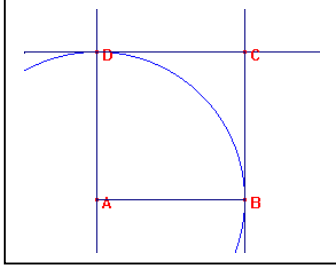


CABRI 2

NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Cuadrado:

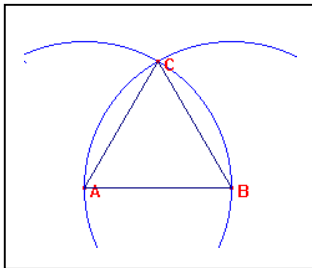
Dados dos puntos se trata de dibujar un cuadrado en el que esos dos puntos sean vértices consecutivos.



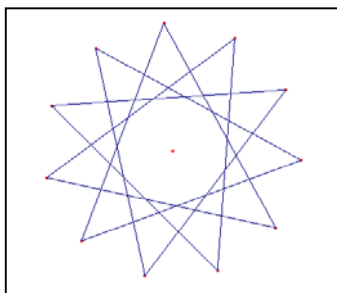
- Determina dos **puntos** que llamas A y B y utiliza **Segmento** para dibujar el segmento que los une.
- Utiliza la herramienta **Circunferencia** para dibujar una **circunferencia** con centro en A y que pase por B y la **recta perpendicular** al segmento AB que pasa por A. Determina el **punto de intersección** entre la recta y la circunferencia, llámalo D.
- Traza una **recta paralela** al segmento AB que pase por D y una **recta perpendicular** a este segmento que pase por B. Define como C el **punto de intersección** de estas dos rectas.
- Con la herramienta **Polígono** determina el cuadrado que pasa por estos cuatro puntos.
- Oculta con **Ocultar/Mostrar** las líneas accesorias y asegúrate de que la construcción está bien hecha desplazando con el puntero uno de los vértices iniciales.
- Utiliza la herramienta **Área** para calcular la superficie del cuadrado y **Distancia y longitud** para medir la longitud del lado, lleva esta medida a la calculadora que aparece al activar **Calcular** y obtiene su cuadrado. Comprueba que este resultado coincide con el área del cuadrado.
- **Guarda** la figura realizada como *cuadrado.fig*.

Triángulo equilátero.

Dados dos puntos se trata de dibujar un triángulo equilátero en el que estos puntos sean vértices.



- Determina dos **puntos** que llamarás A y B
- Utiliza la herramienta **Circunferencia** para dibujar una circunferencia con centro en A que pase por B y otra con centro en B que pase por A. Define como **punto de intersección** el punto donde se cortan estas circunferencias y denomínalo C.
- Con la herramienta **Triángulo** determina el triángulo que pasa por los puntos A, B y C.
- **Oculto** las líneas accesorias y asegúrate de que la construcción está bien hecha desplazando uno de los vértices iniciales.
- **Guarda** la figura realizada como *triequi.fig*.

ACTIVIDADES:

1. Con la herramienta **Polígono regular** dibuja uno con 7 lados, otro con 10 lados y otro con 15 lados.
2. Utiliza la herramienta **Polígono regular** para dibujar polígonos estrellados, uno con 5 puntas, otro con 11 puntas y otro con 17 puntas.
3. Dibuja un rectángulo en el que uno de los lados mida el doble que otro lado. Calcula su superficie con la herramienta **Área** y comprueba que coincide con el producto de las longitudes de sus lados.
4. Dibuja un triángulo isósceles en el que el lado desigual mida la mitad que los lados iguales.