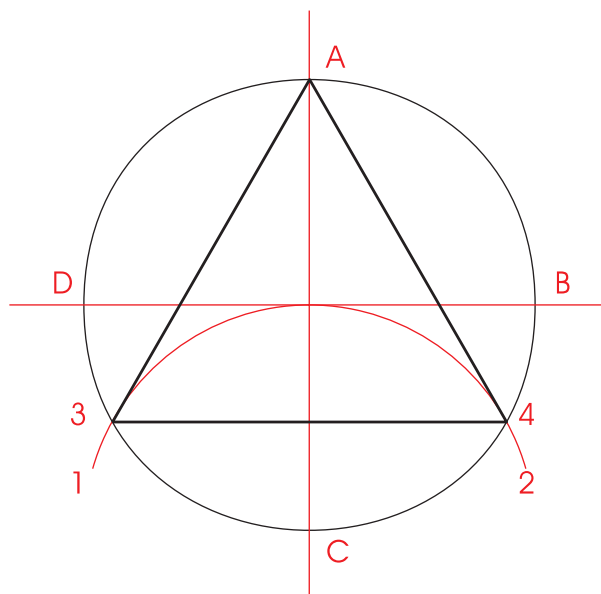


Inscrivere i poligoni nella circonferenza

È possibile inscrivere numerosi poligoni all'interno di una circonferenza di raggio r .
Di seguito si analizzano esempi relativi al triangolo equilatero, al quadrato, al pentagono e all'esagono regolare.

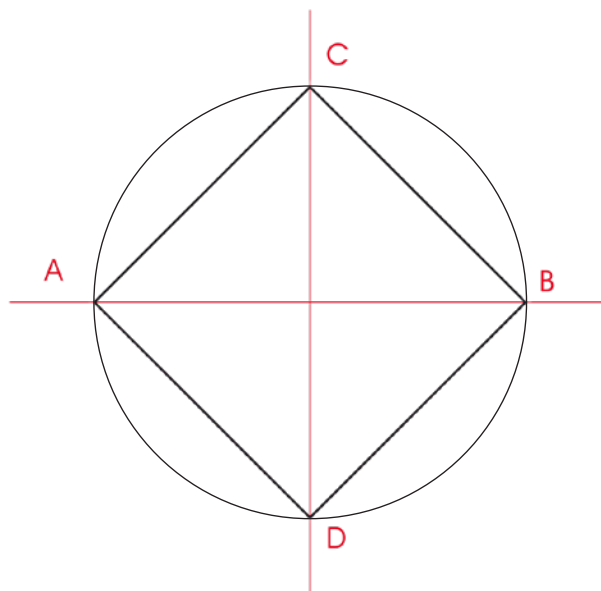
Triangolo equilatero

- 1) Tracciare la circonferenza.
- 2) Tracciare gli assi principali della circonferenza, definendo i punti A, B, C, D.
- 3) Puntare il compasso in C con apertura uguale al raggio (r).
- 4) Tracciare l'arco 1-2 che interseca la circonferenza nei punti 3 e 4.
- 5) Collegare i punti A-3, 3-4 e 4-A, formando il triangolo equilatero.



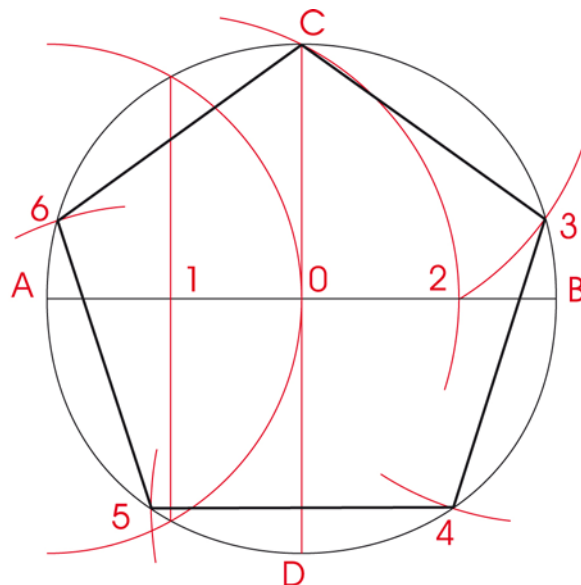
Quadrato

- 1) Tracciare la circonferenza.
- 2) Tracciare gli assi principali della circonferenza, definendo i punti A, B, C, D.
- 3) Unire i punti trovati, ottenendo il quadrato.



Pentagono regolare

- 1) Tracciare la circonferenza.
- 2) Tracciare gli assi principali della circonferenza, definendo i punti A, B, C, D.
- 3) Fissare il punto 0 all'incrocio degli assi precedentemente tracciati.
- 4) Trovare il punto medio del segmento A-0 e fissare il punto 1.
- 5) Puntare il compasso in 1 con apertura 1-C.
- 6) Tracciare l'arco e fissare il punto 2 sul segmento OB.
- 7) Puntare il compasso in C con apertura C-2.
- 8) Tracciare l'arco e fissare il punto 3 sulla circonferenza.
- 9) Tracciare il segmento C-3.
- 10) Riportare sulla circonferenza il segmento C-3, a partire dal punto 3, per trovare i punti 4, 5 e 6.
- 11) Tracciare i segmenti 3-4, 4-5, 5-6 e 6-C. Insieme al già noto C-3 costituiscono i lati del pentagono inscritto nella circonferenza.



Esagono regolare

- 1) Tracciare la circonferenza.
- 2) Tracciare l'asse principale (A-B).
- 3) Puntare il compasso in A con apertura pari al raggio.
- 4) Tracciare l'arco 1-2, intersecando la circonferenza nei punti C ed F.
- 5) Puntare il compasso in B con apertura pari al raggio.
- 6) Tracciare l'arco 3-4, intersecando la circonferenza nei punti D ed E.
- 7) Tracciare i segmenti AC, CD, DB, BE, EF, FA per ottenere l'esagono inscritto nella circonferenza.

