1. 程序误差

1.1.投弹决策距离

1.2.系统速率

1.2.1.投弹脚本刷新率

1.2.2.飞控信息获取刷新率

1.2.3.飞控与脚本信息传输延迟

1.2.4.脚本运行延迟

1.3.定位误差与速度测量误差

1.4.程序总误差估算

程序误差造成的一定是投弹延迟，造成的超出距离近似为

其中是最长刷新时间。

1. 物理误差

2.1.姿态误差

2.2.垂直空气阻力

由经验公式得，即实际垂直加速度，其中，g与比赛地点有关，S近似为水瓶纵截面积，m为水瓶质量，C近似取0.6，ρ近似取1.293kg/m3。

2.3.水平空气阻力

由上式得，VA为空速，S近似为水瓶横截面积。

1. 总计算式

其中ΔX’为补偿距离。