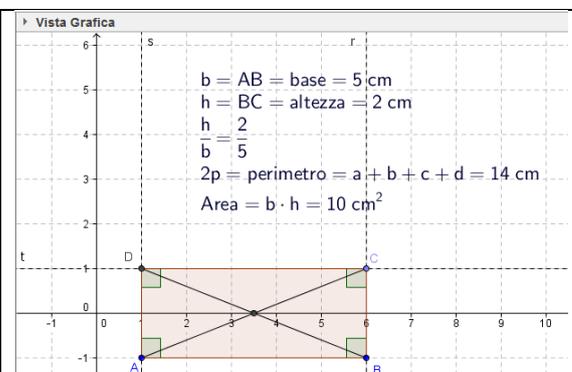


Creiamo un RETTANGOLO e impariamo i comandi di base.

	Comando usato
Crea un segmento AB a piacere indicando i suoi due estremi. Meglio tenerlo orizzontale e corto. Rinominalo in AB (dx mouse Rinomina) e nascondi l'etichetta.	
Crea due perpendicolari al segmento AB che siano passanti per i suoi estremi. Imponi lo stile tratteggiato alle due rette e rinominalo r e s (dx mouse Proprietà).	
Imponi un punto C tale che appartenga alla retta perpendicolare r .	
Traccia la retta parallela al segmento AB e passante per il punto C. Imponi lo stile tratteggiato alla retta e il nome t .	
Trova l'intersezione tra la perpendicolare s all'altro estremo e la parallela t . I punti ABCD sono vertici di un rettangolo elastico e dinamico.	
Crea il poligono ABCD. Rinomina il poligono in Rettangolo.	
Inserisci gli angoli interni e nascondo le loro etichette.	
Traccia le due diagonali. Imponi alle diagonali i nomi d_1 e d_2 , un colore diverso e lo stile tratteggiato (dx mouse Proprietà).	
Trova l'intersezione tra le diagonali d_1 e d_2 . Rinomina il punto come M. I punti ABCD sono vertici di un rettangolo dinamico.	
Inserisci dalla barra di inserimento la formula per il perimetro. $calc2p = a + b + c + d$	Inserimento:
Inseriamo un testo dinamico (parti in grassetto - Oggetti) in formato LaTeX. $b=AB=base= a \ ; \ cm\\$ $h=BC=altezza= \ ; \ cm\\$ $\frac{h}{b}=\frac{b}{a} \\$ $2p=perimetro=a+b+c+d= \mathbf{calc2p} \ ; \ cm\\$ $Area=b \cdot h= \mathbf{Rettangolo} \ ; \ cm^2$ LaTeX: spazio: \ ; a capo riga: \\ frazione: \frac{numeratore}{denominatore}.	ABC

Muovendo i punti A, B, C o D () si muove il poligono ridimensionandolo ma se ne mantengono le caratteristiche costruttive. Quattro lati a due a due paralleli e congruenti, angoli congruenti e retti, diagonali congruenti che si tagliano nel punto medio.
Ridimensionando il rettangolo i valori si aggiornano di conseguenza.



<http://it.wikipedia.org/wiki/Rettangolo>