

PROTOCOLLO di COSTRUZIONE

RETTANGOLI ISOPERIMETRICI

Perimetro = 24



-  $a=2$ Slider – intero. Nome: n . Intervallo: minimo 1, max 11, incremento: 1.
-  Segmento di lunghezza fissa – Vertice A (0;0). Lunghezza: n .
Si genera così il segmento AB funzione dello slider
-  Segmento di lunghezza fissa – Vertice (0;0). Lunghezza: $12 - n$
Si genera così il segmento AC.
- Portare l'estremo C del segmento AC sull'asse delle y. AC rappresenta così l'altezza del rettangolo.
- Rinomina l'estremo C denominandolo D
-  Segmento di lunghezza fissa – vertice D. Lunghezza: n

Si genera così il segmento DC
-  Poligono – unire ABCD
- Osservare cosa accade muovendo lo slider
-  Muovi – cliccare sul vertice C. Selezionare: Mostra traccia
-  Muovi – clicca sullo slider. Selezionare: Animazione
- Mettere in pausa l'animazione. Verifica l'equazione della retta
-  Retta – Seleziona due punti qualsiasi tra le tracce del vertice C.
-  Vista algebra: verificare che l'equazione della retta è $x+y = 12$. Clicca sulla retta e verifica che l'equazione nella forma $y=mx+q$ diventa $y = -x + 12$

