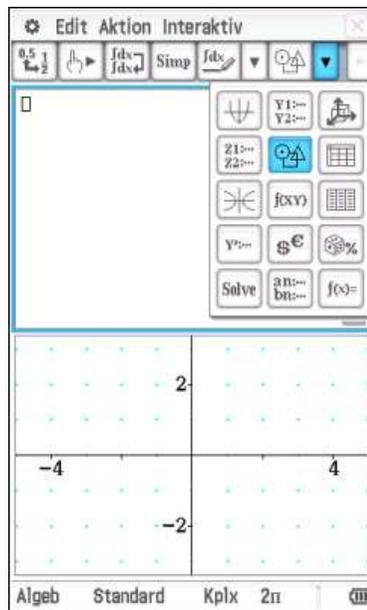


Dreiecke zeichnen und berechnen

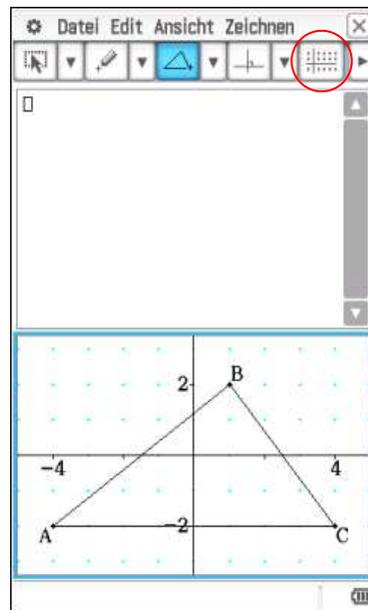


Austauschmöglichkeiten zwischen dem Rechenbereich **Main** und der **Geometrie**

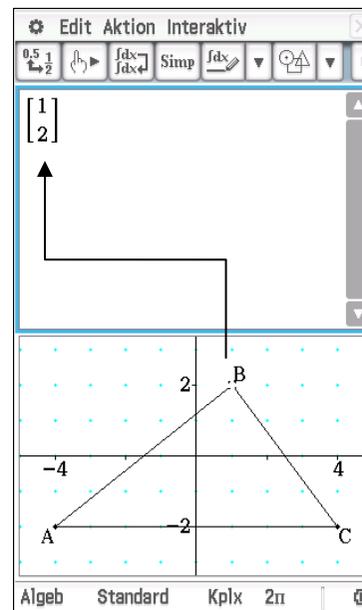
Im Rechenbereich:
Geometriefenster
öffnen



Dreieck zeichnen:
In das untere
Fenster tippen

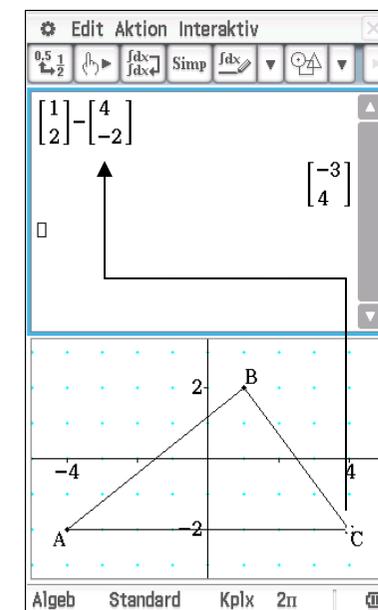


Punktkoordinaten:
Punkt B markieren
und hoch ziehen



Funktioniert auch in
der Gegenrichtung

B - C



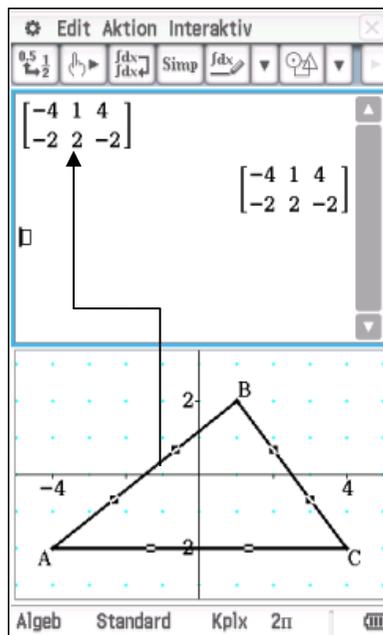
Alle Markierungen
löschen: an eine freie
Stelle tippen

Dreiecke zeichnen und berechnen



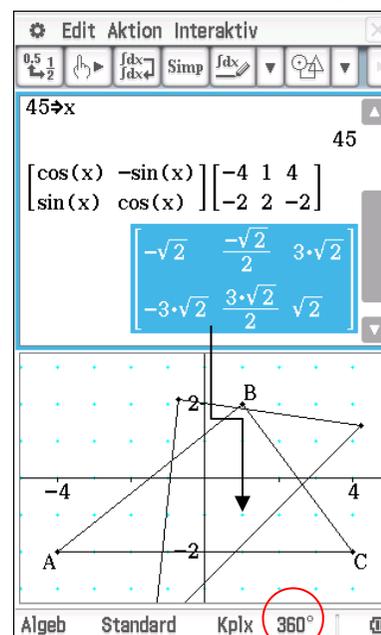
Austauschmöglichkeiten zwischen dem Rechenbereich **Main** und der **Geometrie**

Streckenzug: Drei
Seiten markieren
und hoch ziehen



Alle Markierungen
löschen: an eine freie
Stelle tippen

Drehung des
Dreiecks um 45°
um den Ursprung



Ergebnismatrix in die
Geometrie ziehen

