## **Zirkel - Matrizen und lineare Gleichungssysteme**

## **Rotationsmatrix**

**Mathematische Grundlage**

Im Zweidimensionalen sind Rotaionsmatizen 2x2-Matrizen.

Der Vektor ist der um den Ursprung gegen den Uhrzeigersinn um den Winkel gedreht Vektor .

**Arbeitsauftrag:**



Erzeugen Sie eine "Uhr" mit Minuten und Sekundenzeiger.

**Vorschläge zur Umsetzung**

|  |  |
| --- | --- |
| * Erzeugen Sie einen Schieberegle für den Winkel ! * Erzeugen Sie einen Vektor. z.B. * Geben sie Rotationsmatrix (im Uhrzeigersinn) für den Sekundenzeiger ein: * Berechnen Sie den Vektor des Sekundenzeigers. * Verfahren Sie entsprechend für den Minutenzeiger. |  |