

Animation

Hinweis: Der von mir benutzte kostenlose C++-Compiler verlangt das Anklicken einer Meldungsbox.

Animation: Rote Kugel

Die rote Kugel fährt nacheinander die berechneten Trajektorienpunkte ab, wobei jeweils zwischen 2 Punkten des Aufwandswegen nur eine kräftefreie Bewegung ausgeführt wird. Die Trajektorienpunkte werden nur aus einer vorgegebenen Datei eingelesen.

Die Höhe ist um knapp den Faktor 10 überhöht. Der Zeitablauf ist um den Faktor 5 verkürzt, er lässt sich mit den Tasten ‚v‘ und ‚b‘ steuern – mit dem Wert 1.0 stellt man den ‚realen‘ Zeitablauf ein.

Animation: Blaue Kugel

Die rote Kugel führt einen einfachen schiefen Wurf im Erdschwerefeld aus. Anstellwinkel und Mündungsgeschwindigkeit lassen sich mit den Tasten ‚w‘ und ‚e‘ beziehungsweise ‚n‘ und ‚m‘ variieren.

Animation: Beobachterstandort

Der Beobachterstandort lässt sich mit den Pfeiltasten verändern. Betrachtet man die Kugel von der Seite, erkennt man, dass die ballistisch geführte Kugel doch recht asymmetrisch ist.