








► Ayuda Herramientas



► Direcciones







Direcciones

	Nombre	Indicación	Comando equivalente (ejemplo)
	Recta	Dos puntos	Recta [A, B]
	Segmento	Dos puntos	Segmento [A, B]
	Segmento-longitud	Punto y segmento de cierta longitud	Segmento [A, k]
	Semirrecta	Dos puntos	Semirrecta [A, B]
	Vector	Dos puntos	Vector [A, B]
	Equipolente	Punto inicial y vector	Vector [A, v]

 Los objetos creados por las herramientas con fondo verde son desplazables (a no ser que su definición se base en puntos que no sean libres).

Detalles

	Nombre	Detalles
	Recta	<p>Al marcar dos puntos A y B se fija la recta que pasa por A y B. El vector que fija la dirección de la recta es $B - A$.</p> <p>Los puntos pueden crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>
	Segmento	<p>Al marcar dos puntos A y B se establece un segmento entre A y B. En la Vista Algebraica podrá verse la longitud de dicho segmento.</p> <p>Los puntos puede crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>

	<p>Segmento-longitud</p>	<p>Al hacer clic sobre un punto A que desea fijarse como uno de los extremos del segmento y especificar la longitud a sobre la ventana que se muestra a continuación, queda trazado el segmento. Se puede usar el nombre de una variable o un objeto existente (con valor numérico) para especificar esa longitud.</p> <p> De este modo, se creará un segmento con la longitud a determinada entre el punto A y el B que será su otro extremo. El extremo B puede rotarse con  Elige-y-Mueve en torno al extremo inicial A.</p> <p>El punto puede crearse directamente, no es necesario que exista con anterioridad.</p>
	<p>Semirrecta</p>	<p>Al marcar dos puntos A y B se crea una semirrecta que parte de A y pasa por B. En la Vista Algebraica se expone la ecuación correspondiente a la recta.</p> <p>Los puntos puede crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>
	<p>Vector</p>	<p>Marcar, en este orden, el punto de inicio o aplicación y el punto extremo del vector.</p> <p>Los puntos pueden crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>
	<p>Equipolente</p>	<p>Al marcar un punto A y un vector v, en cualquier orden, se crea el punto $B = A + v$ y el vector de A a B.</p> <p>El punto debe existir con anterioridad.</p>