# 14 Tips og triks

Det er viktig å få en god arbeidsflyt når du bruker et digitalt verktøy. Jeg vil her dele noen tips og triks som forhåpentligvis kan gjøre arbeidet med GeoGebra enda enklere.

#### 14.1 Hvor får jeg hjelp?

Du kan lett finne hjelp på nettet ved å trykke på en av knappene som vist på figur 14.1 nedenfor.



Figur 14.1: Du kan få hjelp på nettet ved å trykke på en av de to knappene.

Dersom du virkelig står fast, eller det er noe du gjerne skulle ha fått til, men vet ikke helt hvordan det gjøres trykk F1 og du vil få opp (i nettleseren din) brukermanualen til GeoGebra. Her står det meste. Dersom dette ikke hjelper deg er det flere fora hvor du kan henvende deg. Det er nok av frivillige som vil svare! Her er noen steder du kan prøve:

- http://help.geogebra.org.
- https://www.facebook.com/groups/309175558480/. Dette er en GeoGebragruppe på Facebook.

# 14.2 Lær deg de viktigste hurtigtastene

Det fins mange slike hurtigtaster, og jeg vil ikke komme med noen utfyllende liste her. Det er det vel ingen som vil huske uansett? Tabellen nedenfor viser de jeg bruker mest.

Hurtigtast	Beskrivelse				
Alt + 2	<sup>2</sup> (opphøyd i 2)				
Alt + 3	(opphøyd i 3)				
Alt + p	π				
Alt + e	e (Eulers tall 2, 7182818284590)				
Alt + O	«Grader»				
Alt + Shift + 8	⊗ (Vektorprodukt)				
Alt + a	α				
Alt + s	σ				

## 14.3 Bruk hjelp for inntasting

Om du ikke husker en kommando, så finner du alle under «Hjelp for inntasting» nederst til høyre i GeoGebra (som vist på figur 14.2).



Figur 14.2: Du kan bla i kommandoer i listen du får når du klikker hjelp.

#### 14.4 Trykk enter for å fullføre kommandoer

For å fullføre en kommando i inntastingsfeltet er det bare å tykke på <enter>:



Figur 14.3: Velg foreslåtte kommando ved å trykke enter

## 14.5 Aldri for sent til å angre

Du kan angre noe du har gjort i GeoGebra ved å trykke Ctrl+z eller klikke på knappene øverst til høyre i GeoGebra.

	GeoGebra klassisk										
	•			$\longrightarrow$ $\bigcirc$	$ \subseteq $						
	$A = Vendepunkt\big(x^3 - 4x^2 + 1\big)$	EN	6		ΞΦ						
land and	La company and a company a	and the second sec			administration						

Figur 14.4: Du kan angre på at du angret også....

#### 14.6 Endre skriftstørrelse

Du kan endre skriftstørrelsen til menyer etc. i GeoGebra under innstillinger (1), som vist på figur 14.5. Velg passe skriftstørrelse (2) og lagre innstillinger (3) for at endringene skal gjelde neste gang du åpner GeoGebra.

••	CeoGebra klassisk										
	$A = Vendepunkt(x^3 - 4x^2 + 1)$	ΞN			<u>=</u>	Global	×		Fil		
	→ (1.33, -3.74)				5	Språk: Norwegian / Bokmål	\$	+	Ny		
	B = (1.96, 2.26)	:				Avrunding: 2 desimaler \$	<b>A</b>	Q	Åpne		
<u> </u>	Shuba ing				4	Skriftstørrelse: 16 pt # 2	N		Eksporter bilde		
+	Skriv Inn				3	Lagre innstillinger Gjenopprett		<	Del		
					2	3 innstillinger		Ŧ	Last ned som		
								ē	Forhåndsvis utskrift		
					1			/	Rediger		
								Ó	Oppsett		
			-4	-3	-2 ♠			ħ	Vis		
					-1 @			ф	Innstillinger		
					∼_2			%	Verktøy		
					<u>@</u>			0	Hjelp og tilbakemelding		

Figur 14.5: Det kan være en god ide å bruke litt større skriftstørrelse dersom du vil vise noe for en hel klasse.

## 14.7 Zoom inn til ønsket område

Du kan zoome inn til et ønsket område i geometrivinduet ved å holde Shiff og dra et rektangel over det ønskede området. Merk at forholdet mellom høyde og bredde vil bli bevart.



Figur 14.6: Du kan zoome inn til et området ved å holde inne shift, holde høyre musetast nede mens du drar rektangel over området.

Du kan også få tilbake standard visning ved å klikke Ctrl + m

# 14.8 Bruk punktum som desimalskilletegn

Dersom du får en feil, eller noe ikke helt fungerer, så har du kanskje brukt komma som desimalskille og ikke punktum...

#### 14.9 Skriv til celler i regnearket fra inntastingsfeltet

Du kan skrive til en celle i regnearket fra kommandofeltet. Dette kan være nyttig dersom du skal bruke litt lange kommandoer. Skriver du for eksempel

A1=Integral(f, 0, 2)

så vil svaret på denne kommandoen stå i A1.

## 14.10 Endre navn på objekter den lette måten

Du kan endre navn på ting som nettopp er laget ved å skrive inn navnet rett etter at det er laget. Senere kan du selvsagt også skifte navn på objektet. Da kan du først klikke på det i algebrafeltet (slik at det blir aktivert) og så begynne å skrive inn det nye navnet.