

# Simulatore di campi elettrici

## Risorse

Per informazioni sul codice consultare [qui](#). Puoi anche guardare una lezione [qui](#).

Per informazioni sull'argomento consultare [qui](#)

## Manuale

## Menù oggetti

### Cariche

- cliccando sul bottone viene generata una carica neutra al centro dello schermo (a meno che non sia occupato)
- cliccando sulla carica con il tasto destro del mouse è possibile spostarla
- cliccando sulla carica con il tasto sinistro del mouse si accede alla modifica

### Selettore circolare (modifica cariche)

- cliccando sul selettore sarà possibile avviare la modifica del coefficiente dell'intensità
- utilizzare i tasti exp per modificare l'esponente
- il pulsante grigio neutralizza la carica
- il pulsante colorato inverte la polarità
- cliccando fuori dal selettore si esce dalla modifica

### Sensori

- cliccando sul bottone viene generato un sensore di campo al centro dello schermo (a meno che non sia occupato)
- cliccando sul sensore con il tasto destro del mouse è possibile spostarlo

### Fili

- cliccando sul bottone sarà possibile inserire la posizione del primo perno (perno di modifica - arancione)
- inserire secondo perno
- cliccando su un perno con il tasto destro del mouse è possibile spostarlo
- cliccando sul perno di modifica con il tasto sinistro del mouse si accede alla modifica

## Piani

- vedi 'Fili'
- perno di modifica è di colore viola

## Menù strumenti

### Bussole

- cliccando sul bottone si abilita/disabilita vista bussole

### Exit

- cliccando sul bottone viene chiuso il programma

### Mirino (sensore di potenziale)

- cliccando sul bottone si abilita il sensore di potenziale
- cliccando con il tasto sinistro del mouse viene disattivato il sensore
- cliccando con il tasto destro del mouse viene fissato il mirino

### Equipotenziali

- cliccando sul bottone si abilita la linea equipotenziale
- cliccando si traccia l'equipotenziale con il potenziale scelto
- si possono stampare massimo 7 linee

### Refresh

- cliccando sul bottone viene cancellata ogni modifica

## Scala

- la distanza tra le lineette (unità di 100px) sullo schermo, equivale a una distanza pari al valore stampato
- + e - modificano l'esponente