

Spis treści

1. Wstęp	5
2. Wprowadzenie do GeoGebry	7
2.1. Gdzie jest dostępne oprogramowanie i na jakich zasadach można z niego korzystać?	7
2.2. Instalacja GeoGebry w komputerze z systemem operacyjnym Windows	8
3. Interfejs programu	10
3.1. Pasek menu	10
3.2. Pasek narzędzi	15
3.3. Widoki w GeoGebrze	16
3.4. Okno <i>Ustawienia</i>	21
3.5. Menu kontekstowe	23
3.6. Inne okna dialogowe	24
3.7. Pasek nawigacji etapów konstrukcji	27
4. Widok Grafiki	28
4.1. Pasek narzędzi	28
4.2. Pasek stylu	33
4.3. Właściwości <i>Widoku Grafiki</i>	34
4.4. Właściwości obiektów w <i>Widoku Grafiki</i>	35
4.5. Przykłady konstrukcji w GeoGebrze	36
4.6. Rysowanie wykresów funkcji na przykładzie funkcji liniowej	52
4.7. Kopiowanie <i>Widoku Grafiki</i> do schowka systemowego	57
5. Widok Algebry	58
5.1. <i>Pole wprowadzania</i>	60
5.2. Wybrane polecenia tworzenia obiektów geometrycznych	62
5.3. Wybrane polecenia przekształcania obiektów	64
5.4. Sposób opisywania obiektów w <i>Widoku Algebry</i>	64
5.5. Przykładowe konstrukcje z wykorzystaniem <i>Pola wprowadzania</i>	66
6. Zastosowanie <i>Widoku Grafiki</i> i <i>Widoku Algebry</i> – wykres i własności funkcji kwadratowej	75
7. Widok Arkusza	87
7.1. Pasek narzędzi	88
7.2. Pasek stylu	89
7.3. Wprowadzanie danych do komórek arkusza	90

8. Widok Grafiki 3D – geometria przestrzenna	96
8.1. Narzędzia dostępne w Widoku Grafiki 3D	97
8.2. Sześcian	99
8.3. Ostrosłup	102
8.4. Bryły obrotowe	107
9. Protokół Konstrukcji	115
9.1. Praca w Protokole Konstrukcji	115
9.2. Pasek stylu Protokołu Konstrukcji	116
10. Zastosowanie GeoGebry do rozwiązywania wybranych zadań ze zbiorów do klas 1–3, wydanych przez Oficynę Pazdro	119
Od twórcy GeoGebry	131