
piotr_sreba_290312

Wydanie 1.0.0

Piotr Sreba

06 lis 2025

Spis Treści

1	1. Figury płaskie	3
2	2. Figury przestrzenne	5
3	3. Zastosowanie figur w życiu codziennym	7

Add your content using reStructuredText syntax. See the [reStructuredText](#) documentation for details.

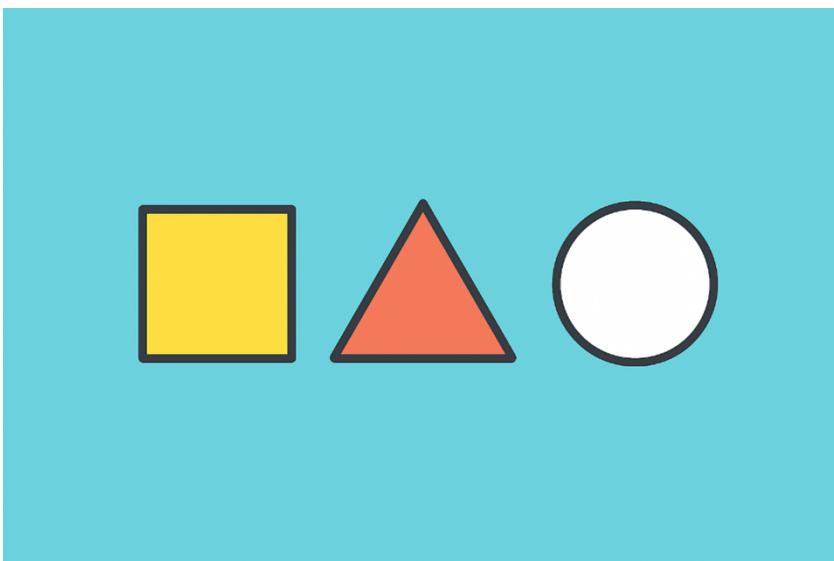
Wstęp Geometria jest jedną z najstarszych dziedzin matematyki. Wybierz rozdział ze spisu treści poniżej.

ROZDZIAŁ 1

1. Figury płaskie

Figury płaskie to takie, które można narysować na kartce papieru, czyli mają tylko dwa wymiary – długość i szerokość. Do najważniejszych należą:

- **Trójkąt** – figura o trzech bokach i trzech kątach; suma jego kątów zawsze wynosi 180° .
- **Kwadrat** – ma cztery równe boki i cztery kąty proste.
- **Prostokąt** – przeciwnie boki są równe, a wszystkie kąty proste.
- **Koło** – zbiór wszystkich punktów na płaszczyźnie w tej samej odległości od środka.



ROZDZIAŁ 2

2. Figury przestrzenne

Figury przestrzenne (bryły) mają trzy wymiary: długość, szerokość i wysokość. Ich objętość i pole powierzchni są kluczowe w wielu zastosowaniach. Do najczęściej spotykanych należą:

1.*	Sześcian	wszystkie ściany są kwadratami, a krawędzie mają równą długość.
2.*	Prostopadłościan	ma sześć ścian prostokątnych, często używany do opisu pudełek lub budynków.
3.*	Kula	zbiór wszystkich punktów w przestrzeni równo oddalonych od środka.
4.*	Stożek i walec	mają podstawy w kształcie koła, różnią się jednak sposobem łączenia z wierzchołkiem lub drugą podstawą.

ROZDZIAŁ 3

3. Zastosowanie figur w życiu codziennym

Figury geometryczne są wszędzie wokół nas. W architekturze budynki często opierają się na prostokątach i walcach, a w sztuce i projektowaniu wykorzystuje się symetrię oraz proporcje geometryczne. W informatyce geometria stanowi podstawę grafiki komputerowej, modelowania 3D i projektowania gier.

Również w przyrodzie można zauważyc geometryczne wzory — struktura plastra miodu przypomina sześciokąty, a planety mają kształty zbliżone do kul.