

Narration	Time
ہیلو، جیوجیبرا میں Angles and Triangles Basics پراس ٹیوٹوریل میں خوش آمدید۔	00:00
اگر آپ پہلی بار جیوجیبرا استعمال کر رہے ہیں، تو براہ مہربانی اسپوکس ٹیوٹوریل کی ویب سائٹ پر جیوجیبرا کا ابتدائی ٹیوٹوریل "Introduction to Geogebra" دیکھیں۔	00:06
جیوجیبرا کے ساتھ تعارف کے لئے میں لینکس آپریٹنگ سسٹم اوپنٹورنٹن 10.04 LTS اور جیوجیبرا اورژن 3.2.40.0 استعمال کر رہا ہوں۔	00:14
اس ٹیوٹوریل کا مقصد جیوجیبرا کے استعمال سے اس کی تصدیق ہے کہ ٹرائنگل یعنی تکون کے اندرونی اینگلز یعنی زاویوں کا جوڑ ہمیشہ 180 ڈگری ہوتا ہے۔	00:24
اس ٹیوٹوریل میں ہم Polygon، Angle اور Insert Text کے ٹولس کا استعمال سیکھیں گے۔	00:33
اب پہلے 'polygon' ٹول منتخب کریں، اس تکون کے معاملے میں پالیگان بنانے کے لئے، ڈرائنگ پیڈ پر کلک کر کے تین vertices یعنی تین کونوں کو منتخب کریں، پھر پہلے vertex یعنی کونے پر کلک کریں۔	00:42
تکون کے اندرونی زاویے کی پیمائش کے لئے 'angle' ٹول منتخب کریں۔ آپ دو طریقوں سے زاویوں کی پیمائش کر سکتے ہیں۔ کلاک وائز طریقے سے تینوں کونوں A، B اور پھر C پر کلک کریں، یہ الفانامی ABC زاویے کو ماپے گا۔	00:57
دوسرا طریقہ ہے کہ اینگل بنانے والے لائن سیکمینٹ کو منتخب کریں۔ سیکمینٹ 'a' اور سیکمینٹ 'b' کو منتخب کریں، اس وقت اینٹی کلاک وائز طریقہ استعمال کر کے BCA نامی بی ٹا زاویہ مل جائے گا۔	01:15
اس طرح CAB، زاویہ گا ماپے گا۔	01:27
نوٹ کریں، کہ تمام زاویے greek یعنی یونانی ایلپھا بٹ کے طور پر اسٹنڈرڈ ریاضی طریقہ کار کے مطابق نامزد ہیں۔	01:35
اور اگر آپ اینٹی کلاک وائز کونوں کا انتخاب کرتے ہیں، جیسے CBA تو بیرونی زاویہ ماپا جاتا ہے۔	01:41
آپ ڈرائنگ پیڈ پر ٹکسٹ شامل کرنے کے لئے 'Insert Text' ٹول کا استعمال کریں۔ پھر ڈرائنگ پیڈ پر کہیں بھی کلک کریں، ٹیکسٹ ونڈو دکھایا جائے گا۔	01:53
اب زاویہ ABC ظاہر کرنے کے لئے، میں ڈبل کوٹس میں ٹائپ کروں گا $\text{Angle } ABC =$ ، ڈبل کوٹس بند کروں گا، + نشان جوڑوں گا، اور پھر الفا پر کلک کروں گا۔ OK پر کلک کرتا ہوں تو مجھے زاویہ ABC کا ویلیو حاصل ہوتا ہے۔	2:07

02:28	اسی طرح ریاضی کرنے کے لئے، اس تکون کے اندرونی زاویوں کا جوڑ دکھانے کیلئے ، 'Insert Text' ٹول پر کلک کریں، ڈرائنگ پیڈ پر کلک کریں، ڈبل کوٹس میں ٹائپ کریں ، Sum of interior angles of triangle ABC = ڈبل کوٹ بند کریں، پلس (+)، بریکٹ اوپن کریں، alpha + beta + gamma ٹائپ کریں، بریکٹ بند کریں، اوکے (OK) پر کلک کریں۔ اب آپ جوڑ دیکھ سکتے ہیں۔
03:14	اب Move ٹول منتخب کریں اور، free objects منتقل کریں، اس کیس میں ورٹائلس A، B یا C اور آپ دیکھیں گے کہ اندرونی زاویوں کا جوڑ ہمیشہ 180 ڈگری ہوتا ہے۔
03:32	اس ٹیوٹورل میں میرا پسندیدہ حصہ یہ بتانا ہے کہ جب تکون کے تینوں کونے براہ راست لائن پر ہوتے ہیں، دو اندرونی زاویہ صفر ہو جاتے ہیں اور تیسرا 180 ڈگری ہو جاتا ہے، ایک سیدھے اینگل کے جیسے۔
03:52	آگے ہم دو اور چیزیں سیکھیں گے، ڈرائنگ پیڈ پر پروپٹیز اور جیوجیمبر میں آجیکٹ کو کس طرح ڈلیٹ کیا جائے۔
04:04	پہلے ڈرائنگ پیڈ پر پرنٹس۔ ڈرائنگ پیڈ پر کہیں بھی دایاں کلک کریں اور پھر ڈرائنگ پیڈ پر کلک کریں۔
04:14	ڈرائنگ پیڈ پر پرنٹس ونڈ اوپن ہوتی ہے۔ یہاں آپ ڈرائنگ پیڈ کے بیک گراؤنڈ کلر (پس منظر رنگ) کو تبدیل کر سکتے ہیں۔
04:20	یہاں آپ X محور اور Y محور دونوں محوروں کی خصوصیات تبدیل کر سکتے ہیں، اور آپ یہاں grid کی خصوصیات تبدیل کر سکتے ہیں۔
04:31	کچھ خصوصیات ذہن میں رکھنے کے قابل ہیں، unit جسے آپ محور پر شامل کر سکتے ہیں، labels آپ محور پر شامل کر سکتے ہیں، اور x محور، Y محور کا ریشو یعنی تناسب
04:43	جب ہم عام جیومیٹری کرتے ہیں تو ہم اکثر اسے 1:1 کے تناسب میں رکھنا پسند کریں گے۔
04:49	جب آپ بند کرتے ہیں تو تمام تبدیلیاں جو آپ نے کی، سیو ہو جائیں گے۔
04:54	اب، ڈرائنگ پیڈ پر ایک آجیکٹ ہٹانے کے لئے، آجیکٹ کے اوپر ماؤس لائیں، میں بیرونی-زاویے پر ماؤس گھماؤں گا، دایاں کلک کروں گا، آپ دیکھیں گے کہ یہاں آجیکٹ کا نام دکھائی دے رہا ہے اور پھر ڈیلیٹ پر کلک کریں تو آجیکٹ ہٹ جائے گا۔
05:15	آجیکٹ کو ڈیلیٹ کرنے کا دوسرا طریقہ یہ ہے کہ ایلنجیمر اوپن پر آجیکٹ کو منتخب کریں، اس پر رائٹ کلک کریں، اور ڈیلیٹ پر کلک کریں۔
05:25	نوٹ کریں، کہ جب میں اینگل گا ماڈیلیٹ کرتا ہوں، تو یہ ٹیکسٹ بھی غائب ہو جاتا ہے کیونکہ یہ اینگل گا ماڈیلیٹ پر منحصر ہے۔

05:35	اگر، جو میں نے ڈیلیٹ کیا اسے میں undo کرنا چاہوں، تو edit اور پھر undo پر کلک کریں یا CTRL + Z دباں۔
05:45	جیو جیبر میں متعدد آنجیکٹس کو ڈیلیٹ کرنے کے لئے عام طریقہ یہ ہے کہ ڈرائنگ پیڈ پر کہیں بھی لیفت کلک کریں، ان تمام آنجیکٹس پر ماؤس ڈریگ کریں جنہیں آپ ڈیلیٹ کرنا چاہتے ہیں، undo کلک کریں، تمام آنجیکٹ منتخب ہوں گے اور پھر اپنے کی بورڈ پر Delete دباں۔
06:05	پھر undo پر کلک کر کے اسے undo کریں۔
06:10	اب، میں پھر سے text کا سنیکس یعنی ساخت کی وضاحت کرنا چاہوں گا۔
06:17	ٹیکسٹ جسے ظاہر کرنے کی ضرورت ہے وہ "double quotes" میں ہونا چاہئے۔ جیسا کہ مثال میں دکھایا گیا ہے۔
06:25	جیو جیبر اور ریبلنس کے ویلیوز کے لئے ویریبل نام استعمال کریں جیسا کہ ایلیجیر اوپو میں بغیر کوٹس میں دکھایا گیا
06:34	ویلیوز کے ساتھ ریاضی کام کرنے کے لئے (brackets،) میں ویریبلنس کا استعمال کریں۔
06:40	آخر میں، ٹیکسٹ شامل کرنے کے لئے + نشان کا استعمال کریں۔
06:46	آگے ہم زاویوں اور ٹیکسٹ کے رنگوں کے ملاپ کے کچھ طریقوں کو دیکھیں گے۔
06:59	اب اگر میں ٹیکسٹ کا رنگ تبدیل کرنا چاہتا ہوں، میں دایاں کلک کروں گا اور Object Properties کو چنوں گا، color پر جاؤں گا اور رنگ منتخب کر کے close کلک کروں گا۔
07:12	اب میں یہاں زاویے پر جا سکتا ہوں، دایاں کلک کر کے Object Properties منتخب کریں، یہاں میں موجودہ ونڈو منتخب کر سکتا ہوں اور صحیح رنگ کا میل کھانے کے لئے اس رنگ پر کلک کر سکتا ہوں۔
07:26	اسی طرح اگر میں زوم ان اور زوم آؤٹ کرنا چاہتا ہوں تو میں یہاں زوم ان کے لئے Zoom In اور زوم آؤٹ کے لئے ڈرائنگ پیڈ پر Zoom Out آپشن کو استعمال کروں گا۔
07:47	زاویے کا یونٹ تبدیل کرنے کے لئے میں Options، Angle unit پر جا سکتا ہوں اور Degrees سے Radians میں تبدیل کر سکتا ہوں۔
08:02	یاد دہانی کے لئے، میں جانتا ہوں کہ زاویے کی پیمائش ریڈینس سے ڈگری میں کیسے بدلتے ہیں، میں زوم ان اور زوم آؤٹ بھی کر سکتا ہوں۔
08:15	اب تفویض۔
08:19	تصدیق کرنے کے لئے بنائیں کہ تکون کا بیرونی-زاویہ، اندرونی متضاد زاویوں کے جوڑ کے برابر ہوتا ہے۔

08:28	مندرجہ ذیل اسٹیپس کریں، پولیگان ٹول کا استعمال کرتے ہوئے ایک تکون بنائیں۔
08:32	line through two points ٹول استعمال کر کے کسی ایک سائڈ میں اضافہ کریں۔
08:36	بیرونی-زاویے اور اندرونی متضاد زاویوں کی پیمائش کے لئے اینگل ٹول کا استعمال کریں۔
08:41	نتیجہ ظاہر کرنے کیلئے Insert Text ٹول استعمال کریں، Move ٹول اور move the free objects کو استعمال کر کے اسکی تصدیق کریں۔
08:49	میں آپ کو بتاتا ہوں، جو میں نے کیا ہے۔ آپ کو صرف Move ٹول اور move the free objects کو استعمال کرنے کی ضرورت ہے۔
08:57	آپ توجہ رکھیں گے کہ بیرونی-زاویہ ہمیشہ اندرونی- برعکس زاویوں کے جوڑ کے برابر ہوتا ہے۔
09:08	میں اسپوکس ٹیوٹوریل پروجیکٹ کا شکریہ ادا کرتا ہوں جو کہ ٹاک ٹو اے ٹیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔
09:14	یہ 'آئی سی ٹی' کے ذریعے قومی خواندگی مشن - ایم ایچ آر ڈی حکومت ہند کی طرف سے حمایت شدہ ہے۔
09:20	آپ اس کے بارے میں مزید معلومات اس ویب سائٹ پر تلاش کر سکتے ہیں۔
09:24	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے۔ شامل ہونے کے لئے آپ کا شکریہ۔