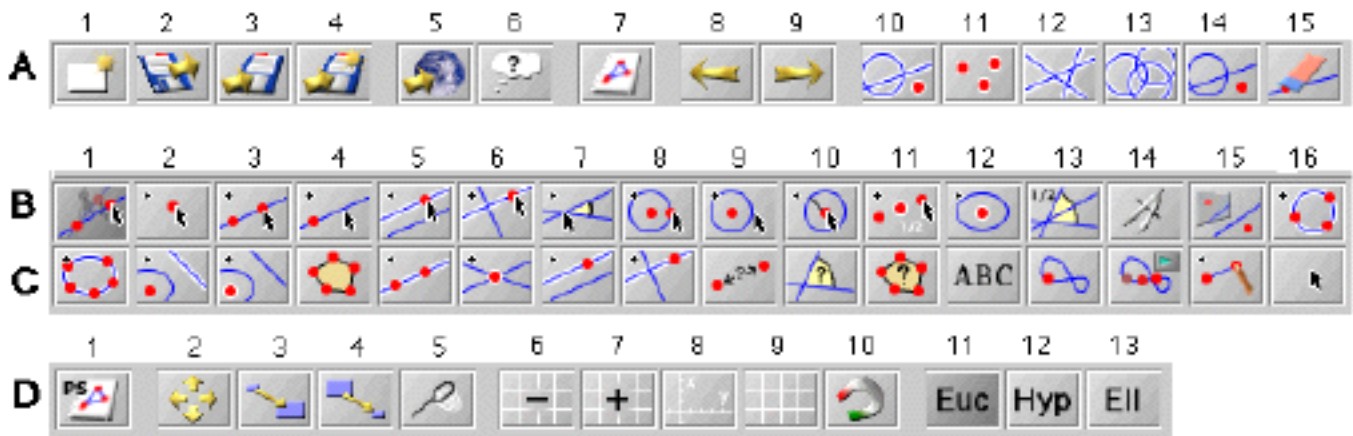


# Cinderella - Funktionen

**Datei**   **Bearbeiten**   **Eigenschaften**   **Geometrie**   **Ansichten**   **Modi**   **Format**   **Hilfe**



## A

**1** - Neue Konstruktion, **2** - Konstruktion laden, **3** - Konstruktion speichern,  
**4** - Konstruktion unter neuem Namen speichern, **5** - Interaktive Webseite erzeugen,  
**6** - Aufgabe erstellen, **7** - Drucken der Konstruktion, **8** - Letzte Operation rückgängig  
 machen, **9** - Letzte Undo-Operation rückgängig machen, **10** - Alles markieren,  
**11** - Punkte markieren, **12** - Geraden markieren, **13** - Kegelschnitte markieren,  
**14** - Markierung aufheben, **15** - Markierte Elemente löschen

## B

**1** - Elemente bewegen, **2** - Punkt hinzufügen, **3** - Zwei Punkte mit Verbindungsgerade,  
**4** - Gerade mit einem Punkt, **5** - Parallele, **6** - Senkrechte, **7** - Gerade mit festem Winkel,  
**8** - Zwei Punkte und ein Kreis, **9** - Kreis um einen Punkt, **10** - Kreis mit festem Radius,  
**11** - Mittelpunkt zweier Punkte, **12** - Kegelschnittmittelpunkt definieren,  
**13** - Winkelhalbierende, **14** - Zirkel benutzen, **15** - Spiegeln(n) benutzen,  
**16** - Kreis durch drei Punkte

## C

**1** - Kegelschnitt, **2** - Polare Gerade zu einem Punkt, **3** - Polarer Punkt zu einer Geraden,  
**4** - Polygon definieren, **5** - Verbindungsgerade definieren, **6** - Schnittpunkt,  
**7** - Parallele definieren, **8** - Senkrechte definieren, **9** - Abstand messen,  
**10** - Winkel messen, **11** - Fläche messen, **12** - Beschriftung ändern/anbringen,  
**13** - Ortskurve definieren, **14** - Automatische Animation, **15** - Strecke zwischen zwei  
 Punkten, **16** - Elemente auswählen

## D

**1** - Postscript-Code erzeugen, **2** - Zeichenblatt verschieben, **3** - Vergrößern des  
 Ausschnitts, **4** - Verkleinern des Ausschnitts, **5** - Alle Punkte anzeigen,  
**6** - Das Gitter weniger dicht machen, **7** - Das Gitter dichter machen, **8** - Koordinatenachsen  
 einzeichnen, **9** - Kästchen einzeichnen, **10** - Auf Gitterpunkte einrasten, **11** - Euklidische  
 Geometrie wählen, **12** - Hyperbolische Geom. wählen, **13** - Elliptische Geom. wählen

03/02 - Imü

Bearbeiten	Eigenschaften	Geomet
Rückgängig		⌘Z
Wiederholen		⌘Y
Alles auswählen		⌘A
Punkte auswählen		⇧⌘P
Geraden auswählen		⇧⌘L
Kegelschnitte auswählen		⇧⌘C
Nichts auswählen		⇧⌘A

Format	Hilfe
Winkel	▶
Abstand	▶ 1
Gerade	▶ ✓ cm
Punkt	▶ mm
Kreis	▶ inch