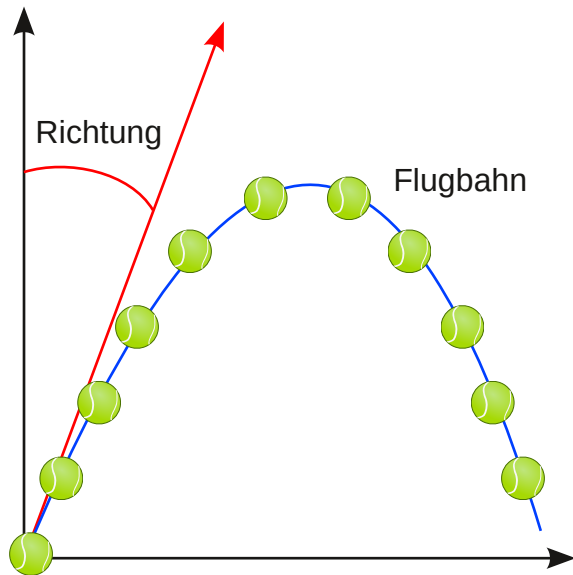


# Flugbahn & Schwerkraft



Wenn du einen Gegenstand wirfst, zieht ihn die Schwerkraft nach unten...

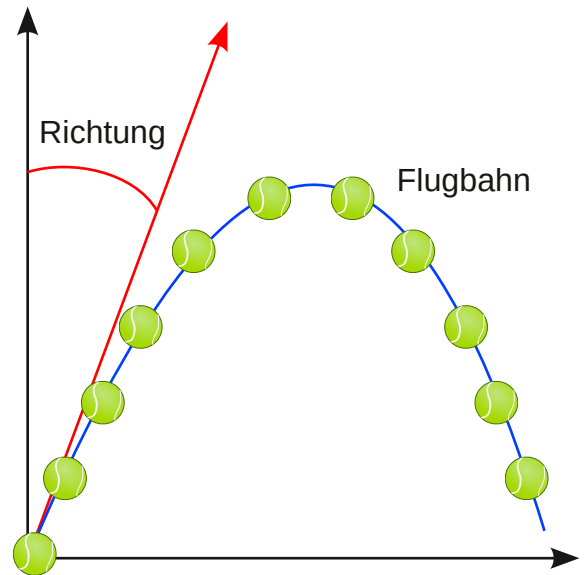


CC-BY-SA, Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi.

# Flugbahn & Schwerkraft



Wenn du einen Gegenstand wirfst, zieht ihn die Schwerkraft nach unten...

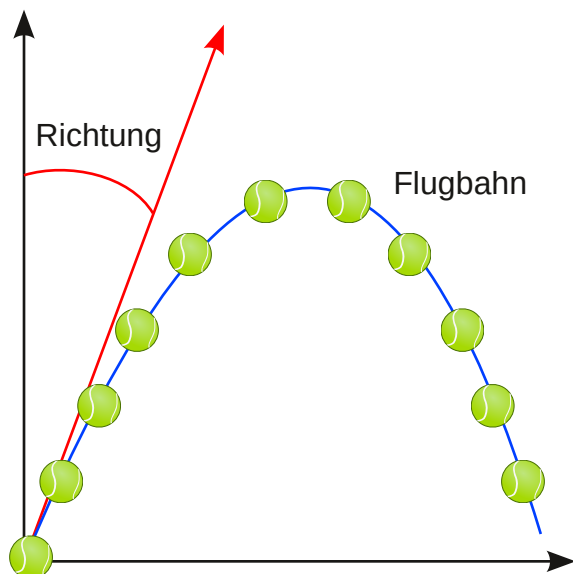


CC-BY-SA, Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi.

# Flugbahn & Schwerkraft



Wenn du einen Gegenstand wirfst, zieht ihn die Schwerkraft nach unten...

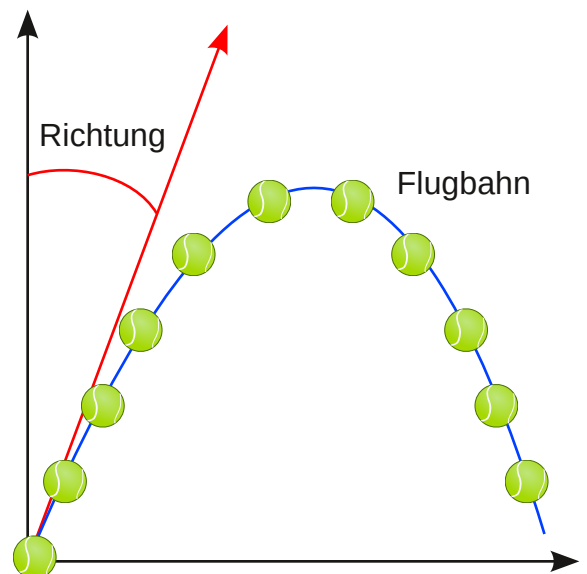


CC-BY-SA, Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi.

# Flugbahn & Schwerkraft



Wenn du einen Gegenstand wirfst, zieht ihn die Schwerkraft nach unten...



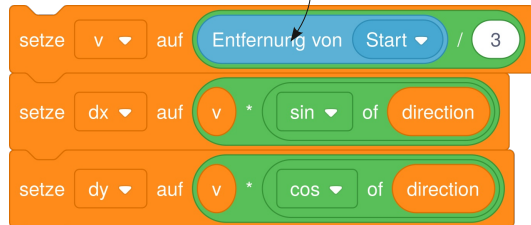
CC-BY-SA, Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi.



Probiere den Code

Setze die v-Geschwindigkeit wie gewohnt ein. Die Richtung ist in Graden.

Mit der Trigonometrie kannst du die dx und dy Bewegungen berechnen.



wiederhole bis wird target berührt?

ändere x um dx  
ändere y um dy

Die Bewegung besteht aus zwei Komponenten: dx und dy.

ändere dy um -0.1

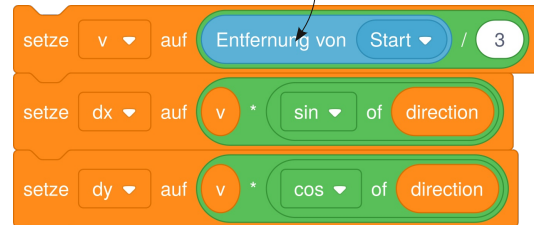
Die "Schwerkraft":  
Je grösser der Wert, desto schneller fällt der Ball.



Probiere den Code

Setze die v-Geschwindigkeit wie gewohnt ein. Die Richtung ist in Graden.

Mit der Trigonometrie kannst du die dx und dy Bewegungen berechnen.



wiederhole bis wird target berührt?

ändere x um dx  
ändere y um dy

Die Bewegung besteht aus zwei Komponenten: dx und dy.

ändere dy um -0.1

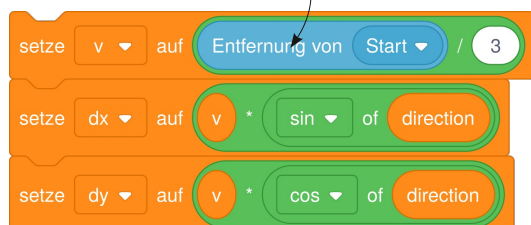
Die "Schwerkraft":  
Je grösser der Wert, desto schneller fällt der Ball.



Probiere den Code

Setze die v-Geschwindigkeit wie gewohnt ein. Die Richtung ist in Graden.

Mit der Trigonometrie kannst du die dx und dy Bewegungen berechnen.



wiederhole bis wird target berührt?

ändere x um dx  
ändere y um dy

Die Bewegung besteht aus zwei Komponenten: dx und dy.

ändere dy um -0.1

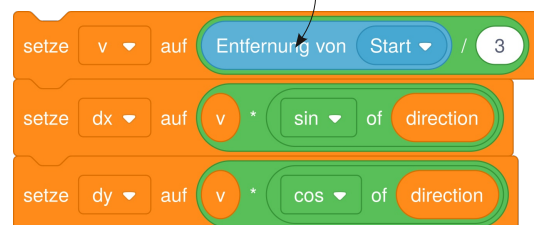
Die "Schwerkraft":  
Je grösser der Wert, desto schneller fällt der Ball.



Probiere den Code

Setze die v-Geschwindigkeit wie gewohnt ein. Die Richtung ist in Graden.

Mit der Trigonometrie kannst du die dx und dy Bewegungen berechnen.



wiederhole bis wird target berührt?

ändere x um dx  
ändere y um dy

Die Bewegung besteht aus zwei Komponenten: dx und dy.

ändere dy um -0.1

Die "Schwerkraft":  
Je grösser der Wert, desto schneller fällt der Ball.