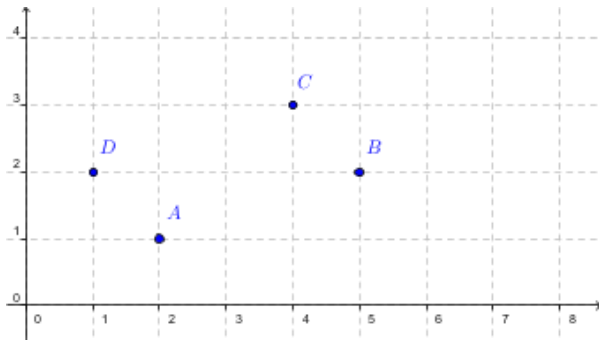


## KOORDINATNI SISTEM

Če nimaš možnosti tiskanja, naloge rešuj v zvezek – oblikuj zapiske na podlagi vprašanj in nalog. Če imaš kakšno vprašanje, lahko kontaktiraš učiteljico prek LoPolisa.

### 1. Za ponovitev.

- Določi koordinate točk A, B, C in D.
- Določi lege in koordinate točk E, F in G, da bodo točke D, E, F, G oglišča pozitivno orientiranega kvadrata.



Pri tej nalogi imajo vse dane točke pozitivne koordinate. Ker poznamo tudi negativna števila, se bomo naučili določevanja lege točk s poljubnimi koordinatami – pozitivnimi in negativnimi.

### 2. Narišimo koordinatni sistem. Lahko si pomagaš z učbenikom, stran 234 in 235.

- Nariši 2 pravokotni premici. Označi vodoravno od z x in navpično os z y.
- V presečišču označi točko 0 – to je koordinatno \_\_\_\_\_.
- Označi koordinatne osi – dogovor: pozitivna v desno in navzgor, negativna v levo in navzdol.
- Z osema si ravnino razdelil na 4 dele, imenujemo jih \_\_\_\_\_.

PROSTOR ZA KOORDINATNI SISTEM:

### 3. Lega točk.

Lega točke je določena z \_\_\_\_\_ parom števil, na primer A(1,4). Prvo število imenujemo \_\_\_\_\_, drugo pa \_\_\_\_\_.

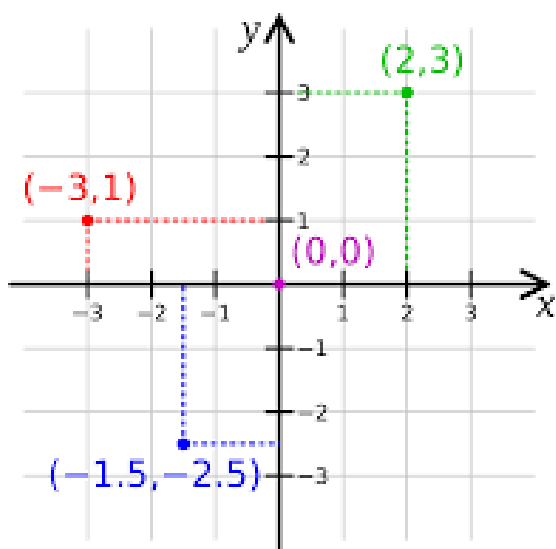
Urejeni par pomeni, da \_\_\_\_\_.

Pri risanju in ugotavljanju lege točke, nam prva koordinata pove, koliko se premaknemo v LEVO ali DESNO, druga pa, koliko se premaknemo \_\_\_\_\_ ali \_\_\_\_\_.

Pri koordinatah pomeni **predznak +** premik v \_\_\_\_\_ ali navzgor,

**predznak –** pa premik v levo ali \_\_\_\_\_.

Oglej si nekaj primerov:



4. Risanje točk boš osvojil z čim več narejenimi primeri. Naloge najdeš na naslednjih povezavah:

a) Označi lego točke: <https://www.thatquiz.org/sl-7/?-j102-l5-mpnv600-ppnv600>

b) Zapiši koordinati točke: <https://www.thatquiz.org/sl-7/?-j104-l5-mpnv600-ppnv600>

Na obeh straneh lahko na desni strani določiš število vprašanj in stopnjo težavnosti. Nekajkrat poskusi za vajo, potem nastavi čas reševanja na minuto ter se preveri. Na list ali v zvezek zapiši, koliko si imel pravih in koliko napačnih rešitev. Lahko poskusiš večkrat, dokler ne bo število nepravilnih enako 0 😊