

## Unidad 3: Geometría.

### Lección 6: Posición y desplazamiento.

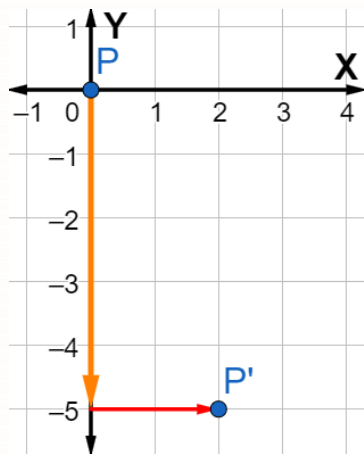
#### Evaluación L6: Uno para todos ¡y todos para uno!

1.

- a. V
- b. F
- c. V
- d. V
- e. F
- f. V
- g. F
- h. V
- i. V
- j. V
- k. V
- l. F
- m. F

2.

a.



- b. Posición inicial  $\rightarrow (0, 0)$   
Posición final  $\rightarrow (2, -5)$   
Vector de desplazamiento  $\rightarrow (0 + 2, 0 - 5) = (2, -5)$

3.  $A' - A = (6 - 1, 2 - (-1)) = (5, 3)$   
 $B' - B = (10 - 5, 2 - (-1)) = (5, 3)$   
 $C' - C = (9 - 4, 4 - 1) = (5, 3)$   
Vector de desplazamiento  $\rightarrow (5, 3)$

4.

a.  $A' = A + \vec{v} = (1 + (-5), 2 + (-7)) = (-4, -5)$

b.  $B' = B + \vec{v} = (7 + (-5), 2 + (-7)) = (2, -5)$

c.  $C' = C + \vec{v} = (4 + (-5), 5 + (-7)) = (-1, -2)$

d.  $A = A' - \vec{p} = (5 - 6, 3 - 4) = (-1, -1)$

5. Se presenta un juego a modo de ejemplo:

“Tron”: Consiste en un juego competitivo de una lucha 1 v/s 1 en el plano cartesiano. Para jugar cada jugador se ubicará en esquinas opuestas.

El movimiento de cada jugador estará determinado por el lanzamiento de dos dados (uno para el movimiento en  $x$  y otro para el movimiento en  $y$ ), es labor de cada jugador escoger el sentido del movimiento.

El objetivo será encerrar al otro jugador. Para esto, cada movimiento dejará un trazado en el plano que actuará como pared para el otro jugador.

Cuando un jugador no tenga escapatoria, será el final de la partida.