Trigonometrische Funktionen

Schaubild 1

To-do Liste

1. Zeichnen Sie in Schaubild 1 ein Koordinatensystem ein, dass zum *TrigPrinter* passt.
2. Stellen Sie den *TrigPrinter* auf einen Winkel $0<b<\frac{\pi}{2}$ ein und markieren Sie die Position der „Gelenkschraube“ in Schaubild 2 als Punkt P.
3. Suchen Sie einen Rechenweg, um die y-Koordinate von P zu berechnen. Dokumentieren Sie diesen und berechnen Sie die y-Koordinate von P.
4. Markieren Sie in Schaubild 1 den Punkt Q, der entsteht, wenn der im *TrigPrinter* für den eingestellten Winkel ein Punkt auf dem Papierstreifen gezeichnet wird.
5. Suchen Sie nach einem Lösungsweg um die Koordinaten von Q zu berechnen. Dokumentieren Sie diesen und überprüfen Sie die berechneten Koordinaten von Q am Schaubild 1

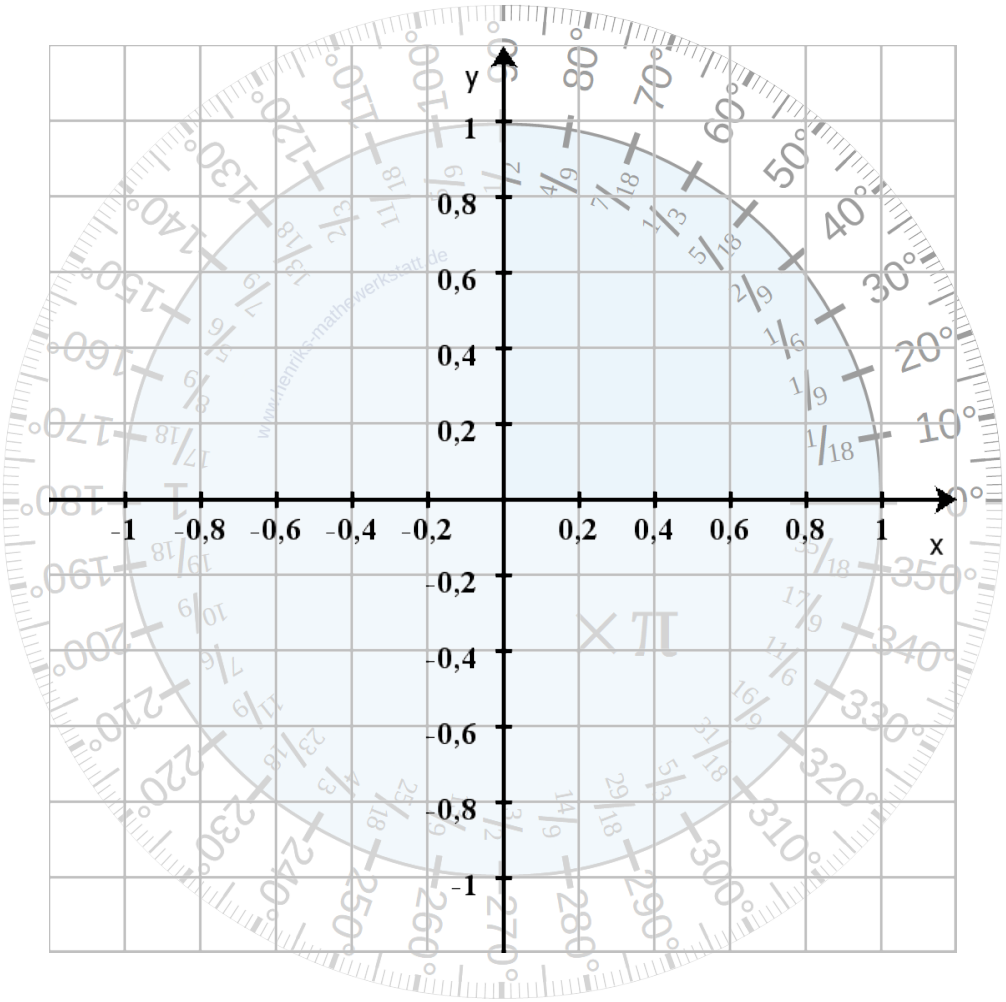

Schaubild 2

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.
2020 Henrik Horstmann