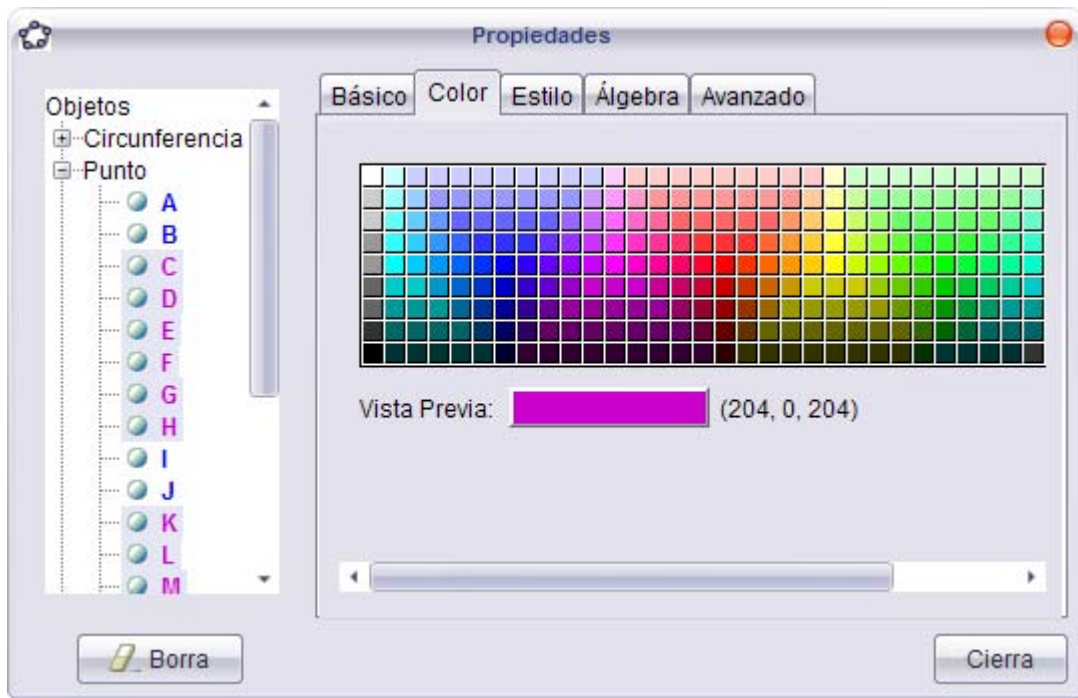


► Ayuda Objeto

► Propiedades

Propiedades del Objeto

Al hacer **clic derecho** sobre un objeto (también sirve **doble clic** si no es un objeto libre) tenemos acceso al cuadro de diálogo Propiedades del objeto. En ese cuadro de diálogo se muestra a la izquierda una lista con todos los objetos, agrupados por tipo.



El icono a la izquierda de cada objeto informa sobre su actual estado de visibilidad (● expuesto, ○ oculto). Basta hacer clic sobre este icono para cambiar este estado.

En esa lista, podemos usar el ratón (clic izquierdo) para seleccionar varios objetos dispersos con ayuda de la tecla **Ctrl** o todo un grupo continuo de objetos con la tecla **Mayúsculas**. Este procedimiento ahorra mucho tiempo cuando queremos dotar de la misma propiedad o estilo a varios objetos a la vez.

Con el cuadro de diálogo Propiedades abierto, un **clic izquierdo** sobre un objeto exterior al cuadro pasará a centrar las propiedades sobre él.

Básico

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Cualquiera	Nombre	<input type="text"/>	Se pueden usar índices también con los nombres de los objetos: A_1 o s_{AB} se anotan como A_1 y s_{AB} . El guión bajo precede al subíndice.
Cualquiera salvo Imagen y Texto	Valor o Definición	<input type="text"/>	Desde un número arbitrario hasta cualquier resultado de cualquier combinación de operaciones y comandos. Habitualmente, se puede redefinir un objeto como otro incluso de diferente tipo.
Cualquiera	Subtítulo	<input type="text"/>	Alias (otro nombre o expresión), cualquier tipo de texto o símbolos.
Cualquiera	Muestra Objeto	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Cualquiera	Muestra Rótulo	<input checked="" type="checkbox"/> Nombre <input type="checkbox"/> Nombre y Valor <input type="checkbox"/> Valor <input type="checkbox"/> Subtítulo	El subtítulo puede hacerse visible como rótulo en vez del nombre. Esto permite repetir rótulos, colocar espacios o símbolos, etc.
Puntos, rectas y curvas	Muestra Rastro	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Al desactivarlo, desaparece cualquier trazo que hubiera dejado el objeto.
Cualquiera	Objeto Fijo	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
Cualquiera	Objeto Auxiliar	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Deslizador Imagen Texto	Posición absoluta en pantalla	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Al estar activo, el objeto mantiene la posición independientemente de los ejes coordenados (y por tanto no le afecta ni un zoom ni un cambio de escala).
Segmento Semirrecta Arco Sector	Admite Intersecciones en Prolongaciones	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Se crearán los puntos de intersección de cualquier otra línea con la recta o la circunferencia completa.

Ángulo	Admite Ángulos Cóncavos	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Cuando no está activo, obliga al ángulo a variar entre 180°.
	Impone Ángulos Cóncavos	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Cuando está activo, anula la anterior opción y obliga al ángulo a variar entre 180° y 360°.
	Remarcado de Ángulo Recto	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sólo funciona si la opción general no está "apagada" (menú Opciones, Estilo de ángulo recto).
Casilla	Fija Casilla de Control	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Equivale a objeto fijo.

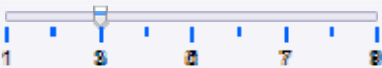

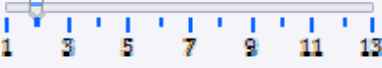
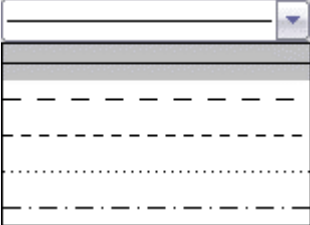
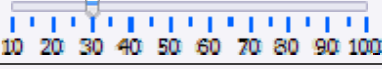
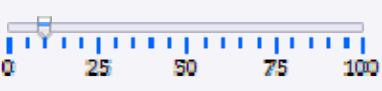
Deslizador

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Deslizador	Animación automática	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
Deslizador (número)	Intervalo	mín: <input type="text" value="-5"/>	El incremento es el "salto" entre dos posiciones vecinas que dará el deslizador al moverlo con el ratón o el teclado.
		máx: <input type="text" value="5"/>	
		Incremento: <input type="text" value="0.1"/>	
Deslizador (ángulo)	Intervalo	mín: <input type="text" value="0°"/>	El incremento es el "salto" entre dos posiciones vecinas que dará el deslizador al moverlo con el ratón o el teclado. El menor valor del mínimo es 0° y el mayor del máximo 360°.
		máx: <input type="text" value="360°"/>	
		Incremento: <input type="text" value="1°"/>	
Deslizador	Deslizador	<input type="checkbox"/> Fijado	El ancho se mide en píxeles (50 píxeles equivalen a 1 cm, o 1 unidad en Vista Estándar).
		<input type="text" value="Horizontal"/> Horizontal Vertical	
		Ancho: <input type="text" value="100"/>	
		Velocidad: <input type="text" value="1"/>	
Deslizador	Animación	Repts: <input type="text" value="⇐ Oscilante"/> ⇐ Oscilante ⇒ Incremento ⇐ Decremento	La velocidad varía entre 0.001 y 10. Cuando es 1, recorre 10 píxeles ó 36° por segundo, es decir, tarda 10" en recorrer un deslizador numérico de 100 px de ancho o un deslizador angular completo.

Color

Objeto	Valores	Comentario
Cualquiera		Si se establece otro color en la pestaña "Avanzado", el color elegido aquí queda inactivo.

Estilo

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Punto	Tamaño del Punto		
Punto	Estilo de Punto		Si se elige "Predefinido", se toma la opción general elegida en el menú Opciones, Estilo de Punto.
Cualquier línea	Grosor de Trazo		
Cualquier línea	Estilo de Trazo		
Ángulo	Tamaño		
Cualquier superficie	Sombreado		Aplicable a polígono, circunferencia, arco y sector, cónica, ángulo e imagen.

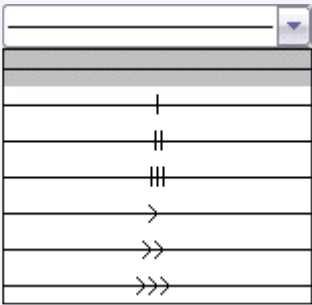
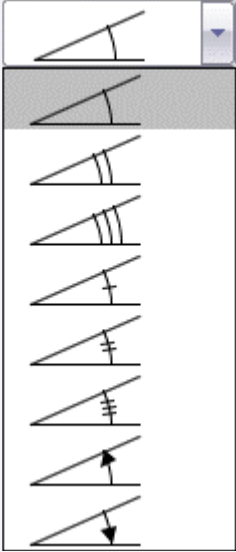
Posición

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Vector Texto	Origen	(1, 2) A B C	
Imagen	Esquinas: 1.- Inferior izquierda 2.- Inferior derecha 4.- Superior izquierda	Esquina 1: (1, 2) Esquina 2: Esquina 4:	Asignando la esquina 1 a un punto, conseguimos control sobre la posición de la imagen. Si además asignamos la esquina 2, conseguimos control sobre su tamaño y reflexión. Si además asignamos la esquina 4, conseguimos poder distorsionar la imagen.

Álgebra

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Punto Vector	Coordenadas	Coordenadas Cartesianas Coordenadas Cartesianas Coordenadas Polares Número Complejo	Formato: Cartesianas, (a, b) Polares, (a; b) Complejo, a + b i
Recta Semirrecta	Ecuación	a x + b y = c a x + b y = c y = a x + b Forma Paramétrica	
Punto libre o semilibre	Incremento	0.1	Este incremento de paso es el "salto" entre dos posiciones vecinas que dará el punto al moverlo con el ratón o el teclado.
Circunferencia	Ecuación	(x - m) ² + (y - n) ² = r ² (x - m) ² + (y - n) ² = r ² a x ² + b x y + c y ² + d x + e y = f	

Decoración

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Segmento	Decoración		<p>😊 Podemos usar la decoración con dos rayas para simular mediante un segmento con extremos $(0,0)$ y $(1,0)$ una ruptura de valores en el eje X. Igualmente, un segmento entre $(0,0)$ y $(0,1)$ adornado así puede simular una ruptura de valores en el eje Y. Los nuevos valores de los ejes pueden introducirse como puntos con subtítulos.</p>
Ángulo	Decoración		

Avanzado

Objeto	Opción	Valores	Comentario
Cualquiera	Condición para Exponer el Objeto	<input data-bbox="619 456 959 501" type="text"/>	<p>Permite anotar una condición para mostrar el objeto.</p> <p>Por ejemplo, para establecer que un objeto será visible sólo si está ubicado en el primer cuadrante la condición será:</p> $y(A) \geq 0 \ \ x(A) \geq 0$
Cualquiera	Colores Dinámicos	<p>Rojo: <input data-bbox="791 707 959 752" type="text"/></p> <p>Verde: <input data-bbox="791 797 959 842" type="text"/></p> <p>Azul: <input data-bbox="791 887 959 931" type="text"/></p> <p><input data-bbox="619 976 703 1021" type="button" value="X"/></p>	<p>Cada color varía entre 0 y 1. Admite cualquier expresión, incluso dependiente de algún parámetro. El botón X inactiva esta opción.</p> <p>Negro = (0,0,0) Rojo = (1,0,0) Verde = (0,1,0) Azul = (0,0,1) Amarillo = (1,1,0) Magenta = (1,0,1) Ciano = (0,1,1) Blanco = (1,1,1)</p> <p>En las imágenes no tiene efecto alguno.</p>
Cualquiera	Capa	<input data-bbox="619 1469 687 1794" type="list" value="0"/>	<p>Varía entre 0 y 9. Las capas con números mayores se encuentran "encima" de las menores. Por ejemplo, un objeto visible en la capa 1 puede ocultar a un objeto visible en la capa 0, pero no al revés.</p>