ATK Tähtitieteessä – Harjoitus 3.

- 1. Tee pääohjelma joka tekee sekä FOR ja WHILE rakenteella taulukon x joka sisältää luvut 0, 1, 2, 3, 4, ..., 100. Lisää IF-rakenne silmukoihin joka tulostaa jotain yllättävää kun x=50, ja muutoin pelkän x:n arvon.
- 2. Tee tehtävä 1. aliohjelmalla ja funktiolla, jotka palauttavat niiden sisällä määriteltävän taulukon x takaisin komentotilaan. Määrittele niiden kutsussa lisäksi kaksi argumenttia:
 - \bullet Ensimmäinen argumentti N kertoo kuinka monta lukua haluamme, eli että tulos on luvut $0, 1, \ldots, N$ taulukkoon x.
 - Toinen argumentti määrittelee millä luvulla tulostetaan jotain yllättävää.
- 3. Tehdään edellisen harjoituksen tehtävän 4. heittoliikkeen laskusta aliohjelma, jonka kutsussa voidaan määritellä taulukossa mielivaltaisen monta x- ja y-suuntaista lähtönopeutta. Ohjelman on tarkoitus laskea heittoliitteen rata jokaisella lähtönopeudella, ja lopuksi piirtää radat samaan ikkunaan.

Ohjelmaa siis pyritään kutsumaan esimerkiksi kahdella x- ja y-suuntaisella alkunopeudella seuraavasti:

Heittoliikkeen yhtälöt olivat:

$$x = v_x t$$
$$y = v_y t - \frac{1}{2}gt^2.$$

Missä g on painovoiman kiihtyvyys (9.81 m/s^2), ja v_x , v_y ovat x- ja y-suuntaiset alkunopeudet. Muista määritellä ajan sisältävä taulukko t siten että se sisältää melko tiheävälisesti juoksevia numeroita.

Laske heittoliikkeen radat FOR-silmukan sisällä, joka käy läpi jokaisen alkunopeusparin. Käytä silmukan sisällä IF-ELSE rakennetta, jossa ensimmäisellä alkuarvoparilla aukaiset ikkunan heittoliikkeen radan piirtoa varten ja loput radat piirretään tähän samaan ikkunaan. Katso IDL:n manuaalista $n_{elements}$ -proseduuri, tämä voi olla hyödyllinen silmukkaa määriteltäessä.

Lisää lopuksi ohjelman alkuun IF-rakenne joka ilmoittaa virheestä jos x- ja y-suuntaisia alkunopeuksia on eri määrä. Ehdon täyttyessä ohjelma myös lopettaa itsensä käyttäen STOP-proseduuria ja printtaa samalla x:n ja y:n elementtien lukumäärän.