

Il foglio calcola la somma di due vettori nello spazio utilizzando la regola del parallelogramma. I vettori sono rappresentati a partire dai punti che indicano gli estremi dei vettori, sfruttando la corrispondenza biunivoca che ggb fissa tra punti e vettori.

1. Punto $U=(10,2,2)$ e $V=(-4,4,1)$, origine $O=(0,0,0)$; vettori $\mathbf{u}=U$ e $\mathbf{v}=V$
2. Rette r_u per \mathbf{u} , retta r_v per \mathbf{v} . Rette $p_u // r_u$ per V , $p_v // r_v$ per U
3. Punto A intersezione di p_u e p_v , segmenti UA e VA .
4. Vettore $\mathbf{w}=A$ oppure $\mathbf{w}=\mathbf{u}+\mathbf{v}$
5. Piano α per O,U,V e vista 2D del piano, osservare che il vettore \mathbf{w} appartiene al piano α