

## Sketchpad III

### *Animate, trace e Locus*

#### **Animate (animar)**

- A animação é sempre de um ponto sobre um objecto (circunferência, segmento, recta, polígono, *locus*)
- Pode fazer-se por dois processos
  - clica-se no ponto e no objecto onde se quer animar o ponto, e depois selecciona-se *animate* no menu *Display*
  - clica-se no ponto e no objecto onde se quer animar o ponto, e depois no menu *Edit* selecciona-se *Action Button* e ainda *Animation*. Assim cria-se um botão. Sempre que se quer fazer essa animação clica-se no botão duas vezes.
- se existe um objecto construído que depende do ponto de que se faz a animação, então esse objecto fica também animado

Nota. É possível fazer animações simultâneas (por exemplo do ponto *A* sobre a recta *r* e do ponto *B* sobre a circunferência *c*). Para isso, seleccionam-se os objectos por esta ordem: ponto *A*, recta *r*, ponto *B*, circunferência *c*. Depois procede-se como anteriormente.

#### **Trace (deixar rasto)**

- Quando se pretende que um objecto que se move no ecrã deixe um rasto, selecciona-se o objecto e depois clica-se em *trace*, no menu *display*.
- Esse rasto desaparece quando se clica nivamente num ponto qualquer do ecrã.

#### **Locus (lugar geométrico)**

- Se um ponto *A* pode ser animado sobre um objecto *c* (circunferência, segmento, etc) e se um objecto *OBJ* depende desse ponto, é possível pedir ao programa para construir o lugar geométrico (*locus*) das posições que *OBJ* ocupa quando o ponto *A* percorre *c*. Para isso
- selecciona-se o ponto *A* e o objecto *OBJ*
- no menu *construct* clica-se em *locus*

Nota. É possível construir esse *locus* com mais ou menos cópias do *OBJ*. Para isso deve-se ir às *Preferences* (no menu *Display*) e depois a *More* e depois alterar o *Number of Samples in Locus Objects*.