

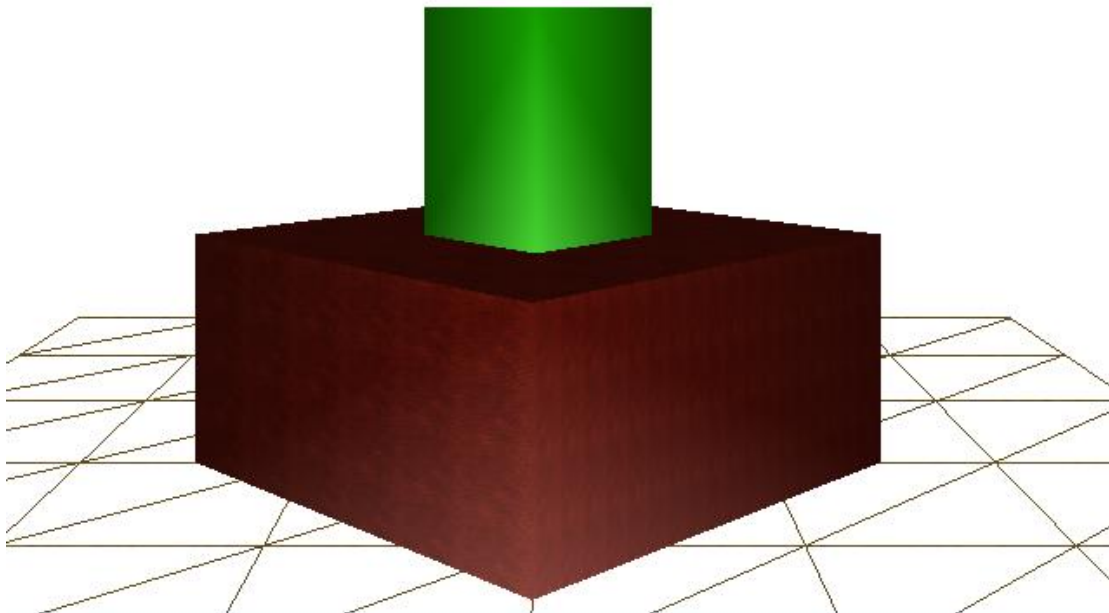
## Κίνηση της χελώνας στην τομή δυο κανονικών πρισμάτων

Ονοματεπώνυμο μαθητών

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

Ημερομηνία:     /     /

Στη «Περιοχή επεξεργασίας αντικειμένων» επιλέξτε την εντολή «Νέο αντικείμενο» και στον κατάλογο που θα εμφανιστεί επιλέξτε «Κανονικό πρίσμα». Επιλέξτε, να έχει 4 πλευρές, η «θέση» του να έχει  $x=0$ ,  $y=0$ ,  $z=0$  ενώ οι διαστάσεις του να είναι, ακτίνα κάτω βάσης = 3 μονάδες, ακτίνα άνω βάσης = 3 μονάδες και ύψος = 2 μονάδες. Στη συνέχεια επιλέξτε δεύτερο «κανονικό πρίσμα» με 4 πλευρές, η «θέση» του να έχει  $x=0$ ,  $y=2$ ,  $z=0$  ενώ οι διαστάσεις του να είναι, ακτίνα κάτω βάσης = 1 μονάδες, ακτίνα άνω βάσης = 1 μονάδες και ύψος = 1 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 τομή των δυο στερεών;