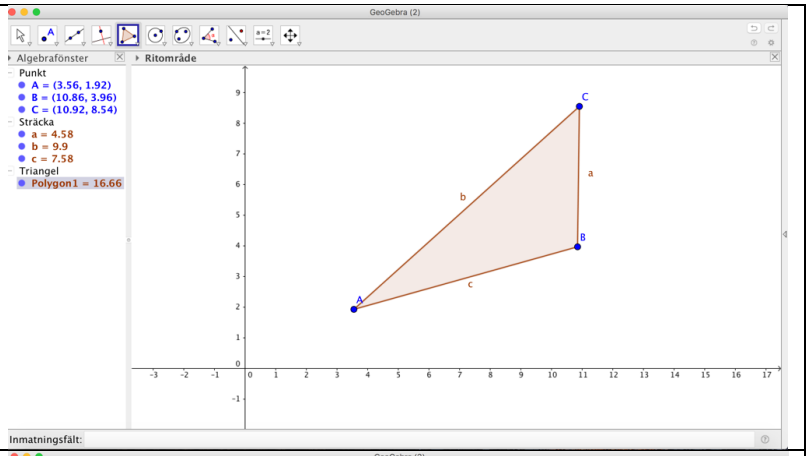
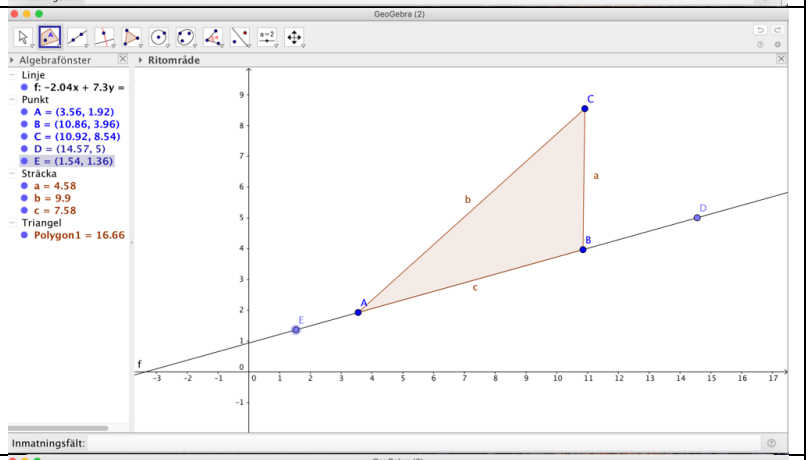
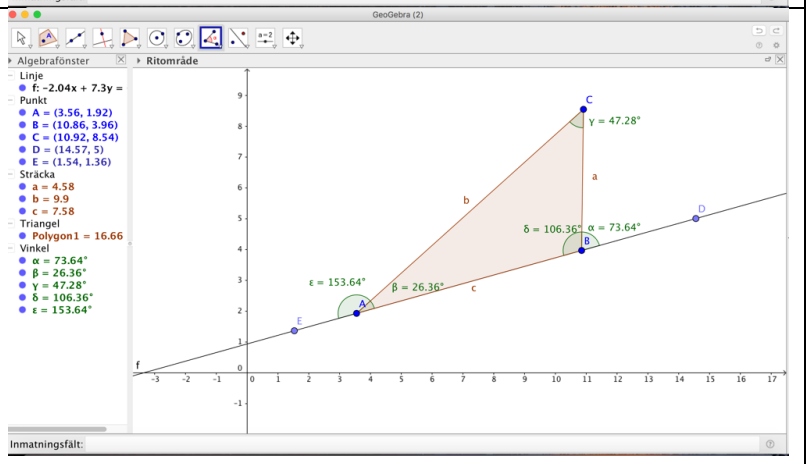
Yttervinklar

Konstruera en triangel genom att välja **polygon**  under femte ikonen från vänster. Placera ut tre punkter på ritbordet och klicka sedan på den första punkten.	
Placera sedan en **linje**  genom två av triangelns hörn. Sätt nu ut två **punkter på objekt**  på linjen, en på varje sida om triangeln.	
Använd nu kommandot för **vinkel**  för att ta reda på storleken på triangelns innervinklar och de två yttervinklar som finns i figuren. Klicka på de tre punkter som bestämmer vinkeln i ordning utgångspunkt, vinkelspets, utgångspunkt. Klickandet ska ske medsols.	

Förklara så utförligt du kan de samband mellan vinklarna du ser. Ta fram samtliga samband ni kan hitta med utgångspunkt från triangeln.