Лабораторная работа №2

Работа с Julia

Абдуллина Ляйсан Раисовна 09 февраля 2024

Российский университет дружбы народов, Москва, Россия

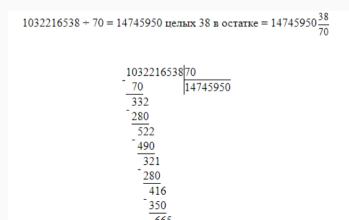
Цель работы

Решить задачу о погоне. Изучить основы языков программирования OpenModelica и Julia.

Задачи

- Запишите уравнение, описывающее движение катера, с начальными условиями для двух случаев (в зависимости от расположения катера относительно лодки в начальный момент времени).
- 2. Постройте траекторию движения катера и лодки для двух случаев.
- 3. Найдите точку пересечения траектории катера и лодки

Выбор варианта вычислялся из остатка деления студенческого билета на количесвто вариантов, плюс один. Таким образом Получили 39 вариант (Рис.1).

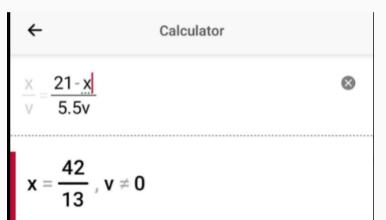


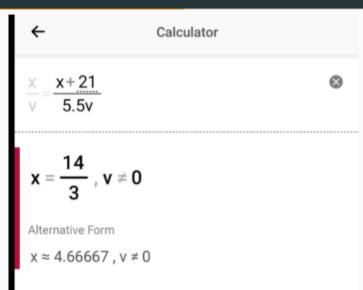
Произведение расчетов

3. Чтобы найти расстояние х (расстояние после которого катер начнет двигаться вокруг полюса), необходимо составить следующие уравнение. Пусть через время t катер и лодка окажутся на одном расстоянии x от полюса. За это время лодка пройдет x, а катер 21 + x (или 21 - x, в зависимости от начального положения катера относительно полюса). Время, за которое они пройдут это расстояние, вычисляется как x/v или (21-x)/5, 5v, ((21+x)/5,5v). Так как время должно быть одинаковым, эти величины тоже будут друг другу равны. Из этого получаем объединение из двух уравнений (двух из-за двух разных изначальных позиций катера относительно полюса):

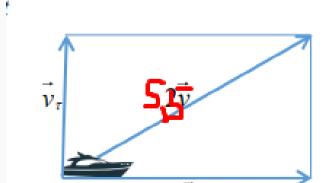
$$\[\begin{array}{l} x/v = (21-x)/5, 5v \\ x/v = (21+x)/5, 5v \end{array} \]$$

Из данных уравнений можно найти расстояние, после которого катер начнёт раскручиваться по спирали. Для данных уравнений решения будут следующими(Рис.2-3): $x_1=42/13,\,x_2=14/3.$



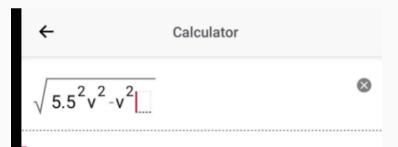


Задачу будем решать для двух случаев. После того, как катер береговой охраны окажется на одном расстоянии от полюса, что и лодка, он должен сменить прямолинейную траекторию и начать двигаться вокруг полюса удаляясь от него со скоростью лодки v. (Рис.4)



Для этого скорость катера раскладываем на две составляющие: $v_r = dr/dt = v$ - радиальная скорость и $v_\tau = r d\theta/dt$ - тангенциальная скорость (Рис.5).

$$v_\tau = 3\sqrt{13}v/2$$



4. Решение исходной задачи сводится к решению системы из двух дифференциальных уравнений:

$$\begin{cases} dr/dt = v \\ rd\theta/dt = 3\sqrt{13}v/2 \end{cases}$$

с начальными условиями

$$\left\{ \begin{array}{l} \theta_0=0 \\ r_0=x_1=42/13 \end{array} \right.$$

или

Исключая из полученной системы производную по t, можно перейти к следующему уравнению (с неизменными начальными условиями):

$$dr/d\theta = 2r/3\sqrt{13}$$

Решением этого уравнения с заданными начальными условиями и будет являться траектория движения катера в полярных координатах.

Моделирование

OpenModelica не может быть использована для этой задачи, так как здесь используются полярные координаты.

Установка Julia и необходимх для нее пакетов (Рис.6).

```
PS C:\WINDOWS\system32> winget install julia -s msstore
     ред использованием источника "msstore" необходимо просмотреть следующие соглашения
    erms of Transaction: https://aka.ms/microsoft-store-terms-of-transaction
    ля правильной работы источника требуется отправить во внутреннюю службу двухбуквенный код текушего региона компьютера (например, "RU"),
    и согласны со всеми условиями исуолиму соглашений)
   V1 Да [N] Нет: у
     идено Julia [9NJNM/SPVKMN] Версия Unknown
     OT DAKET DESCRIPTION OF THE DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE
    оглашения для Julia [9NJNAMSPVKMN] Версия Unknown
     marens: Julia Computing, Inc.
    RL-appec wanarens: https://julialang.org/
     висание: Julia is a high-level, high-performance, dynamic, open-source programming language
     Waysun: me-windows-store://ndp/2ProductId=9NINDASPVVMN
    RL-адрес заявления о конфиденциальности: https://juliacomputing.com/privacy/
   ategory: Developer tools
   ricing: Free
   ree Trial: No
     rms of Transaction: https://aka.ms/microsoft-store-terms-of-transaction
   eizure Warning: https://aka.ms/microsoft-store-seizure-warning
Store License Terms: https://aka.ms/microsoft-store-license
 издатель требует, чтобы вы просмотрели указанную выше информацию и приняли соглашения перед установкой
```

Результаты работы





Рис. 8: Результат запуска программы - график №2

Выводы

Мы смогли решить задачу о погоне, изучить основы языков программирования Julia, а также выполнили все поставленные задачи: были построены графики для обоих случаев, где получилось отрисовать трактерию катера, траекторию лодки и получилось наглядно найти их точки пересечения.