# Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики



VII	EEULIA	HEUTD	VEILLEIN	本はつはだは	<b>MTM</b>
JЧ	СВПВІИ	цепть	ОВЩЕИ	ФИЗИКИ	ΨΙΨ

Группа <u>N3149</u>	_К работе допущен
Студент Синюта Анастасия	_Работа выполнена
Преподаватель Иванов Виктор Юревич	Отчет принят

# Рабочий протокол и отчет по Проектной работе №1

#### Вариант 1. Исследование баллистического движения.

1. Формулировка задания.

Баскетболист может бросить мяч со скоростью v0 в любом направлении. Найти, как далеко долетит мяч. Сопротивлением воздуха (силой сопротивления среды) пренебречь.

Написать программу, которая

- а) рассчитает, как далеко долетит мяч, в зависимости от начальной скорости и направления
- б) при введенных координатах баскетбольного кольца х и у (продольная координата и высота) рассчитает начальную скорость и угол, под которым нужно бросить мяч.

Проведите численный эксперимент по исследованию траектории мяча в зависимости от начальной скорости и угла.

Сравните с аналитическим решением полученный результат.

Добавьте в расчет сопротивление среды. Как изменится полученный результат?

Проведите численный эксперимент по исследованию траектории мяча в зависимости от начальной скорости и угла и коэффициента сопротивления среды.

```
Анашитическое решения.
     Dano: Vo, &
     Hatimu: Xmax, ymax
  femenne:
1) bez conformibleme
                  2 (ypabrenere glumenere)
      x(t)= Voxat = vo·cosx·st
                                      = Us sind at - gat
      ( Ux = Vox = Vo. cosd)
                               (Uy=Voy-got, Voy=Vo-sind)
B morke B user exameter & mounter bewere et.
     => Xmax = X(2t)=2.Vo.cosd.t
5] Eachentoubuse kousijo Hasoguece в токе ((X,ymi)

d objantice glunienue: y(0)=ymax; y(t)=0; Uy(0)=0 =>

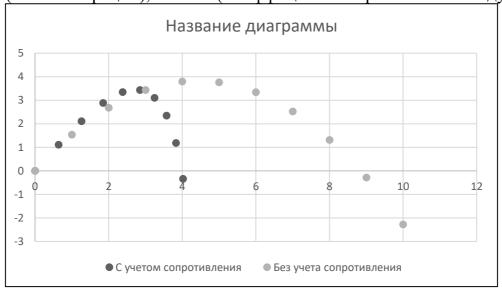
\Rightarrow V_{0y} = g\tilde{t} \qquad V_{0} = \frac{V_{0y}}{s_{1}} = \frac{g\tilde{t}}{s_{1}^{2}} 
y(t) = y_{max} - \frac{g\tilde{t}}{s_{2}^{2}} \qquad y_{max} = y(t) + g\tilde{t}^{2}
y_{max} = y(\tilde{t}) + g\tilde{t}^{2} = g\tilde{t}^{2} \Rightarrow \tilde{t}^{2} = g\tilde{t}^{2}
 Fraeur, mo x=Voessit=gt2.ctgl
d = \operatorname{arctg}\left(\frac{\tilde{x}}{q\tilde{x}^2}\right)
 Popuyua que rucuennoso pernenue:
  y (x) = x + tg & - gx2 .
2) C conformaliemen
F=ma un F=mdr
FTX=0 FTY=Mg
  \int \frac{d^{3}x}{dt^{2}} = -k \frac{dx}{dt} \qquad \qquad (9_{ox} = \frac{dx}{dt}) = 9_{ox} \cdot \cos x
     dry = - k dy - g Voy = dy (t=0) = 0. Sind
 Populus que racuerdos peruencia:
[to,tn]; to=0; h= tn : Ux(to)= U3 cosd : Uy(to)= U3 sind
 ti=to+ih i={o; 1; ..., n}
 O_x(i+i) = O_x(i) - kO_x(i)(t_{i+1}-t_i)
 19y(i+1)=19x(i)-k19x(i)(ti+1-to)-g(to+1-to)
 x_{i+1} = x_i + \theta_{x(i)}(t_{i+1} - t_i)
 Yi+1 = Yz + Dyres (ti+1 - te)
```

3. Численное решение. Код программы.

```
#include <iostream>
#include <math.h>
using namespace std;
constexpr auto M_PI = 3.14159265358979323846;
const double pi = M_PI;
double g = 9.8; //Ускорение свободного падения
double K = 0.47; //Коэффициент сопротивления воздуха
void Task1()
   cout << "Задание 1.1 a):" << endl;
   cout << "-----
                                   ----- << endl;
   cout << "Известны начальная скорость мяча V0 и угол а от оси ОХ, под которым
бросили мяч." << endl;
   cout << "Найти координату х точки, в которой приземлится мяч." << endl;
   cout << "----" << endl;
   cout << "Введите значения VO(м/с) и a(°) через пробел: ";
   double V0, a, x;
   cin >> V0 >> a;
   a = a * pi / 180;
   double t = V0 * sin(a) / 9;
   x = 2 * V0 * cos(a) * t;
   cout << "OTBET: " << x << " M" << endl << endl;
}
void Task2()
   cout << "Задание 1.1 б):" << endl;
   cout << "-----" << endl:
   cout << "Известны координаты х и у точки, в которой находится кольцо." <<
   cout << "Найти начальную скорость мяча V0 и угол а от оси ОХ, под которым
нужно бросить мяч, чтобы забросить в кольцо." << endl;
   cout << "----" << endl;
   cout << "Введите x(м) и y(м) через пробел: ";
   int x, y;
   cin >> x >> y;
   double t = sqrt(2 * y / g);
   double a = atan(x / (g * t * t));
   double V0 = g * t / sin(a);
a = a * 180 / pi;
   cout << "OTBET: " << V0 << " m/c, " << a << "o" << endl;
}
int main()
{
   setlocale(LC_ALL, "Russian");
   Task1();
   Task2();
}
```

### 4. Графики и вывод.

График, построенный в среде Exel, для данных v0 = 10 м/с,  $\alpha = 60^{\circ}$ , N=15(Число итераций), К=0.47 (Коэффициент сопротивления воздуха.



## Вывод программы на языке C++ для данных: V0=10, a=60, x=3, y=5:

```
Задание 1.1 а):
Известны начальная скорость мяча V0 и угол а от оси ОХ, под которым бросили мяч.
Найти координату х точки, в которой приземлится мяч.
Введите значения V0(м/c) и a(°) через пробел: 10 60
Ответ: 9.6225 м
Задание 1.1 б):
Известны координаты х и у точки, в которой находится кольцо.
Найти начальную скорость мяча V0 и угол а от оси ОХ, под которым нужно бросить мяч, чтобы забросить в кольцо.
Введите x(m) и y(m) через пробел: 3 5
Ответ: 34.4513 м/с, 16.6992°
```