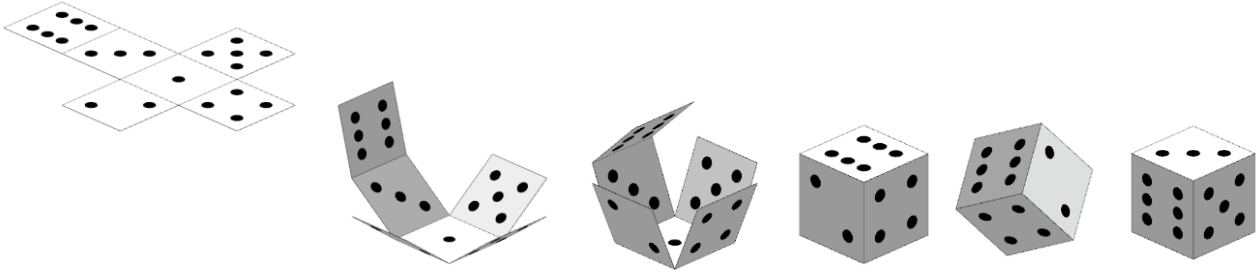


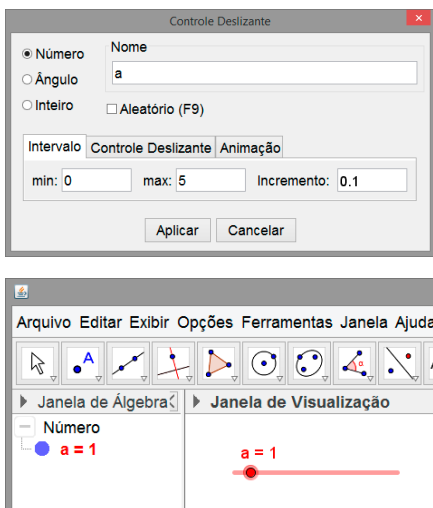
17 | Construção de um dado

Neste texto abordamos como construir um dado com a possibilidade de ser planificado e, além disso, ser lançado em um sorteio aleatório.



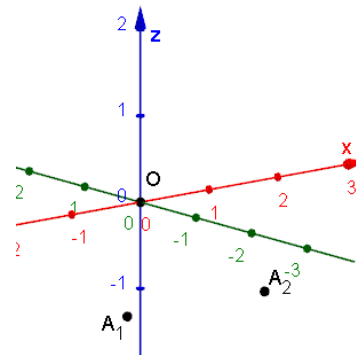
Seguem os passos dessa construção.

- 1 Construa um controle deslizante para determinar o comprimento das arestas do cubo. Nomeie esse controle deslizante de a com valor mínimo 0, valor máximo 10 e incremento 0.1



- 2 Na *Entrada* digite as coordenadas de três pontos:

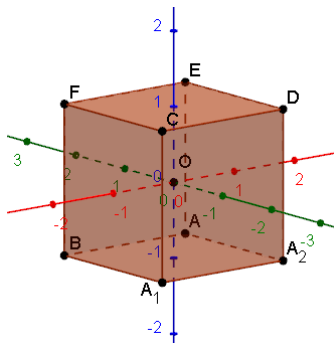
- $O = (0, 0, 0)$
- $A_1 = ((-a) / 2, (-a) / 2, (-a) / 2)$
- $A_2 = (a / 2, (-a) / 2, (-a) / 2)$



Os pontos A_1 e A_2 determinam extremos de uma aresta e o ponto O , o centro do dado. Note que os pontos A_1 e A_2 são calculados em função do comprimento da aresta (a) do dado.

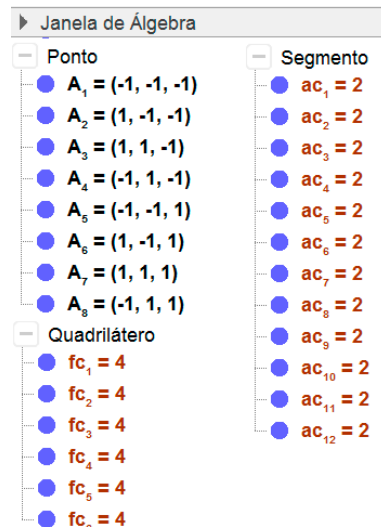
- 3 Construa um cubo digitando na *Entrada* o seguinte comando:

`cubo_1 = Cubo[A_1, A_2]`



Note que ao construir o cubo, são construídos mais seis pontos (C, D, E, F, G e H). São construídos também 12 segmentos e 6 faces.

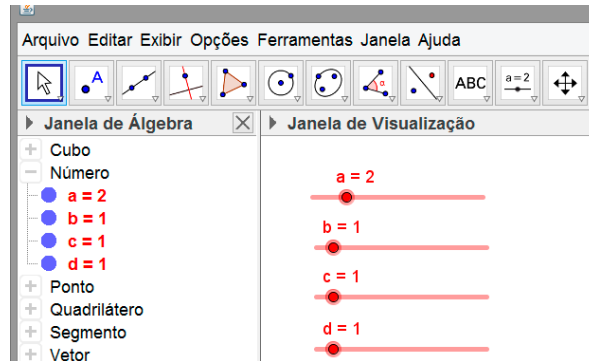
- 4 Renomeie os pontos para A_3, A_4, \dots, A_8 , as faces para fc_1, \dots, fc_6 e, as arestas, para ac_1, \dots, ac_{12} .



- 5 Oculte o cubo₁ e todos elementos da *Janela de Visualização 3D*. Em seguida, construa três vetores u , v e w na *Entrada* e oculte cada um deles.

- $u = (1, 0, 0)$
- $v = (0, 1, 0)$
- $w = (0, 0, 1)$

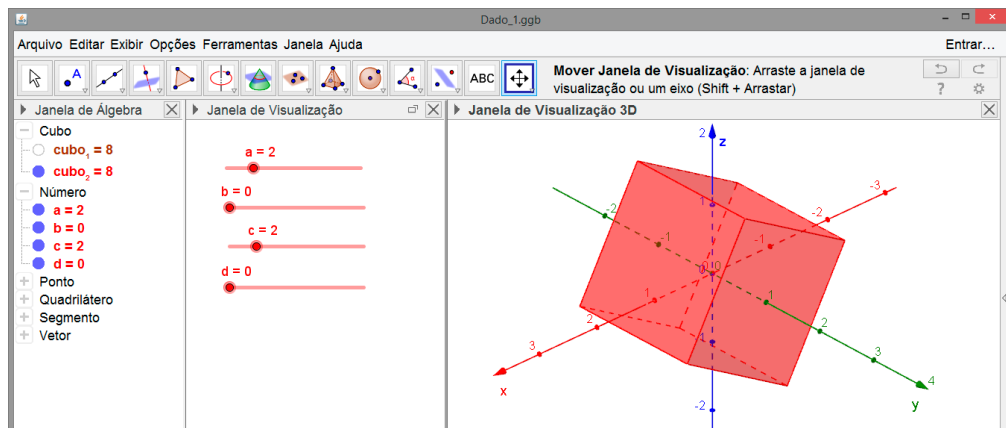
Depois, construa três controles deslizantes: b , c e d , com valor mínimo 0, valor máximo 10 e incremento 1.



- 6 Na *Entrada*, digite o seguinte comando.

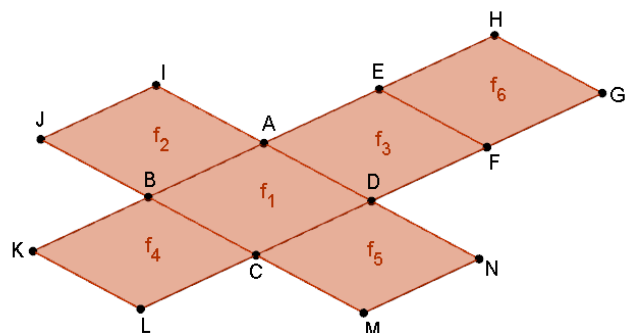
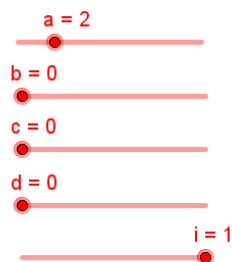
Entrada: `cubo_2=Girar[Girar[Girar[cubo_1, b π / 6, O, u], c π / 6, O, v], d π / 6, O, w]`

Esse comando cria um segundo cubo que pode ser girado em torno dos eixos x , y e z de acordo com os valores dos controles deslizantes b , c e d .



Em seguida, oculte o cubo₂.

- 7 Construa um controle deslizante i com valor mínimo 0, valor máximo 1 e incremento 0.01. Em seguida, na *Entrada*, digite o comando: `dados = Planificação[cubo_2, i]`.



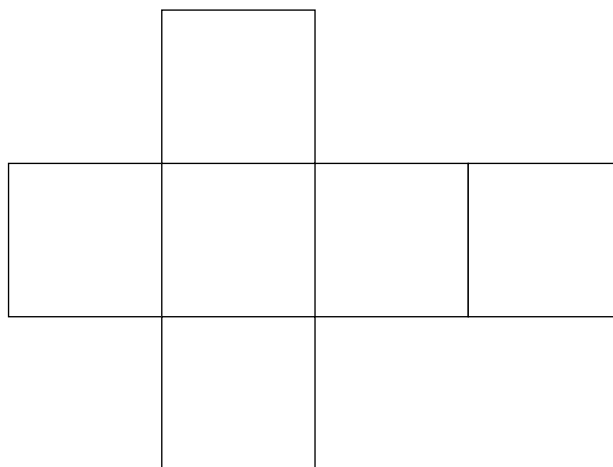
Renomeie suas faces em f_1, \dots, f_6 , conforme aparece na figura acima. Verifique o que acontece com a planificação do cubo ao modificar os valores do controle deslizante i .

8 Construa duas listas a partir dos elementos da planificação que aparecem no passo anterior.

- $L_1 = \{f_1, f_2, f_3, f_4, f_5, f_6\}$
- $L_2 = \{A, B, C, D, I, J, B, A, E, A, D, F, B, K, L, C, D, C, M, N, H, E, F, G\}$

L_1 corresponde a uma lista com as faces do cubo e L_2 , a uma lista com os quatro vértices de cada face do cubo. Por exemplo, A, B, C e D são os vértices de f_1 ; I, J, B e A, os vértices da face f_2 ; E, A, D e F os vértices da face f_3 , e assim sucessivamente.

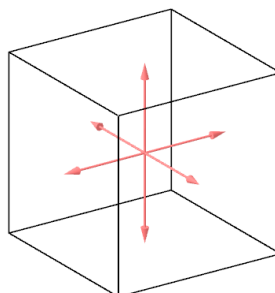
Oculte os pontos que aparecem na planificação e os rótulos das faces.



9 Construa uma lista L_3 com 6 vetores unitários perpendiculares a cada face do cubo planificado. Para isso, digite o seguinte comando na *Entrada*.

Entrada: `L_3 = Sequência[VetorUnitário[Elemento[L_1, i]], i, 1, 6]`

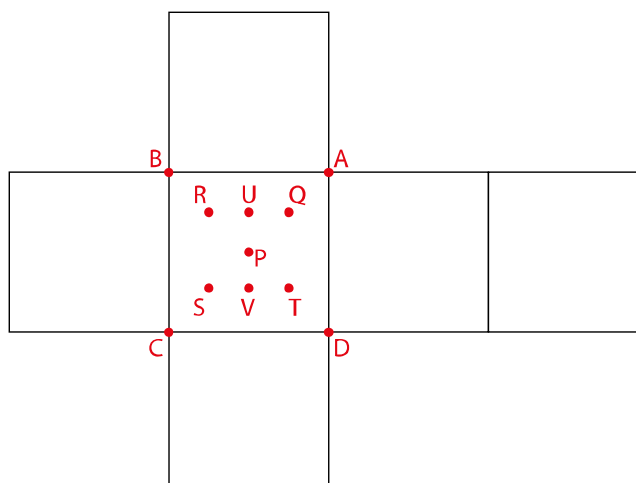
Após teclar *Enter*, são plotados os vetores na *Janela de Visualização 3D*, conforme mostra a figura abaixo.



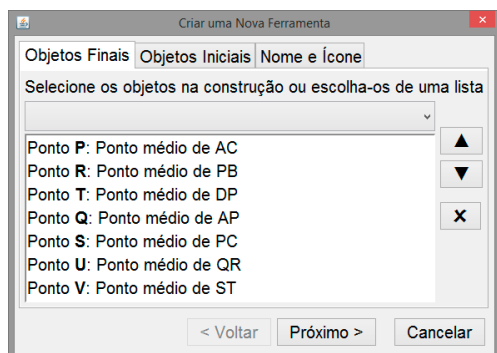
Lembre-se de ocultar a lista L_3 .

10 Exiba os pontos A, B, C e D. Em seguida, usando a ferramenta *Ponto Médio ou Centro*, obtenha:

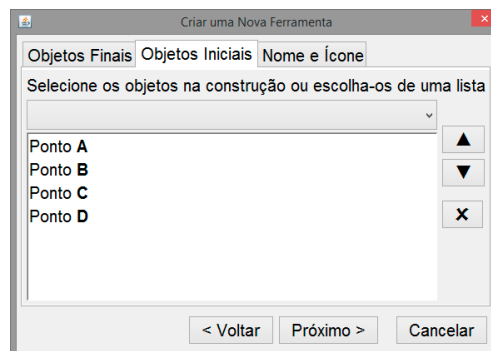
- $P = \text{PontoMédio}[A, C]$
- $Q = \text{PontoMédio}[A, P]$
- $R = \text{PontoMédio}[B, P]$
- $S = \text{PontoMédio}[C, P]$
- $T = \text{PontoMédio}[D, P]$
- $U = \text{PontoMédio}[Q, R]$
- $V = \text{PontoMédio}[S, T]$



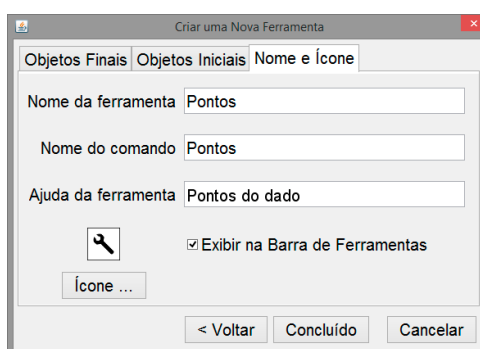
- 11 Acesse o menu *Ferramentas* e clique em *Criar uma nova ferramenta*. Em *Objetos Finais* escolha os objetos na ordem que aparecem na imagem abaixo.



- 12 Em *Objetos Iniciais*, apague a listagem sugerida pelo *GeoGebra* e escolha os pontos A, B, C e D.

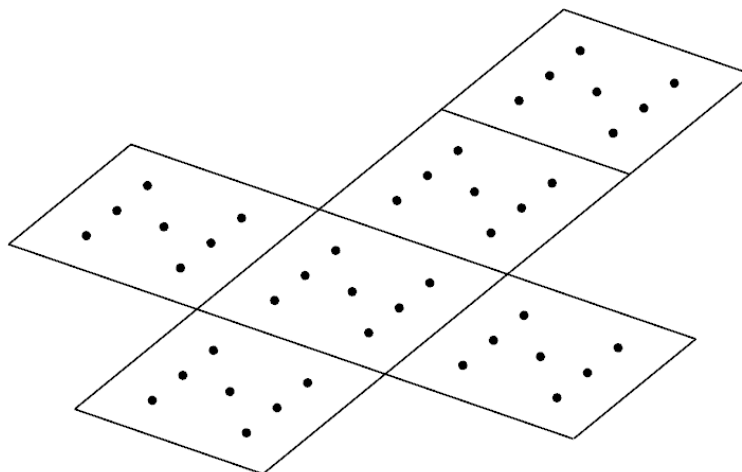


- 13 Preencha a aba *Nome e Ícone* conforme exibido na imagem abaixo.



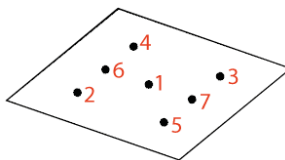
Ao clicar em *Concluído* uma nova ferramenta de nome *Pontos* será criada na *Barra de Ferramentas*. Apague os pontos P, Q, R, S, T, U e V e, em seguida, oculte novamente os pontos A, B, C e D.

- 14 No passo 8 construímos a lista $L_2 = \{A, B, C, D, I, J, B, A, E, A, D, F, B, K, L, C, D, C, M, N, H, E, F, G\}$. Os quatro primeiros pontos de L_2 são os vértices da face 1 do dado, os próximos quatro são os vértices da face 2 e assim sucessivamente. Utilize os elementos de L_2 para obter os pontos de cada uma das faces do dado utilizando a ferramenta *Pontos* que foi construída anteriormente. Para isso, digite o seguinte comando na *Entrada*:
 $L_4 = \text{Sequência}\{\text{Pontos}[\text{Elemento}[L_2, 4i - 3], \text{Elemento}[L_2, 4i - 2], \text{Elemento}[L_2, 4i - 1], \text{Elemento}[L_2, 4i]], i, 1, 6\}$
 Após teclar *Enter* serão exibidos 7 pontos em cada face do dado.

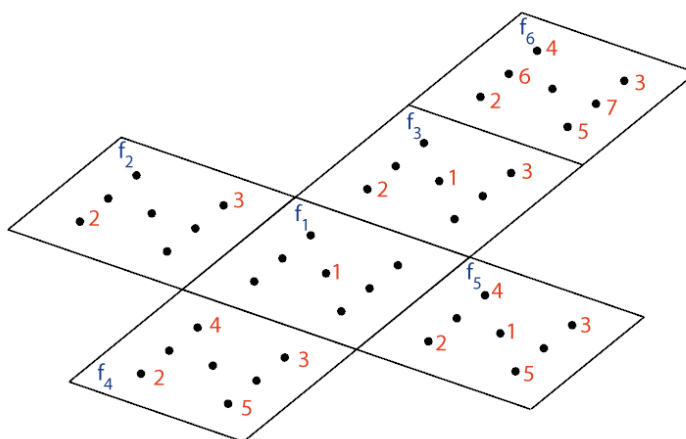


Oculte a lista L_4 .

- 15 Ao digitar na *Entrada* Pontos[A, B, C, D] o Geogebra retornará 7 pontos construídos sobre a face f_1 . E conforme a definição da ferramenta, os pontos serão construídos na ordem indicada na figura abaixo.



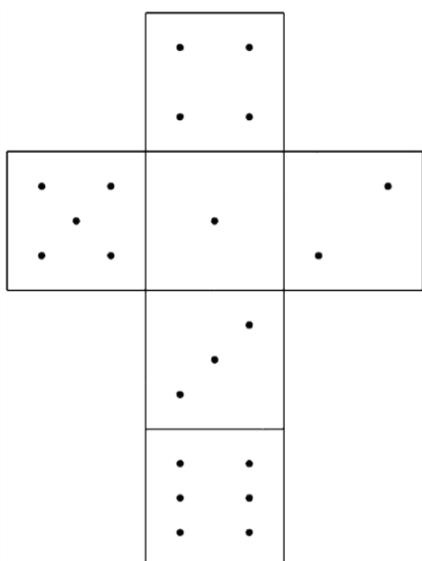
A face f_1 deverá exibir apenas o ponto do centro, ou seja, o primeiro ponto construído. A face f_2 , deverá exibir apenas dois pontos, ou seja, os pontos 2 e 3. E assim, sucessivamente.



O primeiro passo para obter esse resultado consiste em construir uma lista com os números dos pontos que deverão ser exibidos em cada face. Para isso, na *Entrada*, digite o seguinte comando.

$$L_5 = \{\{1\}, \{2, 3\}, \{1, 2, 3\}, \{2, 3, 4, 5\}, \{1, 2, 3, 4, 5\}, \{2, 3, 4, 5, 6, 7\}\}$$

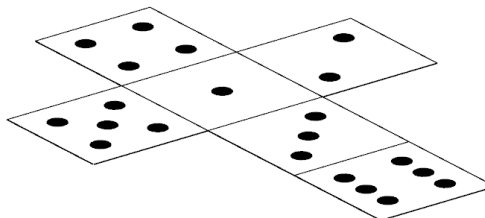
- 16 Crie uma lista L_6 a partir das listas L_5 e L_4 digitando na *Entrada* o seguinte comando:
 $L_6 = \text{Sequência}[\text{Sequência}[\text{Elemento}[L_4, i, \text{Elemento}[L_5, i, j]], j, 1, i], i, 1, 6]$



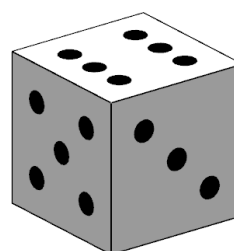
- 17 Após ocultar a lista L_6 , construída anteriormente, construa a lista L_7 , digitando o seguinte comando na *Entrada*.

$$L_7 = \text{Sequência}[\text{Sequência}[\text{Círculo}[\text{Elemento}[L_6, i, j], 0.07a, \text{Vetor}[\text{Elemento}[L_3, i]]], j, 1, i], i, 1, 6]$$

Acesse as propriedades de L_7 e modifique a cor para preta, a transparência para 100 e, na *Aba Avançado*, altere a camada para 1 ou mais.



Modificando o controle deslizante i para zero, o dado é montado.

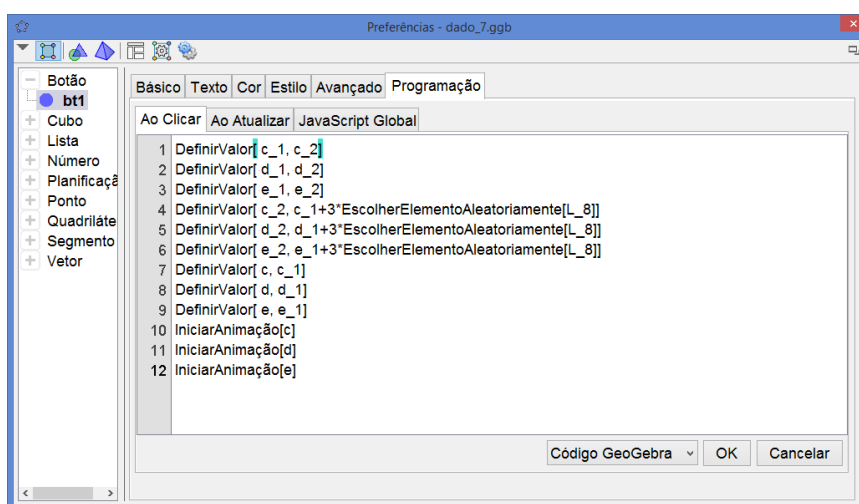


Para que o dado simule um movimento de lançamento e uma de suas faces seja aleatoriamente sorteada, basta construir um botão sortear e, na aba *Programação* em *Ao Clicar* digite o seguinte conjunto de comandos:

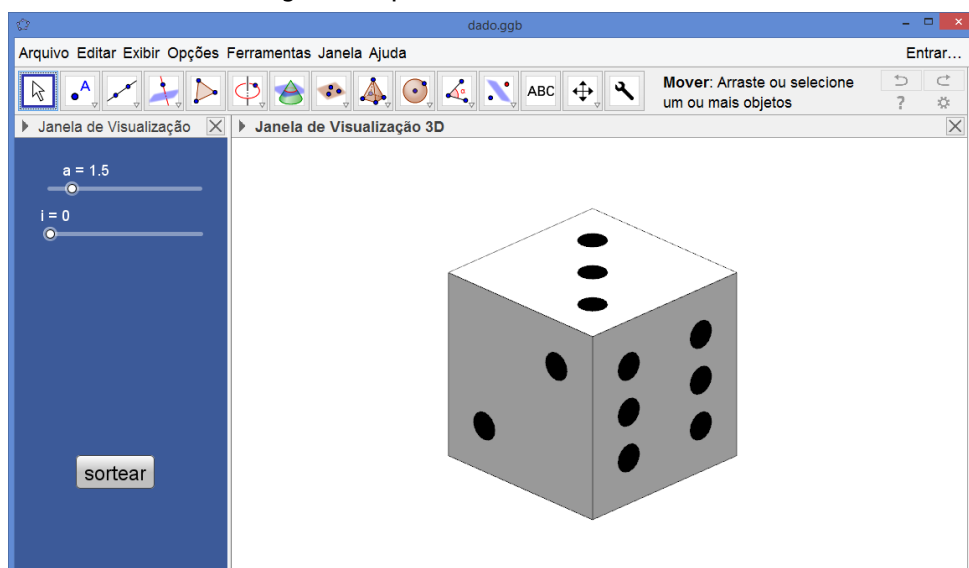
```

DefinirValor[ b_1, b_2]
DefinirValor[ c_1, c_2]
DefinirValor[ d_1, d_2]
DefinirValor[ b_2, b_1+3*EscolherElementoAleatoriamente[L_8]]
DefinirValor[ c_2, c_1+3*EscolherElementoAleatoriamente[L_8]]
DefinirValor[ d_2, d_1+3*EscolherElementoAleatoriamente[L_8]]
DefinirValor[ b, b_1]
DefinirValor[ c, c_1]
DefinirValor[ d, d_1]
IniciarAnimação[b]
IniciarAnimação[c]
IniciarAnimação[d]

```



Seu arquivo final ficará com o seguinte aspecto.



Esse é o capítulo 17 de um conjunto de materiais sobre GeoGebra. Acesse www.ogeogebra.com.br e, nas abas Textos e Vídeos tenha acesso ao material completo.