Практическая работа Бильярд

1. Нарисовать бильярдный стол, шар.

2. Реализовать удар по шару под углом (вводится угол и скорость).

3. Реализовать отражение шара от краев стола.

4. Реализовать «попадание» шара в лузу (у лузы есть радиус)

5. (2 балла) Визуализировать «удар» кием - выбор угла (влево – вправо), скорости (вверх-вниз).

6. (2 балла) Реализовать «силу терния» - (от скорости или от куба скорости и еще от времени).

7. Реализовать центральное соударение 2-х шаров

8. (2 балла) Реализовать нецентральное соударение 2-х шаров (у каждого есть скорость) (читать, например, тут http://billiard-bsv.narod.ru/)

9. 11 шаров, пирамида – визуализация.

10. (3 балла) 11 шаров, анализ всех перемещений и соударений до обнуления всех скоростей.

11. Реализация игры 2-х игроков по очереди.

12. Реализация правил игры (по 2 балла за каждую).

Практическая работа Бильярд

1. Нарисовать бильярдный стол, шар.

2. Реализовать удар по шару под углом (вводится угол и скорость).

3. Реализовать отражение шара от краев стола.

4. Реализовать «попадание» шара в лузу (у лузы есть радиус)

5. (2 балла) Визуализировать «удар» кием - выбор угла (влево – вправо), скорости (вверх-вниз).

6. (2 балла) Реализовать «силу терния» - (от скорости или от куба скорости и еще от времени).

7. Реализовать центральное соударение 2-х шаров

8. (2 балла) Реализовать нецентральное соударение 2-х шаров (у каждого есть скорость) (читать, например, тут http://billiard-bsv.narod.ru/)

9. 11 шаров, пирамида – визуализация.

10. (3 балла) 11 шаров, анализ всех перемещений и соударений до обнуления всех скоростей.

11. Реализация игры 2-х игроков по очереди.

12. Реализация правил игры (по 2 балла за каждую).

Практическая работа Бильярд

1. Нарисовать бильярдный стол, шар.

2. Реализовать удар по шару под углом (вводится угол и скорость).

3. Реализовать отражение шара от краев стола.

4. Реализовать «попадание» шара в лузу (у лузы есть радиус)

5. (2 балла) Визуализировать «удар» кием - выбор угла (влево – вправо), скорости (вверх-вниз).

6. (2 балла) Реализовать «силу терния» - (от скорости или от куба скорости и еще от времени).

7. Реализовать центральное соударение 2-х шаров

8. (2 балла) Реализовать нецентральное соударение 2-х шаров (у каждого есть скорость) (читать, например, тут http://billiard-bsv.narod.ru/)

9. 11 шаров, пирамида – визуализация.

10. (3 балла) 11 шаров, анализ всех перемещений и соударений до обнуления всех скоростей.

11. Реализация игры 2-х игроков по очереди.

12. Реализация правил игры (по 2 балла за каждую).

Практическая работа Бильярд

1. Нарисовать бильярдный стол, шар.

2. Реализовать удар по шару под углом (вводится угол и скорость).

3. Реализовать отражение шара от краев стола.

4. Реализовать «попадание» шара в лузу (у лузы есть радиус)

5. (2 балла) Визуализировать «удар» кием - выбор угла (влево – вправо), скорости (вверх-вниз).

6. (2 балла) Реализовать «силу терния» - (от скорости или от куба скорости и еще от времени).

7. Реализовать центральное соударение 2-х шаров

8. (2 балла) Реализовать нецентральное соударение 2-х шаров (у каждого есть скорость) (читать, например, тут http://billiard-bsv.narod.ru/)

9. 11 шаров, пирамида – визуализация.

10. (3 балла) 11 шаров, анализ всех перемещений и соударений до обнуления всех скоростей.

11. Реализация игры 2-х игроков по очереди.

12. Реализация правил игры (по 2 балла за каждую).

class tank:

#x,y=100,100

def \_\_init\_\_(self,a,b):

self.x=a

self.y=b

def move(self,x,y):

self.x+=x

self.y+=y

def m\_t(m):

m.x+=100

m.y+=100

#return m

a=tank(300,400)

b=tank(200,250)

a.move(20,20)

print(a.x,a.y)

print(b.x,b.y)

print(id(a))

#print(c.x,c.y)

class tank:

#x,y=100,100

def \_\_init\_\_(self,a,b):

self.x=a

self.y=b

def move(self,x,y):

self.x+=x

self.y+=y

def m\_t(m):

m.x+=100

m.y+=100

#return m

a=tank(300,400)

b=tank(200,250)

a.move(20,20)

print(a.x,a.y)

print(b.x,b.y)

print(id(a))

#print(c.x,c.y)

class tank:

#x,y=100,100

def \_\_init\_\_(self,a,b):

self.x=a

self.y=b

def move(self,x,y):

self.x+=x

self.y+=y

def m\_t(m):

m.x+=100

m.y+=100

#return m

a=tank(300,400)

b=tank(200,250)

a.move(20,20)

print(a.x,a.y)

print(b.x,b.y)

print(id(a))

#print(c.x,c.y)

class tank:

#x,y=100,100

def \_\_init\_\_(self,a,b):

self.x=a

self.y=b

def move(self,x,y):

self.x+=x

self.y+=y

def m\_t(m):

m.x+=100

m.y+=100

#return m

a=tank(300,400)

b=tank(200,250)

a.move(20,20)

print(a.x,a.y)

print(b.x,b.y)

print(id(a))

#print(c.x,c.y)