

**Design din egen ø – i et dynamisk geometriprogram****BILAG 3A****Trin-for-trin-beskrivelse****Trin 1:** Giv din ø et navn.**Trin 2:** Tegn din ø som en polygon.**Trin 3:** Find arealet af din ø.**Trin 4:** Find omkredsen af din ø.**Trin 5:** Farv din ø grøn.**Trin 6:** Tegn et landskab til din ø. Det kan være søer, bjerge, skove osv.  
De ting, som du tegner, skal have en polygon form.**Trin 7:** Tegn tre byer på din ø. Der kan være huse, højhuse, hospitaler osv. i din by.  
De ting, som du tegner, skal have en polygon form.**Trin 8:** Giv farver til dit landskab og dine byer.**Trin 9:** Find arealet af minimum én del af dit landskab.**Trin 10:** Find omkredsen af minimum én del af dit landskab.**Trin 11:** Find arealet af minimum én by.**Trin 12:** Find omkredsen af minimum én by.**Trin 13:** Brug dit areal til at opstille en regel for, hvor mange mennesker der bor i minimum én af dine byer.**Trin 14:** Brug den regel til at finde ud af, hvor mange mennesker der bor på din ø.**Trin 15:** Tegn et flag, hvor der indgår minimum tre forskellige polygonformer.**Trin 16:** Skriv navnene på de polygonformer, som du har brugt til dit flag.**Trin 17:** Færdiggør din ø-rapport.