

INFORMATICA II

PARCIAL 1 10%

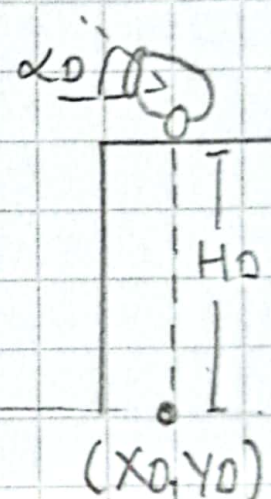
Santiago Sepúlveda Palacio
1022097969

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

OFENSIVA



DEFENSIVA



Datos:

$$D_0 \approx 0.025 d$$

Rango de destrucción de D_0 en un radio $r_p = 0.025d$

Rango de detonación de D_0 en un radio $r_0 = 0.05d$

Retraso de 2s.

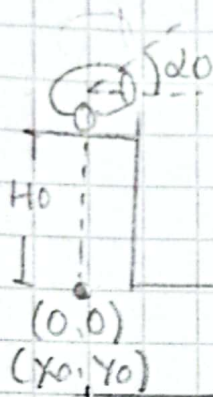
INFORMATICA II

PARCIAL 1 10%

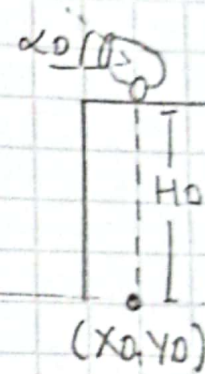
Santiago Sepúlveda Palacio
1022097969

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

OFENSIVA



DEFENSIVA



Datos:

$$D_0 \approx 0.025d$$

Rango de destrucción de D_0 en un radio $r_p = 0.025d$

Rango de detonación de D_0 en un radio $r_0 = 0.05d$

Retraso de 2s.

el punto (X_0, Y_0) solo se dispara si desde el punto (X_0, Y_0) disparan también.

Al disparo D_0 se le asocia un tiempo t_D en su trayectoria.

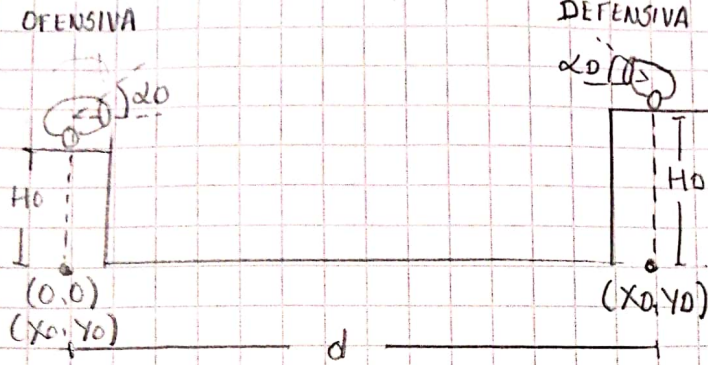
Al disparo D_0 se le asocia un tiempo t_0 en su trayectoria.

INFORMATICA II

PARCIAL 1 10%

Santiago Sepúlveda Palacio
7022097969

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Datos:

$$D_0 \approx 0.025 d$$

Rango de destrucción de D_0 en un radio $r_p = 0.025 d$

Rango de detonación de D_0 en un radio $r_0 = 0.05 d$

Retraso de 2s.

el punto (x_0, y_0) solo se dispara si desde el punto (x_0, y_0) disparan también

Al disparo D_0 se le asocia un tiempo t_0 en su trayectoria

Al disparo D_0 se le asocia un tiempo t_0 en su trayectoria.

DISEÑO

La información llega al frente defensivo con un retraso de 2s

La computadora que realiza los cálculos y con figura el disparo tarda un tiempo de 0.5s

O sea que el tiempo de reacción del disparo defensivo es de $t_r = 2.5$ s

Variables del diseño

H_0 : Altura ofensiva

H_D : Altura defensiva

d : Distancia entre los puntos (x_0, y_0) y (x_0, y_0)