



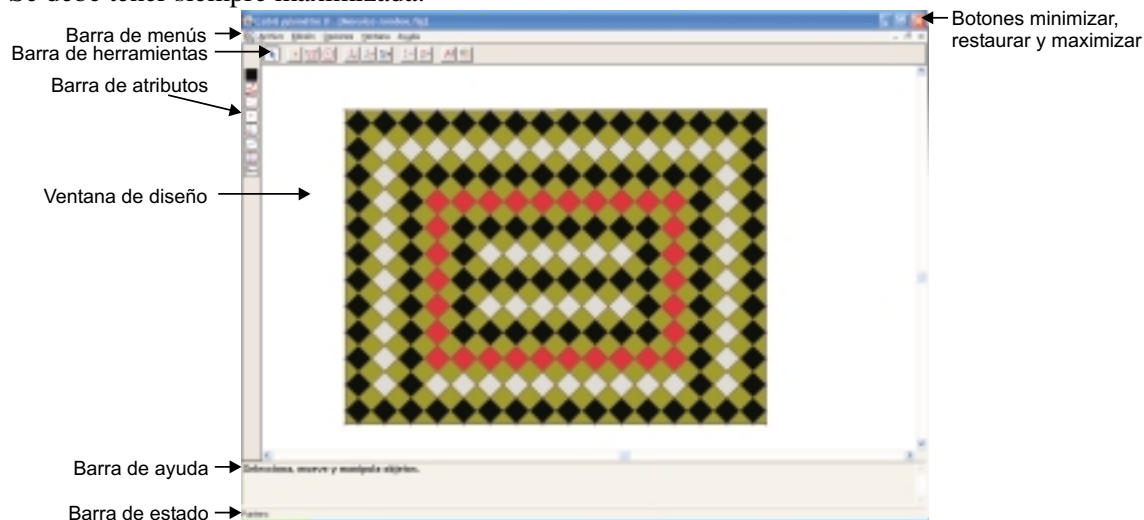
1. Empezar a trabajar

Cuando se trabaja con Cabri se debe tener siempre en pantalla:

- La ayuda:** se elige en la barra de menús **Ayuda**, en la parte inferior aparece la descripción de cada orden.
- Los atributos:** se elige en la barra de menús **Opciones/Mostrar atributos**.

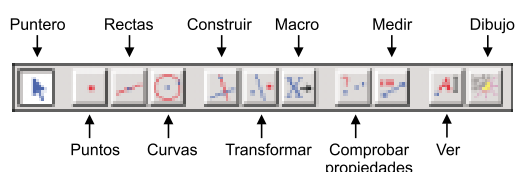
2. Partes de la ventana

Se debe tener siempre maximizada.



3. Barra de herramientas

Cada una de los iconos tiene varias opciones. Los iconos de esta barra van cambiando de forma que el icono que se ve es el de la última opción elegida.



4. Selección de objetos

Seleccionar. Hay cuatro formas distintas de seleccionar objetos en **CABRI**:

- Señalar directamente con el **Puntero** en el borde del objeto.
- Señalar varios objetos. Primero uno con el **Puntero** y, luego, manteniendo pulsada la tecla [**Mayús.**], se hace *clic* en todos los objetos que se quieran seleccionar.
- Recuadro de selección. Con el **Puntero** se hace *clic* en una parte de la pantalla en la que no haya objetos y *se arrastra el ratón*. Todos los objetos que estén dentro del recuadro quedan seleccionados.
- Seleccionar todos los objetos. Se pulsan las teclas [**Ctrl**] [**A**], o bien se elige en el menú **Edición/Seleccionar todo**.

Quitar selección: se hace *clic* con el **Puntero** en cualquier parte de la **Ventana de diseño** en la que no haya ningún objeto.

[**Mayús.**]: manteniendo pulsada esta tecla, se consigue:

- Seleccionar varios objetos haciendo *clic* sobre cada uno de éstos.
- Cuando se dibujan circunferencias, sus radios son números enteros.
- Cuando se dibujan segmentos, rectas y semirrectas, su inclinación cambia de 15° en 15°

Mover objeto: se selecciona y *se arrastra*. Si un objeto depende de otro, no se puede mover directamente.

Borrar objetos: se seleccionan y se pulsa la tecla [**Supr**].

Borrar todo: se selecciona todo pulsando las teclas [**Ctrl**] [**A**] y se pulsa la tecla [**Supr**].

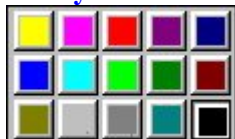
Deshacer/Rehacer la última acción: se pulsan las teclas [**Ctrl**] [**Z**], o bien, se elige en la barra de menús **Edición/Deshacer o Rehacer**.

5. Paleta de atributos

La paleta de atributos permite modificar el aspecto de los objetos: color, grosor, punteado, etc. Para abrir la paleta de atributos, se elige en la barra de menú **Opciones/Mostrar atributos**. Para crear un objeto con un atributo, se elige primero la herramienta, luego el atributo y se construye el objeto. Para cambiar los atributos de un objeto ya creado, se selecciona el objeto y se elige el atributo.

Las opciones que hay son las siguientes:

Paleta de colores para la línea y el relleno



Grosor



Aspecto de las líneas



Tipos de puntos



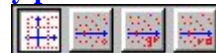
Marca de ángulos



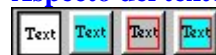
Marca de segmentos



Coordenadas cartesianas y polares

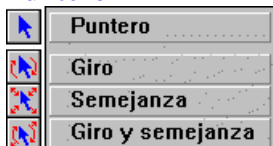


Aspecto del texto

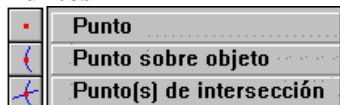


6. Menús de la barra de herramientas

Puntero



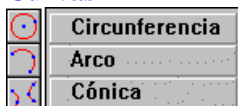
Puntos



Rectas



Curvas



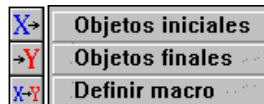
Construir



Transformar



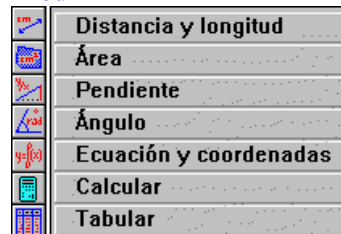
Macro



Comprobar propiedades



Medir



Ver



Dibujo



7. Orden en las construcciones

Al construir una figura geométrica se debe prestar atención especial al orden de los objetos que se construyen, ya que cuando un objeto depende de otro para mover el segundo se debe hacer a través del primero.