POMNI:

Da dobimo sosednjo enoto, **množimo z 10**; izjema je pretvorba iz km v m

**DOLŽINSKE ENOTE:**

1 m = 10 dm

1 dm = 10 cm

1 cm = 10 mm

1 km = 1000 m

**PLOŠČINSKE ENOTE:**

Da dobimo sosednjo enoto, **množimo s 100**

1 m2 = 100 dm2

1 dm2 = 100 cm2

1 cm2 = 100 mm2

1 a = 100m2

1 ha = 100 a

1 ha = 10000 m2

**PROSTORNINSKE ENOTE**:

Da dobimo sosednjo enoto, **množimo s 1000**;

1 m3 = 1000 dm3

1 dm3 = 1000 cm3

1 cm3 = 1000 mm3

1 cm3 = 1 ml 1 hl = 100 l 1 dl = 10 cl

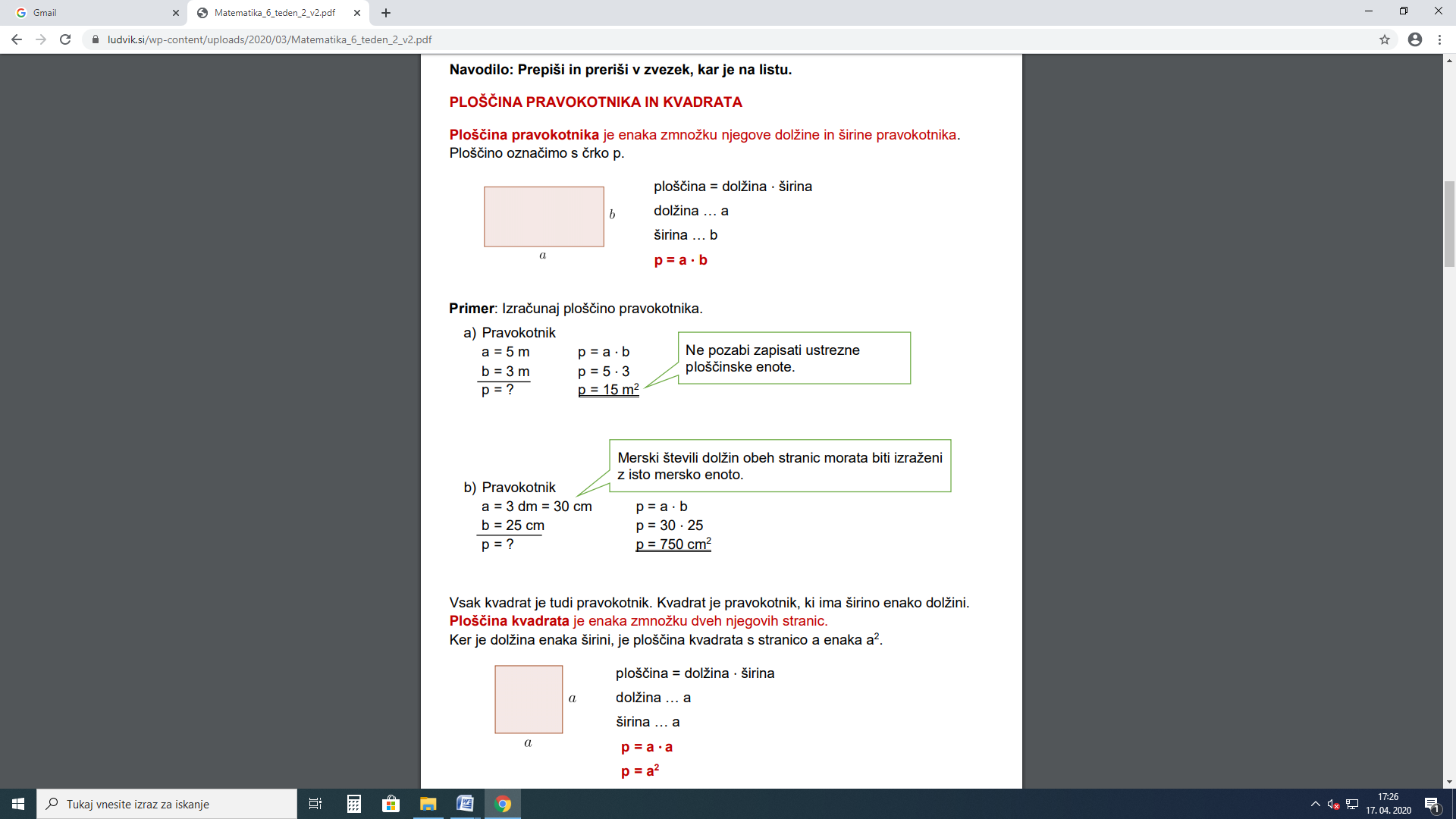
1 dm3 = 1 l 1 l = 10 dl 1 cl = 10 ml

**MERSKE ENOTE ZA MASO:**

1t = 1000 kg

1 kg = 100 dag

1 dag = 10 g

**RAČUNANJE OBSEGA IN PLOŠČINE**

Obseg je enak dolžini črte, ki omejuje lik.

1. KVADRATA

o = 4 ∙ a p = a2

1. PRAVOKOTNIKA

o = 2 ∙ a + 2 ∙ b p = a ∙ b

**PROSTORNINA:**

1. KOCKA

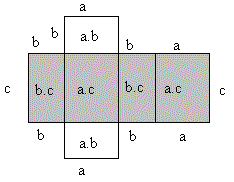
V = a3

Prostornina kocke je enaka zmnožku dolžin njegovih stranic.

1. KVADER

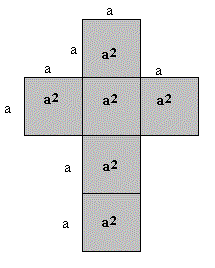
V = a ∙ b ∙ c

Prostornina kvadra je enaka zmnožku njegove dolžine, širine in višine.

**POVRŠINA KVADRA:**

P = 2.a.b + 2.b.c + 2.a.c  ali    
P = 2.(a.b + a.c + b.c)

Kvader določajo trije značilni robovi: dolžina, širina in višina, ki jih označimo z a, b in c.

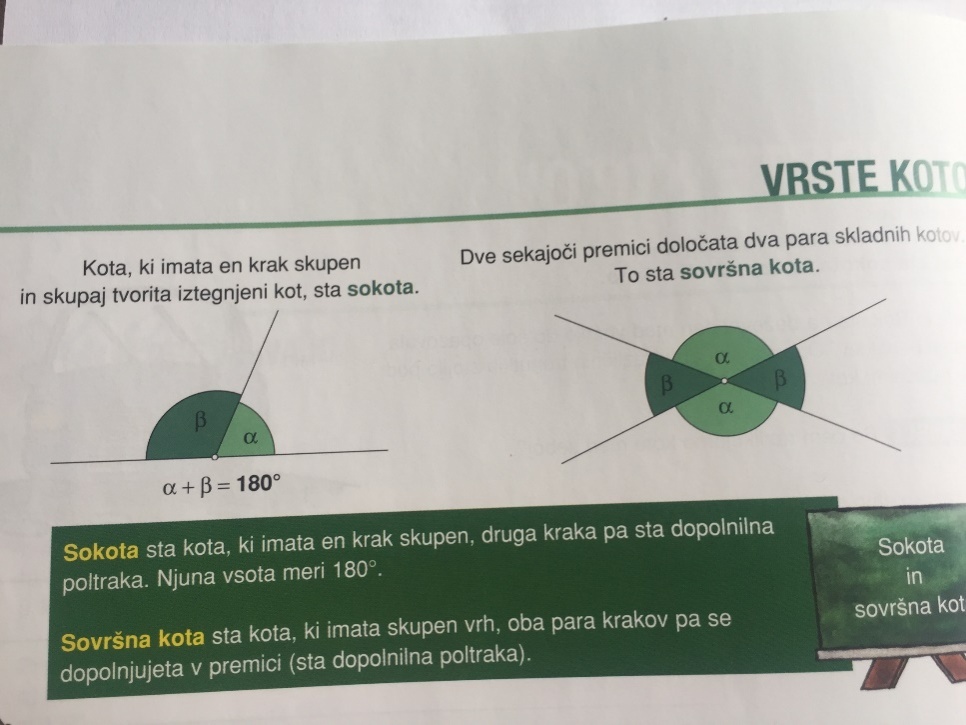
**POVRŠINA KOCKE:**

P=6∙a2

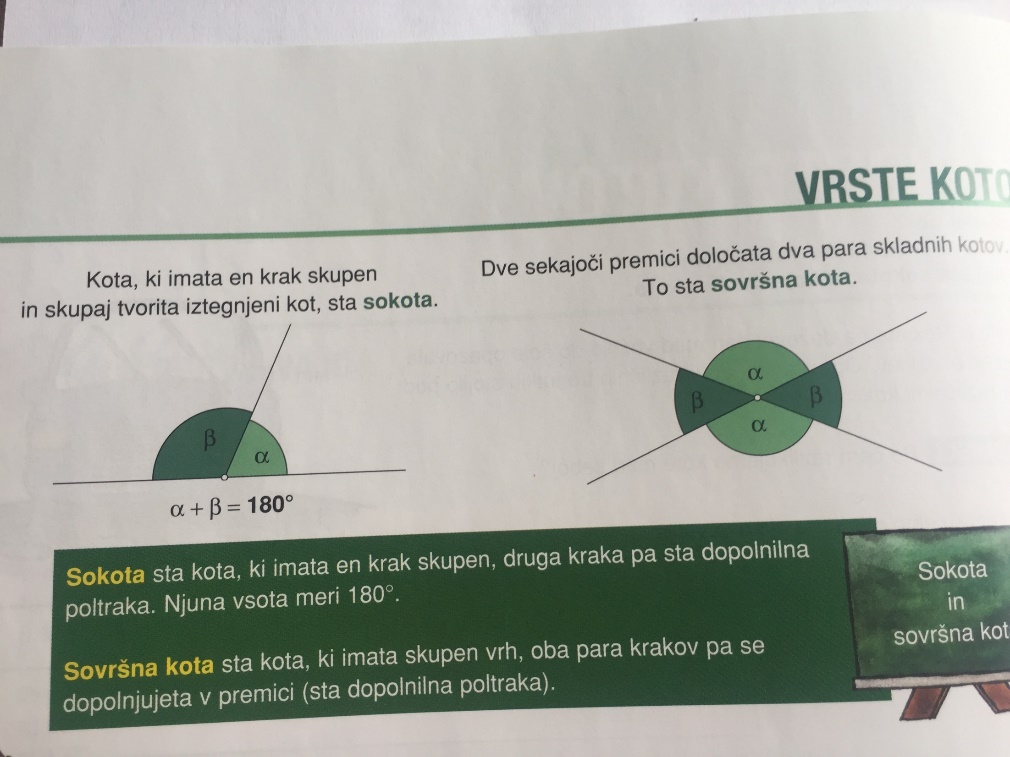
POVRŠINA telesa je vsota ploščin vseh mejnih ploskev.

KOTI:

1. **Sokota**: en skupen krak, drugi krak je polnilni poltrak. Vsota meri 180° (α + β = 180°).



1. **Sovršna kota**: skupen vrh, oba kraka se dopolnjujeta v premici (sta dopolnilna poltraka

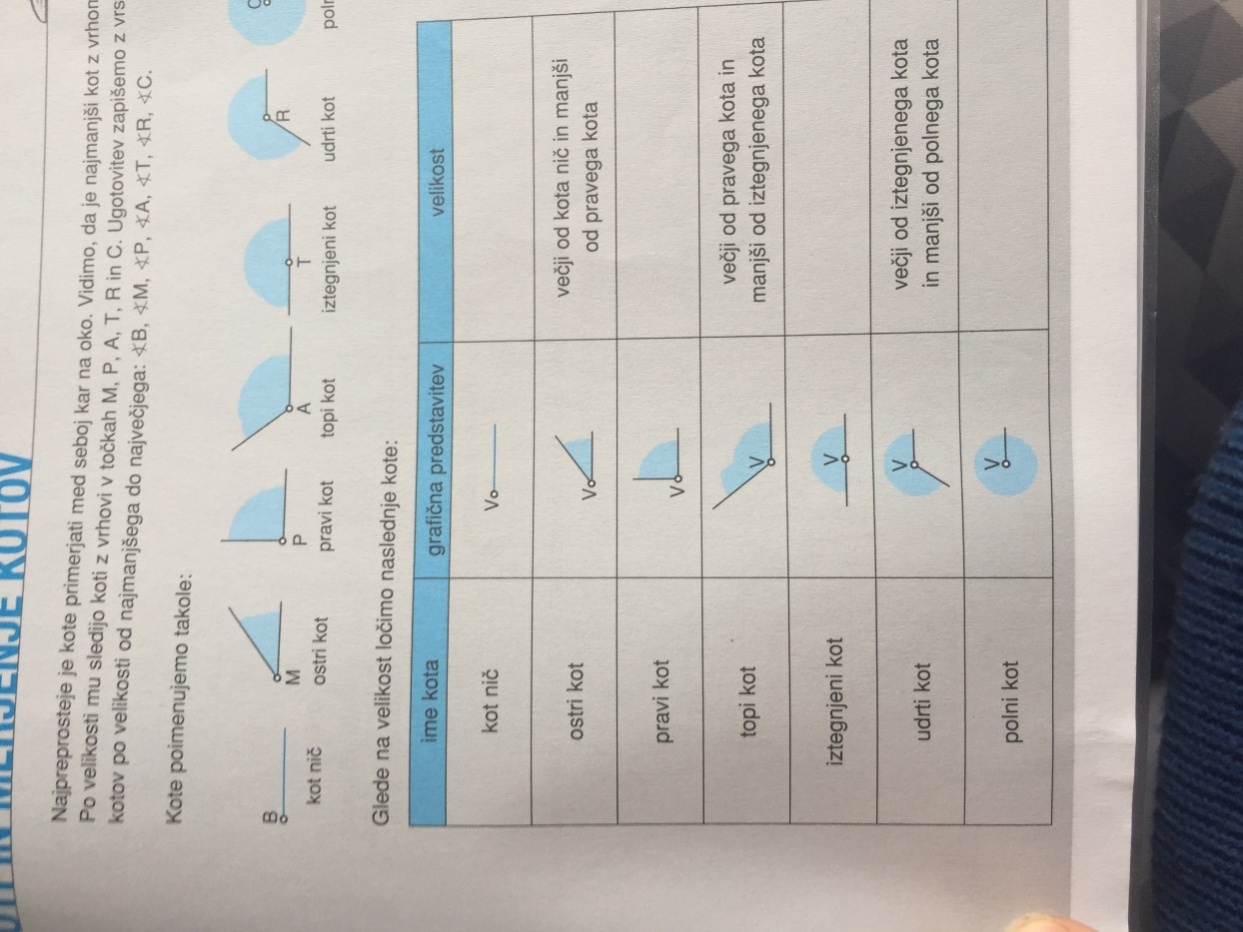


1. **Skladna kota**: kota sta si enako velika in se popolnoma prilegata (**poglej si znak za skladnost..** podoben je znaku =, vendar ima še eno vijugo) 🡪 v kolikor si pozabil, kako se skladna kota riše, ti prilagam korake (v kolikor ti je lažje s slikami, si poglej powerpoint iz tedna 23. 3).

Koraki:

* Narišemo poljuben poltrak
* Iz izhodišča poltraka (zabodemo šestilo) narišemo poljuben lok.
* S šestilom izmerimo kot α (lok med kraki). Velikost kota (α) **prenesemo** na narisan lok (vbodemo v presečišče loka s krakom in začrtamo novo presečišče z lokom).
* Narišemo poltrak (iz vrha kota – V) skozi točko, ki smo jo označili na loku.

1. Vrste kotov

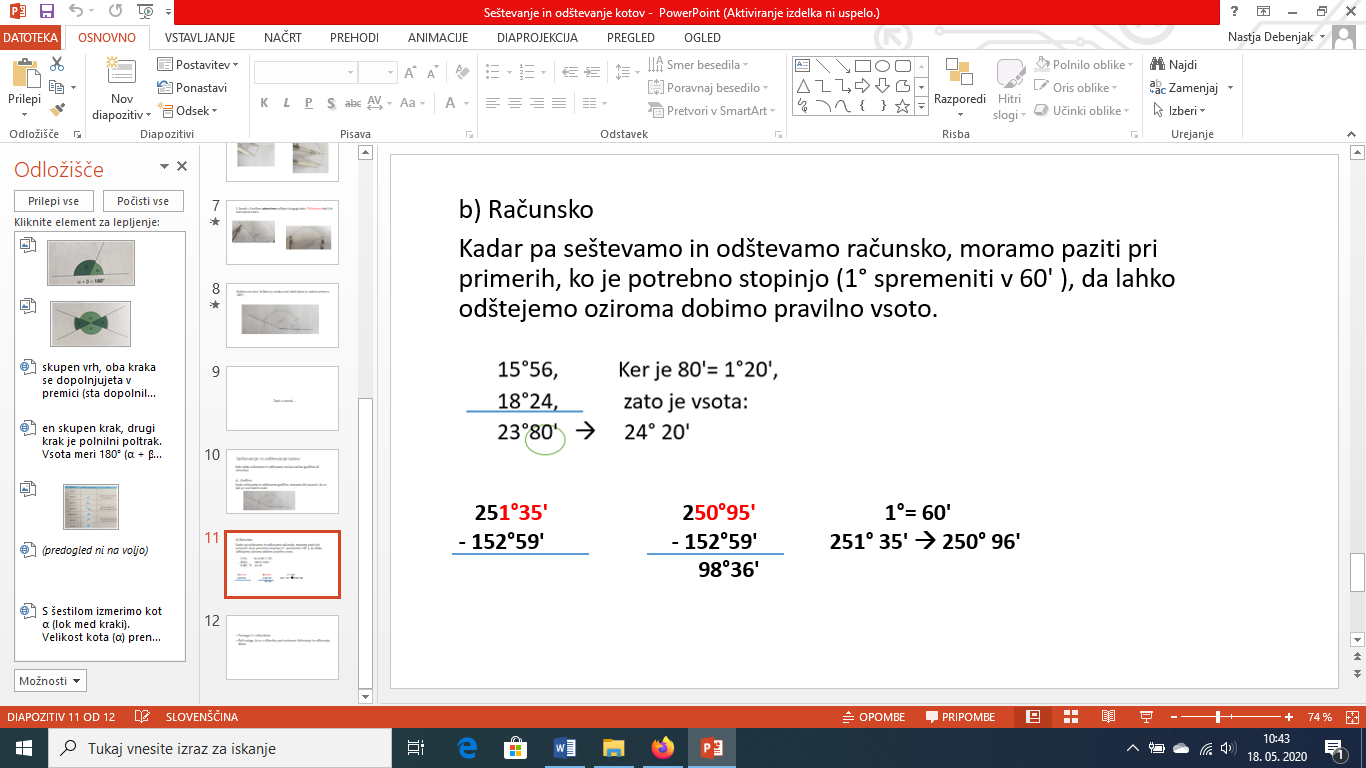


1. Seštevanje in odštevanje kotov

1 ° = 60 `

1 ` = 60 ``

Spomni se:



Tudi pri seštevanju moramo minute, ki gredo čez 60, spremenit v stopinjo. Enako velja pri sekundah, ki gredo čez 60, le da jih spremenimo v minuto.

1. Poimenovanje kotov

če imamo kot abc, je vrh v točki B. Lahko jih poimenujemo tudi z grškimi črkami ali s tremi točkami. Ne pozabi pri poimenovanju s točkami tudi na simbol za kot.