

● Rotasjon om eit punkt

Skrevet av: Carl A. Myrland

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert

Fag: Matematikk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

I denne oppgåva skal me importere ein geometrisk figur og så rotere den. Merk at viss du allereie har gjort oppgåva om rotasjon kring eigen akse ([../rotasjon/rotasjon_nn.html](#)) kan du hoppe over steg 1 og heller laste inn den førre oppgåva di frå "Mine ting"-mappa.



Steg 1: Førebuingar

For å gjere det enkelt å kome i gang skal me hente inn ein figur frå Scratch-biblioteket. Denne figuren er tilnærma lik ein likebeint trekant.


✓ Sjekkliste



Start eit nytt prosjekt.



Slett katterfiguren ved å høreklikke på den og velje slett .

☐ Legg til ein ny figur. Klikk på  -knappen og vel trollmannshatten. Me har brukt Ting/Wizard Hat -figuren.

☐ Gi den nye figuren namnet Hattulf ved å klikke på i .

☐ Før me startar med sjølve oppgåva skal me leggje inn ein hjelpefunksjon i tilfelle noko uventa skjer:



☐ Viss noko uventa skjer kan du berre trykke på N-tasten, så vil Hattulf gå tilbake til utgangspunktet slik at du kan prøve på nytt.

Test prosjektet

☐ Bruk musepeikaren og flytt Hattulf til ein ny stad i vindauget.

☐ Trykk N på tastaturet ditt. Hoppar Hattulf tilbake til midten av vingaulet? Viss ja: gå vidare til steg 2. Viss nei: feilsøk koden din, fiks den og test om att.

Steg 2: Rotasjon i eit koordinatsystem

Koordinatsystem

☐ Importer bakgrunnen xy-grid

☐ Vel Hattulf. I skriptet



endrar me x -verdien til -100 , og y -verdien til 100 .

☐ Legg merke til punktet der x -aksen (vassrett) og y -aksen (loddrett) kryssar kvarandre. Det punktet kallar me origo, og det er staden der både x og y er 0 .

Test prosjektet

☐ Trykk n på tastaturet. No skal Hattulf havne der dei to grå linjene for $x = -100$ og $y = 100$ kryssar kvarandre.

☐ Viss alt ser greitt ut kan du gå vidare til neste steg.

☐ Viss noko ikkje ser riktig ut må du prøve å finne ut om du har gjort ein feil i koden din, rette det opp, og trykke n på nytt.

Steg 3: Hattulf roterer om origo

No skal me rotere Hattulf om origo på ein ganske enkel måte.

- ☐ Lag dette skriptet til Hattulf:



Test prosjektet

- ☐ Trykk tasten *pil høyre* på tastaturet. Kva skjer? Fortset til Hattulf er attende der han starta.
- ☐ Viss du studerer koden me laga til Hattulf ser du at me ber Hattulf gå 200 steg. Kvifor må me gå så langt?
- ☐ Prøv å endre talet steg Hattulf tek. Endar Hattulf på same stad som han starta når du har trykka *pil høyre* fire gonger?

Steg 4: Ein ny ven!

- ☐ Legg til ein ny figur. Denne gongen vel du figur heilt sjølv. Viss den blir veldig stor i forhold til alt det andre kan du krympe den til passe storleik. Kall den nye figuren *Ven* .
- ☐ Lag ein kopi av "Når *N* vert trykt"-skriptet frå Hattulf til *Ven* , men endre *y* -verdien til *50* .
- ☐ Kopier rotasjonsskriptet frå Hattulf, men halver både talet på steg og talet på gradar i skriptet.

- ☐ For litt meir moro kan du leggje til ei linje med kode som skrur på pennen for begge figurane. Øvste del av pil høgre-skriptet skal sjå slik ut:



Test prosjektet

- ☐ Trykk pil høgre. Kva skjer?
- ☐ Trykk pil høgre slik at Hattulf kjem attende til utgangspunktet. Kor langt har Ven kome?
- ☐ Kor mange gonger må du trykkje for at Ven skal kome attende til utgangspunktet?
- ☐ Klarar du å justere utgangspunktet til Ven slik at figuren har like lang avstand til origo for kvar gong du trykker pil høgre?

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)