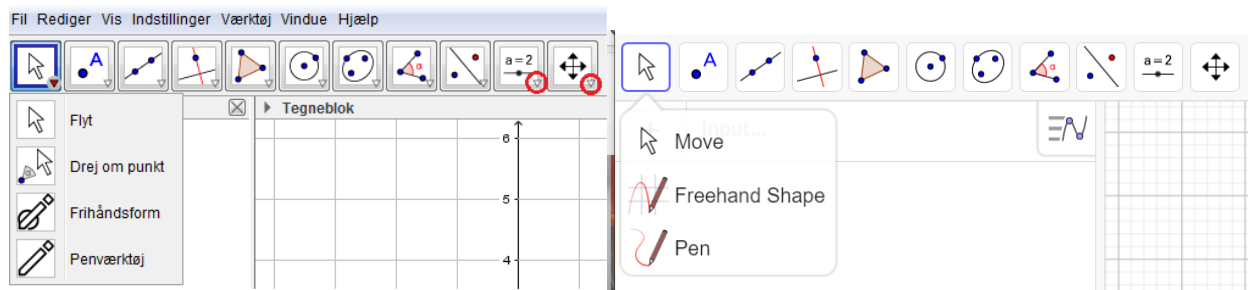


Figur 1: Classic 5



Figur 2: Classic 6

De to versioner kan det samme, så det er smag og behag, hvad man bruger. Neden under disse er der flere muligheder.



(Tryk på den lille pil i Classic 5

Tryk nederst på kassen i Classic 6)

## SÅDAN LAVER DU EN FIGUR

Vælg det rette værktøj (her er dem jeg bruger mest):



Når du lader musen "svæve" over værktøjet, fortæller Geogebra hvad du skal gøre for at bruge værktøjet.

Når du tegner noget, beskriver Geogebra den figur du har tegnet matematisk i Algebra-vinduet.

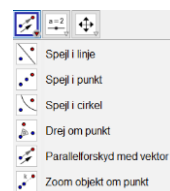
## SÅDAN FLYTTER DU EN FIGUR

Vælg værktøjet "Flyt" 

Flyt musen hen over den figur du vil flytte til den ændres til en hånd. 

Tryk på venstre musetast og flyt figuren.

Hvis du vil flytte figurer mere præcist må du undersøge præcist hvordan, med disse værktøjer:



## SÅDAN MÅLER DU AREAL PÅ FIGURER

Vælg værktøjet "Polygon"



Tegn figuren op ved at markere alle punkter.

Brug værktøjet "Areal"



(Tryk på den figur du har tegnet op).

## SÅDAN KOPIERER DU EN FIGUR

Marker figuren (hold højre musetast nede, så fremkommer der en firkantet markering). Det der er markeret vises med mere tydelige streger.

Tryk "CTRL + C"

Tryk "CTRL + V"

Figuren placeres ovenpå den oprindelige figur, så du skal flytte den bagefter.

## HVORDAN VED DU OM DET DU HAR SKREVET ER TEGNET OG OMVENDT

- Alt hvad der tegnes i geometrivinduet, oversættes til algebra i algebravinduet. Så hvis der står noget i algebravinduet, findes det i geometrivinduet, det skal blot findes!
- Alt hvad programmet har tegnet i geometri vises i algebra, men ikke nødvendigvis omvendt (f.eks. på grund af zoom, eller objekter der er gjort usynlige).