

Rotasjon rundt eigen akse

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 oppgaven skal vi importere en geometrisk figur og deretter rotere den.



Steg 1: Vi roterer en likebeint trekant

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.



- Start eit nytt prosjekt.
- Slett kattefiguren ved å høgreklikke på den og velje slett.

Legg til ein ny figur. Klikk på	(H)	-knappen og vel trollmannshatten. Me har
brukt Ting/Wizard Hat-figu	ıren.	
Gi den nye figuren namnet н	attul	f ved å klikke på i.

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

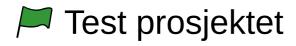


Viss noko uventa skjer kan du berre trykke på N-tasten, så vil Hattulf gå tilbake til utgangspunktet slik at du kan prøve på nytt.

No skal me gi Scratch beskjed om å rotere hatten 90 gradar.

Legg til følgjande skript på Hattulf -figuren din.





Klikk på det grønne flagget.

Kva skjer når du trykkar på det grøne flagget?
Roterer hatten som forventa?
Kva trur du skjer om du trykker på det grøne flagget ein gong til? I kva retning vil toppen av hatten peike?
Kor mange gonger må du be hatten om å rotere før den er tilbake til utgangspunktet?

Sjekkliste

Rotasjon er jo morosamt! Men at ting roterer med 90 gradar om gongen er jo litt keisamt og unaturleg.

Halver talet på gradar hatten skal rotere kvar gong:



Test prosjektet

Klikk på det grøne flagget.

Kor mange gonger må du trykkje på hatten for at den skal rotere heile vegen rundt
no?

Fortset å halvere talet på gradar hatten skal rotere. Prøv å finne ein samanheng mellom kor mange gradar den roterast og kor mange gonger du må trykkje på det grøne flagget for at den skal rotere heilt rundt.

Steg 2: Litt meir action, takk!

Heldigvis kan me bruke ligg programmeringsmagi og få datamaskina til å gjere jobben for oss!



Me legg til ein styring -kloss som ber hatten om å rotere eit bestemt antal gonger:



Tips: For kvar gong du halverer vinkelen, så må du doble talet på repetisjonar for at hatten skal rotere like langt.

Steg 3: The final countdown

Du veit kanskje at ein rotasjon heilt rundt er 360 gradar. Viss du fortset å halvere talet på gradar forbi 1,40625, så vil du oppdage at gradene blir mindre enn 1, og rotasjonen må bli repetert 512 gonger. Sjølv om det sjølvsagt er mogleg, og absolutt nødvendig i nokre samanhengar, er det ikkje nødvendig no. Me tek ein snarveg, og vil få Hattulf til å rotere 1 grad 360 gonger.





Test prosjektet

Klikk på det grønet flagget.

- Roterer hatten heile vegen om seg sjølv når du trykkar på det grøne flagget?
- Me har sett talet på gradar hatten roterer per gong til 1. Kor mange gonger må Hattulf rotere for å gjere to fulle rotasjonar? Kva med tre og ein halv? Ser tala kjent ut?

Avslutning

Lagre prosjektet ved å gi det eit namn, til dømes Geometri 1.

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