

1. Escribir una función VLISP FUNCION1 (P0 P1 / . . .) , donde P0 y P1 son dos variables de punto cuyo sentido se explica en la figura 1, que devuelva las variables de punto P2 y P3, cuyo sentido también se explica en la figura 1.

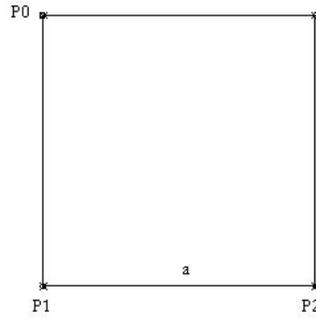


Fig. 1. P0 y P1 son dos puntos del plano que definen un cuadrado. P2 y P3 son sus otros vértices. P0 y P1 no tienen por qué formar una línea vertical; su posición relativa puede ser cualquiera.

2. Escribir una función VLISP FUNCION2 (P0 P1 / . . .) , donde P0 y P1 son dos variables de punto cuyo sentido se explica en la figura 2, que devuelva las listas de punto Q0, Q1, Q2 y Q3, cuyo sentido también se explica en la figura 2. OBTENER P2 Y P3 MEDIANTE INVOCACIÓN A LA FUNCION1. LO MISMO PARA Q2 Y Q3.

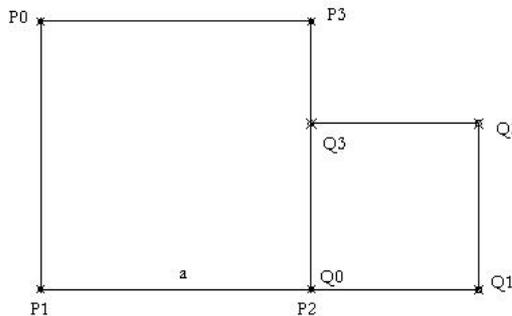


Fig. 2. P0 y P1 son dos puntos del plano que definen un cuadrado. El lado del nuevo cuadrado vale $b = 0.607.a$, siendo a la medida del lado P0P1. P0 y P1 no tienen por qué formar una línea vertical; su posición relativa puede ser cualquiera.

3. Escribir una función VLISP FUNCION3 (P0 P1 / . . .) , donde P0 y P1 son dos variables de punto cuyo sentido se explica en la figura 3, que devuelva las listas de punto R0, R1, R2 y R3, cuyo sentido también se explica en la figura 3. SIEMPRE QUE SEA POSIBLE, OBTENER LOS PUNTOS (SOLUCIÓN O AUXILIARES) MEDIANTE INVOCACIÓN A FUNCIONES ANTERIORES.

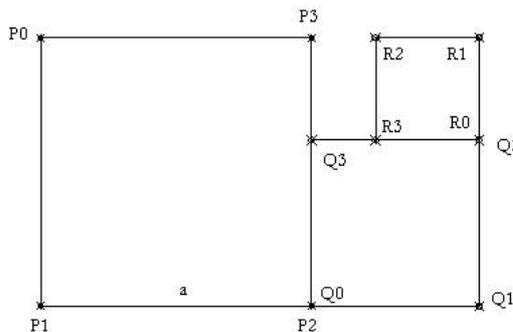


Fig. 3. P0 y P1 son dos puntos del plano que definen un cuadrado. El lado del nuevo cuadrado vale $c = 0.607.b$, siendo b la medida del lado Q0Q1. P0 y P1 no tienen por qué formar una línea vertical; su posición relativa puede ser cualquiera.

4. Escribir un programa VLISP C:CUADRADOS () que solicite interactivamente los puntos P1 y P2 y dibuje el gráfico de la figura 3 (sin textos; sólo los tres cuadrados).