

Konstruktion zu Aufgabe a (i)

- (1) Öffnen Sie die Arbeitsoberfläche „**Graphs & Geometry**“.
- (2) Gehen Sie unter **Menü** auf **Formen** und dann auf **Polygon**.
- (3) Zeichnen Sie vier Punkte, die nicht identisch sind. Das System zeichnet automatisch ein Viereck. Klicken Sie auf den letzten vierten Punkt zusätzlich, damit das Polygon „fest“ wird.
- (4) Gehen Sie unter **Menü** auf **Punkt & Geraden** und dann auf **Punkt**. Zeichnen Sie somit einen freien Punkt neben dem Viereck.
- (5) Öffnen Sie wieder das **Menü** und klicken Sie unten auf **Abbildung** und folglich auf **Punktsymmetrie**.
- (6) Gehen Sie mit dem Zeiger auf das Polygon, also auf das Viereck, und markieren Sie sie.
- (7) Führen Sie denn Zeiger auf den Punkt. Das noch unvollständige Spiegelbild des Polygons wird währenddessen mitverschoben. Klicken Sie auf den Punkt.

Fertig!