

Lista 6 – ruch jednowymiarowy

Przydatne funkcje:

for i = 1:n... end pętla pozwalająca wykonać jakieś polecenia n razy dla i zmieniającego się od 1 do n .

pause(s) zatrzymuje wykonywanie funkcji na s sekund

1. Ciało zostało rzucone z prędkością początkową 10 m/s pod kątem 30 do podłoża. Sporządź animację trajektorii ruchu $y(x)$ ciała oraz wektorów całkowitej prędkości $\vec{v}(t)$ i jego składowych $\vec{v}_x(t)$ i $\vec{v}_y(t)$ do momentu zderzenia z ziemią. (Uwaga: jeśli narysowane zostaną wektory o wartościach podzielonych przez 10, to zajmą one rozsądną część wykresu.)