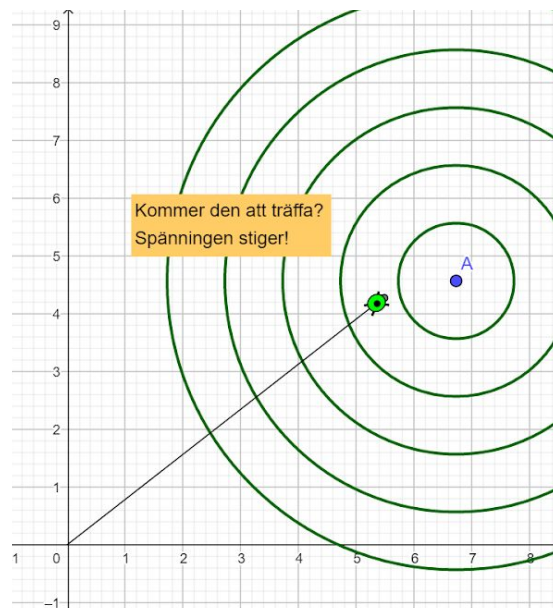


Undersök och upptäck!

Träffar du?

Med hjälp av sköldpaddsgrafik övar vi trigonometri och försöker få sköldpaddan att röra sig till mitten av måltavlan.

1. Skapa en sköldpadda med hjälp av Penna-kommandot. Välj dess namn själv.
2. Skapa en punkt A.
3. Skriv in följande kommando i inmatningsfältet: **tavla = Talföljd (Cirkel (A, i), i, 1, 5, 1)**.
4. Skapa en variabel **avstånd = Avstånd (A, sköldpaddans namn)**
5. Skapa en text "Kommer den att träffa? Spänningen stiger!" och i dess avancerade inställningar ett villkor för att det ska synas, t.ex. **avstånd < 3**.
6. Försök träffa tavlans mitt genom att ge kommandon åt sköldpaddan. Du kan också först ge kommandon åt sköldpaddan och sedan flytta punkten A för att flytta tavlans rätt.





Dynamisk konst

1. Rita något eller några objekt.
2. Skapa med hjälp av speglingar, förflyttningar och vridningar ett dynamiskt konstverk som ändras genom att man flyttar på de ursprungliga objekten. Det kan löna sig att också göra transformationer för bilder och dölja onödiga bilder.