DragTrajectory

calculatePositions() berechnet die einzelnen Positionen der Flugbahn, die werden dann in mPositions gespeichert.

Alternativ kann man die Positionen in einem Path zusammenfassen, entlang dessen dann die Kugel fliegt, je nachdem, wie die Animation am Ende ausgeführt wird (über PathTransition?) In dem Fall kann die Klasse auch statisch werden.

Die Berechnung der Flugbahn mit Luftwiderstand beachtet folgende Faktoren:

* Fläche des Durchschnitts der Kugel
* Masse der Kugel
* Luftdichte (fest)
* Luftwiderstandskonstante abh. von Form des Körpers

Catapult

Das property rubber ist ein Dreieck, contactPoint ist der Punkt, an dem sich Lineal und Dreieck berühren (der Drehpunkt).

* fire() animiert das Lineal zu einer Drehbewegung
* move\*() ändert die Position des Lineals nach links oder rechts