

Delovni list:

Predstavitev možnosti programa



1. Koordinatni osi in mreža, samodejno označevanje objektov, risanje krožnic, krožnih lokov, daljic, pravokotnic, vzporednic, presečišč, skrivanje objektov, vključevanje sledi, slog črt.

Izključi koordinatni osi in samodejno označevanje novih objektov. Nariši konfiguracijo iz 7. naloge z vaj. Nariši krožnico s središčem S skozi neko točko, ki jo potem skriješ. Nato nariši pravokotna premera AC in BD te krožnice. Oglišča označi. Nariši lok CD in skrij krožnico. Na loku CD izberi točko P . Presečišče daljic AP in BD označi z E_P . Nariši vzporednico q daljici AC skozi točko E_P . Presečišče premice q in daljice BP označi z M_P . Vključi sled točke M_P in opazuj, kakšno množico opiše točka M_P , ko točka P preteče lok AC . Črtam na sliki glede na njihov pomen izberi različne debeline in sloge.

2. Krožnica z danim radijem, izbira barve in zapolnjevanja, pisanje teksta, lega teksta, pogoji, pod katerimi se pojavi objekt.

Nariši oranžno pobarvan krog radija $r=3$ in točko F izven tega kroga. Nato zapiši tekst (iz risanke o Kremenčkovih): Vilma, I am home! Poskrbi, da se bo ta tekst pojavil na sliki le, ko bo Fred (točka F) prišel domov (vstopil v oranžni krog). Poskrbi, da se bo ta tekst gibal s Fredom in da se bo pojavil za 0.5 enote nad točko F .

3. Pravilni mnogokotnik nad dano stranico, trikotniku očrtana krožnica, središče krožnice, dolžina daljice, velikost kota, variiranje osnovnega lika, predvajanje konstrukcijskih korakov.

Nariši trikotnik, nad njegovimi stranicami z zunanje strani konstruiraj enakostranične trikotnike in jim očrtaj krožnice. Opazuj tri dobljene krožnice in trikotnik, katerega oglišča so središča teh treh krožnic. Variiraj podatke in pripravi hipotezo. Zaporedoma predvajaj konstrukcijske korake.

4. Razpolovišče daljice, simetrala kota, izdelava in shranjevanje orodij.

Nariši trikotnik ABC in mu konstruiraj višinsko točko H , težišče G , središče očrtane krožnice O in središče včrtane krožnice I . Točke primerno označi. Variiraj podatke in pripravi hipotezo. Nato pripravi (štiri) orodja, ki pri danih treh ogliščih trikotnika konstruirajo točke H , G , O , I .

5. Drsnik, graf funkcije, tekst, pogoj, pod katerim se pojavi objekt.

Nariši drsnik z imenom b z intervalom med -10 in 10 . Nato nariši graf funkcije $f(x) = bx^2$. Variiraj vrednost b . Napiši dva teksta: *minimum* in *maksimum*. Prvi naj bo izpisan le, če ima narisana funkcija minimum, drugi pa le, če ima maksimum.