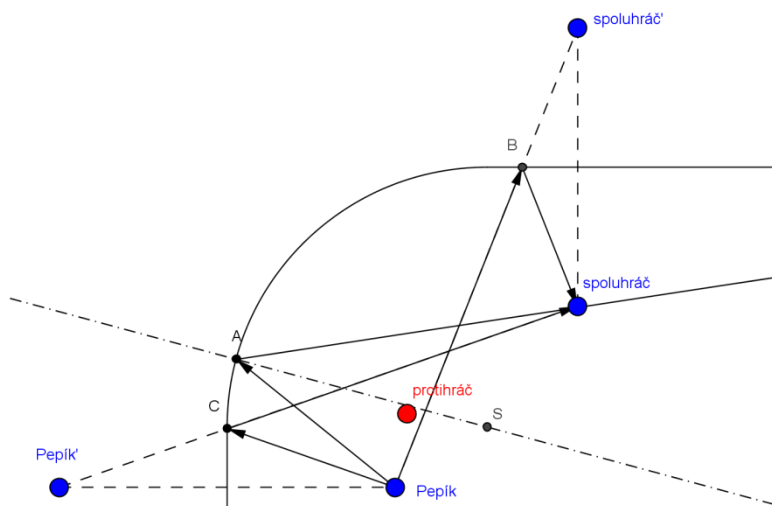


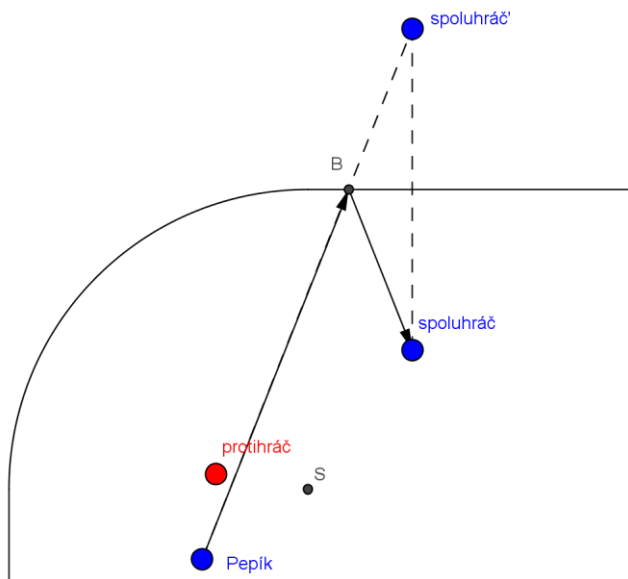
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## PŘESNÁ PŘIHRÁVKA - ŘEŠENÍ

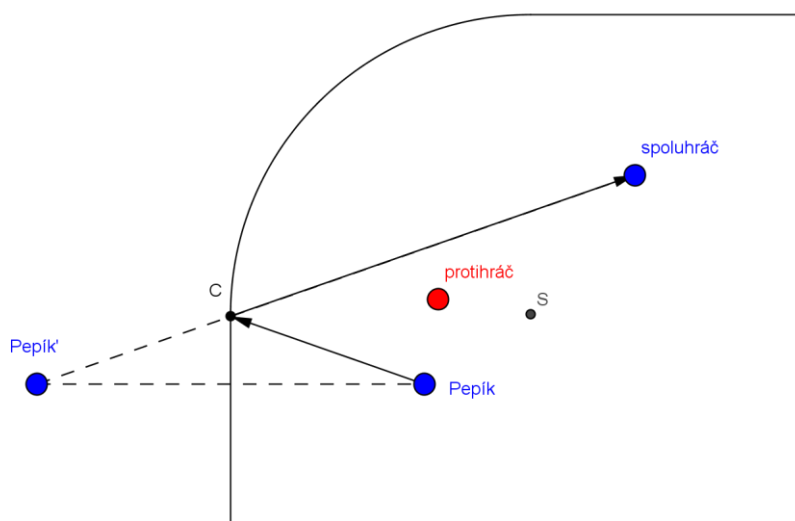


V optimálním případě může Pepík pro přihrávku využít tři body mantinelu.

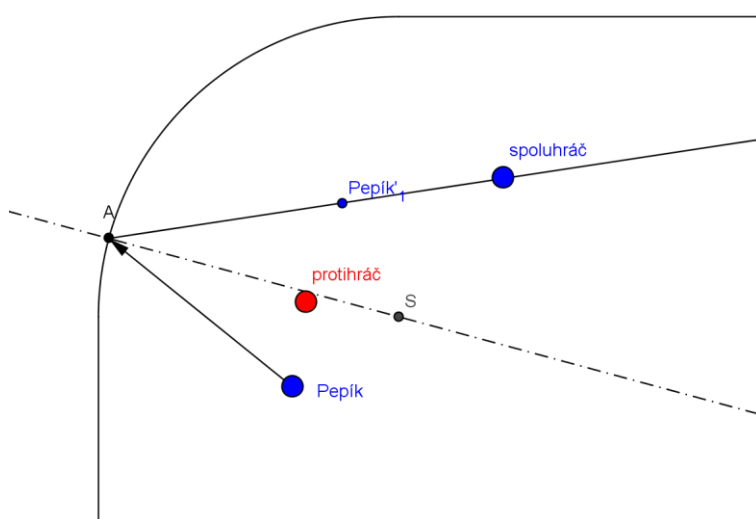
V případě využití rovných částí mantinelu k odrazu je třeba sestavit obraz jednoho z hráčů v osové souměrnosti podle mantinelu.



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



V případě využití zakřivené částí mantinelu k odrazu je třeba pro náhodně zvolený bod odrazu sestavit obraz jednoho z hráčů v osové souměrnosti podle normály kružnice procházející zvoleným bodem odrazu. Získáme tak směr pohybu odraženého kotouče. Vhodný bod odrazu pro přihrávku najdeme tak, že v apletu Geogebra pohybujeme zvoleným bodem odrazu po oblouku kružnice tak dlouho, až polopřímka odraženého kotouče projde spoluhráčem.



**Obrazový materiál** Dílo autora

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je M. Staněk  
Financováno z ESF a státního rozpočtu ČR.