

Futó ló

1. Szúrd be a lo1.gif képet, bal alsó sarokpontjának definiáld az origót.
2. Vegyél fel egy csúszkát, típusa egész, 1-től 12-ig, az animálás típusa legyen növekedő.
3. A Kép/Tulajdonságok/Haladó : alakzat megjelenítésének feltétele $n = 1$
4. Hasonlóan a többi képet is! Animáld, készítsd mozgó gif-et!

Dinamikus színek

A GeoGebrában megváltoztathatjuk az alakzatok színét a Tulajdonságok párbeszédablakban. Továbbá lehetséges az alakzatok színét dinamikusan megváltoztatni. Ehhez nyisd meg a Tulajdonságok párbeszédablakot a kívánt alakzathoz, majd kattints a Haladó tabra. A Dinamikus színeknél megadhatjuk a piros, zöld és kék (RGB) színek értékeit.

A fő színek RGB értéke a Tulajdonságok párbeszédablak Szín / Előnézet mezejének jobb oldalán található. Mellette a szín RGB kódja látható. A dinamikus szín értékének kiszámításához el kell osztani az egyes színek értékét 255-tel.

A dinamikus szín meghatározása egy függvény megadásával (a beviteli mezőben a $[0, 1]$ intervallumon) is lehetséges.

1. Hozz létre három csúszkát a $[0, 1]$ intervallumon. A beosztás 0.01 legyen.
2. Hozz létre egy sokszöget, amelynek színét a csúszkákkal szeretnéd szabályozni.
3. Nyisd meg a sokszöghöz tartozó Tulajdonságok párbeszédablakot, majd írd a csúszkák nevét a piros, zöld és kék színek beviteli mezejébe.
4. Zárd be a Tulajdonságok párbeszédablakot, majd változtasd meg a csúszkák értékét. Ezzel a sokszög színe is megváltozik.
5. Ezen kívül a csúszkákat animálhatod is (pl. különböző sebességgel), hogy a sokszög színe automatikusan változzon.

Trükk

1. Vegyél fel egy kört középponttal és kerületi ponttal.
2. Vegyél fel egy C pontot a KÖRÖN.
3. Vegyél fel egy másik kört, C középponttal és B kerületi ponttal, a körvonal legyen vastag.
4. Mozgasd a C pontot, figyeld a változást!
5. Animáld a C pontot, és mozgás közben változtasd az A és a B pont helyzetét, figyeld a változásokat!
6. A C középpontú kör (neve: d) alapértelmezésben fekete RGB (0,0,0). A Tulajdonságok/Haladó fülön adjunk ennek értékeket. Ezt akár RGB kóddal is megadhatod. Próbáld ki!
7. A Tulajdonságok/Haladó fülön adjunk a körnek folyamatosan változó értékeket. Függyön a körünk színe a C pont helyzetétől, azaz a C pont x,y, és pl. 3-szor x koordinátáinak értéke legyen. Mozgasd a pontokat, figyeld a változást!
8. Állítsd be a d körre a nyomvonal mutatását, és animáld a C pontot!
9. Gyönyörködj! Mozgasd a pontokat!