

Scheda di lavoro con Geogebra: la legge oraria del Moto Rettiliemo Uniforme (M.R.U.)

n	strumento	Traccia o nome	Proprietà	Note
1	proprietà		asse x: -mostra solo direzione positiva, -etichetta: t(s) asse y: -etichetta: s(m)	lo spazio a sinistra dell'asse x è riservato agli slider (per ora non si considerano tempi negati)
2	slider	s_0 v		s_0 usa l'underscore per scrivere 0 a pedice in modo che visualizzi s ₀ (si potrebbe saltare questo passaggio, in tal caso GeoGebra proporrà l'inserimento degli slider dopo)
3	Inserimento	SE(t > 0, s_0 + v*t)	-colore blu scuro -spessore linea molto grande	La funzione SE(t >= 0, ...) serve per limitare il grafico alle t positive Se questo dovesse creare difficoltà nella barra di inserimento scrivere solo s_0 + v*t
Per inserire un secondo moto nello stesso grafico				
4	slider	s_{B0} v_B		s_0 usa l'underscore per scrivere 0 a pedice in modo che visualizzi s ₀ (si potrebbe saltare questo passaggio, in tal caso GeoGebra proporrà l'inserimento degli slider dopo)
5	Inserimento	SE(t > 0, s_{B0} + v_B*t)	-colore rosso -spessore linea molto grande	Per distinguerlo dal moto A usare ad esempio: v_B s_{B0} è una sintassi per avere s _{B0}

N.B.: I passi qui riportati sono quelli essenziali, con il comando **proprietà** degli oggetti inseriti è possibile dare un aspetto migliore e personalizzato al proprio lavoro