

1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

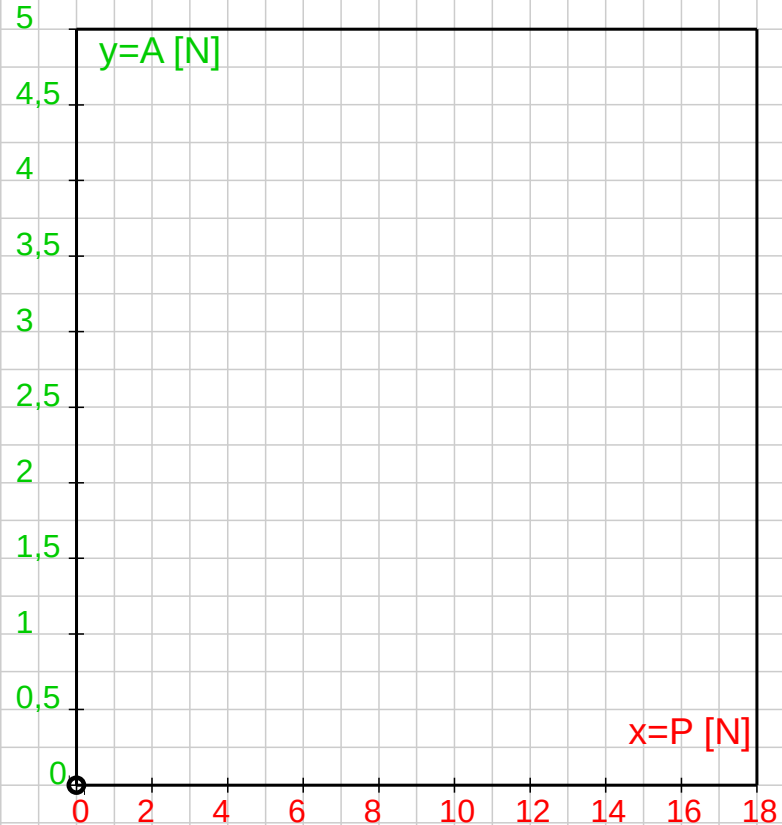
N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	?
P3	?	3,25

Chiarire il testo:

1) “retta data” e’ la semiretta uscente dall’origine e passante per P1

2) P2 ha x assegnato, calcolare y corrispondente.

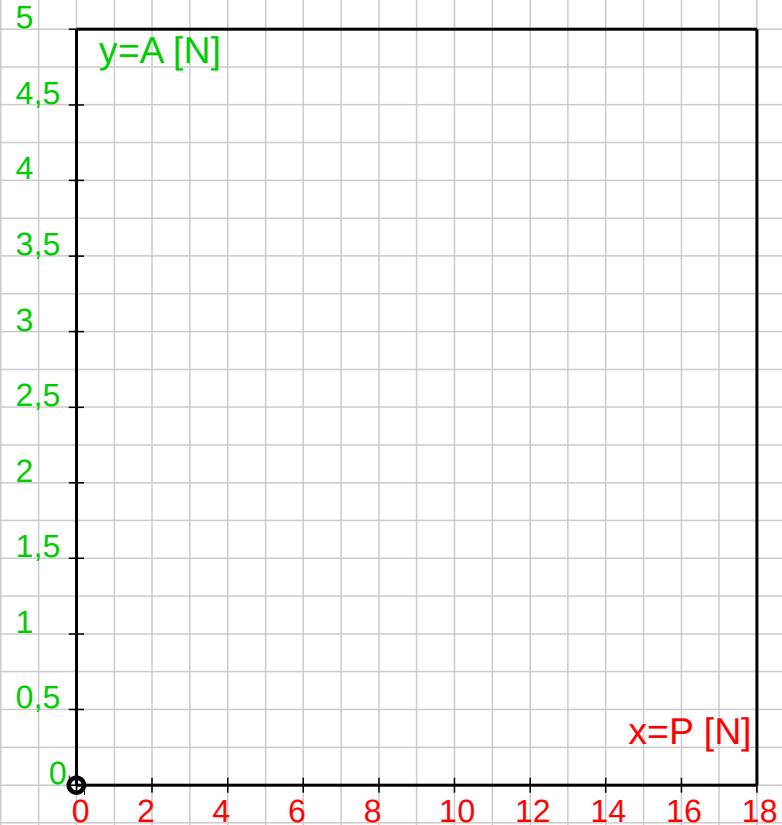
3) P3 ha y assegnato, calcolare x corrispondente.



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

Disegnare P1 al fine di disegnare la retta.

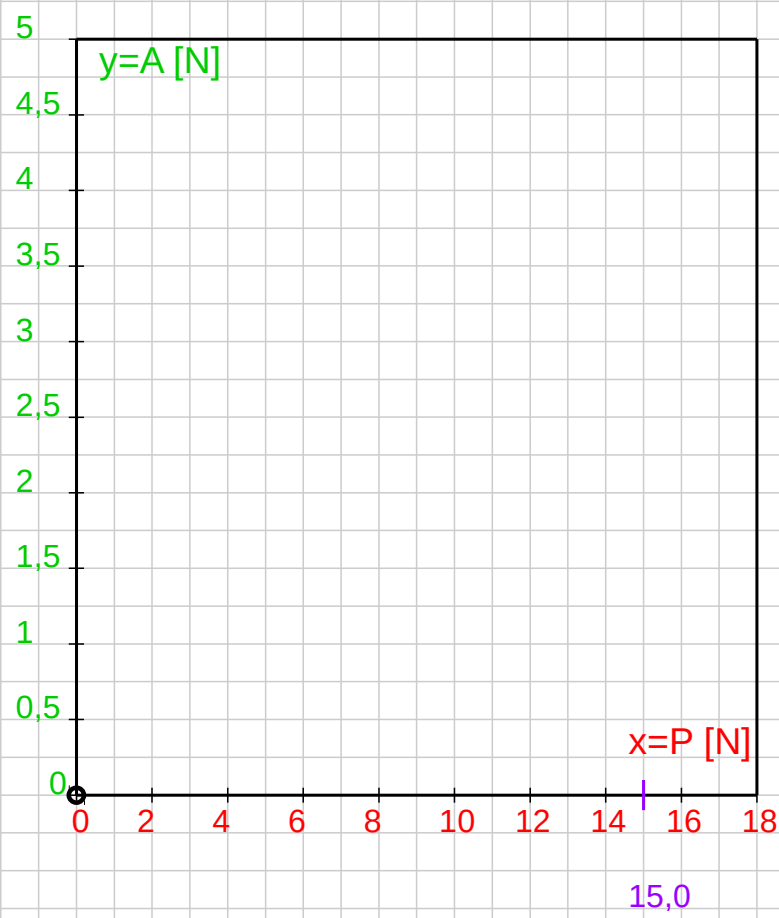


1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

segnare posizione x di P1.

La richiesta e' tracciare precisi al mm. Sbagliare di 1mm e' un errore medio -0,2, piu' di 1mm e' errore grave -0,4.



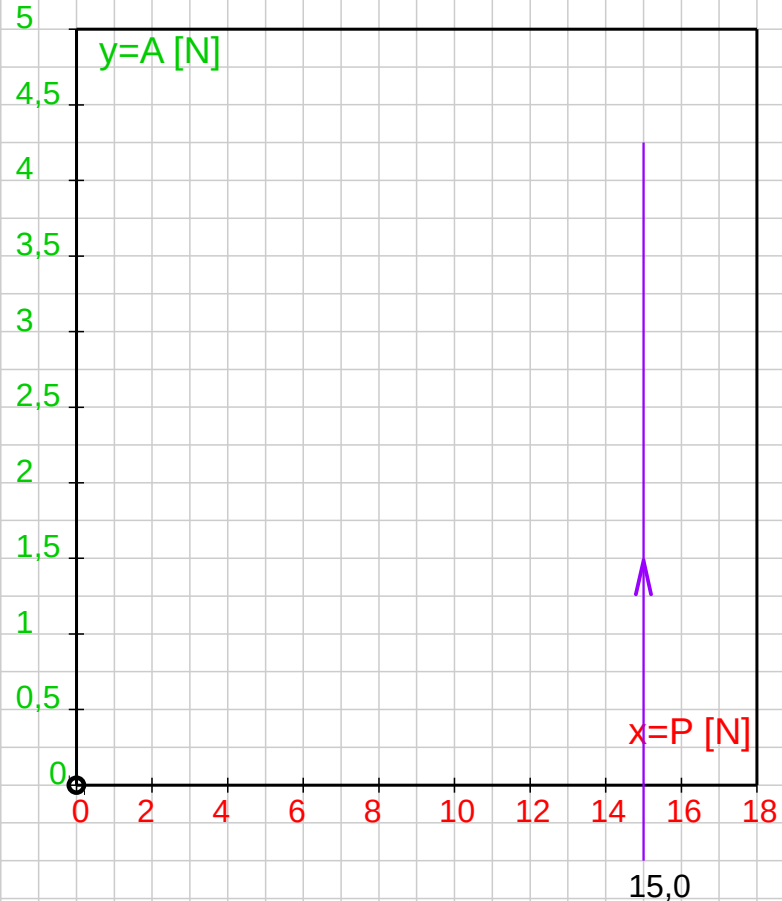
1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

muoversi in verticale fino a superare il valore y di P1.

Notare il verso segnato sulla retta, che vuole ricordare da dove a dove si va.

E' un elemento secondario, nella valutazione vale 0,1.

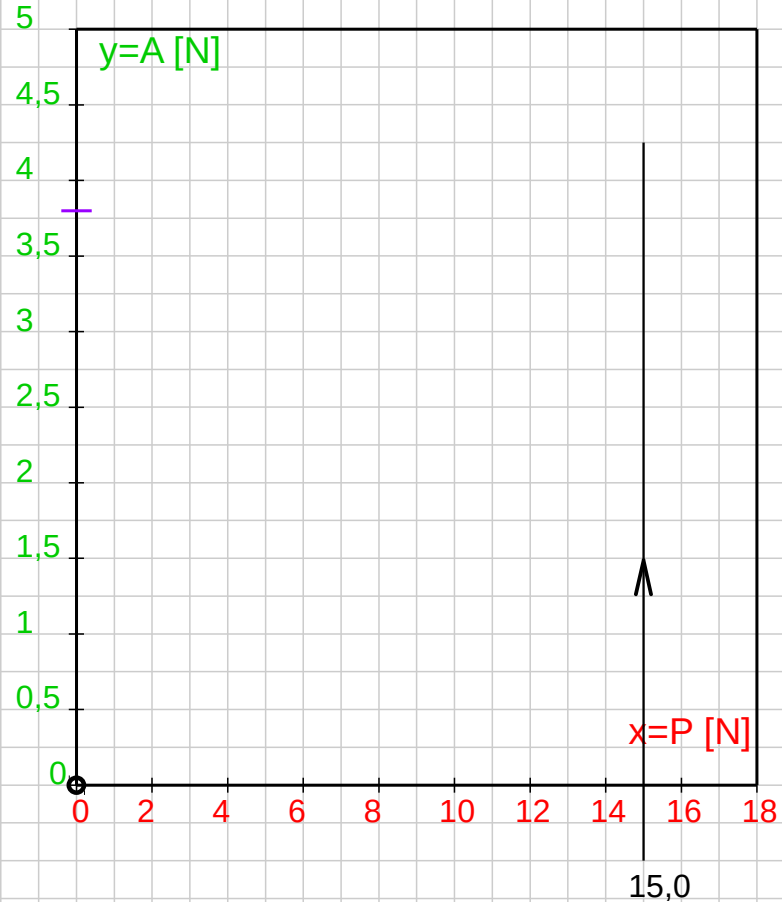


1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

segnare posizione y di P1

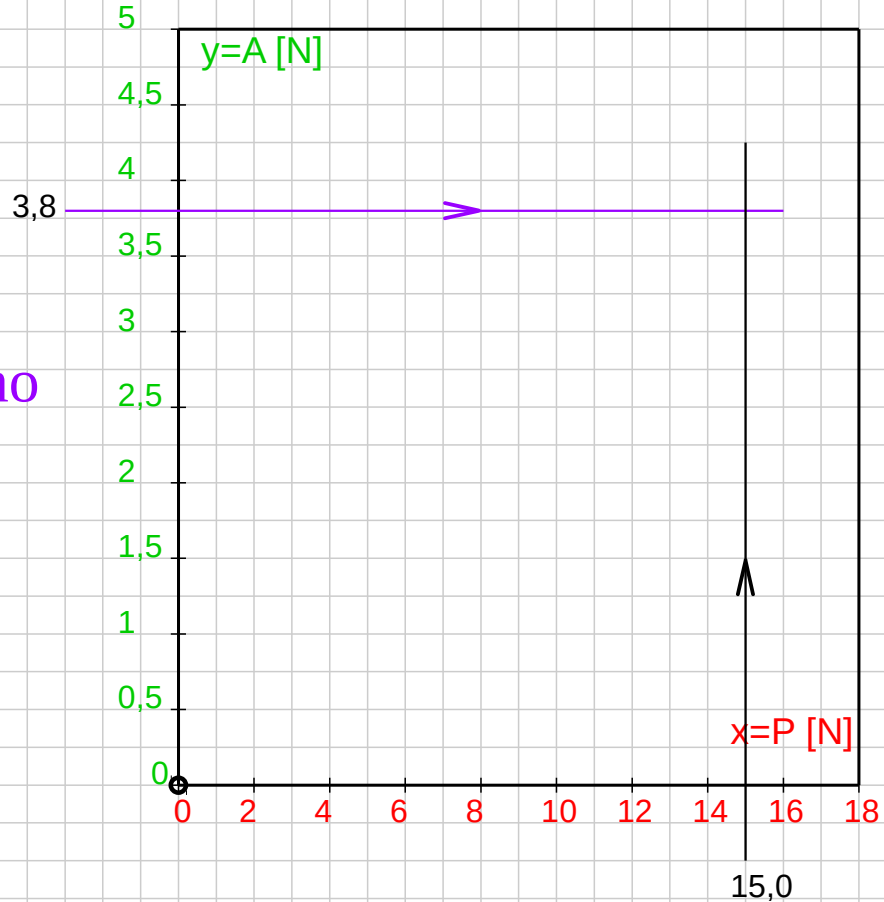
3,8



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

muoversi in orizzontale fino
ad incrociare la retta.

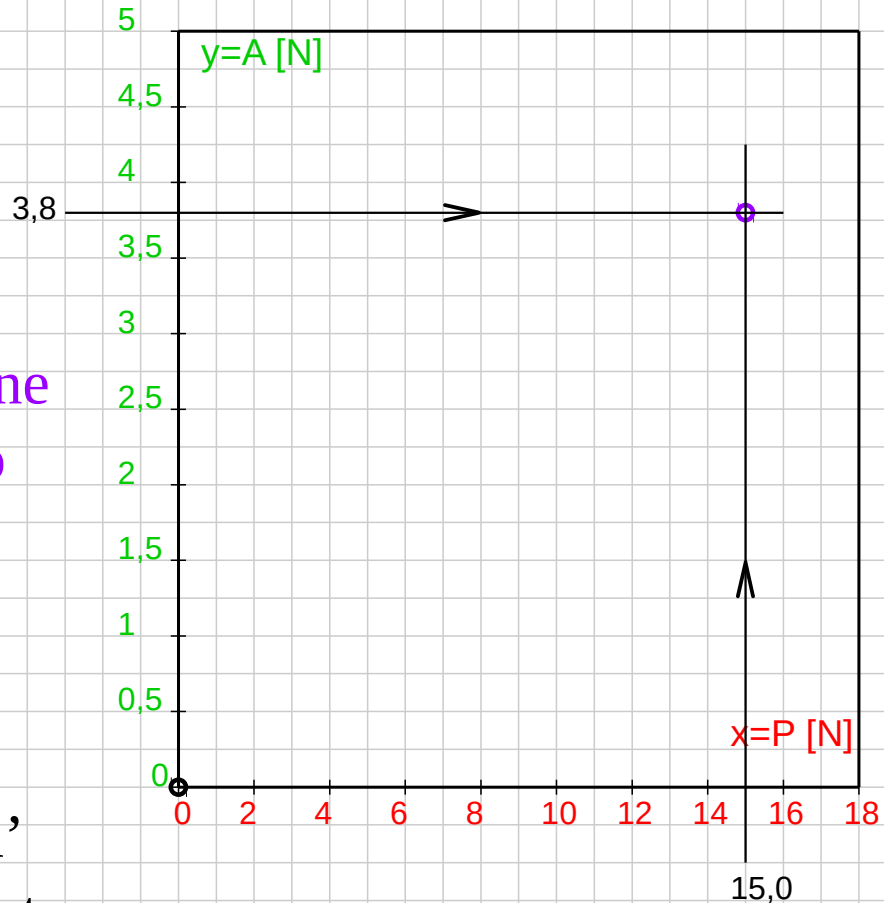


1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

segnare il punto intersezione con un circolino, col punto intersezione al centro.

Non fare un punto-cerchio pieno, poiche' ammazza la precisione: non si vede piu' l'incrocio delle rette tracciate.



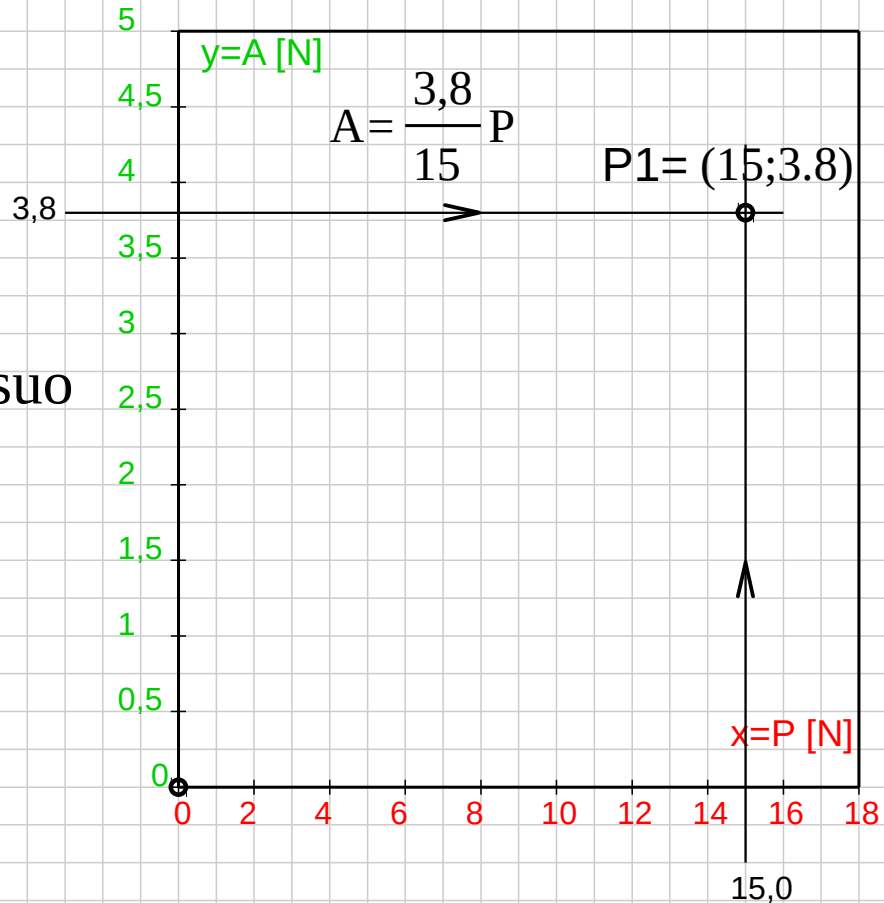
1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

scrivere vicino al punto il suo nome e le sue coordinate.

Scrivere la formula della corrispondenza.

La costante $k = \frac{y}{x}$

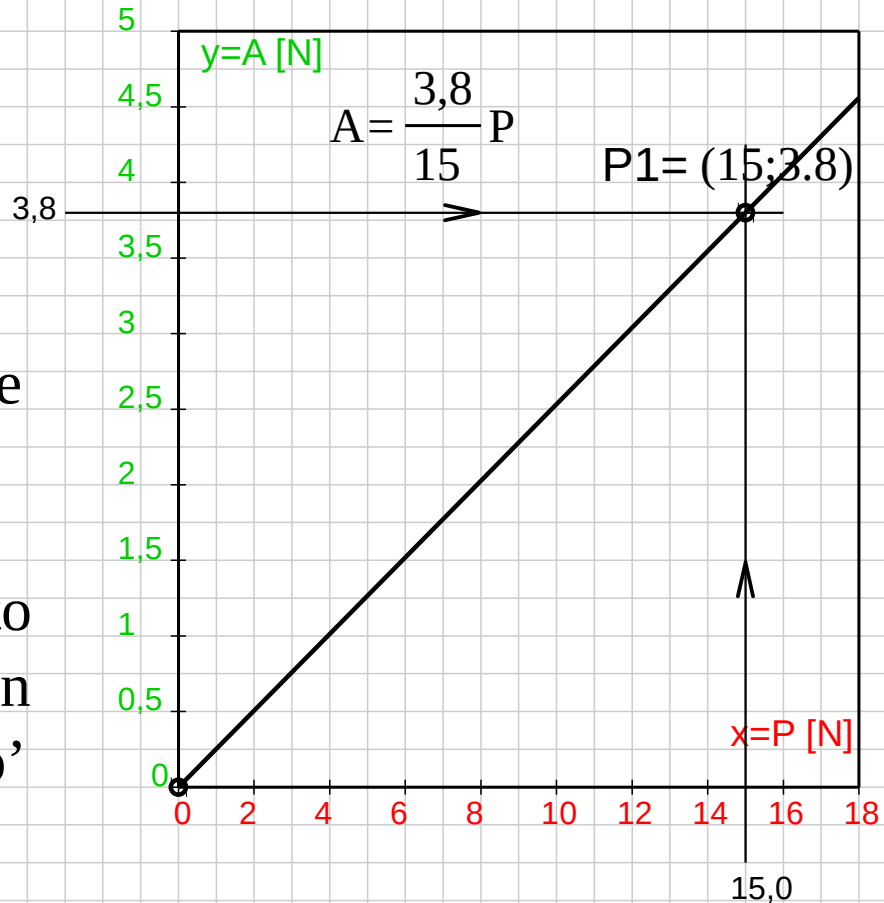


1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

disegnare la (semi)retta che parte dall'origine e passa per il punto P1.

La semiretta attraversa tutto il rettangolo cartesiano, non si ferma al punto P1; e' cio' che graficamente la differenzia dal segmento.



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

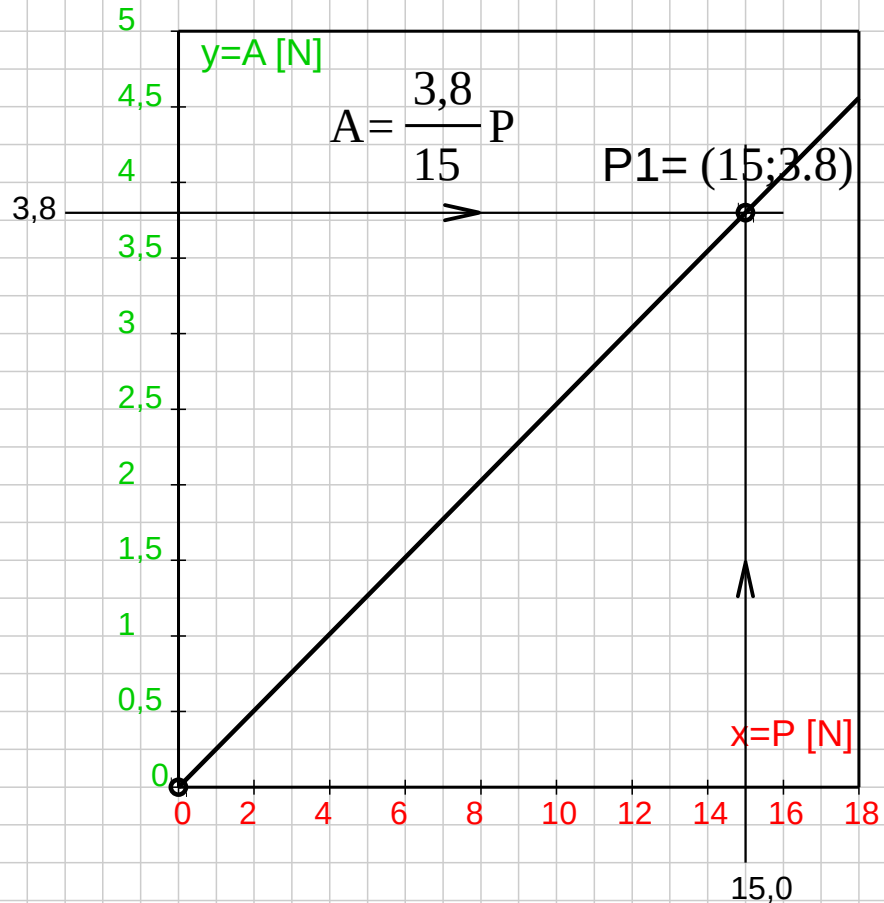
P2 (punto2).

Dato

- $x=P$ forza premente

PREVEDERE

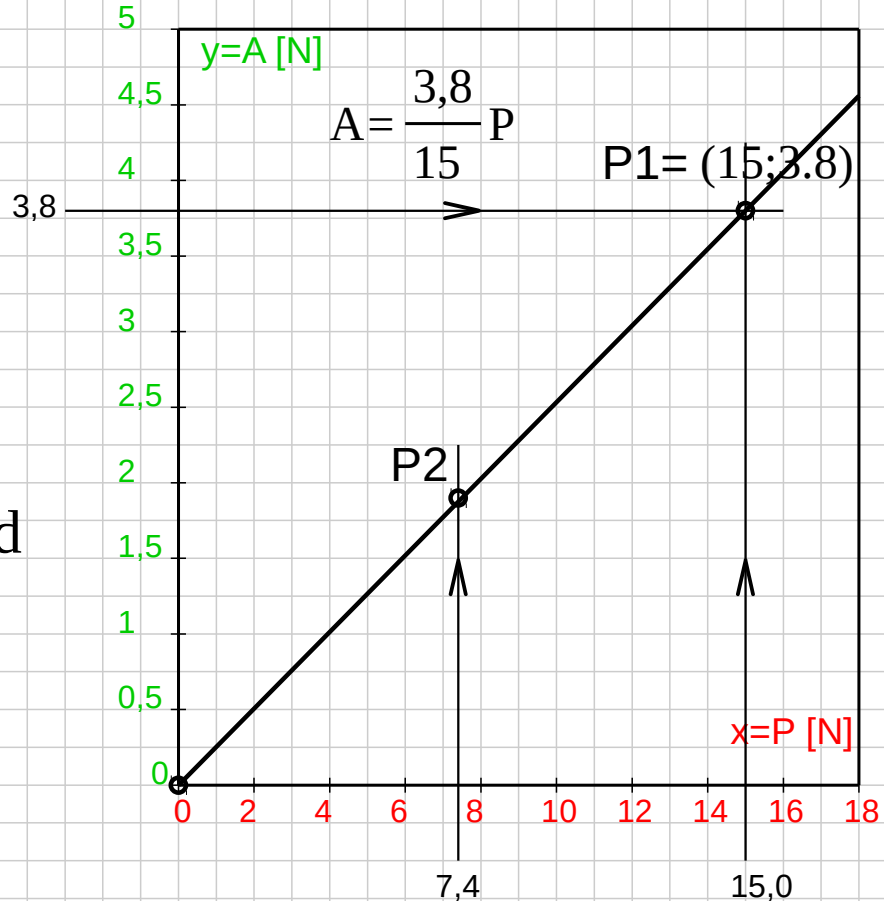
- $y=A$ forza di attrito corrispondente.



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	
P3		3,25

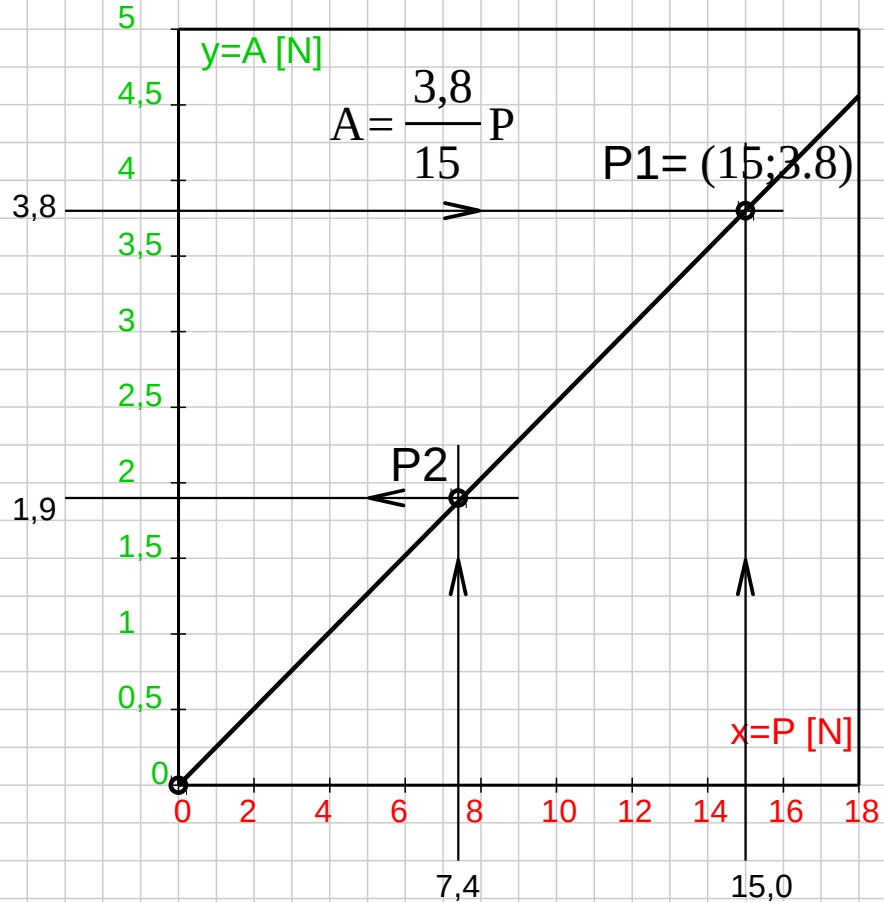
- segnare il punto che rappresenta il valore x
- salire in verticale fino ad incrociare la retta
- segnare il punto intersezione



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	1,9
P3		3,25

dal punto d'incrocio,
muoversi in orizzontale
fino ad incrociare l'asse y ,
dove si legge il valore
dell'incrocio, che e' il
valore corrispondente



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	1,9
P3		3,25

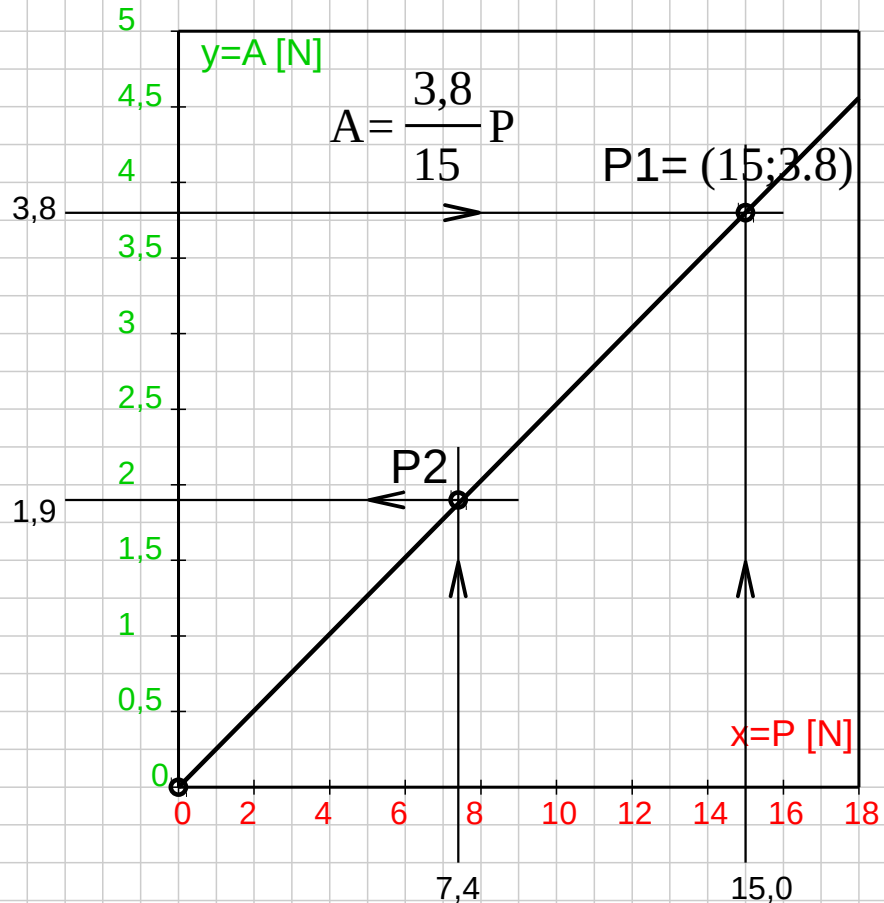
P3 (punto3).

Dato

- $y=A$ forza di attrito

PREVEDERE

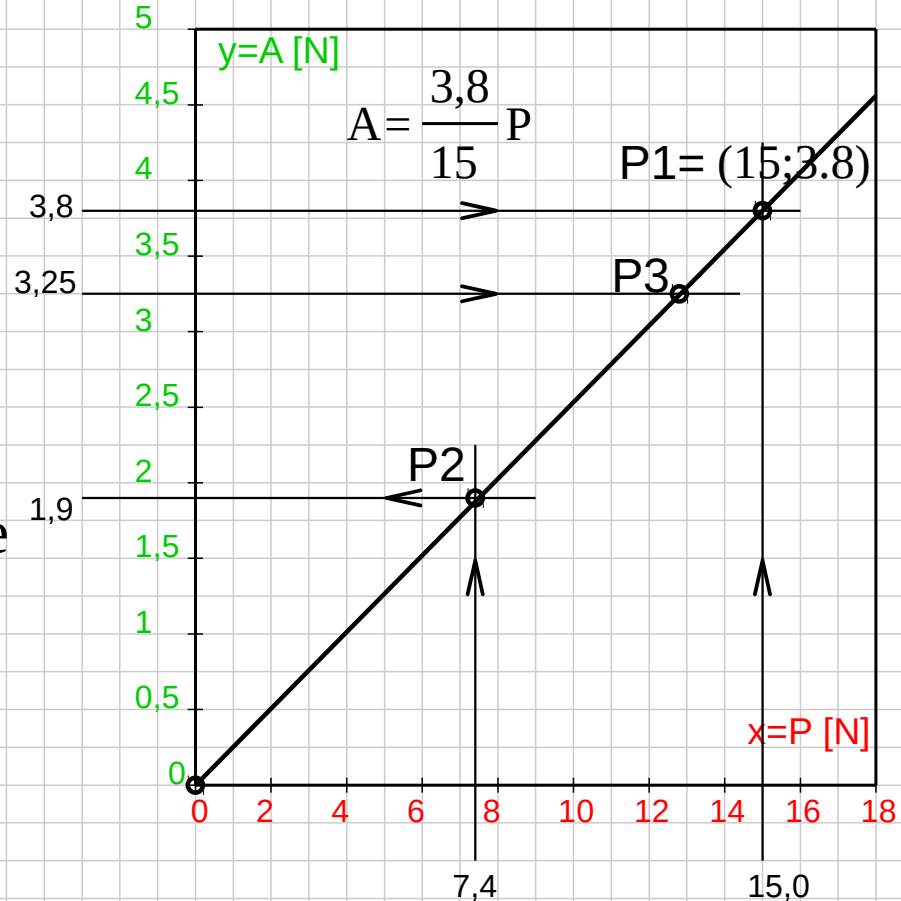
- $x=P$ forza premente
corrispondente



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	1,9
P3		3,25

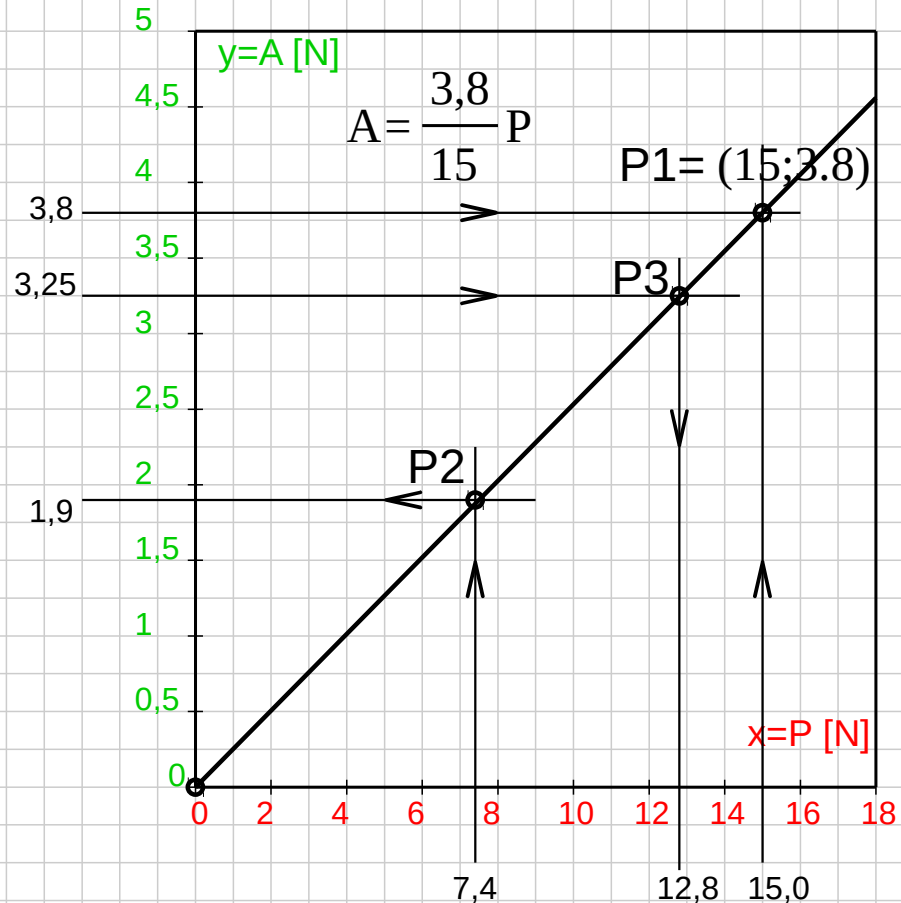
- segnare il punto che rappresenta il valore y
- muoversi in orizzontale fino ad incrociare la retta
- segnare il punto intersezione



1) Disegnare retta data; 2) dato x , calc y ; 3) viceversa.

N	$x=P$ [N]	$y=A$ [N]
P1	15,0	3,8
P2	7,4	1,9
P3	12,8	3,25

dal punto d'incrocio,
scendere in verticale fino
ad incrociare l'asse x ,
dove si legge il valore
dell'incrocio, che e' il
valore corrispondente



Riflessioni sul linguaggio.

Come dirlo:

- 1) Segnare il punto che rappresenta il valore
cioè': posizionare il valore.
- 2) Segnare il punto che rappresenta il valore y
cioè': posizionare il valore y .
- 3) Segnare il punto che rappresenta il valore y sull'asse y
cioè': posizionare il valore y sull'asse y .