

UDHËZUES

Ky demonstrim ilustron lëvizjen e predhave që qiten nën një kënd me horizontin. Drejtimi i grykës së topit paraqet drejtimin e shpejtësisë fillestare. Ky drejtim mund të ndryshohet duke klikuar me maus mbi topin e duke e zvarritur atë. Ky kënd mund të vendost edhe tek kutitë e teksteve në driraren djathtas, ku mund të futen edhe prametrat e tjerë që përcaktojnë lëvizjen e predhës si shpejtësia fillestare, diametri dhe mas e predhës (lloji i predhës), zgjedhja nëse do të ketë rezistencë ajri, apo tingull. Në po këtë dritare do të gjeni edhe dy butona-komandë “zjarr” për ta qitur predhën dhe “pastro” për t’i fshirë të dhënat fillestare që keni futtur dhe për ta rifilluar demonstrimin.

Në pjesën e sipërme të ekranit, shfaqen në kutitë e teksteve, rezultatet, kur predha bie në tokë: larghedhja, lartësia maksimale e ngjitjes së predhës dhe koha e fluturimit.. Në pjesën e poshtme të ekranit, jepet një vizore me të cilën mund të maten distanca (ajo mun të zhvendoset ,e maus) dhe një disk që shërben si shenjës. Nëse e vendosni diskun afër pozicionit ku bie predha ose ku kalon ajo në ajër, ju merrni pikë. Pra, sa më saktë të vendoset shënja në raport me të dhënat e duhura fillestare për ta kapur shenjën, aq më shumë pikë ju fitoni!

Suksese!