

*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  $\alpha$  per  $O,U,V$  e vista 2D del piano, osservare che il vettore  $\mathbf{w}$  appartiene al piano  $\alpha$