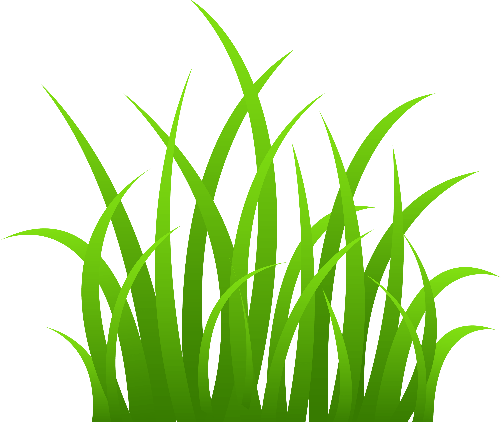
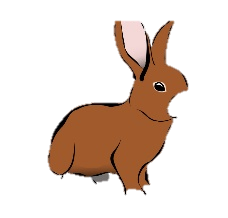
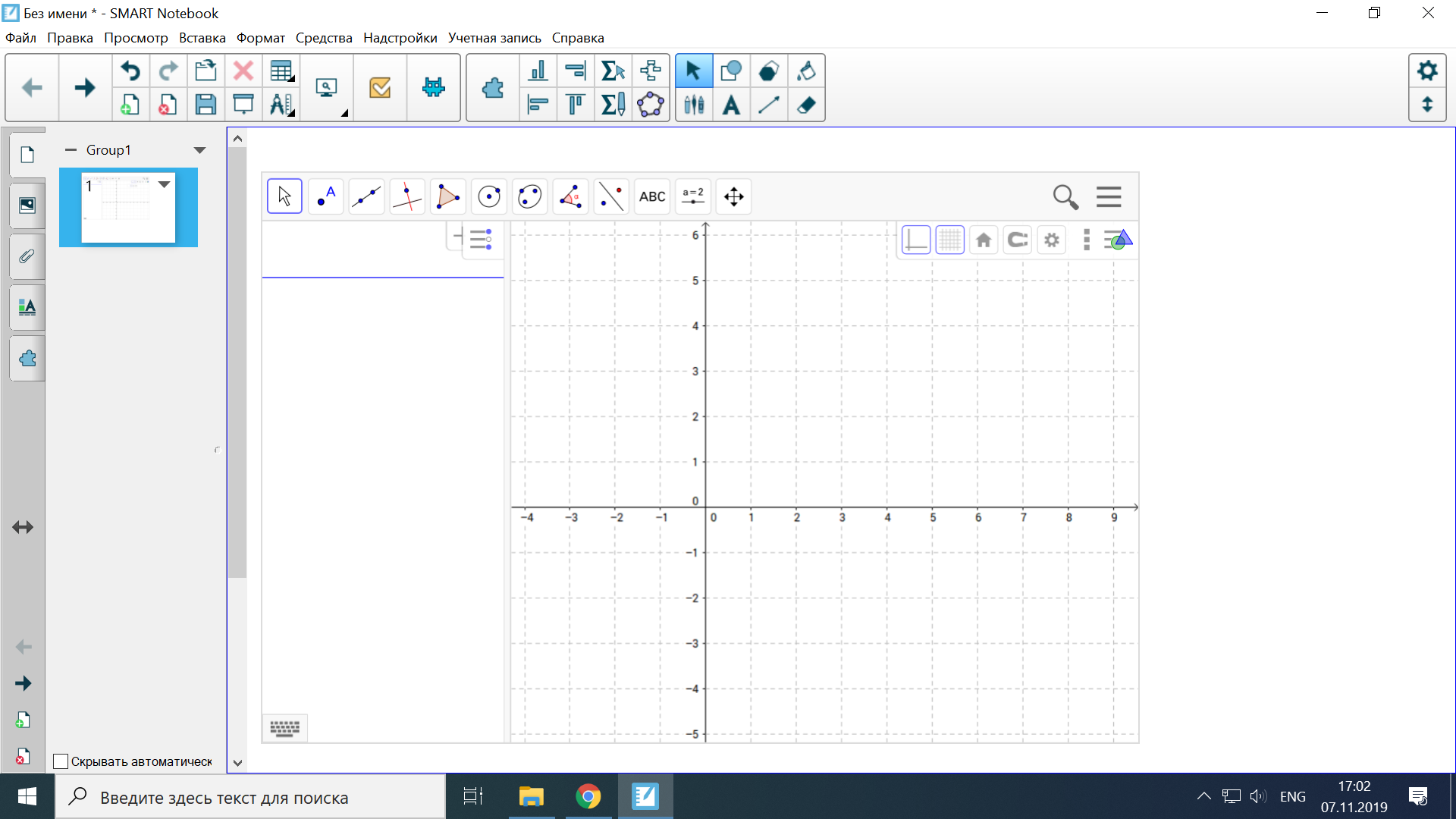
**«Проложи тропинку»**





1. A(x1;y1) B(x2;y2)
2. A(x1;y1) B(x2;y2) C – середина ()

Заяц находится в точке, с координатой (-2,-4). Нужно нанести её на рисунок.

Ему нужно пробраться к своей норке, но на пути встречаются преграды.

**Пункт 1 – болото.** Обходить болото зайчику долго, но есть тропка, где сухое место. От начальной точки (-2,-4) проложен вектор {3;0}. Чтобы построить этот вектор, нужно узнать координаты конечной точки из формулы (1). От конечной точки вектора проложен вектор {2,2}. Вычисли конечную точку и построй вектор . Ура! Зайчик прошел болото.

**Пункт 2 – логово волка.** Далее идет дорога с высокой травой, в которой спрятался волк. Его логово нужно вычислить. Для этого из конечной точки вектора проведи вектор и найди середину этого вектора по формуле (2), это будет логово волка. Нанеси эту точку на карту. Проведи произвольную линию в конечную точку вектора

**Пункт 3 – Старый лес.** В этом лесу много старых поваленных деревьев. Нужно найти тропку, чтобы без труда по ней пройти. Из конечной точки вектора нужно провести к домику вектор Но его конечная точка не известна, а известна координата середины вектора (5,5;3,5). Определи по ней конечную точку, построй вектор и заяц окажется в домике!!!

**Фамилия, имя\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |
| --- |
| ***Вычисления 1*** |
| ***Вычисления 2*** |
| ***Вычисления 3*** |

