

Kreis

Berechnung



Mathematik

1 Erstelle ein neues Objekt (s. Stick-Objekte Tutorial).

Leuchte

Kreisgleichung:
 $(x - m_x)^2 + (y - m_y)^2 = r^2$

m_x ist die x-Koordinate des Mittelpunktes.
 m_y ist die y-Koordinate des Mittelpunktes.

2

Wenn Szene startet

- Setze Variable Radius auf 50
- Setze Variable m_x auf 100
- Setze Variable m_y auf 300
- Setze Variable ykoord auf " m_y " - "Radius"
- Setze an Position x: " m_x " y: "ykoord"
- Starte Laufstich mit Länge 10

Dieser Teil gehört zu (2) dazu.

Wiederhole "Radius" × 2 + 1 mal

- Setze an Position x: Wurzel(Pot... y: "ykoord"
- Ändere Variable ykoord um 1

Ende der Schleife

Stich

- Ändere Variable ykoord um -1

Wiederhole "Radius" × 2 + 1 mal

- Setze an Position x: - Wurzel(Po... y: "ykoord"
- Ändere Variable ykoord um -1

Ende der Schleife

Stich

3 Kontrolliere die Bausteine, falls es noch nicht klappt.

Leuchte

Berechne die x-Koordinate für die rechte Kreishälfte durch umformen der Kreisgleichung

Tipp: Du findest die Mathematik-Funktionen unter "Funktionen" im Formeleditor.

Leuchte

Berechne die x-Koordinate für die linke Kreishälfte

Tipp: Du findest die Mathematik-Funktionen unter "Funktionen" im Formeleditor.