

► Ayuda Herramientas

► Interacción

Interacción visual

	Nombre	Indicación	Comando equivalente (ejemplo)
	Deslizador	Clic en Vista Gráfica para especificar posición de deslizador	
	Casilla	Clic en Vista Gráfica para crear casilla de control	
	Texto	Clic en Vista Gráfica o punto para crear un texto	
	Imagen	Clic en Vista Gráfica o dar esquina inferior izquierda de imagen	
	Relación	Dos objetos	Relación [a, b]

Los objetos creados por estas herramientas son desplazables (a no ser que se fije su posición sobre puntos inmóviles, o bien, en el caso del deslizador, se fije éste).

Detalles

	Nombre	Detalles
	Deslizador	<p>Al hacer clic sobre cualquier lugar libre de la Vista Gráfica, se crea un deslizador para ajustar el valor de un número. La ventana que se muestra permite especificar el intervalo [mín, máx] del número o ángulo así como alineación y ancho del deslizador (expresado en píxels).</p> <ul style="list-style-type: none"> En GeoGebra un deslizador no es sino la representación gráfica de un número o ángulo libres. Puede crearse fácilmente un deslizador correspondiente a un número o ángulo existentes, simplemente exponiendo ese objeto en la Vista Gráfica. La posición de un deslizador puede ser absoluta en la pantalla o relativa al sistema de coordenadas.
	Casilla	Al hacer clic sobre el Vista Gráfica se crea una casilla de control (variable booleana) para exponer y ocultar uno o más objetos. En la ventana emergente se puede especificar qué objetos quedarían afectados por el estado de tal casilla.


Con esta herramienta pueden crearse textos o fórmulas de LaTeX en la Vista Gráfica.


- Al hacer clic sobre el Vista Gráfica se crea un nuevo texto en esa posición.
- Al hacer clic sobre un punto, se crea un nuevo campo de texto cuya ubicación se vincula y asocia a dicho punto.

A continuación, aparece un cuadro de diálogo en el que se puede ingresar texto.

Ejemplos:

Entrada	Descripción
"Este es un texto"	Texto simple (estático)
"Punto A = " + A	Texto dinámico empleando el valor del punto A
"a = " + a + "cm"	Texto dinámico empleando el valor del segmento a
"a = " + 3^4	Texto dinámico empleando la operación 3^4 (81)
"a = " + Máximo[b, c]	Texto dinámico empleando el comando Máximo.

 Pueden usarse **valores de objetos, operaciones y comandos que devuelvan números o textos** y así, crear textos dinámicos.

 La posición de un texto puede ser absoluta - en pantalla - o relativa respecto del sistema de coordenadas.

También se pueden escribir fórmulas. Para hacerlo, hay que tildar la casilla correspondiente a una fórmula LaTeX en el cuadro de diálogo y anotar la fórmula según la [sintaxis de LaTeX](#).

ABC

Texto



Imagen

Esta herramienta permite añadir una imagen en una construcción.


- Al hacer clic en el Vista Gráfica se fija la esquina inferior izquierda de la imagen.
- Al hacer clic sobre un punto se la establece como esquina inferior izquierda.

Luego, aparece un cuadro de diálogo para visualizar archivos de entre los que se puede seleccionar el que corresponda a la imagen a intercalar.

 a = b

Relación

Con esta herramienta se puede marcar un par de objetos para obtener información sobre sus relaciones.

 Nos permite averiguar si dos objetos son iguales, si un punto pertenece a una recta o a una cónica, o si una recta es tangente o corta a una recta o a una cónica.