

GeometriX

Kullanım Kılavuzu

GeomeriX markası ve tüm hakları Benko Bilgisayar Yazılım Müh. Müş. Ve İnş. Tic. Ltd. şirketine aittir.

Kitapçık ve yazılım içinde referans olarak gösterilen diğer tüm marka ve ürünlerin telif hakları da ilgili üretici firmalara aittir.

İçindekiler

Sistem Gereksinimleri	4
Yükleme Bilgileri	4
GeometriX yazılımını Silmek	5
GeometriX Yardım	6
GeometriX'i Tanımak	9
Çalışma Merkezi	9
Düzen, Ayarlar	13
Nokta, Doğru, Doğru Parçası, Işın Ekleme, Düzenleme	14
Nokta Ekleme	14
İki Noktayı İncelemek	15
Doğru, Doğru Parçası, Işın Ekleme	15
İki Doğruyu İncelemek	17
Açı Ekleme	17
İki Açığı İncelemek Kesir Girmek	18
Gösterimleri değiştirmek	18
Geometrik Şekiller Ekleme ve İncelemek	19
Sayı Doğrusu Ekleme ve Düzenleme	27
Metin Ekleme ve Düzenleme	29
Sorular Ekleme ve Düzenleme	30
Resim Kaydetme	34
Resim Kopyalamak	36

GeometriX'e Hoşgeldiniz

GeometriX yazılımı, ilköğretim geometri ders konularının hazırlanması, araştırılması, bilgilerin sınanması için geliştirilmiştir.

GeometriX yazılımı becerileri;

- Nokta, doğru, doğru parçası, ışın oluşturur, aralarındaki ilişkileri inceler;
- Kesişen doğru, doğru parçası, ışınlar arasına açılar ekler, açıları inceler;
- Üçgen, dikdörtgen, kare, dörtgen, paralelkenar, yamuk, düzgün çokgen, deltoid oluşturur, inceler;
- Metin açıklamaları ekler, metinleri düzenler;
- Aynı dosya içinde birden fazla sayfa oluşturabilir, her sayfaya istenen şekil ve metinler girilebilir;
- Seçmeli soru ekler, test değerlendirme yapar;
- Oluşturulan çizimlerin jpeg, bitmap resimlerini kaydeder;
- İnternet altında yayınlar.

Kısaca GeometriX'i ders öğrenme kaynağı olduğu kadar, bilgilerinizi sınamak için ve geometriler içeren dokümanlar hazırlamak için de kullanabilirsiniz.

GeometriX kullanıcısı olarak, daha fazla bilgiye, örnek ve kaynaklara, sizin için oluşturulmuş olan web sitesinden ulaşabilirsiniz:

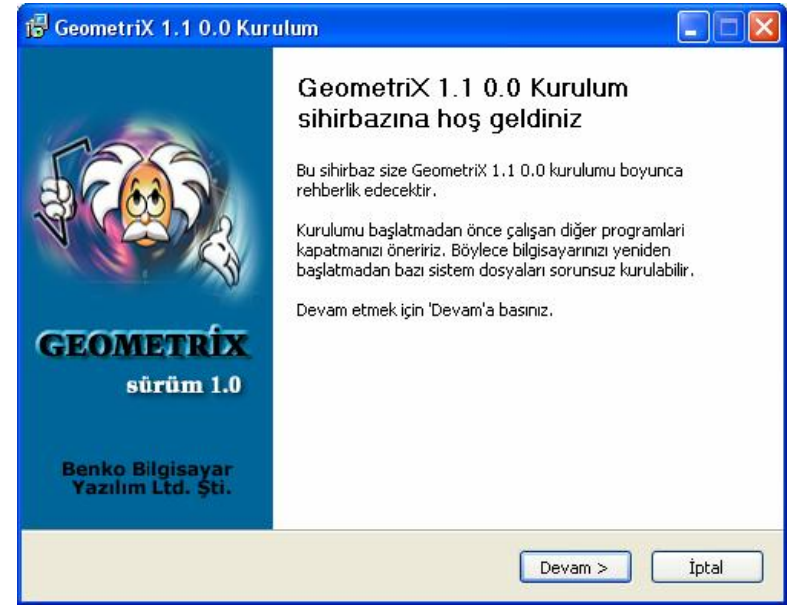
<http://www.interaktifegitim.com>

Sistem Gereksinimleri;

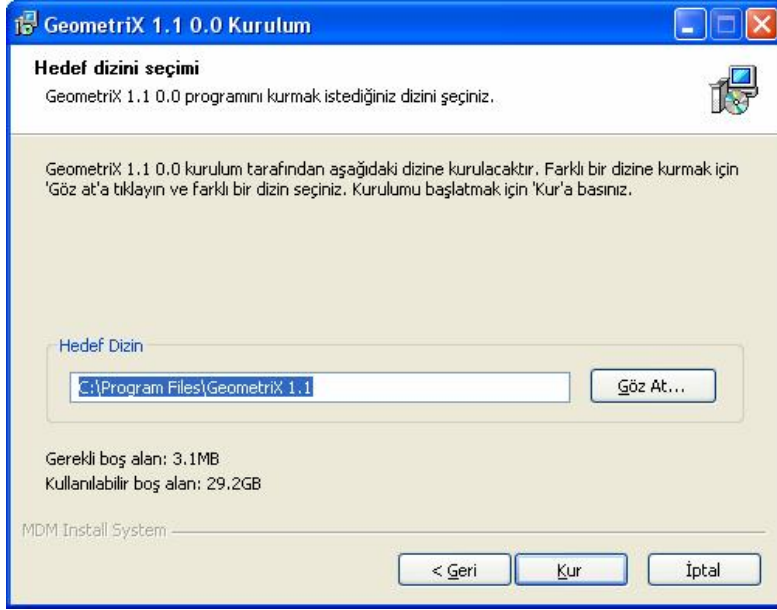
- PC Pentium 90 veya üstü işlemci
- 256-renk SVGA Monitör veya daha iyisi
- Windows 98, XP, 2000 veya üstü
- 32 MB (minimum) RAM, 48 MB RAM (tercihen)
- CD-ROM sürücü
- Web çalışmaları için internet bağlantısı
- İnternet Explorer 6.0 veya daha üstü
- Multimedia çalışmaları için Macromedia Flash'ın da yüklü olması gerekir.

Yükleme Bilgileri;

1. CD-ROM sürücünüze GeometriX CD'sini yerleştirin. Yüklemeye yazılımı otomatik olarak açılacaktır.
2. Eğer açılmazsa, Başlat menüsünde "Yürüt"ü seçin ve D:\GeometriXyukle yazın ("D:" CD-ROM sürücünüzdür). Ardından tamam'a tıklayın.



3. "Devam"ye tıklayın ve ekrandaki komutları takip edin.



4. Yükleme yazılımı, varsayılan olarak, GeometriX'i C: \Program Files\GeometriX1.1 altına yükler. Ancak derseniz başka bir klâsöre de yükleyebilirsiniz.

GeometriX'i çalıştırmak için, Windows içinde Başlat'a tıklayın. Programlar altındaki GeometriX1.1 seçeneği altında *GeometriX1.1*e tıklayın.

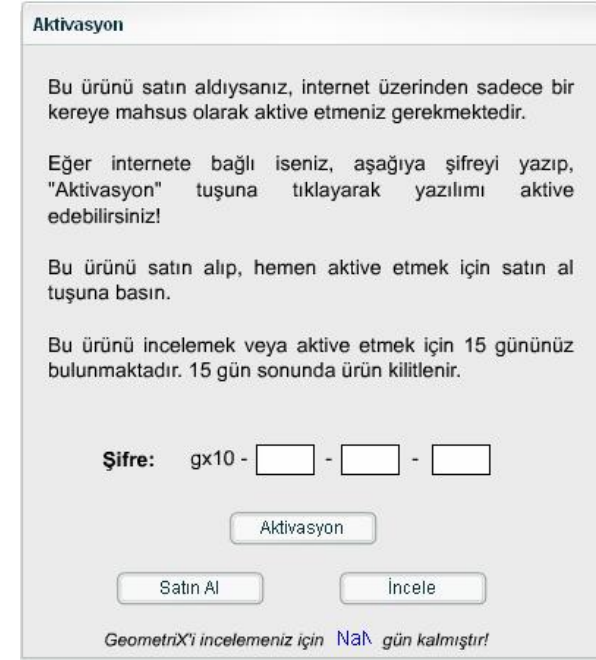
GeometriX kullanım kitapçığını GeometriX CD'si içinde /Doc/ klâsörü altında bulabilirsiniz (GeometriX Kitap.pdf).

GeometriX'i Silmek;

Eğer GeometriX'i silmek isterseniz;

1. Başla tuşuna tıklayın ve Ayarlar menüsünden Denetim Masasını açın.
2. Denetim Masasında Program Ekle/Kaldır'a tıklayın.
3. Yükle/Kaldır sekmesine tıklayın.
4. Beliren listeden GeometriX1.1'i seçin, kaldırın.

GeometriX'i Aktive Etmek



Satın aldığınız GeometriX yazılımını 15 gün içerisinde bir defaya mahsus olmak üzere internete bağlanarak aktive etmeniz gerekmektedir.

1. Yazılım ile birlikte size verilen şifreyi girerek "Aktivasyon" tuşuna basın.

2. İnternete bağlı iseniz, yukarıdaki pencere açılacaktır. Burada kayıt bilgilerinizi girin. Kişisel kullanım içinse, "Kurum" kısmını boş bırakın.
3. Ardından "Aktive Et" tuşuna basın.

4. Alttaki Aktivasyon Kodu kısmına, yukarıda görünen 7 haneli numarayı girin ve "Tamam" tuşuna tıklayın.
5. "Aktivasyon İşlemi Başarı ile Gerçekleştirilmiştir" penceresi açılır.
6. Bundan sonra GeometriX yazılımı mevcut bilgisayarınızda çalışmaya devam edecektir.

GeometriX Yardım

GeometriX'i öğrenmek için çeşitli kaynaklara sahipsiniz.

Yükleme ile ilgili yardım için;

- Teknik Destek Web Alanımızı ziyaret edin;
- <http://www.interaktifegitim.com/>
- E-posta gönderebilirsiniz; destek@interaktifegitim.com

GeometriX'i kullanmak hakkında yardım;

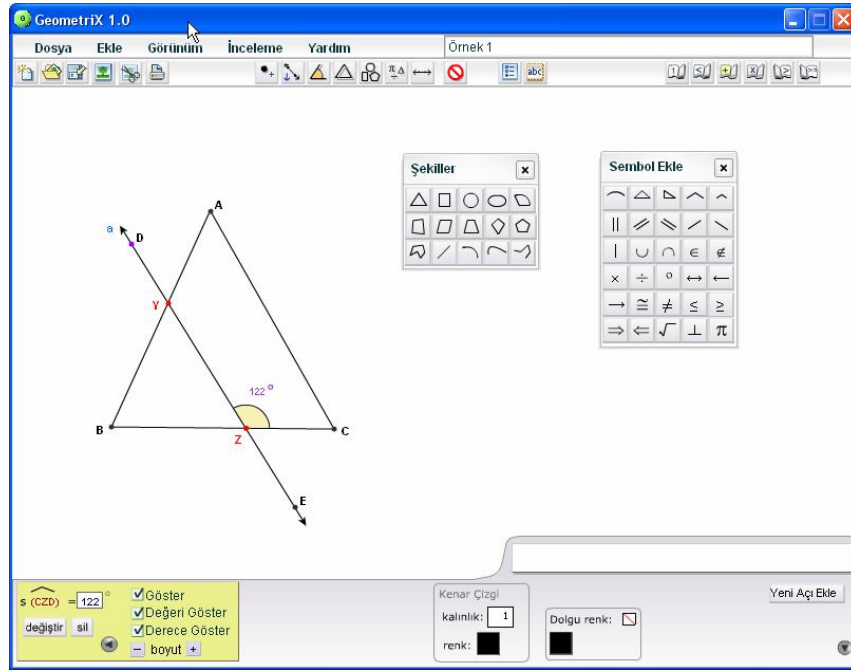
Yazılım menüsünde Bilgi altında GeometriX Yardım'ı seçin.

GeometriX'i Tanımak

GeometriX'i yükledikten sonra, Windows içinde Başlat'a tıklayın. altındaki GeometriX1.1 seçeneği altında *GeometriX1.1e* tıklayın.

Çalışma Merkezi










GeometriX yazılım ekranını tanıyalım. Aşağıda GeometriX çalışma merkezini görüyorsunuz.



GeometriX çalışma merkezinin üst kısmında menü seçenekleri ve kısayol tuşları bulunur. Orta alan çizim çalışmalarının yapıldığı kısım ve alt alan ise, çalışma ile ilgili bilgilerin gösterildiği "bilgi penceresi"dir. Oluşturduğunuz geometriler üzerine tıkladığınızda bilgi penceresinde detaylı bilgilerini görebilirsiniz.



Üst menü altında kısayol tuşları görmekteyiz. Bu tuşların açıklamaları;

-  Yeni Çalışma/Dosya; mevcut çalışmanızı siler ve yeni bir çalışma başlatır. Mevcut çalışmanızı önceden kaydetmeyi ihmal etmeyin!
-  Çalışma Aç; kaydedilmiş bir çalışmayı açar. Çalışmalarınız .xml dosya biçiminde kaydedilir ve açmak istediğiniz dosyanın da .xml biçiminde olması gereklidir.
-  Çalışmayı Kaydet; mevcut çalışmanızı kaydeder. Kaydedilen dosya .xml biçimindedir.
-  Resim Kaydet; çalışma merkezinde oluşturduklarınızın resmini jpeg ve bitmap biçimlerinde kaydetmenizi sağlar. Çalışma merkezi içinde kaydetmek istediğiniz bir bölgeyi dikdörtgen içine alarak seçmeniz gereklidir.
-  Resim Kopyala; çalışma merkezinde oluşturduklarınızın resmini başka yazılımlar içine kopyalamanızı sağlar. Çalışma merkezi içinde kopyalamak istediğiniz bir bölgeyi dikdörtgen içine alarak seçmeniz gereklidir.
-  Yazdır; çalışma merkezinde oluşturduklarınızı yazıcıya bastırmanızı sağlar. Sadece ekranda bulunan çalışma sayfası yazdırılır.
-  Nokta Ekle; çalışma alanına bir nokta ekler mevcut dokümandan hemen sonraki dokümana gider. Doküman sırası her bölümde içindekiler dizisinde tanımlandığı gibidir.
-  Doğru, doğru parçası, ışın eklemek üzere alt tuşları gösterir.
-  Doğru ekler; bu tuşa tıkladıktan sonra ekranda kırmızı artı çizgi belirir. doğrunun birinci noktasını belirlemek için ekranda boş bir yere tıklayın. Kırmızı çizgi kaybolur ve

buraya bir nokta eklenir. Doğrunun bitiş noktası için boş bir yere tekrar tıklayın. Buraya da ikinci nokta yerleşir.



Doğru parçası ekler; uçları nokta veya çizikle gösterilen doğru parçaları ekler.



Işın ekler.



Açı ekler; doğru, doğru parçası ve ışınların kesişimlerine açılar ekler. Bunun için doğru, doğru parçası ve ışınlar ait sırası ile üç nokta seçilmelidir.



Doğru parçaları ile oluşturulan üçgen ekler; geometrik şekiller altındaki üçgenlerden farklı olarak; bu üçgeni başka doğrular kestiğinde, üçgenin kenarları ile kesen doğrularını kesişimlerine noktalar eklenir. Doğru uç noktaları hareket ettirilince, bu kesişim noktaları da hareket eder.



Geometrik Şekiller ekler; üçgen, dikdörtgen, dörtgen, daire, oval, dilim, paralelkenar, yamuk, deltoid, düzgün çokgen, çizgi, yay ve eğri çizgi ekleyebileceğiniz, şekiller araç paletini açar.



Herbir geometrik şeklin kendine özgü hareket biçimi vardır.



Semboller ekler; bu tuşa tıklanınca sembol paleti açılacaktır. Sembolleri metin ve çizimler üzerinde gösterimi zenginleştirmek üzere kullanabilirsiniz.



Sayı doğrusu ekler; bu tuşa tıkladığınızda ekrana boş bir sayı doğrusu yerleşir. Bu sayı doğrusunu doğru tarif etmek üzere altta açılan bilgi penceresini kullanmanız gerekir.



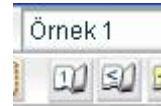
Başlatılan bir işlemi iptal eder; nokta ekle işlemi, üçgen ekle işlemi, açı ekle işlemi başlatılmış ve devam edilmek istenmiyorsa bu tuşa tıklanmalıdır.



Soru ekler; çalışma sayfanız içine seçmeli soru ekler. Çalışma kaydedilip, yeniden açıldığında uygulama testi şeklinde açılır ve soru şıkları tıklanarak test çözülür. Sonuçları incelemek için menüde İnceleme altında Testimi Değerlendir'i açın.



Metin ekler; çalışma sayfanıza istediğiniz kadar açıklayıcı bilgi girebilirsiniz.



"Örnek 1" yazısının bulunduğu yer, ekrandaki sayfanızın başlığıdır. Buraya başka bir başlık ta girebilirsiniz.



Açık olan çalışmanızın sayfaları arasında gezinti tuşlarıdır.

Gezinti tuşları soldan sağa sırası ile: birinci sayfaya gider, bir önceki sayfaya gider, yeni sayfa oluşturur, mevcut sayfayı siler, sonraki sayfaya gider ve en son sayfaya gider.

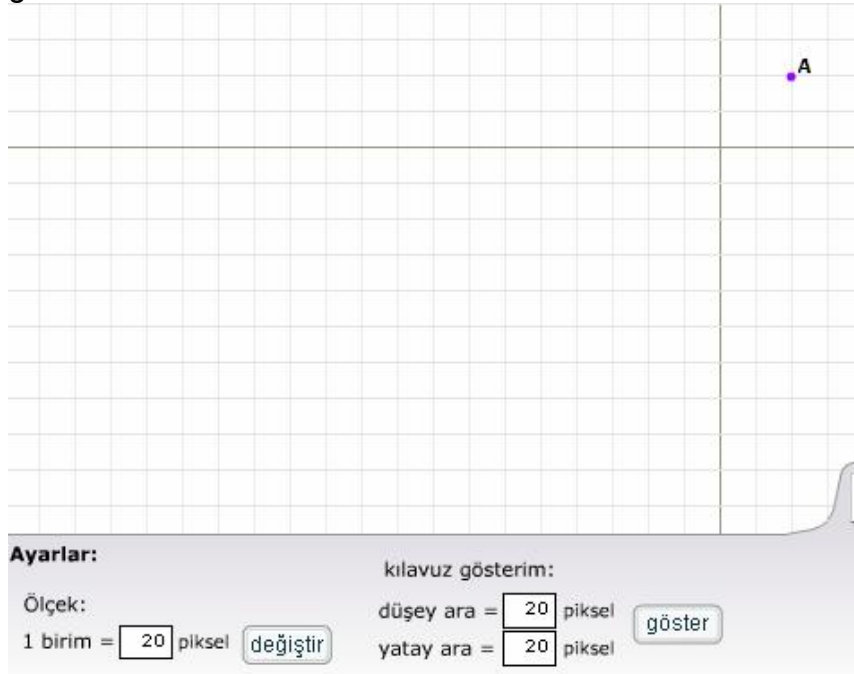
Bir çalışma içinde birden fazla sayfa oluşturabilir ve her sayfaya istenilen şekiller girilebilir.

Yeni bir sayfa oluşturmak için ortadaki sarı ile gösterilen artı tuşuna tıklayın!

Mevcut sayfadaki şekillerin tamamını silmek içinse, çarpı tuşuna tıklayın! Ancak bu işlem sayfayı kaldırmaz, sadece sayfadaki şekilleri temizler!

Düzen – Ayarlar

Çalışmaya başlamadan önce Düzen menüsü altında Ayarlara gidin. Burada ölçek ve kılavuz çizgi gösterim ayarlarını yapın. Daha sonra çizeceğiniz geometriler, şekillerin boyutları, konumları, alan ve çevreleri, ölçeğe göre belirlenecektir. Varsayılan ölçek, 1 birim = 20 piksel'dir. Piksel ekran çözünürlüğünü belirten bir birimdir. Kılavuz çizgileri 20'şer piksel ara ile gösterin. Bu gösterimdeki her bir aralık sizin 1 çalışma biriminiz olmuştur. Ekranın tam orta merkezindeki kılavuz çizgiler daha koyu gösterilmektedir. Bu koyu çizgilerin kesimi olan nokta, koordinat ekseninde (0,0) noktasıdır. Nokta, doğru, doğru parçası, ışınların koordinatları bu merkez noktaya göre gösterilir.



Nokta, Doğru, Doğru Parçası, Işın Oluşturmak, İncelemek

Nokta Ekleme

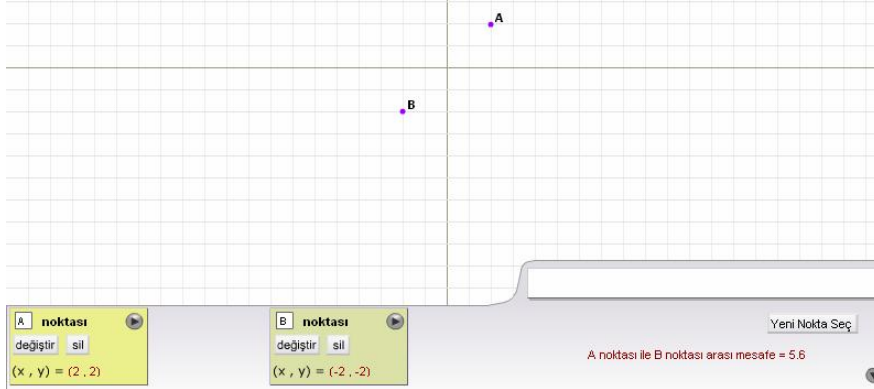
Nokta ekle tuşuna tıkladıktan sonra ekranda istediğiniz bir yere noktayı yerleştirebilirsiniz. Noktayı seçip başka bir konuma da taşıyabilirsiniz.



Nokta üzerine tıkladığınızda noktanın bilgilerini alttaki pencerede göreceksiniz. Noktanın koordinatlarını da, seçtiğiniz ölçeğe göre ve kılavuz çizgi merkezine göre inceleyebilirsiniz.

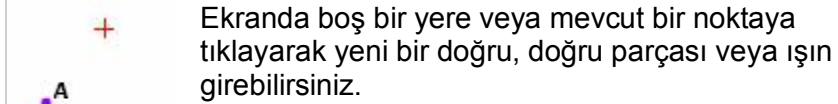
İki Noktayı İncelemek

Arka arkaya 2 nokta üzerine tıklayın. Alt bilgi penceresinde her iki noktanın gösterimlerini inceleyin. Seçtiğiniz ölçeğe göre iki nokta arasındaki mesafeyi de görebilirsiniz.



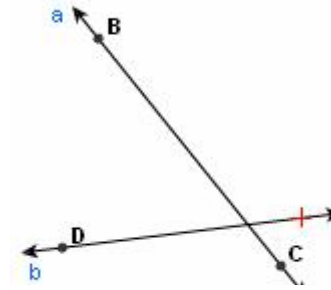
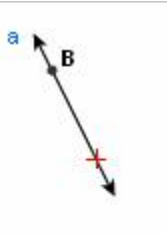
Doğru, Doğru Parçası, Işın Ekleme

Doğru, doğru parçası veya ışın ekleme tuşlarından birine tıkladığınızda, ekranda fareizin bulunduğu yerde bir kırmızı artı belirir.



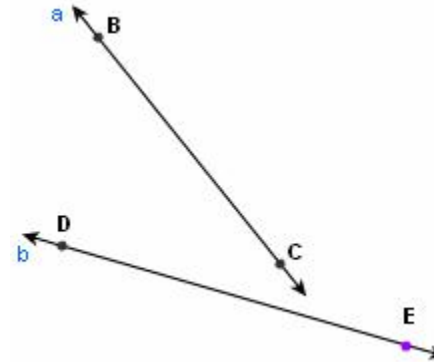
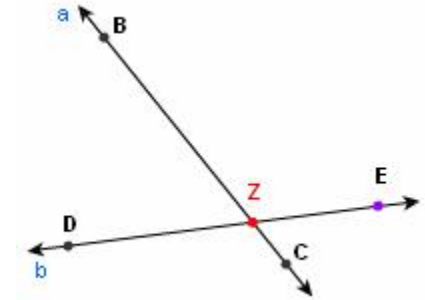
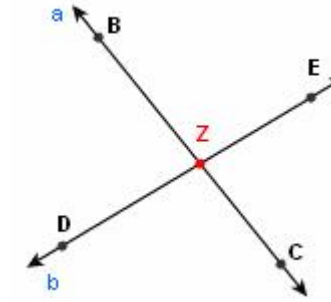
Ekranda boş bir yere veya mevcut bir noktaya tıklayarak yeni bir doğru, doğru parçası veya ışın girebilirsiniz.

Başlangıç noktası girildikten sonra fareizin altında tekrar kırmızı artı belirir. Doğrunun ikinci noktasını girmenizi belirtir. Ekranda boş bir yere veya mevcut bir noktaya tıklayarak doğrunun ikinci noktasını da girersiniz.



Başka bir doğruyu kesecek şekilde yeni bir doğru, doğru parçası veya ışın girdiğinizde iki doğrunun kesişimine yeni bir nokta eklenir. Bu tür noktalar kırmızı renkte gösterilir.

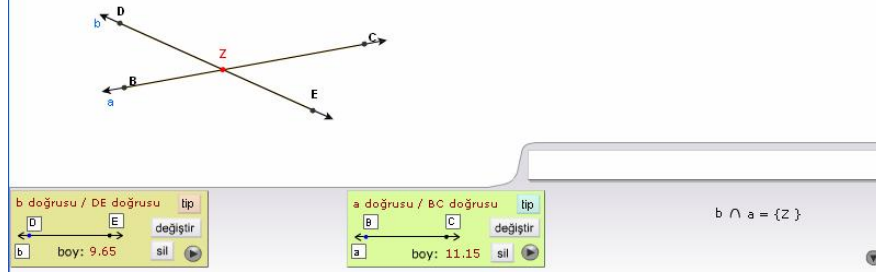
Doğru uç noktalarına tıklayıp, noktayı taşıdığınızda, kesişim noktaları da kesişim konumuna gidecektir.



Eğer taşıdığınız noktaya ait olan doğru başka bir doğruyu artık kesmiyorsa, önceden kesişim noktasında bulunan kırmızı nokta ekrandan kaybolur. Ancak tekrar kesecek şekilde uç nokta taşınırsa, bu kırmızı kesişim noktası da tekrar belirecektir.

İki Doğruyu İncelemek

Arka arkaya 2 doğru üzerine tıklayın. Alt bilgi penceresinde her iki doğru hakkındaki bilgileri inceleyin.

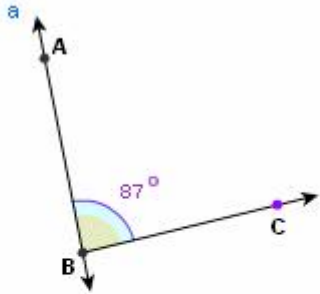


Doğruların kesişim kümesi, paralel paralel olduklarını belirten bilgiler, doğru boyları ve eğimleri de incelenebilir.

Doğrular tam yatay veya tam dik konumda olduklarında noktanın yanında belirip kaybolan kırmızı çizgi sizi uyarır.



Açı Ekleme



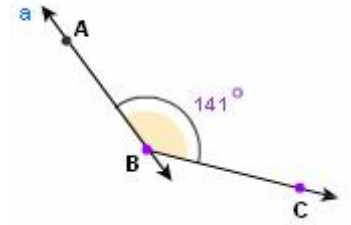
Doğru, doğru parçası veya ışınların kesişimlerine açılar eklenebilir. Bunun için sıra ile üç mevcut nokta seçilir.

Gösterilen açının üzerine tıkladığınızda, alttaki pencerede bu açının bilgilerini göreceksiniz.



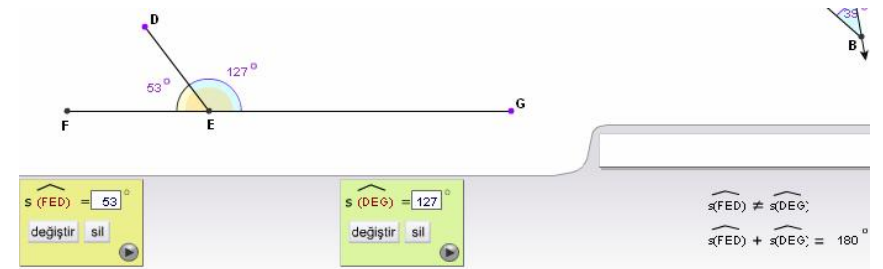
Noktalardan birini seçip taşıdığınızda, bu noktaya bağlı açı(lar) da değişir.

Eğer iki doğrunun kesişiminde bir açı var ise, ve doğrulardan birinin uç noktasını taşıyarak, diğer doğruya göre kesişim kalkmış ise, açı da kaybolacaktır.



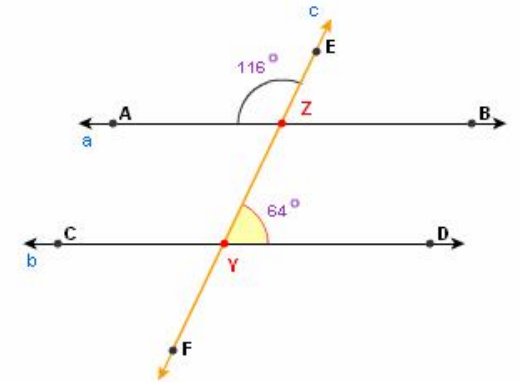
İki Açığı İncelemek

Arka arkaya 2 açı üzerine tıklayın. Alt bilgi penceresinde her iki açı hakkındaki bilgileri inceleyin.



Gösterimleri Değiştirmek:

Açı ve doğruların gösterimlerini değiştirebilirsiniz. Bunun için açı veya doğruların üzerine tıklayın, altta beliren bilgi penceresinde "Tip" tuşuna arka arkaya tıklayarak farklı gösterimleri elde edin.




Geometrik Şekiller Ekleme ve İncelemek




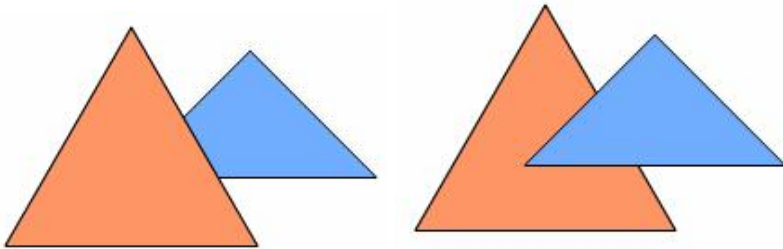
Seçme, Taşıma ve İnceleme

Geometrik şekli seçmek ve/veya taşımak için ekrana eklediğiniz geometrik şeklin üzerine gelin, ortasına yaklaştığınızda fare imleci değişir. Üzerine tıklayın, taşıyın. Altta bilgi penceresi açılır.

Şeklin taşıma veya boyutlandırma noktalarını görebilmek için bilgi penceresi içindeki  tuşuna basın. Şekil üzerinde ilgili noktalar belirir. Bu noktaları seçip taşıyarak şeklin boyutlarını değiştirebilirsiniz.

Bir Şekli Öne veya Arkaya Taşıma

Üst üste gelmiş iki şekilden, geridekini öne veya öndekini arkaya taşımak için, önce birinci şeklin ortasına tıklayıp seçin, ardından bilgi penceresindeki  tuşuna basın ve ikinci şekli seçin.



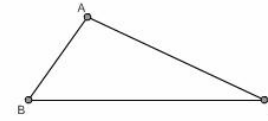
Görünüm Değiştirme


Geometrik şekillerin açıları, konumları, kenar ve dolgu renkleri, şeffaflıkları v.b. değiştirilebilir. Bunun için geometrik şekil ortasına gelin, fare imleci değiştiğinde tıklayıp, şekli seçin. Şeklin bilgi penceresi altta açılacaktır. Burada istenilen değişiklikleri yaptıktan sonra “değiştir” tuşuna tıklayın.

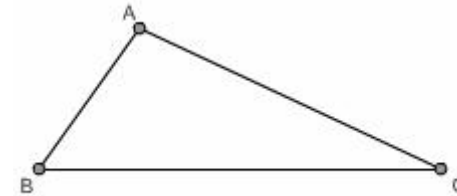
Üçgenler

Üç farklı üçgen ekleyebilirsiniz: çeşitkenar, ikizkenar, eşkenar. Eklenen üçgen türüne göre bu üçgenlerin davranışları da değişecektir.

Eklediğiniz üçgenin üzerine gelin, ortasına yaklaştığınızda fare imleci değişir. Üzerine tıklayın. Altta bilgi penceresi açılır.



Üçgenin köşe noktalarını görebilmek için  tuşuna basın.



Ardından üçgenin bir köşe noktasına tıklayıp, taşıyın.

Diğer bir yöntem ise, üçgenin köşe noktasına yaklaşıp, köşe üzerine geldiğinizde kare bir kutucuk belirir. Bunun

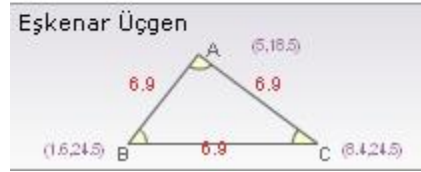
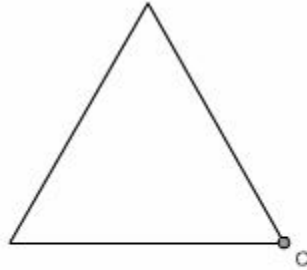
üzerine tıklayıp, bu noktayı seçebilir ve taşıyabilirsiniz.

Çeşitkenar üçgenin her üç noktasını seçip taşıyabilirsiniz. Her üç kenar da farklı uzunluklar da olabilir.

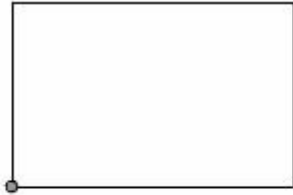
İkizkenar üçgenin ise B ve C noktaları sadece yatayda hareket edebilir. B veya C noktasını seçip yatayda taşıdığınızda, A

noktası da, ikiz kenarları eşitleyecek şekilde, yatayda hareket eder. A noktasını seçip, düşeyde taşıyabilirsiniz.

Eşkenar üçgende ise A ve B noktaları hareket etmez. Üçgenin boyutunu değiştirmek için C noktasını seçip yatayda hareket ettirebilirsiniz. Tüm kenarlar eşit olacak şekilde yeniden boyutlanır.

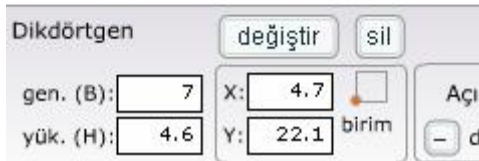


Dikdörtgen

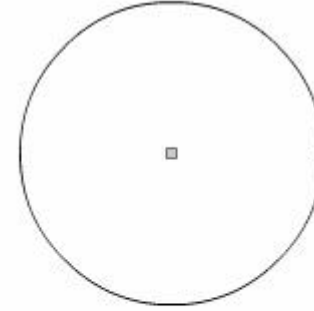


Dikdörtgenin boyutunu sol alt köşe noktaya tıklayarak ve taşıyarak değiştirebilirsiniz. Taşıma yön ve mesafesine göre dikdörtgen kenarları boyut değiştirir.

Ayrıca bilgi penceresinde genişlik ve yükseklik değerlerini girip, değiştir tuşuna basarak ta boyutlar değiştirilebilir.



Daire



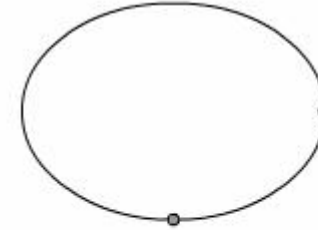
Daireyi seçmek ve taşımak için tam ortasına gelin, daire merkezinde kare kutucuk belirir, bunun üzerine tıklayın.

Dairenin boyutunu sağındaki noktaya tıklayarak ve taşıyarak değiştirebilirsiniz.

Ayrıca bilgi penceresinde çap veya yarıçap değerlerini girip, değiştir tuşuna basarak ta boyutlar değiştirilebilir.



Oval/Elips



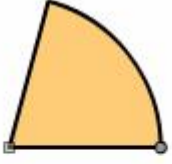
Elipsi seçmek ve taşımak için tam ortasına gelin, merkezinde kare kutucuk belirir, bunun üzerine tıklayın.

Elipsin boyutlarını sağındaki veya altındaki noktaya tıklayarak ve taşıyarak değiştirebilirsiniz.

Ayrıca bilgi penceresinde dikey çap veya yatay çap değerlerini girip, değiştir tuşuna basarak ta boyutlar değiştirilebilir.



Daire Dilimi

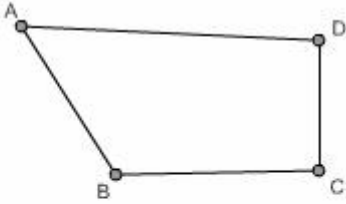


Daire dilimini seçmek ve taşımak için dairenin merkezine gelin, daire merkezinde kare kutucuk belirir, bunun üzerine tıklayın. Dilimin boyutunu sağındaki noktaya tıklayarak ve taşıyarak değiştirebilirsiniz.

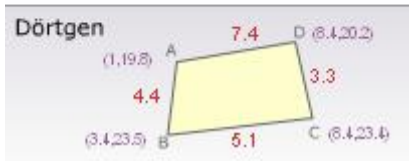


Ayrıca bilgi penceresinde çap veya yarıçap değerlerini girip, değiştir tuşuna basarak ta boyutlar değiştirilebilir.

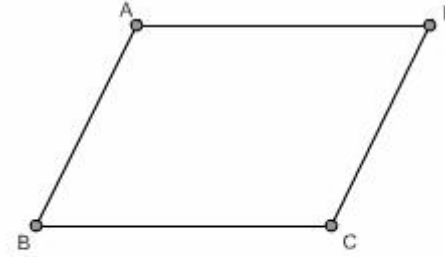
Dörtgen



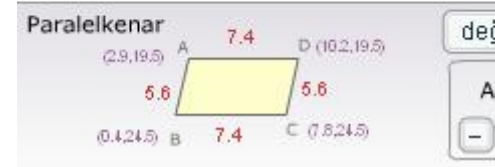
Dörtgenin boyutunu köşe noktalarına tıklayarak ve taşıyarak değiştirebilirsiniz. Taşıma yön ve mesafesine göre dörtgen kenarları boyut değiştirir.



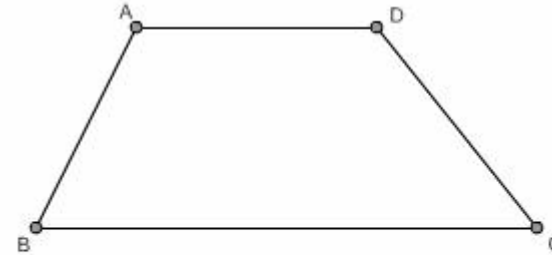
Paralelkenar



Paralel kenarın karşılıklı iki kenarları paralel olmalıdır. Buna göre, A ve B noktalarını tıklayıp taşıdığınızda, C ve D noktaları da paralelkenar şekline uyacak şekilde hareket eder. C ve D noktalarını sadece yatayda hareket ettirebilirsiniz.

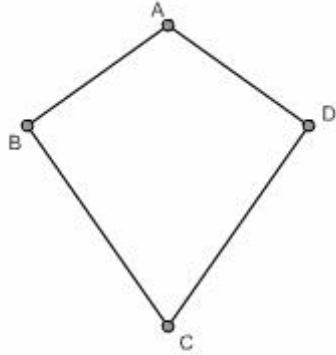


Yamuk

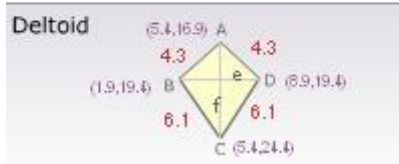


Yamuğun AD ve BC kenarları paraleldir. Köşe noktaları bu davranışa göre hareket eder.

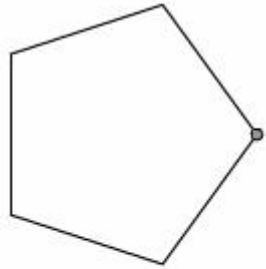
Deltoid




Deltoidin AB ile AD kenarları ve CB ile CD kenarları eşit uzunluktadır. Bu davranışı sağlayacak şekilde, A ve B noktaları sadece düşeyde hareket eder. B ve C noktaları da sadece yatayda hareket eder.



Düzgün Çokgen



Düzgün çokgenin boyutlarını değiştirmek için önce merkezine tıklayıp seçin ve

alttaki bilgi penceresinde  tuşuna tıklayın. Beliren noktayı seçip taşıyın. Kenarlar değişecektir.

Bilgi penceresinde kenar adet değerini en az 3 olacak şekilde değiştirin ve "değiştir" tuşuna tıklayın. 3 kenarlı düzgün çokgen aslında eşkenar üçgendir. 4 kenarlı düzgün çokgen ise karedir.



Doğrusal Çizgi



Doğrusal çizgiyi seçmek veya taşımak için tam ortasına yaklaşın, kare kutucuk belirir, tıklayın ve taşıyın.

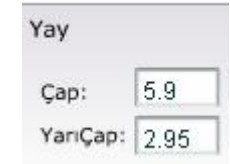


Çizginin uçlarına ok eklemek için soldaki ok butonlarına basın ve

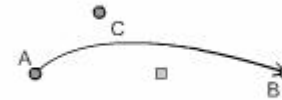
"değiştir" tuşuna basın.

Yay

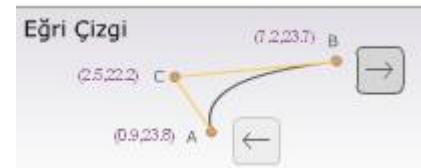
Yayı seçmek için farenizi, yayın parçası olduğu dairenin merkezine doğru taşıyın. Kare kutucuk belirir, tıklayın ve taşıyın. Yayın boyutunu değiştirmek için sağ kenardaki noktaya tıklayın ve taşıyın.




Eğri Çizgi



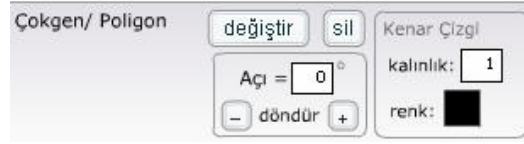
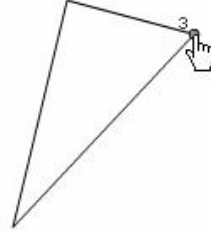
Eğri çizgiyi seçip taşımak için A ve B noktalarının tam ortasına yaklaşın, kare kutucuk belirir, seçin ve taşıyın. Boyutlandırma



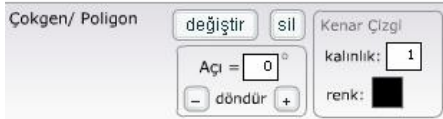
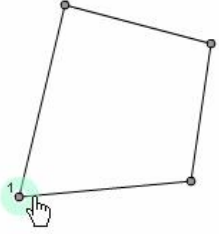
noktalarını görmek için  tuşuna tıklayın. Eğriliği değiştirmek için C noktasını seçip taşıyın.

Çokgen / Poligon

Çokgen eklerken fare ile tıklayarak çokgenin köşe noktalarını girmelisiniz. Her yeni girilen köşe noktasından sonra farenin tam üzerinde yeni köşe noktası belirir, fare ile taşıyarak istediğiniz yere gelin ve tıklayın. Çokgeni bitirmek için en son köşe noktasına tıklamadan önce, klavyenizin “Boşluk” tuşuna basmalısınız.

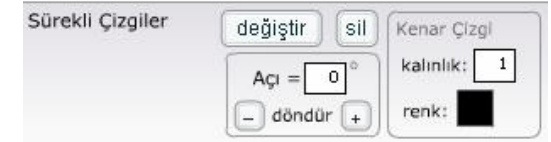
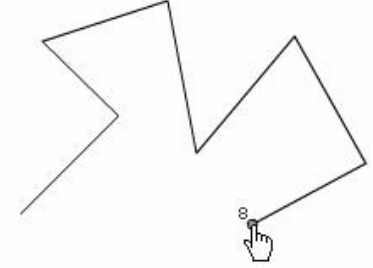


Çokgeni seçip taşımak için ilk köşe noktası üzerine gelin. Bu köşe çevresinde mavi bir hale belirir, bu hale üzerine tıklayıp, taşıyabilirsiniz. Çokgen şeklini değiştirmek için ise, köşe noktalarına tıklayın ve noktayı taşıyın.

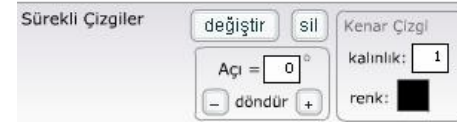
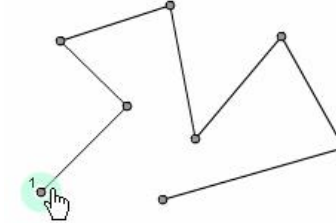


Sürekli Çizgiler

Farenizle seçeceğiniz noktalar arasında çizgiler ekler. Her yeni girilen noktadan sonra farenin tam üzerinde yeni bir nokta belirir, fare ile taşıyarak istediğiniz yere gelin ve tıklayın. Çizgileri bitirmek için en son noktaya tıklamadan önce, klavyenizin “Boşluk” tuşuna basmalısınız.



Sürekli çizgileri seçip taşımak için ilk nokta üzerine gelin. Bu nokta çevresinde mavi bir hale belirir, bu hale üzerine tıklayıp, taşıyabilirsiniz. Şekli değiştirmek için ise, köşe noktalara tıklayın ve noktayı taşıyın.

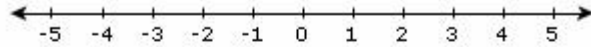


Sayı Doğrusu Ekleme ve Düzenleme

Sayı doğrusunu eklediğinizde ekranda boş bir doğru olarak görülür;



Altta bilgi penceresinde sayı doğrusunun sınırlarını adımlarını ve mesafe değerlerini düzenleyip, "değiştir" tuşuna tıklayın.

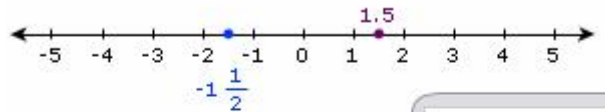


Sayı Doğrusu

mesafe: piksel

min: adım: max:

Sayı doğrusu üzerine rasyonel sayılar, tamsayı veya ondalıklı sayıları ekleyip gösterebilirsiniz. Bilgi penceresinde rasyonel veya diğer sayıları girip ekle tuşuna tıklayın:

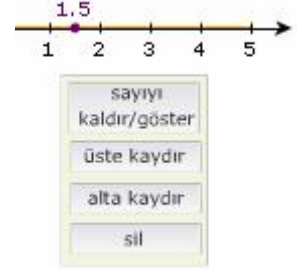


Rasyonel Sayı:

Sayı:

Eklene sayıların gösterimlerini düzenlemek için, o sayının sayı doğrusu üzerindeki noktası üzerine gelin.

Sayı değerini üste/alta taşıyabilir, geçici olarak kaldırabilir veya silebilirsiniz.



Sayı doğrusu üzerinde eşitsizlikleri de gösterebilirsiniz. Türü seç tuşuna basın, eşitsizlik türünü seçin ve soldaki değerlerini değiştirip göster tuşuna basın.

Metin Ekleme ve Düzenleme

Metin eklediğinizde, öncelikle şu metin belirir:

Buraya Metin Girin....

Eklenen metni seçmek ve taşımak için metnin sol üst köşesine yaklaşın. Mavi oval nokta belirir. Üzerine tıklayın ve taşıyın. Metni seçip istediğiniz metni girin.

Altındaki bilgi penceresinde düzenlemeler yaptıktan sonra, seçili metne etki etmek için "değiştir" tuşuna tıklamalısınız.

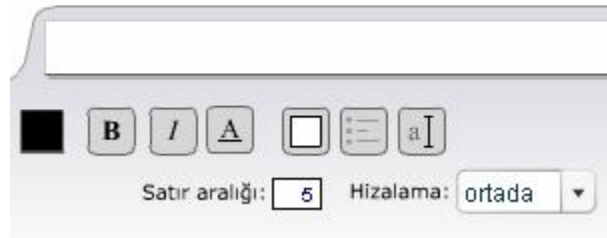
Yukarıdaki Geometrileri Tanıyalım



Başlangıçta metin genişliği 200 pikseldir. Ancak genişliği arttırıp azaltarak, metnin satırlarını kaydırabilirsiniz!


Metni kutucuk içine alabilir, satır aralıklarını ve hizalamasını yapabilirsiniz!

- Yukarıdaki Geometrileri Tanıyalım
- Geometrinin Üzerine tıklayın
- Altındaki bilgi penceresi açılır



Metni seçilebilir veya seçilemez yapmak

Metinlerin içine veya üstüne semboller eklemek veya metinleri geometrik şekillerin üzerine yerleştirmek gerektiğinde, metnin seçilebilir olması, gerideki diğer şekil veya sembolleri seçmeyi ve taşımayı zorlaştırır. Metnin geçici olarak seçilemez yapılması için

 tuşuna tıklayın. Metin üzerine geldiğinizde metni seçemediğinizi ve değiştiremediğinizi göreceksiniz.

Ayrıca öğrencilerin mevcut çalışmaların metinlerini bozmalarını istemiyorsanız, bu seçeneği kullanarak metinleri seçilemez yapıp, çalışmanızı kaydedin. Tekrar açıldığında bu metinler değiştirilemez olarak gösterilecektir.

Sorular Ekleme ve Düzenleme

Ölçme/Değerlendirme testleri hazırlamak üzere seçmeli sorular ekleyebilirsiniz. Sorular en fazla 5 seçenekli olur. Soru şık adedini seçtiğinizde, altta o sayıda soru seçeneği gösterilecektir.

Soru ve cevapları girdikten sonra doğru olan şıkkı da seçmelisiniz!

Ardından yerleştir tuşuna tıklayarak ekranda boş bir yere yerleştirin.

Soru Girin

Soru kaç şıklı olsun: 2

Soru Metnini Girin:

soru ?

A)

B)

C)

D)

E)

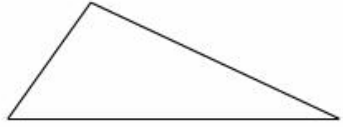
Üstteki şıkları girin, doğru şıkkı seçin ve "Yerleştir"e basın!

Yerleştir

Ekranaya yerleştirilen soru üzerinde tekrar değişiklik yapılabilir. Gerekirse sembol eklenip gösterim zenginleştirilebilir. Yeni bir soru ve geometriler girmek üzere yeni bir sayfa oluşturduğunuzda, bir önceki sayfadaki soru sabitleşir ve üzerinde değişiklik yapılamaz.

Daha önceden hazırlanmış ve içinde sorular bulunan bir çalışma dosyası açıldığında da sorular üzerinde değişiklik yapılamaz.

Soruyu eklediğiniz anda gerekli değişiklikleri yapın!




Yandaki üçgen aşağıdakilerden hangisidir?


- A) Çeşitkenar üçgen
 B) Eşkenar üçgen
 C) İkizkenar üçgen

Semboller Eklemek ve Düzenlemek

Normal metinler ile girilemeyen matematik sembollerini daha sonradan sembol paletini kullanarak ekleyebilirsiniz. Sembol

paletini açmak için  tuşuna tıklayın. Sembol Ekle paleti üzerindeki sembolere tıklayarak ekrana ekleyebilirsiniz.

Bazen metin üzerine sembol eklemek istediğinizde, metin içine girilir ve sembol istenen yere yerleşmez. Bunu engellemek için metni seçilemez yapmanız gerekir. Metni seçin, alt bilgi penceresinde

 tuşuna tıklayın. Şimdi sembolü metin üzerine kolayca yerleştirebilirsiniz!




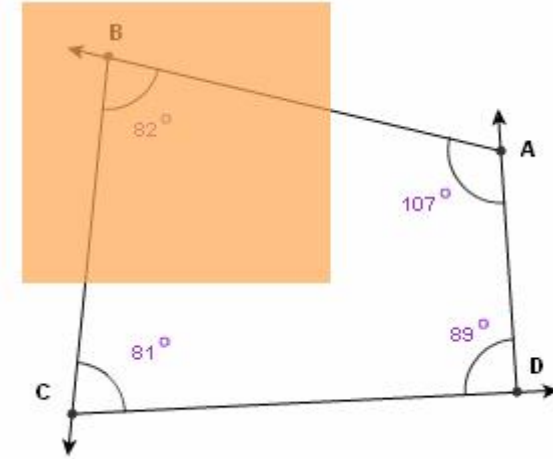
Görünüm Menü Seçenekleri:

Görünüm menüsü altında araç çubuğunu gösterip kaldırabilir, kılavuz çizgileri gösterip kaldırabilir ve ayrıca iletkeyi gösterip kaldırabilirsiniz.

Bitmap ve Jpeg Resim Kaydetmek:

Çalışma ekranında herhangi bir kısmın bitmap veya jpeg resmini

bilgisayarınıza aktarabilirsiniz. Bunun için  tuşuna tıklayın. Öncelikle resim olarak kaydetmek istediğiniz bölgenin sol üst köşesine tıklamalısınız. Kaydedilecek pencereyi gösteren yarı şeffaf bir dikdörtgen belirir. Dikdörtgenin sağ alt köşesine tıklayarak istediğiniz bölgeyi tarif etmiş olursunuz.




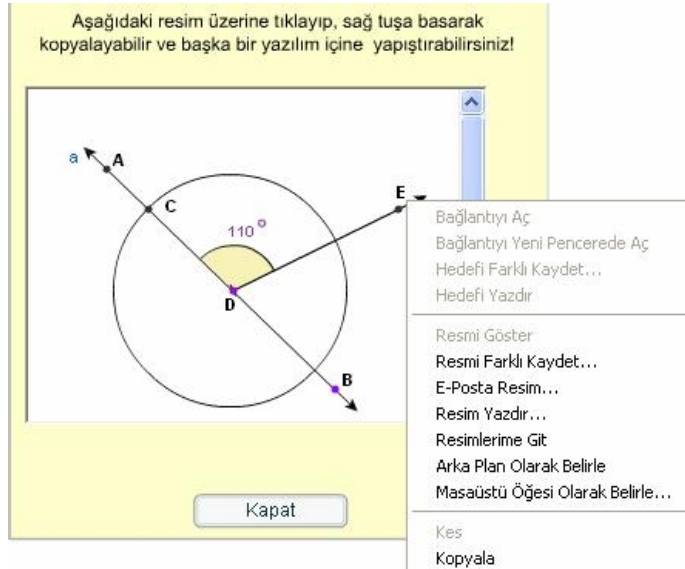
Ardından bilgisayarınızda kaydedilecek klasörü seçin ve alttaki "Dosya Adı:" yerine resim adını girin.

Bitmap ve jpeg resimleri bilgisayarınızda başka yazılımlar içine ekleyebilir ve başka çalışmalarda kullanabilirsiniz!

- SON -

Resim Kopyalamak:

Çalışma ekranında herhangi bir kısmın resmini kopyalayıp başka yazılımlara aktarabilirsiniz. Bunun için  tuşuna tıklayın. Öncelikle kopyalamak istediğiniz bölgenin sol üst köşesine tıklamalısınız. Kopyalanacak pencereyi gösteren yarı şeffaf bir dikdörtgen belirir. Dikdörtgenin sağ alt köşesine tıklayarak istediğiniz bölgeyi tarif etmiş olursunuz.



Yukarıdaki gibi bir pencere içinde kopyalanan resim belirir. Resim üzerine fareinizin sağ tuşu ile tıklayın, beliren pencerede, “Kopyala”yı seçin. Başka bir yazılımı açın (örnek olarak MS Word), ve bu yazılım içinde “Yapıştır”a tıklayın.

Düşünceler

GeometriX'i daha iyi bir yazılım hâline getirebilmek için sizlerin düşünce ve önerilerinizi bekliyoruz;

destek@interaktifegitim.com

www.interaktifegitim.com

Benko Ltd.