




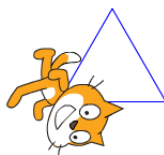
Geometri – Trekanter og vinkelsum

Læringsmål, du skal lære at:	Programmeringsmål, du skal lære at:
Tegne simple trekanter. Tegne trekanter ud fra faste vinkler og mål.	Indsætte en startknap  Få Sprite til at bevæge sig til et bestemt sted  Få Sprite til at tegne en streg efter sig  Få Sprite til at gå  Få Sprite til at dreje 

En vinkelsum er alle vinklerne i en figur lagt sammen. En trekant har altid en vinkelsum på 180° .

Opgave 1

- 1: Indsæt .
 - 2: Kobl  på og indtast fx $x=0$ og $y=0$.
 - 3: Tilføj .
 - 4: Indsæt  og indtast fx 100.
 - 5: Indsæt  og indtast fx 120.
 - 6: Kobl igen  og indtast fx 100.
 - 7: Indsæt igen  og indtast fx 120.
 - 8: Indsæt en sidste  og indtast fx 100.
- Har du nu konstrueret en trekant? Passer vinkelsummen?



Udfordring: Lav 3 andre trekanter med forskellige vinkler og linjestykker. Hvad kalder man en trekant med 3 ens vinkler og linjestykker?

Udfordring: Anvend din viden om koordinatsystemet. Konstruér en trekant, hvor du følgende kommandoer og gerne flere kommandoer:

når du trykker på mellemrum, drej 15 grader og sæt pennen ned.

Udfordring: Hvilke forskellige af kombinationer af oplysninger findes der for, at kunne konstruere en trekant?

Udfordring: Få en Sprite til at lave mindst en vinkelhalvering i din trekant.

Udfordring: Få Sprite til at forklare hvordan man laver en vinkelhalveringslinje.

