

Porady i wskazówki dotyczące korzystania z aplikacji

-wartości masy i prędkości kulek powinny być podawane bez jednostki, jednak powinny być wyrażone tą samą jednostką,

-wartości prędkości kulek powinny uwzględniać zwrot wektora prędkości w postaci minusa dodanego przed liczbą wyrażającą tę wartość dla zwrotów w lewo(kierunek poziomy) oraz w dół (kierunek pionowy),

-rzeczywista prędkość wyświetlania animacji może zależeć nie tylko od wpisanych danych, ale również od wydajności komputera, na którym będzie uruchamiany program. Mnożnik prędkości został dostosowany tak, aby animacja była odtwarzana czytelnie na komputerze, na którym aplikacja została stworzona, na innym sprzęcie może jednak istnieć konieczność stosowania dodatkowych mnożników celem przyspieszenia lub spowolnienia działania animacji.