

UWAGI – PROJEKT 2D-3D

KK

Błędy merytoryczne

- Niewłaściwe definicje, niedające się przenieść z 2D do 3D, w efekcie kompletny brak widocznej analogii między definicjami.
- Wnętrze kąta nie może pokrywać się z wnętrzem trójkąta (jedno jest ograniczone, a drugie nie). Półpłaszczyzna nie jest ograniczoną częścią płaszczyzny, bo jest przecież nieograniczona.
- Kąt dwusieczny nie ma ramion. Ma ściany (jak nazwa wskazuje). I jest figurą nieograniczoną.
- Nie jest prawdą, że: *Aby udowodnić, że wszystkie trzy dwusieczne kątów wewnętrznych trójkąta przecinają się w jednym punkcie najpierw należy pokazać, że dwusieczne te są prostymi, a następnie, że dowolne dwie dwusieczne przecinają się.* Przecież mogą się przecinać parami w różnych punktach!!!

Błędy językowe

- Fatalna interpunkcja w elementarnych sytuacjach językowych!

ES

Błędy edycyjne

- Niewłaściwe stosowanie kursywy (jeśli treść twierdzenia zapisana jest kursywą, to wielkości, które normalnie powinny być kursywowane, muszą być pisane antykwą, czyli np. liczby powinny być wówczas kursywą). Ale generalnie nie ma potrzeby stosowania kursywy w takich wypadkach. Przecież treści twierdzenia nie zapisujemy nigdy w cudzysłowie (a taki jest sens użycia kursywy na całym tekście).

JS

Błędy merytoryczne

- Niewłaściwe definicje, niedające się przenieść z 2D do 3D, w efekcie kompletny brak widocznej analogii między definicjami.
- Czworokąt to nie czworościan, należy te pojęcia odróżniać.
- Symetralna jest *czegoś* (np. odcinka) nie *do czegoś* (np. do odcinka).
- Formułowanie tezy twierdzenia 3D bez dowodu, fakty podawane bez uzasadnień (co byłoby ewidentnie widoczne, gdyby zastosować zapis dwukolumnowy rozumowania).

Błędy edycyjne

- brak kursywy na zmiennych
- nieczytelne rysunki