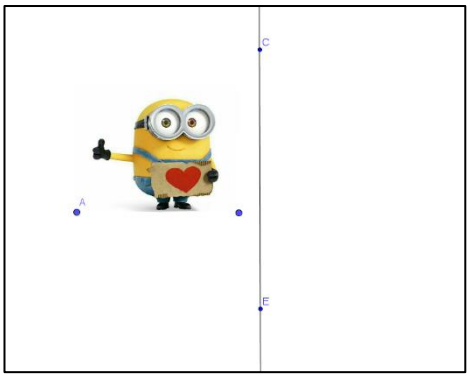
Minion a refletir



Abre o ficheiro com o nome Minion a refletir

(carrega em https://www.geogebra.org/m/emjxtu6y)

1. Faz a reflexão do Minion através da reta (eixo de reflexão) que vês no ecrã.

(clica na ferramenta Reflexão Axial , depois na figura e finalmente na reta).

O que acontece? Como se relaciona o Minion original e a sua imagem refletida?

2. Tenta mover a imagem refletida do Minion. O que acontece? Porque será?

3. Usa a ferramenta Mover  para fazeres várias experiências:
   - modifica o tamanho e a posição do Minion, movimentando o ponto A ou o B
   - arrasta o Minion original para outros sítios (mais próximo ou mais distante da reta ou mesmo para o outro lado da reta)

   O que observas?

4. Seleciona a caixa do Medidor de distâncias ao eixo de reflexão e coloca o ponto E onde desejares sobre o Minion original.

   Onde fica o ponto E'? Como são as distâncias de E e de E' ao eixo de reflexão?

5. Preenche a tabela tendo em conta as tuas descobertas sobre as relações entre o Minion original e a sua imagem refletida, colocando um x na coluna "Igual" ou "Diferente".

Minion original e sua imagem refletida	Igual	Diferente	Como?
Forma			
Posição			
Tamanho			
Distância dos pontos originais e dos seus refletidos ao eixo de reflexão			