

Pravilne prizme

- uključiti Grafički prikaz i 3D prikaz te Grafički prikaz 2 (smjestiti ga iznad ili ispod prethodna dva prikaza radi lakšeg snalaženja)
- izraditi tri klizača: n (broj vrhova), a (duljina osnovnog brida), h (visina) u Grafičkom prikazu 2
- **konstrukcija baze**: pravilni mnogokut duljine stranice a s n vrhova (u Grafičkom prikazu)
 - proizvoljna točka A
 - alat **Kružnica** određena središtem i polumjerom a
 - točka B je točka na toj kružnici
 - alat **Pravilni mnogokut** (broj vrhova n)
- **konstrukcija prizme**: naredba `Prizma[ime_baze, h]`
- **izraditi mrežu** i prilagoditi uvjet vidljivosti strana 3D tijela i mreže (ovisno o vrijednosti klizača kojim se rastvara mreža)
- **konstruirati dijagonalni presjek** pravilne četverostrane prizme, prostornu dijagonalu u toj ravnini te uključiti vidljivost oznaka i duljina bridova / plošne i prostorne dijagonale
- izraditi **Prikaz** dijagonalnog presjeka u 2D prozoru: *DT miša na mnogokut*
- prilagoditi uvjet vidljivosti ovisno o vrijednosti klizača n (vidljivost kad je $n == 4$)
- **ponoviti postupak** za pravilnu šesterostranu prizmu: izraditi veći i manji dijagonalni presjek i pripadne prostorne dijagonale te Prikaze u 2D prozoru (dva prikaza)