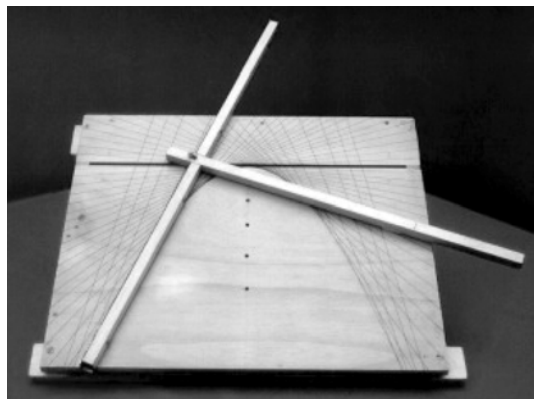


Čunjosječnice

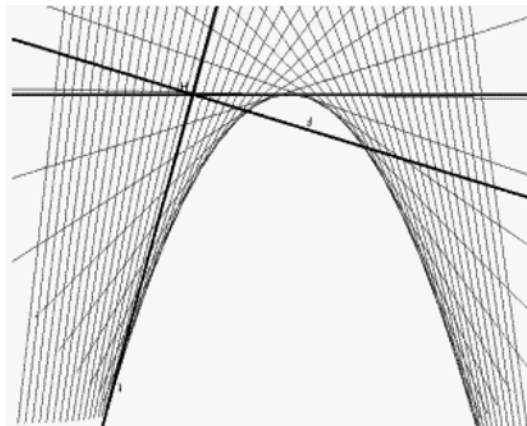
Šime Šuljić, Pazin

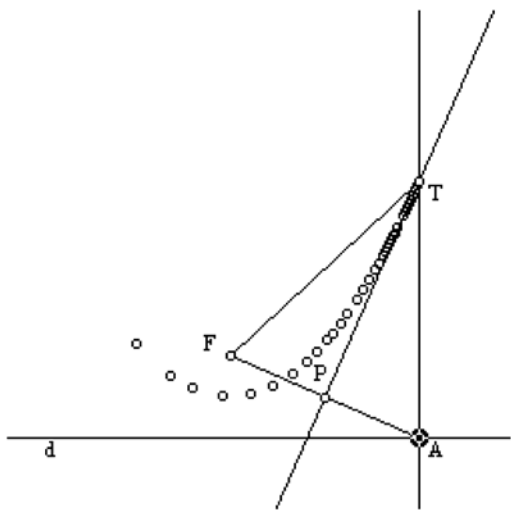
Jeste li ikada posjetili matematički muzej? Mislim na pravi muzej pun povijesnih eksponata. Kako je matematika vrlo apstraktna znanost, prvo ćemo pomisliti kako takav muzej i ne bi mogao obilovati s prevelikim brojem eksponata. Ako nismo čuli za fizički matematički muzej možemo posjetiti sveučilišni virtualni muzej talijanskog grada Modena, na URL adresi <http://www.museo.unimo.it/theatrum/>. Svakako ćemo ostati iznenađeni obiljem raznovrsnih matematičkih pomagala za predodžbu i konstrukciju. Pritom se pored svakog izvornog eksponata nalazi interaktivni aplet, koji ilustrira princip rada. Taj spoj



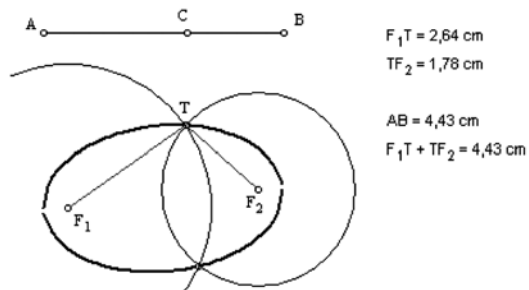
mašte starih matematičara i mogućnosti suvremene kompjutorske tehnologije za posjetitelja pravi je raj. Iz “sobe” s čunjosječnicama prenosim za ovaj članak tek nekoliko sličica radi ilustracije.

Pitanje koje mi se ovdje nameće nakon “posjete” muzeju jest da li su današnji učenici zakinuti za vrlo zorne i opipljive modele? Nalaze li se oni zapravo u međurazdoblju u kojem smo stara pomagala potrošili i odbacili, a nova tehnologija nam u učionice nije stigla, a i teško je prihvaćamo? Navest ću nekoliko različitih načina pristupa čunjosječnicama, koji ne oduzimaju mnogo vremena i lako su izvedivi.





dočarati na papiru što se dinamično zbiva na zaslonu računala, konstrukcija prema definiciji parabole dana je narednim opisom. Točka F i pravac d su proizvoljni objekti ravnine. Točka A je točka pravca d koja se može povlačiti po pravcu. Točka P je polovište dužine \overline{AF} . Okomica na dužinu \overline{AF} u točki P i okomica na pravac d u točki A sijeku se u točki T . Tako dobivena točka T jednako je udaljena i od točke F i od pravca d . Zašto? Pridodamo li točki T naredbu ostavljanja traga i pritom pomičemo po pravcu d točku A , pred našim očima nastaje parabola! Stavljamo li zatim u različite položaje fokus i direktrisu, te promjene će dinamično pratiti i parabola, okrećući se na razne strane, šireći se ili sužujući.



Vrtna konstrukcija elipse izvanredno dočarava njenu bit, ali ne treba zaobići i poznatu konstrukciju elipse šestarom. Konstrukcija u Sketchpadu zapravo se svodi na konstrukciju

elipse šestarom, kako se vidi na i slici. Glavni alati Sketchpada su zapravo šestar i ravnilo! Elipsa se dobiva kao skup sjecišta kružnica sa središtima u točkama F_1 i F_2 i polumjerima $|AC|$ i $|BC|$, gdje je C točka koja “klizi” dužinom \overline{AB} . U Sketchpadu točka C se zaista giba po dužini, a točka T pritom “piše” elipsu. Usput izmjerene duljine radij vektora u centimetrima se mijenjaju, ali ne i njihov zbroj, koji je uvijek jednak duljini $|AB|$.

Ponekad nam je zgodno imati za razredni pano kakvu efektnu sliku, kao na primjer neku od čunjosječnica s mnoštvom tangenata. Ma koliko to izgledalo puno posla, u Sketchpadu je to vrlo jednostavno izvedivo. U već opisanom postupku konstrukcije parabole pravcu PT i točki A pridijelimo naredbu Locus i posao je završen. Međutim, može se izvesti još nešto efektnije uz vrlo jednostavan postupak. Nacrtajmo kružnicu i dužinu s jednom rubnom točkom na kružnici. Konstruirajmo simetralu te dužine i zatražimo da ona ostavlja trag, dok se rubna točka giba po kružnici. Da je rezultat fascinantan, vidi se na sljedeće dvije slike. Pomicanjem slobodne rubne točke dužine dobiva se mnogo različitih skupova tangenti čunjosječnica.

