

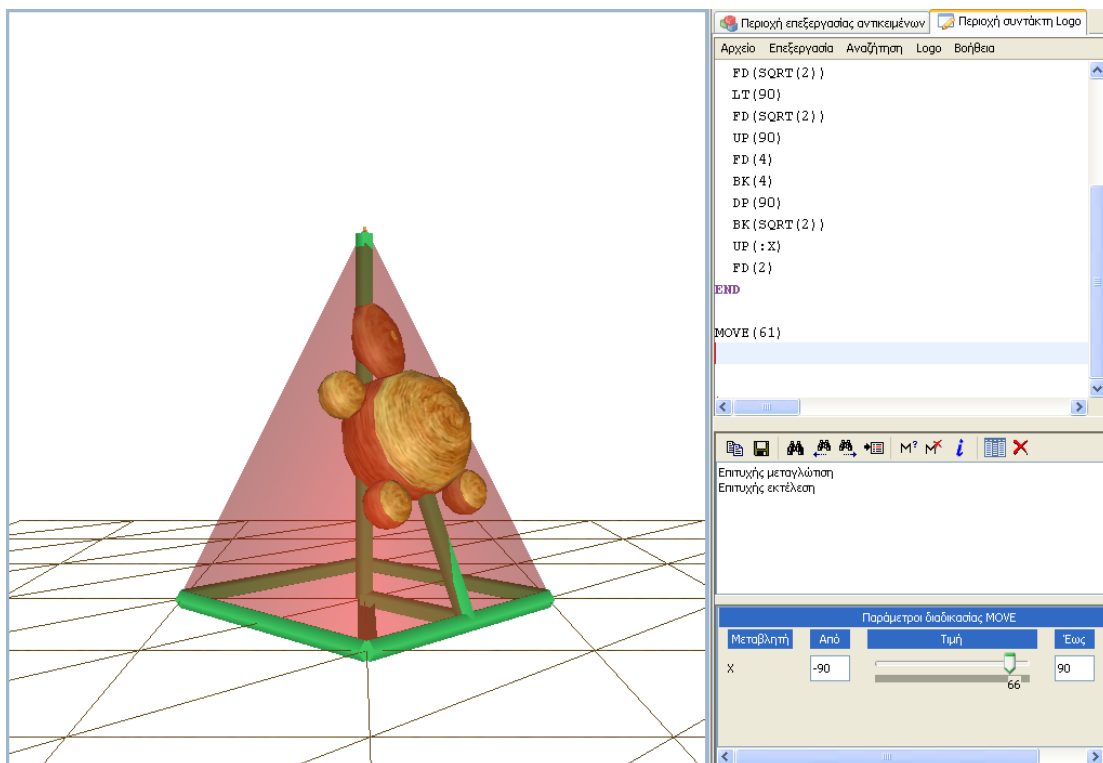
Κίνηση στην επιφάνεια της πυραμίδας

Όνοματεπώνυμο μαθητών

1.
2.
3.

Ημερομηνία: / /

Στη «Περιοχή επεξεργασίας αντικειμένων» επιλέξτε την εντολή «Νέο αντικείμενο» και στον κατάλογο που θα εμφανιστεί επιλέξτε «Πυραμίδα». Επιλέξτε, να έχει 4 πλευρές, η «θέση» του να έχει $x=0$, $y=0$, $z=0$ ενώ οι διαστάσεις της να είναι, ακτίνα =2 μονάδες και ύψος = 4 μονάδες. Με το ποντίκι σας μετακινήστε το διάνυσμα της κάμερας ώστε να βλέπετε με κατάλληλο τρόπο το στερεό. Δείτε στην παρακάτω εικόνα.



- Μπορείτε να συντάξετε ένα πρόγραμμα ώστε η χελώνα να κινείται στην επιφάνεια της πυραμίδας;