



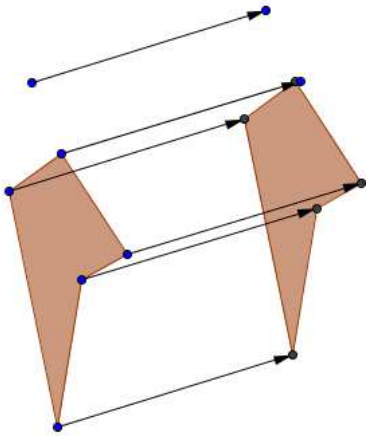







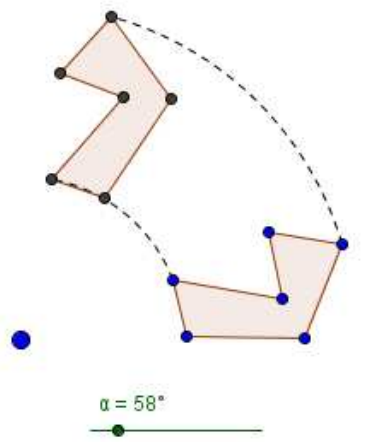
HOJA DE TRABAJO 14.

Transformaciones en el plano.

Traslaciones

   	<p>Dibuja un vector y un polígono.</p> <p>Obtén la traslación del polígono respecto del vector.</p> <p>Una vez hecha la traslación, une cada punto con su homólogo mediante una flecha.</p> <p>¿Qué relación hay entre la longitud y la dirección del vector que usaste para hacer la traslación y las de las flechas (vectores) que has dibujado?. Compruébala modificando el polígono y el vector.</p> <p>Guarda el archivo con el nombre <u>h14a1traslacion.ggb</u></p>	
--	--	--

Giros

    	<p>Dibuja un punto (centro del giro), un polígono (figura que vas a girar) y construye un deslizador cuyo valor va a ser el del ángulo de giro (α).</p> <p>Usa la herramienta Rota objeto en torno a punto, el ángulo indicado: tras hacer <i>click</i> en el polígono y en el centro de giro, aparecerá una ventana donde has de insertar el nombre del ángulo (α).</p> <p>Modifica, de uno en uno, los tres objetos iniciales y observa su efecto.</p> <p>Guarda el archivo con el nombre <u>h14a2giro.ggb</u></p>	
---	--	--