

in 3 ure se imenuje x-os, tista, ki pa poteka skozi 6 in 12, pa y-os.

Da bi točno določili, kje je točka, moramo vedeti za koliko se je oddaknila od začetne pozicije; imenujmo to oddaljenost a . Kot vemo, je obseg kroga 2π (ker je premer 2, polmer pa 1): ko je točka prešla četrtno kroga, je $a = \pi/2$, ko je prešla polovico je $a = \pi$, ko pa je obšla cel krog, je $a = 2\pi$.

Če poznate zakrivljeno oddaljenost na obodu (a), tedaj lahko po želji določite kolikšni sta preostali dve oddaljenosti: kako daleč je točka na desno od y-osi ter koliko je nad x-osjo. Te oddaljenosti imenujemo kosinus oz. sinus od a . Na računalniku bosta to izračunali funkciji COS in SIN. Pazite: če se točka premika levo od y-osi, je kosinus negativen; če gre točka pod x-os, postane tudi sinus negativen. Ko je točka na 2π (začetnem mestu), in ta sinus in kosinus iste vrednosti.

$$\text{SIN}(a+2\pi) = \text{SIN } a$$

$$\text{COS}(a+2\pi) = \text{COS } a$$

Tangens a se definira kot sinus razdeljen s kosinusom: funkcija na računalniku se imenuje TAN.

Včasih moramo te funkcije izračunati v obrnjeni smeri, da dobimo vrednost a . Če poznamo sinus, kosinus ali tangens. Funkcije, ki to opravljajo, se imenujejo: arcsin (na računalniku ASN), arccos (ACS), arctan (ATN).

