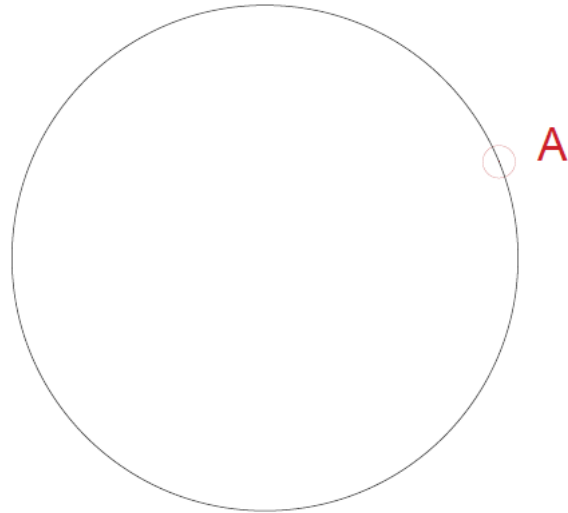
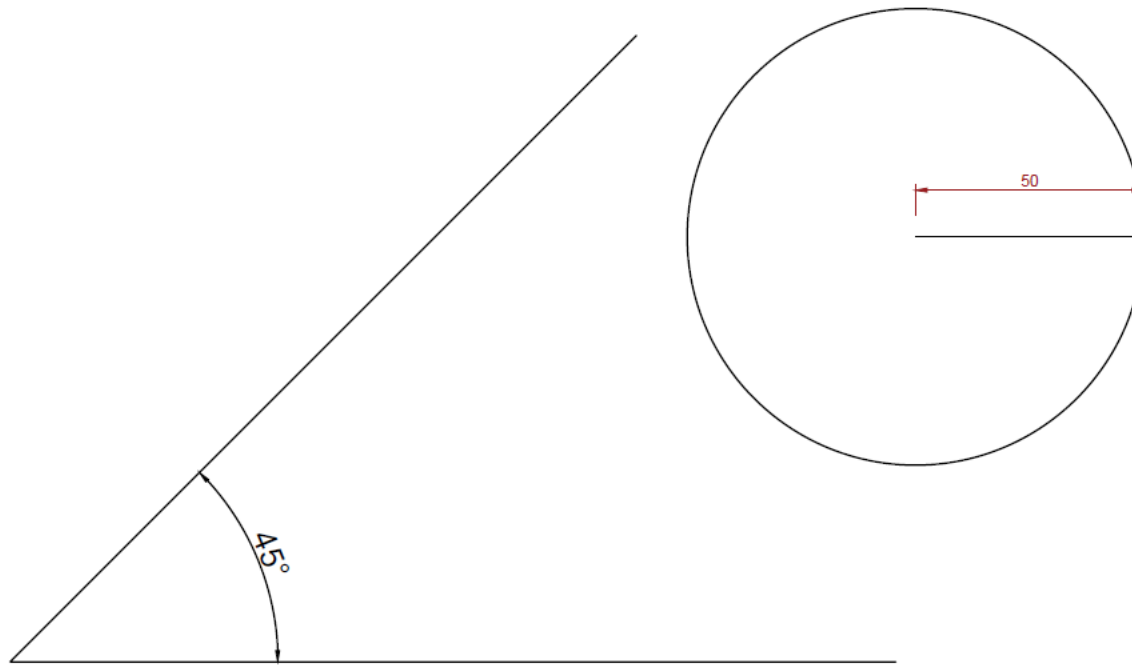


Σχεδιάστε τη γραμμή AB (με τυχαία κλίση). Στη συνέχεια σχεδιάστε τη γραμμή ΓΔ η οποία είναι στην προέκταση της AB. Χρησιμοποιείστε: *Line*, snap points (extension).

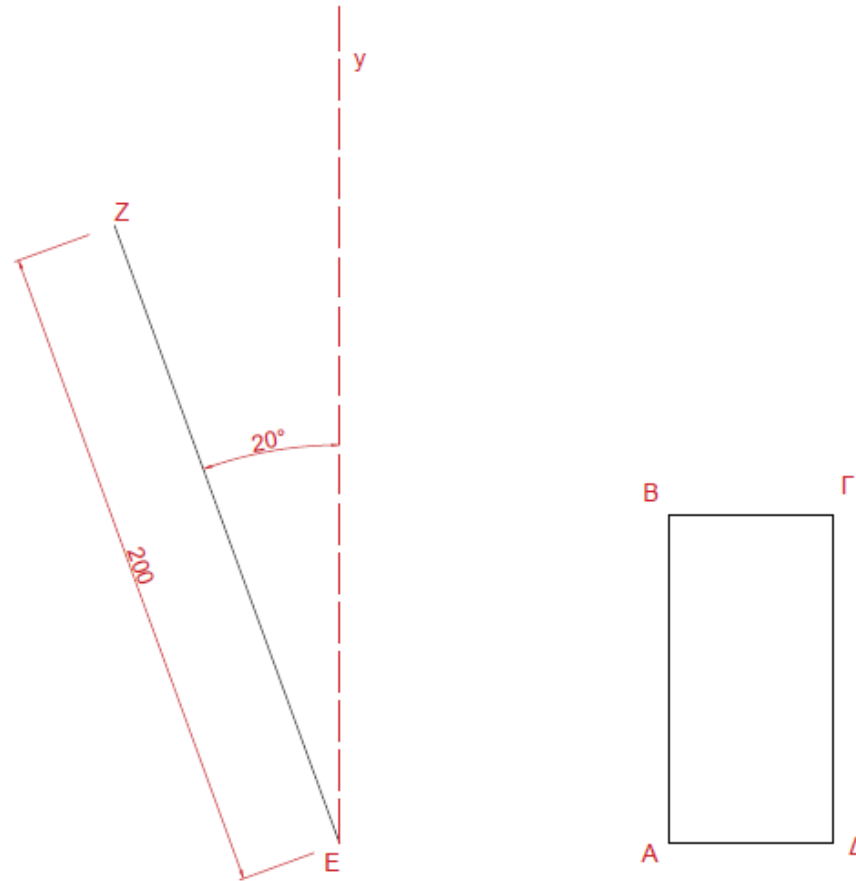
Στη συνέχεια σχεδιάστε τη γραμμή EZ. Χρησιμοποιείστε: *Line*, object snap tracking, snap points (parallel).



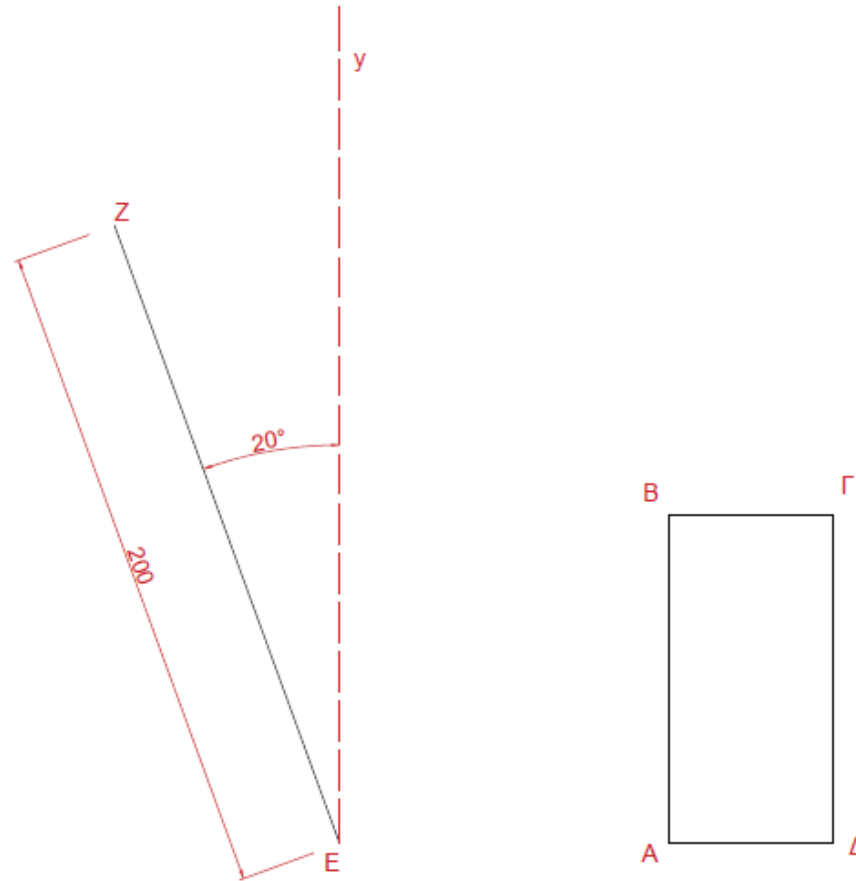
Σχεδιάστε κύκλο τυχαίας ακτίνας και τοποθετήστε το σημείο A οπουδήποτε πάνω στην περιφέρειά του. Σχεδιάστε την εφαπτόμενη στον κύκλο στο σημείο A. Χρησιμοποιείτε: *Line*, snap points (center / node), object snap tracking



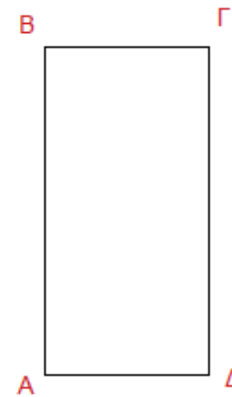
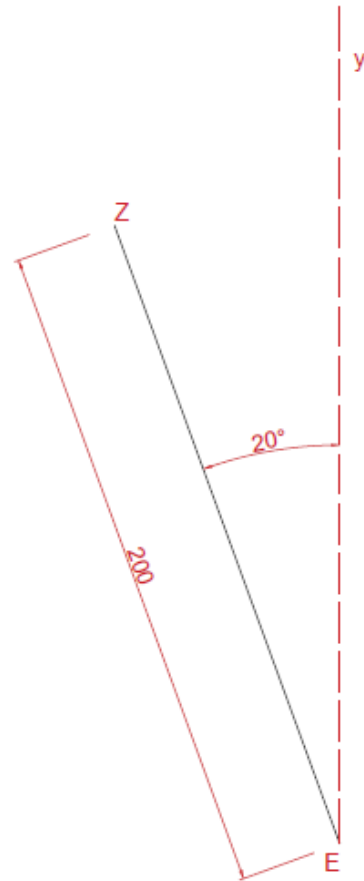
Δίνεται η παραπάνω γωνία και ο παραπάνω κύκλος ($r=50$). Σχεδιάστε το κύκλο ώστε να εφάπτεται στις ακμές της γωνίας. Χρησιμοποιείστε: *Line*, *Arc*, *Offset*, *Circle*, snap points (midpoint / intersection / perpendicular).



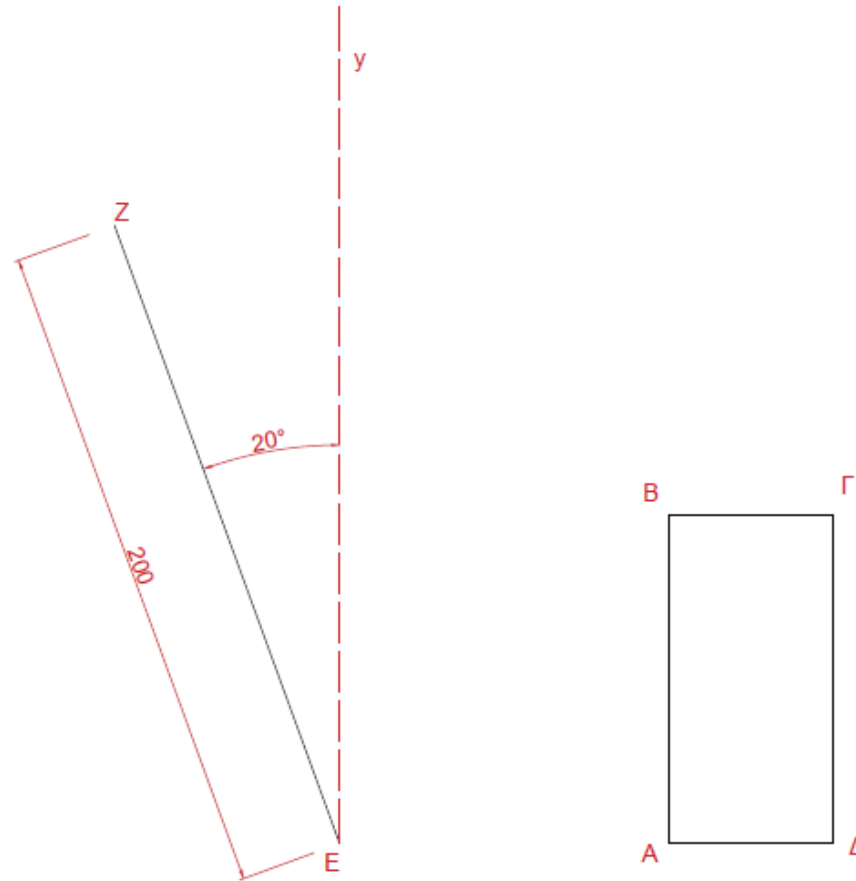
Σχεδιάστε το ευθύγραμμο τμήμα EZ μήκους 200, και το ορθογώνιο ABΓΔ με διαστάσεις 50x100. Μετακινήστε το ABΓΔ ώστε το A να ταυτιστεί με το E. Στη συνέχεια περιστρέψτε το ABΓΔ ώστε η AB να ευθυγραμμιστεί με το EZ. Χρησιμοποιείτε: *Move, Rotate, snap points (endpoint)*.



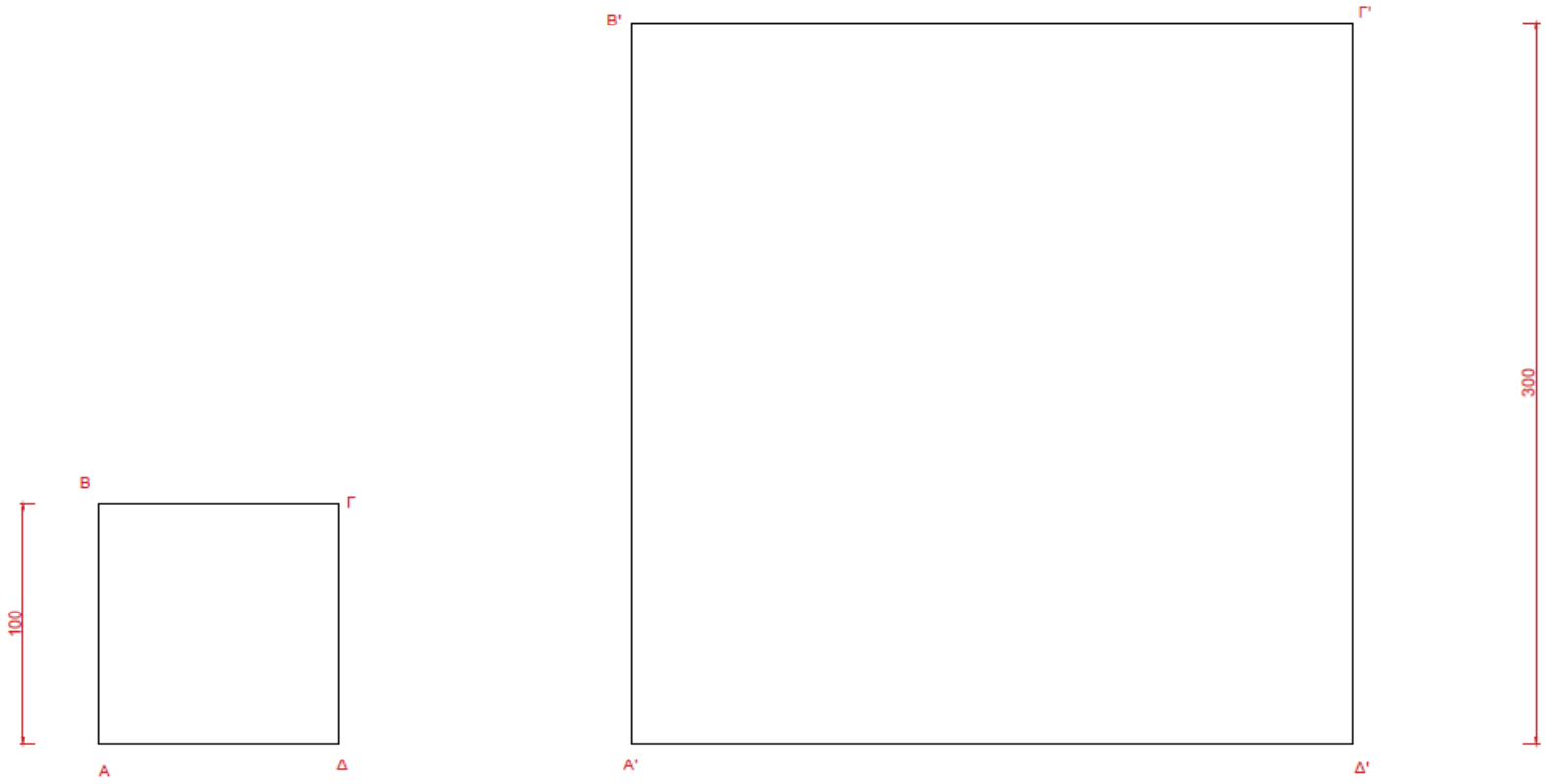
Σχεδιάστε το ευθύγραμμο τμήμα EZ μήκους 200, και το ορθογώνιο ABΓΔ με διαστάσεις 50x100. Μετακινήστε το ABΓΔ ώστε το A να ταυτιστεί με το E. Στη συνέχεια περιστρέψτε το ABΓΔ ώστε η AB να ευθυγραμμιστεί με το EZ χωρίς να δώσετε τιμή γωνίας περιστροφής. Χρησιμοποιήστε: *Move, Rotate (reference)*, snap points (endpoint).



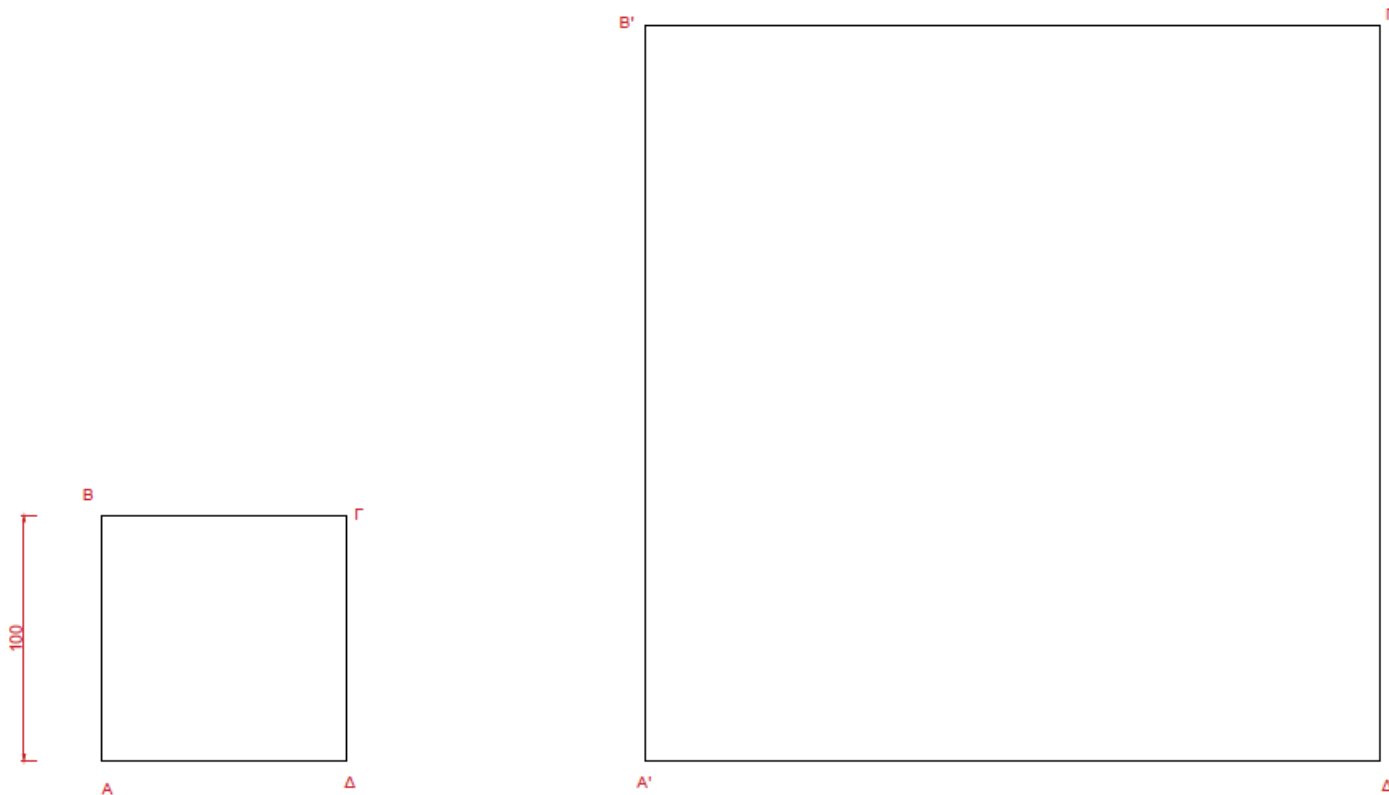
Σχεδιάστε το ευθύγραμμο τμήμα EZ μήκους 200, και το ορθογώνιο ABΓΔ με διαστάσεις 50x100. Στη συνέχεια περιστρέψτε το ABΓΔ ώστε η AB να γίνει παράλληλη με το EZ. Χρησιμοποιείτε: *Rotate*, snap points (endpoint).



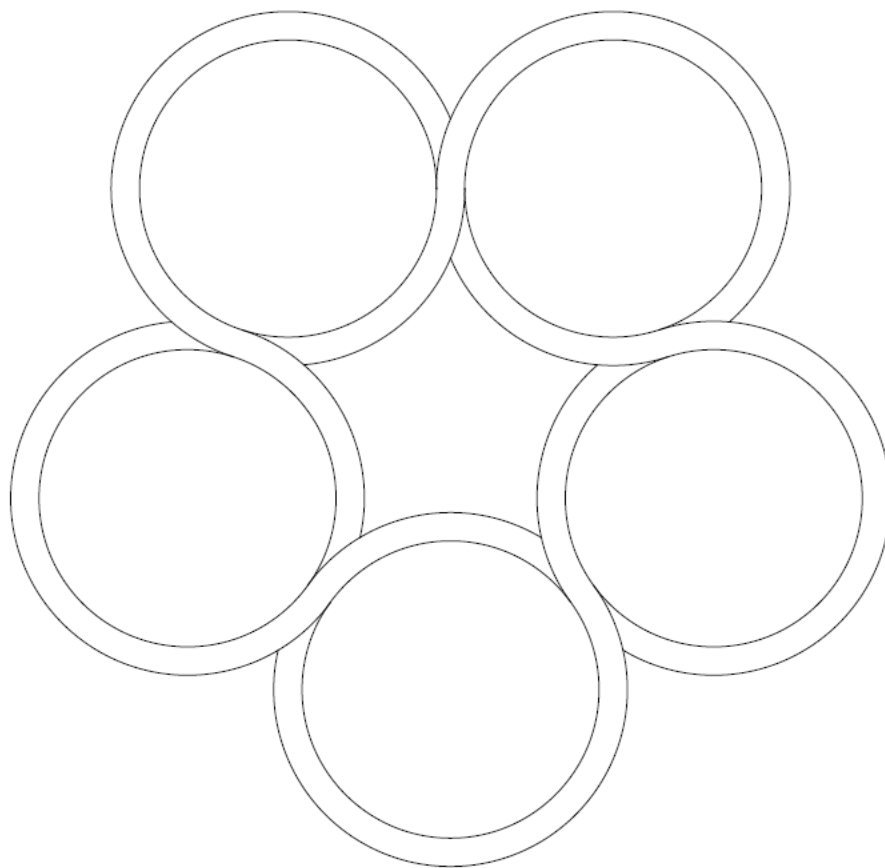
Σχεδιάστε το ευθύγραμμο τμήμα EZ μήκους 200, και το ορθογώνιο ABΓΔ με διαστάσεις 50x100. Στη συνέχεια περιστρέψτε το ABΓΔ ώστε η AB να γίνει παράλληλη με το EZ χωρίς να δώσετε τιμή γωνίας περιστροφής. Χρησιμοποιείτε: *Rotate (reference)*, *snap points (endpoint)*.



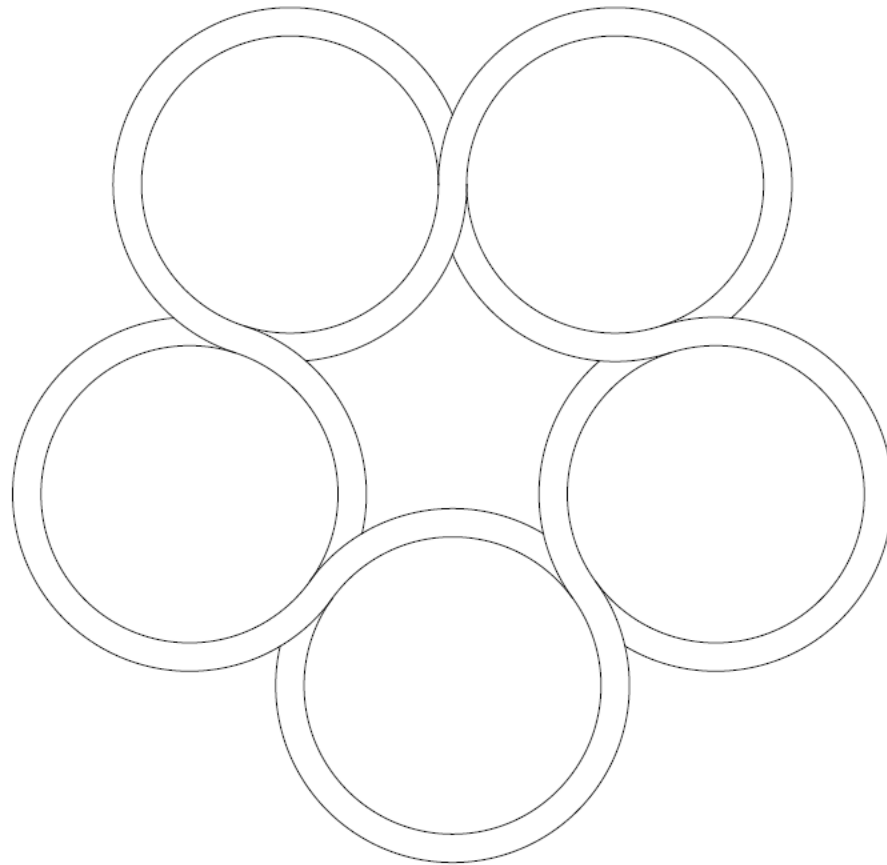
Σχεδιάστε το τετράγωνο ABΓΔ. Στη συνέχεια κλιμακώστε το ώστε να μετασχηματιστεί στο τετράγωνο A'B'Γ'Δ'. Χρησιμοποιείτε: *Scale (scale factor)*, *snap points (endpoint)*.



Σχεδιάστε το τετράγωνο $AB\Gamma\Delta$ και το τετράγωνο $A'B'\Gamma'\Delta'$ (τυχαίου μήκους ακμής). Στη συνέχεια κλιμακώστε το $AB\Gamma\Delta$ ώστε να μετασχηματιστεί στο τετράγωνο $A'B'\Gamma'\Delta'$ δίνοντας μήκος αναφοράς και όχι συντελεστή κλιμάκωσης (scale factor). Χρησιμοποιείτε: *Scale (reference)*, *snap points (endpoint)*.



Σχεδιάστε το παραπάνω σχήμα. Χρησιμοποιείστε: *Polygon*, *Circle*, snap points, *Offset*, *Trim*.



Σχεδιάστε το παραπάνω σχήμα. Χρησιμοποιείστε: *Circle*, *Divide*, *Line*, object snap tracking, tangent point snap, *Rotate* (reference), *Offset*, *Trim*.