

Κίνηση της χελώνας σε μια ακμή του ορθογωνίου παραλληλεπιπέδου

Ονοματεπώνυμο μαθητών

1.

.

2.

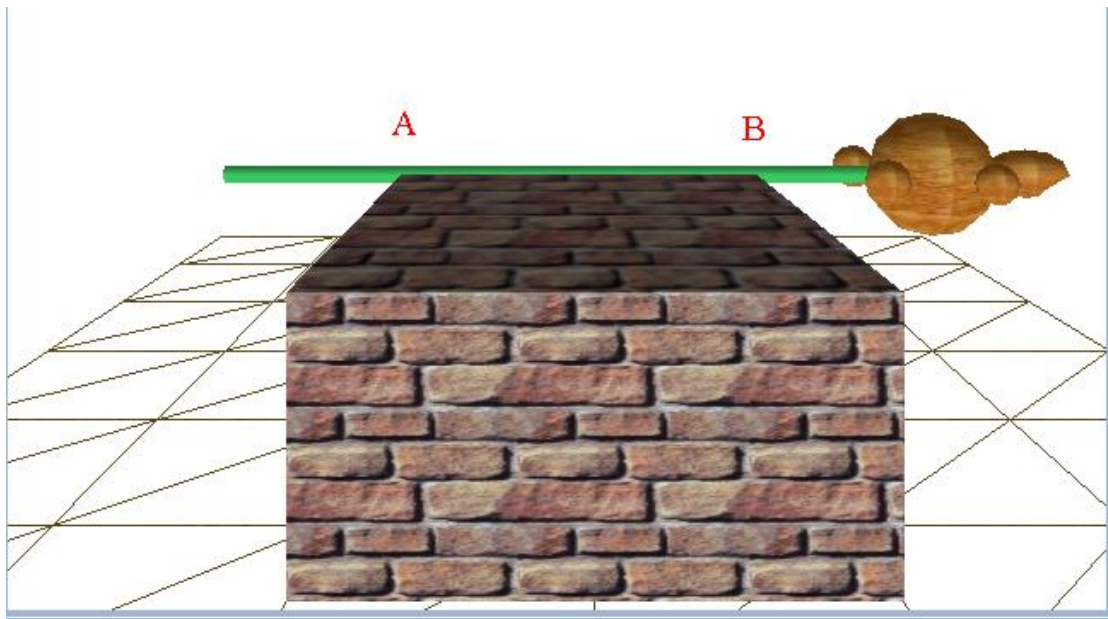
.

3.

.

Ημερομηνία: / /

Στη «Περιοχή επεξεργασίας αντικειμένων» επιλέξτε την εντολή «Νέο αντικείμενο» και στον κατάλογο που θα εμφανιστεί επιλέξτε «Ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο». Επιλέξτε, αυτό να έχει για τη θέση του σημείου, $x=2$, $y=0$, $z=0$ και οι διαστάσεις του να είναι μήκος = 5, πλάτος=4 και ύψος=2.



Μπορείτε να συντάξετε ένα πρόγραμμα στην «περιοχή συντάκτη logo» ώστε η χελώνα να κινηθεί στην ακμή AB;