

Utilizzando una circonferenza con asse il vettore dato \mathbf{u} e centro l'origine e raggio 3 si possono descrivere tutti i vettori perpendicolari ad \mathbf{u} utilizzando il vettore \mathbf{p} che punta il punto P libero sulla circonferenza.

1. Punto U a piacere nello spazio $U=(2,3,4)$, vettore $\mathbf{u}=U$.
2. Origine $=(0,0,0)$
3. Retta r per l'origine di direzione \mathbf{u} .
4. comando circonferenza c di asse r e raggio 3
5. punto P su c e vettore $\mathbf{p}=P$.
6. $\text{prodScalare}_{\mathbf{u},\mathbf{p}}=\mathbf{u}\cdot\mathbf{p}$.
7. testo. Muovere P