

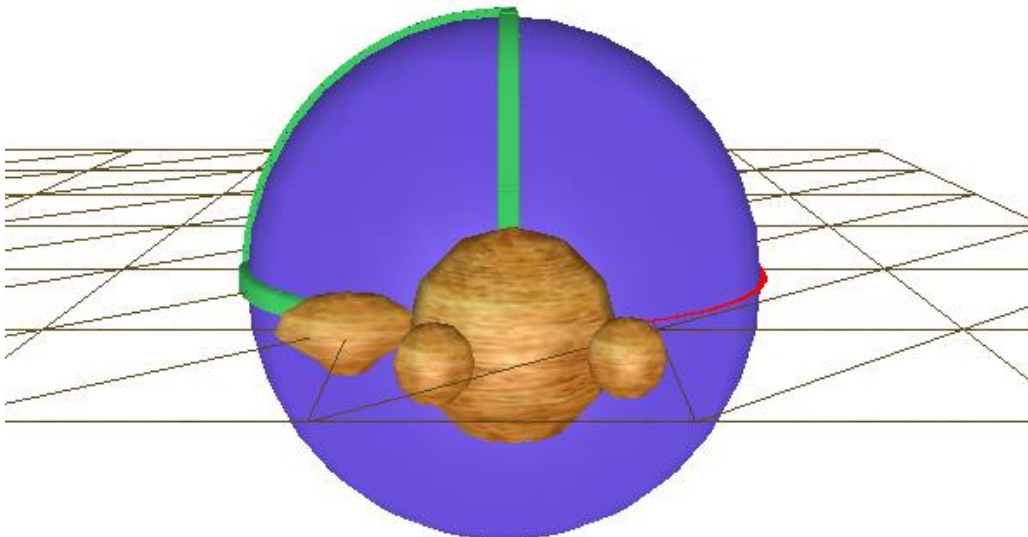
Γεωμετρία στην επιφάνεια μιας σφαίρας

Όνοματεπώνυμο μαθητών

1.
.
2.
.
3.
.

Ημερομηνία: / /

Στη «Περιοχή επεξεργασίας αντικειμένων» επιλέξτε την εντολή «Νέο αντικείμενο» και στον κατάλογο που θα εμφανιστεί επιλέξτε «Σφαίρα». Επιλέξτε, το «κέντρο» να έχει $x=1$, $y=0$, $z=-2$ ενώ το σημείο της ακτίνας να έχει $x=1$, $y=0$, $z=0$. Με το ποντίκι σας μετακινήστε την κάμερα ώστε να βλέπετε με κατάλληλο τρόπο το στερεό. Στη συνέχεια, στην «περιοχή συντάκτη logo» πληκτρολογήστε την εντολή «setpos(1 0 -4)» ώστε η χελώνα να εμφανιστεί στη σκηνή και να τοποθετηθεί στο σημείο (1,0,-4).



- Μπορείτε να συντάξετε ένα πρόγραμμα στη logo με το οποίο η χελώνα να γράψει ένα μέγιστο κύκλο;
- Μπορείτε να συντάξετε ένα πρόγραμμα στη logo με το οποίο η χελώνα να γράψει στην επιφάνεια της σφαίρας μια κλειστή διαδρομή με τρεις κορυφές (σφαιρικό τρίγωνο);
 - Τι είδους πλευρές έχει το σφαιρικό τρίγωνο;
 - Πόσο είναι το άθροισμα των τριών γωνιών του;