

## ► 1. Interfaz de GeoGebra

### ► 1.6 Propiedades

#### Propiedades

Podemos acceder al cuadro de diálogo de Propiedades de un objeto de varias maneras:

- Haciendo **clic derecho** sobre el objeto
- Haciendo **doble clic** sobre el objeto en la Vista Gráfica
- Haciendo **doble clic** sobre el objeto en la Vista Algebraica, siempre que no sea un objeto libre (en cuyo caso esta acción abriría la edición inmediata)
- Seleccionando el objeto y pulsando posteriormente la opción Propiedades del menú **Edita**

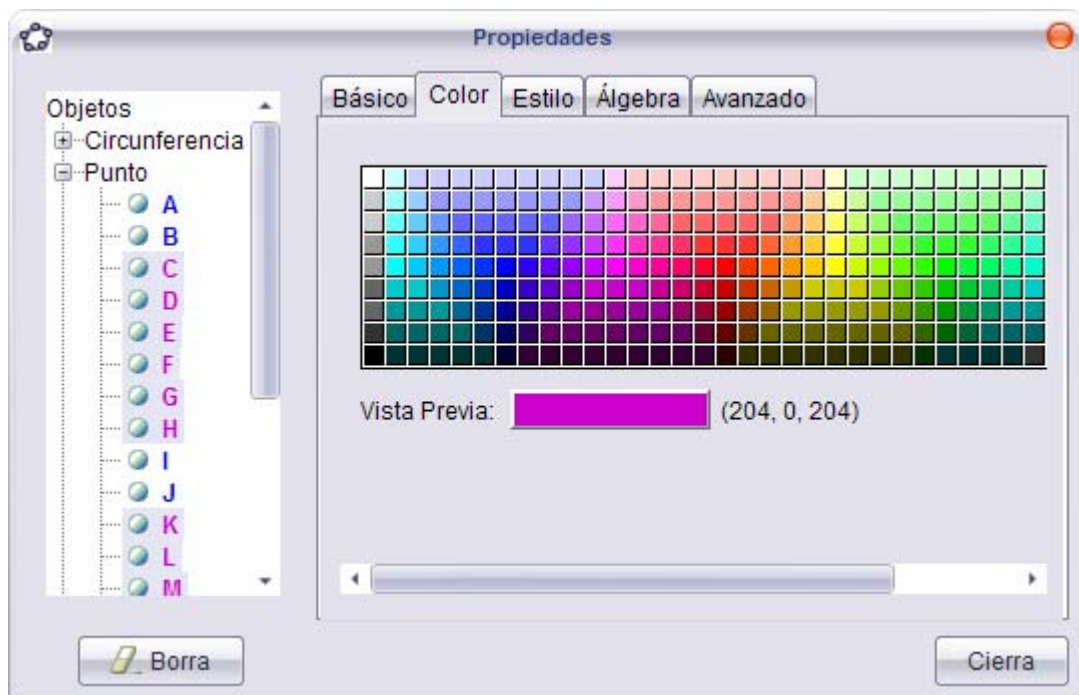
❗ Los objetos fijos deben liberarse primero para poder ser modificados.



Los botones Deshace y Rehace son muy útiles para devolver la construcción a un estado anterior.

#### Cambio colectivo de propiedades

Dentro del cuadro de diálogo, a la izquierda, se muestra una lista con todos los objetos agrupados por tipo.



El icono a la izquierda de cada objeto informa sobre su actual estado de visibilidad (● expuesto, ○ oculto). Basta hacer clic sobre este icono para cambiar este estado.

En esa lista, podemos usar el ratón (clic izquierdo) para seleccionar varios objetos dispersos con ayuda de la tecla **Ctrl** o todo un grupo continuo de objetos con la tecla **Mayúsculas**. También podemos hacer clic sobre el **nombre del tipo** de objeto (por ejemplo, Punto) para que todos los objetos de ese tipo queden elegidos para su modificación. Este procedimiento ahorra mucho tiempo cuando queremos dotar de la misma propiedad o estilo a varios objetos a la vez.



### Práctica 3

- En el menú **Archivo**, elegir **Nuevo** (sólo si es necesario; se pretende vaciar cualquier contenido anterior).
- Introducir varios puntos, ocho como mínimo.
- **Clic derecho** sobre uno de ellos y acceder al cuadro de diálogo **Propiedades**.
- Con ayuda de las teclas **Ctrl** o **Mayúsculas**, o haciendo clic sobre el nombre del tipo de objeto, probar a seleccionar varios a la vez en la lista de la izquierda.
- Modificar alguna propiedad de los puntos seleccionados. En particular, convertir en **fijo** algún punto y comprobar que no se puede ni modificar ni eliminar mientras mantenga esa propiedad.