

Introduktionsguide

GeoGebra åk 7-9

GeoGebra 

Innehåll

Introduktion.....	1
GeoGebra-fönster.....	2
Olika fönster	2
Geometrisk konstruktion	3
Punkter, linjer och sträckor	3
Trianglar.....	4
Regelbundna månghörningar.....	6
Cirklar	7
Cirkelns diameter, omkrets och area	7
Area och omkrets hos trianglar med samma bas och höjd.....	8
Koordinatsystem och funktioner.....	9
Linjära funktioner	10
Kalkylblad	12
Fördjupning	13
Ladda upp egna bilder	13
Övning spegelsymmetri.....	13
Likformighetsavbildning (skala).....	14
GeoGebra 3D.....	15
Lathund.....	18
Flyttaverktyget:	18
Ångra inmatning:.....	18
Rensa skärmen:	18
Öppna nytt fönster:.....	18
Spara GeoGebra-fil:	18
Visa/dölj fönster:.....	18
Ändra antal decimaler:.....	18
Återställ standardinställningar:.....	18

Introduktion

Denna introduktionsguide riktar sig till dig som vill börja bekanta dig med GeoGebra. Vi har valt ut några funktioner som kan vara lämpliga att starta med.

På hemsidan www.geogebra.org kan du välja om du vill ladda ned programmet eller köra en web-version. Se gärna till att ställa in språket på svenska (om det inte redan är det):

- Klicka på  (längst ned på sidan) och välj 

Vi kommer att använda web-versionen av *GeoGebra Classic* (www.geogebra.org/classic). Utseendet kan variera något beroende på vilken webbläsare som används.

Vi rekommenderar dig att gå igenom guiden i den följd som den presenteras i eftersom instruktioner i de tidigare delarna kan komma att behövas i senare delar.

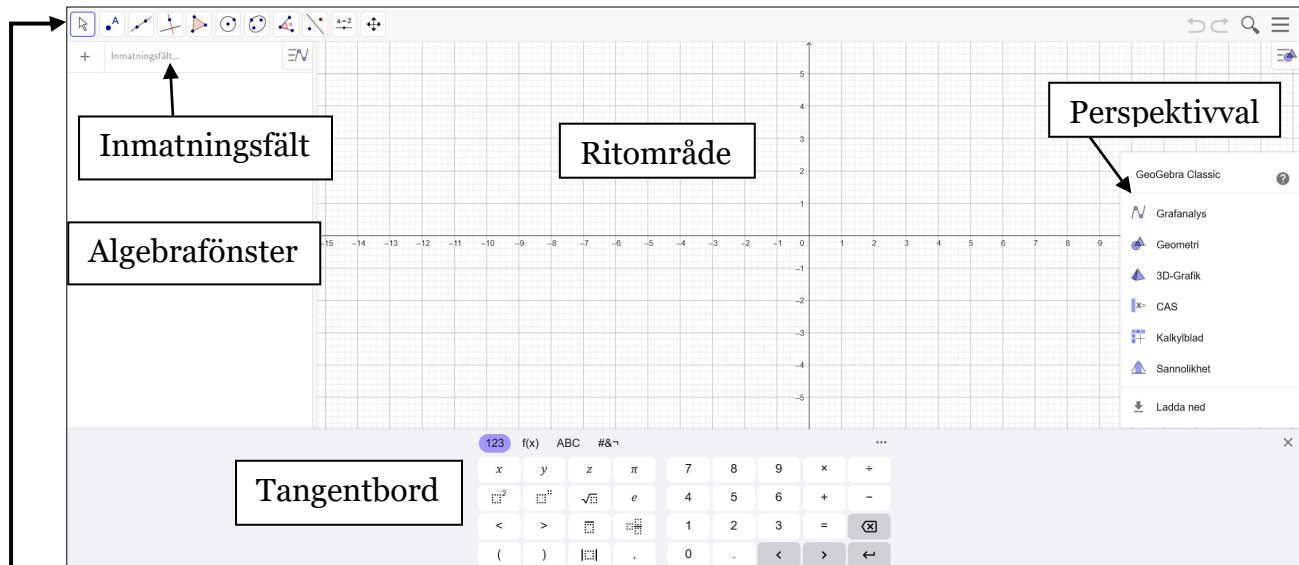
Vi har samlat några användbara verktyg/funktioner i en Lathund på slutet.

Om du vill lära dig fler verktyg i GeoGebra så rekommenderar vi guiden *Learn GeoGebra Classic* (<https://www.geogebra.org/m/XUv5mXTm>), skapat av *GeoGebra Team*.

GeoGebra fönster

Gå in på sidan www.geogebra.org/classic.

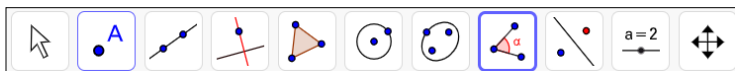
Nu öppnas följande standardfönster:



I denna standardvy visas ett **Algebrafönster** med **Inmatningsfält**, ett **Ritområde**, en ruta för val av **Perspektiv** samt ett **Tangentbord**.

Perspektivrutan och tangentbordet försvinner automatiskt (men kan tas fram vid behov).

Överst i fönstret finns en **Verktygsrad**:





Under varje Verktyg i verktygsraden finns en lista med ytterligare verktyg, som syns när man klickar på respektive Verktygsruta:

OBS! När du klickar på ett verktyg visas en hjälpruta nere i vänstra hörnet med instruktioner om hur verktyget används.





Olika fönster

Genom att trycka på de tre vågräta strecken i övre högra hörnet:  visas en meny där du kan välja  **Visa** för att öppna ytterligare fönster. Bland annat finns här **Kalkylblad**, **CAS** och ytterligare ritområden: **Ritområde 2** samt **Ritområde 3D** som kan bockas i vid behov.


Geometriska konstruktioner

I denna del kommer du endast att arbeta med **geometriska** konstruktioner och behöver därför inte ha koordinatsystem (och rutnät).


- Ta bort koordinatsystem samt rutnät genom att:
 - högerklicka någonstans i Ritområdet och avmarkera:  Visa axlar
 - markera **Inget rutnät** under fliken  Visa rutnät





Punkter, linjer och sträckor

Börja med att undersöka hur punkter kan konstrueras i GeoGebra.

- Lägg in en punkt A i Ritområdet genom att:
 - klicka på punktverktyget 
 - klicka därefter någonstans i Ritområdet

OBS! För att kunna flytta punkten måste du först klicka på flyttaverktyget .

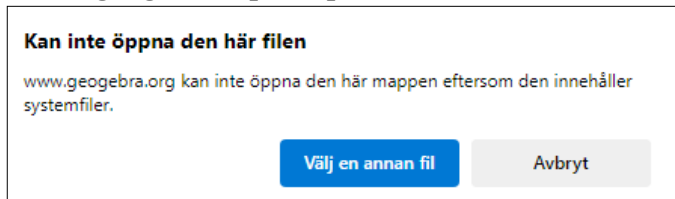
Tips! Om du vill ångra en inmatning, klicka på  uppe i högra hörnet.

- Lägg in ytterligare en punkt, B , i Ritområdet.
- Konstruera "Mittpunkten" till punkterna A och B genom att:
 - klicka på mittpunktverktyget:  (som finns under )
 - klicka därefter på punkterna A och B
- Flytta punkterna A och B och observera hur mittpunkten (punkt C) följer med. Notera även att C inte är direkt flyttbar.
- Högerklicka på punkten B och markera . Gör på samma sätt med punkten C .
- Rita en frihandsfigur genom att flytta runt punkten B (glöm inte att först markera ).


Tips: "Ctrl + F" raderar spår.

- Innan du går vidare kan du välja att spara GeoGebra-filen genom att:
 - klicka på  och välja  Arkiv
 - klicka därefter på  Spara lokalt

OBS! I några webbläsare (t.ex. Edge, Chrome) kan följande felmeddelande dyka upp första gången du sparar på din dator:






Om detta händer så gör du följande:

- klicka på  **Ladda ned som...** och välj **GeoGebrafil (.ggb)**

Nu finns filen under "Downloads" på din dator.




För att sedan öppna filen behöver du först öppna GeoGebra och därefter:

- klicka på  och välja  **Öppna**
- klicka på  **LOKAL FIL** uppe i vänstra hörnet och leta upp filen

- **Rensa skärmen** genom att:

- markera allt på skärmen genom att hålla nere knapparna "Ctrl + A"
- tryck därefter på "Delete"-knappen


- Linjer och sträckor konstrueras med följande verktyg:

- linje genom att klicka på  och sträcka genom att klicka på  (finns under )
- klicka därefter någonstans i ritområdet för att markera första punkten och klicka sedan någonstans för att markera den andra punkten.

Testa hur verktygen för linje respektive sträcka fungerar genom att flytta någon av punkterna! Rensa därefter skärmen.






Trianglar

- Konstruera en triangel genom att:

- klicka på polygonverktyget 
- klicka därefter någonstans i Ritområdet för att markera första punkten, därefter markeras de övriga punkterna (triangelns hörn) valfritt i Ritområdet
- avsluta genom att klicka i den första punkten

- Prova att flytta något av triangelns hörn (glöm inte ).




Tips! Det går även att flytta hela triangeln. Testa!

- Det går att mäta triangelns samtliga vinklar på en gång genom att:
 - klicka på  och därefter på triangeln
- Ändra antalet decimaler till noll genom att:
 - klicka på  och välj  Inställningar
 - ändra antalet till 0 decimaler
 - stäng därefter det nya fönstret genom att klicka på  (i övre högra hörnet)
- Beräkna triangelns vinkelsumma. Detta kan göras med det dolda tangentbordet genom att:
 - klicka i Inmatningsfältet (i Algebrafönstret) och därefter på  så att tangentbordet visas
 - klicka först på ABC och därefter på $\alpha\beta\gamma$ (nere till vänster)
 - mata in $\alpha + \beta + \gamma$ i Inmatningsfältet och tryck Enter




$$\begin{aligned} \delta &= \alpha + \beta + \gamma \\ &= 180^\circ \end{aligned}$$

Notera nu att vinkelsumman finns i algebrafönstret:

Tips! Du kan använda ditt eget tangentbord för att mata in "+" och på vissa tangentbord även använda "Alt+A" för att få α , "Alt+B" för att få β och "Alt+G" för att få γ .


- Dra i hörnen på triangeln och se hur de olika vinklarna ändras, samtidigt som vinkelsumman är konstant.
- Lägg in en **dynamisk text** i ritområdet genom att:
 - klicka på ABC Text (som finns under )
 - klicka någonstans i ritområdet där du vill att texten ska finnas och skriv in "Triangelns vinkelsumma är"
 - klicka på  Avancerat (under textrutan) och markera därefter 
 - klicka på α och skriv därefter "+" och fortsätt så att det står "Triangelns vinkelsumma är $\alpha + \beta + \gamma = \delta$ ". Klicka på OK
- Testa konstruktionen genom att dra i olika hörn.


Tips! Storlek och färg på texten kan ändras genom att:

- klicka på texten och därefter på  uppe i högra hörnet.
- välj storlek under  och färg under 

Regelbundna månghörningar

Du ska nu undersöka vinklarna hos regelbundna månghörningar. För att göra detta används en "glidare" enligt instruktionerna nedan.

- Börja med att Rensa skärmen ("Ctrl + A" och "Delete").
- **Skapa glidare** genom att:
 - klicka på verktyget  och därefter någonstans i Ritområdet
 - gör följande inställningar i det nya fönstret:
 - ändra Min, Max samt Steglängd enligt följande så att a kan anta heltalsvärden från 3 till 8:






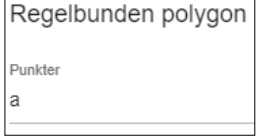
Glidare

Namn
a = 1

Tal Vinkel Heltal

Intervall	Glidare	Animation
Min 3	Max 8	Steglängd 1


- klicka därefter på: 
- Konstruera en regelbunden månghörning genom att:
 - klicka på  (under )
 - klicka därefter på 2 olika ställen i Ritområdet (vilket ger 2 av månghörningens hörnpunkter)
 - ändra till "a" (namnet på glidaren) i det nya fönstret som visas



Regelbunden polygon










Punkter
a

och klicka därefter på: 









- Mät månghörningens vinklar genom att:
 - klicka på  och därefter på månghörningen
- Dra i glidaren och observera hur vinklarna ändras när antalet hörn i månghörningen ändras.


Tips! Ändra glidarens Maxvärde om du vill studera månghörningar med fler hörn.

Cirklar

- **Öppna nytt fönster** genom att:
 - klicka på  Arkiv (under ) , välj  Spara och börja om och därefter **SLÄNG**
- Återställ standardinställningarna genom att:
 - klicka på  och välj  Inställningar
 - klicka på **ÅTERSTÄLL**
- Ta bort koordinatsystem samt rutnät genom att:
 - högerklicka någonstans i Ritområdet och avmarkera:  Visa axlar
 - markera **Inget rutnät** under fliken  Visa rutnät
- Konstruera en cirkel genom att:
 - klicka på verktyget 
 - klicka därefter någonstans i Ritområdet för att först markera cirkelns medelpunkt och därefter en punkt på cirkelns periferi
- Prova att flytta hela cirkeln genom att:
 - klicka på flyttaverktyget 
 - klicka på cirkelns periferi och ”dra”
- Prova att ändra cirkelns storlek (genom att dra i cirkelns periferipunkt).



Cirkelns diameter, omkrets och area

- Konstruera en diameter på cirkeln genom att:
 - lägga in en ny punkt på cirkelns periferi
 - klicka på linjeverktyget  och därefter på cirkelns medelpunkt samt på den nya punkten
 - klicka på verktyget för skärningspunkt  (under ) och därefter på cirkelns periferi och på linjen
 - klicka på verktyget för sträcka  (under ) och därefter på de båda skärningspunkterna
- Dölj sedan linjen genom att högerklicka på den och avmarkera **Visa objekt** (så att bara diametern visas).
- Mät diameters längd genom att:
 - klicka på mätverktyget  (under ) och därefter på diametern
- Mät cirkelns omkrets genom att:
 - klicka på mätverktyget  och därefter på cirkelns periferi

Tips! Det går bra att flytta textrutorna med flyttaverktyget .

- Beräkna kvoten mellan cirkelns omkrets och diameter genom att:
 - mata in i Inmatningsfältet: $\text{omkrets} \div g$ (förutsatt att cirkeln benämns "c" och diametern "g")
- Ändra storleken på cirkeln genom att dra i punkten B och observera hur omkrets och diameter ändras samtidigt som kvoten är konstant.

Tips! Det finns även möjlighet att lägga in en dynamisk textruta som visar kvoten för olika värden på omkrets och diameter.


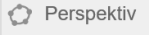





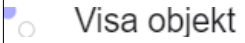




- Beräkna cirkelns area genom att:
 - klicka på mätverktyget  (under ) och därefter på cirkelns periferi

Area och omkrets hos trianglar med samma bas och höjd





Du ska nu göra en konstruktion som kan användas för att undersöka area och omkrets hos trianglar med samma bas och höjd.

- Rensa skärmen (om du inte har öppnat ett nytt fönster).




För denna konstruktion behöver du inte ha koordinatsystem, rutnät eller Algebrafönster framme.

- Klicka på  (högst uppe i högra hörnet), välj  Perspektiv och därefter  Geometri.
- Konstruera en linje genom två punkter med verktyget .
- Lägg in ytterligare en punkt C utanför linjen (.
- Konstruera en ny linje, parallell med den förra, och som går genom punkten C genom att:
 - klicka på verktyget  (under )
 - klicka sedan på den befintliga linjen och därefter på punkten C
- Dölj punkterna A , B och C genom att:
 - högerklicka på respektive punkt och avmarkera 
- Konstruera en triangel med två punkter (D och E) på den ursprungliga linjen och en punkt (F) på den parallella linjen (den sist konstruerade linjen).
- Mät triangelns omkrets och area genom att:
 - klicka på  (under ) och därefter på triangeln
 - klicka på  (under ) och därefter på triangeln
- Flytta punkten F och undersök hur dess läge påverkar omkrets och area.






Koordinatsystem och funktioner

- Öppna **nytt fönster** och välj perspektivet  Grafanalys .
- Flytta på koordinatsystemet genom att:
 - klicka någonstans i Ritområdet () och dra!
- Det går att ändra inställningen på rutnätet så att färre linjer visas genom att:
 - högerklicka någonstans i Ritområdet
 - klicka på  Visa rutnät och därefter välja Enbart första nivåns linjer
- Lägg in en punkt i koordinatsystemet. Vi har tidigare sett hur detta kan göras med punktverktyget. Ett annat sätt att lägga in punkter på är genom att skriva in punktens koordinater, t.ex. (1,2), i Inmatningsfältet. Testa!
- Flytta punkten (markera först ) och studera hur punktens koordinater ändras i Algebrafönstret (till vänster).

Tips! Det finns möjlighet att välja att punkten endast fäster i rutnätet.

- Detta görs genom att:
 - klicka någonstans i Ritområdet så att punkten avmarkeras
 - klicka på  uppe i högra hörnet
 - klicka på  och välj **Låst till ritnätet**
- Prova att dra i punkten () och notera hur den "hoppas" mellan rutnätets skärningspunkter.
- Undersök hur man kan ändra egenskaper hos punkten genom att:
 - markera punkten (genom att klicka på den)

I övre högra hörnet visas nu:

 - Byt färg genom att klicka här  och välj färg!
 - Ändra form och storlek på punkten genom att först klicka på .
 - Genom att markera  och därefter välja "Namn och värde" eller "Värde", får man punktens koordinater utskrivna (även i Ritområdet).
- Innan du går vidare kan du rensa skärmen ("Ctrl + A" och "Delete") samt återställa standardinställningarna genom att:
 - klicka på  och välj  Inställningar
 - klicka på ÅTERSTÄLL











Linjära funktioner

Du ska nu undersöka hur glidare kan användas för att studera hur grafen till den linjära funktionen $f(x) = kx + m$ ändras för olika värden på parametrarna k och m .

- Öppna **nytt fönster** (med koordinataxlar och rutnät).
- Mata in $kx + m$ i Inmatningsfältet och tryck Enter.

Notera hur 2 glidare automatiskt skapas i Algebrafönstret. Genom att klicka på  kan glidarna göras synliga även i Ritområdet.


Tips! Det är möjligt att ändra inställningarna på glidarna genom att:

- klicka på  (till höger om respektive glidare) och välj **Inställningar**
OBS! Om de tre prickarna inte syns kan du först klicka ovanför glidaren
- i det nya fönstret (till höger), välj **Glidare**
- ändra de förinställda värdena på "Min" och "Max" till önskade värden och fyll i önskad "Steglängd"
- stäng det nya fönstret genom att klicka på  (i övre högra hörnet)
- Flytta ( eller ) gärna koordinatsystemet, så att origo blir mer centrerat.
- Dra i glidarna (markera först ) och undersök hur de olika parametrarna k och m påverkar grafens utseende. Observera samtidigt hur det algebraiska uttrycket ändras i Algebrafönstret.
- Lägg in en punkt någonstans på grafen genom att:
 - Klicka på punktverktyget  och därefter någonstans på grafen.
OBS! se till att punkten "fäster" vid grafen.
- Ändra så att punktens koordinater skrivs ut bredvid punkten genom att:
 - markera punkten (glöm inte )
 - klicka därefter på  i övre högra hörnetI övre högra hörnet visas nu: 
- markera  och välj "Värde"
- Dra punkten längs grafen och studera samtidigt hur punktens koordinater ändras.

Tips! När man studerar funktioner är det viktigt att kunna justera skalan på koordinataxlarna. Detta kan göras genom att:

- klicka på  eller  och zooma in/ut genom att scrola





Ibland är det önskvärt att endast ändra skalan på en utav axlarna. Detta görs genom att:



- klicka på  och peka på en av koordinataxlarna så att \Leftrightarrow visas
- dra i axeln




Tips! Funktionsformeln (som finns i Algebrafönstret) kan kopieras in i koordinatsystemet genom att klicka på den och ”dra” den in i Ritområdet. Om formeln inte hamnar där du önskar är det lätt att dra den till rätt ställe.

Kalkylblad

Du ska nu använda kalkylbladet i GeoGebra för att simulera kast med två tärningar.

- Öppna nytt fönster och välj perspektivet  Kalkylblad.
- Skriv in: $\text{SlumptalMellan}(1,6)$ i cell A1 och tryck enter.
- Markera valfri cell och tryck på F9 (eller fn+F9) för att skapa ett nytt slumptal i cell A1.
- Markera cell A1 och dra den lilla kvadraten i det nedre högra hörnet  till cell B1. 
- Skriv in: $=A1+B1$ i cell C1 och tryck enter. Observera hur summan av de båda slumptalen fås i cell C1.
- Markera valfri cell och tryck F9 (eller fn+F9). Observera hur det skapas nya slumptal i cellerna A1 och B1 och hur summan i cell C1 uppdateras.
- Markera cellerna A1-C1 och dra den lilla kvadraten i det nedre högra hörnet av cell C1 nedåt hela vägen till cell C100. I cellerna C1-C100 har vi nu fått motsvarigheten till 100 kast med två tärningar.
- Markera kolumn C och välj därefter  (Envariabelanalys).
- Ändra från Histogram till Stolpdiagram.





Tips! Det går att ändra bredden på stolparna genom att klicka på  (ovanför stolpdiagrammet), avmarkera "Autoskala" och ändra Bredden, exempelvis till 0.2. Stäng fönstret genom att klicka på .

- Ta fram ett nytt stolpdiagram genom att markera valfri cell i kalkylbladet och tryck på F9 (eller fn+F9).
- Genom att trycka på  (uppe till höger) fås ett antal statistiska mått, bland annat Medelvärde och Median.
- Ta fram en frekvenstabell genom att trycka på  och markera Frekvenstabell. Stäng fönstret genom att klicka på .

Fördjupning







Ladda upp egna bilder

Ibland kan det vara intressant att utgå från egna bilder. Så här laddar du upp bilder i GeoGebra:

- Klicka på verktyget  (under ).
- Välj att **Ladda upp** "egen" bild från din dator.
- Justera position och storlek på bilden genom att:
 - dra i punkterna i de nedre hörnen
- Lås fast bilden i Ritområdet genom att:
 - klicka på bilden och därefter på  uppe i högra hörnet
 - klicka därefter på 

Övning spegelsymmetri



Nedan illustrerar vi hur en bild kan användas för att öva spegelsymmetri.

- Öppna nytt fönster och välj perspektivet  Geometri .
- Ladda upp valfri bild med minst en symmetrilinje (t.ex. blomma, fjäril) och lås fast den i Ritområdet.
- Högerklicka på bilden och välj "Inställningar". Markera därefter "Bakgrundsbild" (under fliken "Grundinställningar"). Stäng därefter det nya fönstret.
- Konstruera en linje genom två punkter med verktyget  och justera placeringen, genom att dra i någon av punkterna () , så att linjen blir en symmetrilinje i den valda bilden.
- Undersök om figuren (på bilden) verkligen är symmetrisk genom att:
 - konstruera en punkt () någonstans på figurens ytterkant
 - spegla punkten i symmetrilinjen genom att:
 - klicka på verktyget 
 - klicka därefter först på punkten och sedan på linjen, så att en spegelpunkt skapas.
 - byta färg på någon av punkterna
 - sätta spår på punkterna genom att högerklicka på respektive punkt och markera "Visa spår"
 - dra () den (fria) punkten längsmed figurens ytterkant

Använd konstruktionen för att avgöra om du har hittat en symmetrilinje och om figuren är (spegel)symmetrisk.




Likformighetsavbildning (skala)

- **Öppna nytt fönster** och välj perspektivet  Geometri .
- Konstruera en valfri polygon ().

Du ska nu avbilda polygonen i olika skalor (förminskning och förstoring).

För att undersöka hur skalfaktorn påverkar avbildningens utseende kan med fördel ”glidare” användas.


- **Skapa glidare** som skalfaktor genom att:
 - klicka på verktyget  och därefter någonstans i Ritområdet
 - göra följande inställningar i det nya fönstret:
 - byt namn till ”Skalfaktor”
 - ändra Min, Max samt Steglängd enligt:



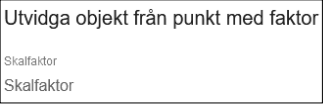
OBS! Som decimalkomma används punkt!

- klicka därefter på: 


Glidare		
Namn		
Skalfaktor		
<input checked="" type="radio"/> Tal	<input type="radio"/> Vinkel	<input type="radio"/> Heltal
Intervall	Glidare	Animation
Min	Max	Steglängd
0	3	0.5

Tips! Genom att peka på glidaren och hålla ned höger musknapp, kan glidaren flyttas omkring på skärmen.

- Skapa en ”fri” punkt någonstans i ritområdet med punktverktyget: .










- Klicka på:  (under ).
- Klicka på polygonen och därefter på den fria punkten.
- Skriv in "Skalfaktor" i det nya fönstret som visas:  och klicka på "OK".
- Dra i glidaren (Skalfaktor) och undersök hur detta påverkar avbildningen.

OBS! Om inte hela avbildningen syns, kan du behöva flytta på den ursprungliga polygonen och/eller den "fria" punkten.

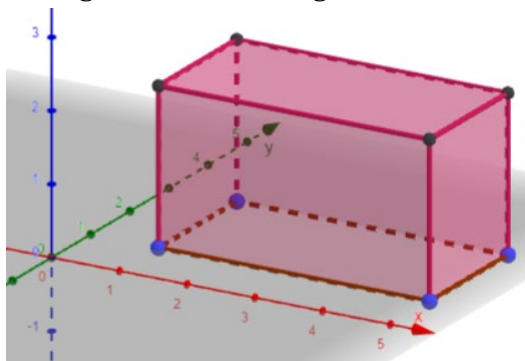
- Flytta () på den "fria" punkten och undersök hur detta påverkar avbildningens position.

GeoGebra 3D

- Öppna **nytt fönster** och välj perspektivet  3D-Grafik .
- Ta bort koordinatsystem samt rutnät genom att:
 - högerklicka någonstans i Ritområdet och avmarkera:  Visa axlar samt  Visa plan
- Konstruera en kub genom att:
 - klicka på verktyget  (under )
 - klicka därefter på 2 olika ställen i Ritområdet (vilket ger 2 av kubens hörnpunkter)
- Prova att ändra storlek och position på kuben genom att dra i någon av de blå hörnpunkterna (Glöm inte ).
- Mät längden på en av kubens kanter genom att:
 - klicka på verktyget  (under ) och därefter på någon av kubens kanter
Ibland behöver värdet flyttas för att det skall synas ordentligt.
- Mät arean på en av kubens sidoytor genom att:
 - Klicka på verktyget 
 - klicka därefter på någon av kubens sidoytor


- Mät kubens volym genom att:
 - klicka på verktyget 
 - klicka därefter någonstans i kuben
- Ändra kubens storlek och observera hur samtliga värden ändras.
- **Öppna nytt fönster** där både Ritområde och Ritområde 3D visas, genom att under fliken  **Visa** (under ) markera dessa fönster (Algebrafönstret kan avmarkeras).
- För att inte namnet på de objekt som konstrueras ska skrivas ut görs följande inställningar:
 - klicka på  **Inställningar** (under )
 - vid **Namn på objekt:**, välj **Inga nya objekt**
 - stäng det nya fönstret genom att klicka på  (i övre högra hörnet).
- Konstruera en rektangel i Ritområdet (till vänster) genom att:
 - markera Ritområdet genom att klicka någonstans i det.
 - konstruera en valfri rektangel med polygonverktyget ()
 Observera att rektangeln även visas i Ritområde 3D.
- Konstruera ett rätblock med rektangeln som bottenyta genom att:
 - klicka i Ritområde 3D så att verktygen för 3D visas
 - klicka på verktyget  (under ) och dra rektangeln uppåt så att ett rätblock konstrueras



Din figur bör nu likna figuren nedan.





- Visa rätblockets begränsningsyta genom att:

- klicka på verktyget  (under )
- klicka därefter någonstans på rätblocket

Nu visas rätblockets begränsningsyta i båda ritområdena. I det plangeometriska ritområdet har även en glidare skapats (uppe i vänstra hörnet): .

- Undersök vad som händer om du drar glidaren till vänster!
- Rätblockets form kan ändras till ett valfritt prisma genom att:
 - ändra formen på bottenytan. Detta görs enklast i Ritområdet till vänster genom att:
 - klicka i Ritområdet och flytta () valfri hörnpunkt
 - ändra höjden på prismet genom att:
 - dra glidaren till höger (läge 1)
 - klicka i Ritområde 3D och flytta () någon av de övre hörnpunkterna


På motsvarande sätt som med prisma, kan vi undersöka begränsningsytorna hos pyramider. För att konstruera pyramiden används verktyget  (under ).

Lathund

Nedan finns några av de verktyg/funktioner som ofta används.

Flyttaverktyget: 

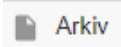

Glöm inte att först klicka på flyttaverktyget för att kunna flytta/justera ett objekt!

Ångra inmatning:  (uppe i högra hörnet)


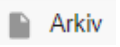

Rensa skärmen:

- Markera allt på skärmen genom att hålla nere knapparna "Ctrl + A"
- Tryck därefter på "Delete"-knappen


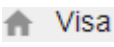
Öppna nytt fönster:

- Klicka på  (under ) , välj + Spara och börja om och därefter SLÄNG


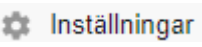

Spara GeoGebra-fil:

- Klicka på  och välj 
- Klicka därefter på  Spara lokalt

Visa/dölj fönster:

- Klicka på  och välj 
- Markera/avmarkera

Ändra antal decimaler:

- Klicka på  och välj 
- Ändra till valfritt antal decimaler
- Stäng därefter det nya fönstret genom att klicka på  (i övre högra hörnet)

Återställ standardinställningar:

- Klicka på  och välj 
- Klicka på ÅTERSTÄLL