

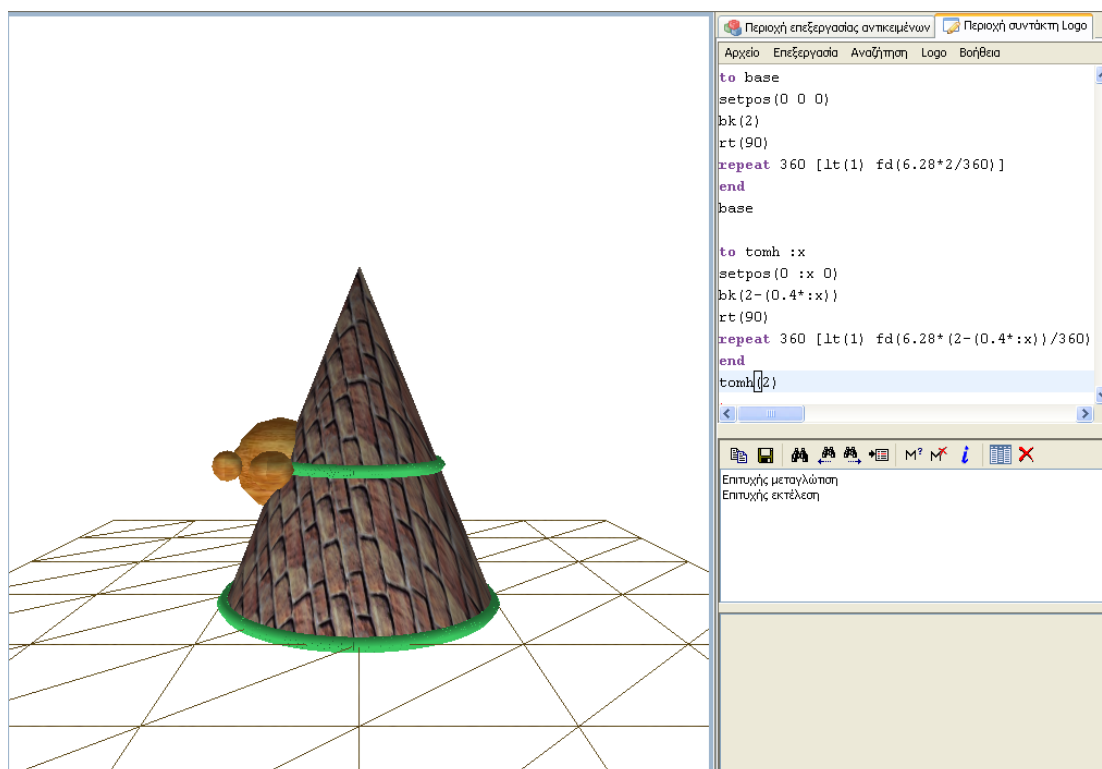
## Κίνηση πάνω στην τομή κώνου με επίπεδο

Ονοματεπώνυμο μαθητών

1. ....
2. ....
3. ....

Ημερομηνία:     /     /

Στη «Περιοχή επεξεργασίας αντικειμένων» επιλέξτε την εντολή «Νέο αντικείμενο» και στον κατάλογο που θα εμφανιστεί επιλέξτε «Κώνος». Επιλέξτε, αυτό να έχει για τη θέση του σημείου,  $x=3$ ,  $y=-1$ ,  $z=0$  και οι διαστάσεις του να είναι ακτίνα =2, και ύψος=5 μονάδες.



Μπορείτε να συντάξετε ένα πρόγραμμα στην «περιοχή συντάκτη logo» ώστε η χελώνα να κινηθεί στην τομή της κωνικής επιφάνειας που ορίζεται από επίπεδο παράλληλο προς τη βάση σε ύψος 2 μονάδες από τη βάση;