



Uso

Asegúrate de tener instalado **Python** y la librería de **OpenGL** junto con **freeGLUT**. La mayoría de las distribuciones de Linux tienen estos paquetes en sus repositorios oficiales.

En **Arch Linux**, por ejemplo, la siguiente orden es suficiente para instalar todo lo necesario:

```
pacaur -S python python-opengl freeglut
```

En **Ubuntu** es muy parecido:

```
sudo apt-get install python python-opengl freeglut3-dev
```

Para comenzar el programa, basta con ejecutar la siguiente orden:

```
python main.py
```

Controles

Se puede mover la escena haciendo click con el ratón en cualquier lugar de la escena y moviéndolo. Además, se puede controlar el zoom con la rueda.

Para controlar la velocidad de la animación -que por defecto se comporta de manera que por cada segundo de la vida real transcurra un día en la simulación- se usan las siguientes teclas:

- X: Acelera un paso la animación; es decir, añade un día de la simulación por cada segundo de la vida real.
- Z: Decelera un paso la animación. Se puede usar repetidamente esta tecla para revertir el tiempo.

Para terminar el programa, pulsar la tecla Q.

Por terminal, además, se imprime información por cada instante de tiempo (por cada frame, en realidad) y por cada planeta, indicando:

- Posición
- Valor de la energía
- Momento angular
- Anomalía excéntrica
- Fecha

Descripción del trabajo

A continuación se detalla el trabajo realizado, dejando abajo las descripciones de versiones anteriores.

ACTUALIZACIÓN 02: Trabajo individual final.

Se ha implementado el cálculo de la energía y el momento angular, cuyo valor es constante, como esperábamos teóricamente.

La función que calcula la energía es la siguiente:

```
def getEnergy(self):  
    """Retrieves the energy of the planet.  
  
    Retrieves the current energy of the planet, using its current position
```

```

    and velocity.

    Returns:
        The energy value, that should be constant
    """
    x = self.pos
    dx = self.getVel()

    a = self.semi_major_axis
    p = self.period

    mu = 4*math.pi**2 * a**3 / p**2

    return squaredModule(dx)/2 - mu/module(x)

```

La que calcula el momento es la que sigue:

```

def getMomentum(self):
    """Retrieves the angular momentum of the planet.

    Retrieves the angular momentum of the planet, using its current
    position and velocity.

    Returns:
        The angular momentum, that should be constant.
    """
    x = self.pos
    dx = self.getVel()

    x.append(0)
    dx.append(0)

    return vectProduct(x,dx)

```

Estos dos métodos usan funciones auxiliares para el cálculo de los módulos y del producto vectorial. El código que las implementa es el siguiente:

```

def squaredModule(vec):
    return sum([v**2 for v in vec])

def module(vec):
    return math.sqrt(squaredModule(vec))

def vectProduct(u,v):
    w1 = u[1]*v[2] - u[2]*v[1]

```

```

w2 = u[2]*v[0] - u[0]*v[2]
w3 = u[0]*v[1] - u[1]*v[0]
return [w1,w2,w3]

```

Por otro lado, se ha mejorado la interacción con las fechas de la simulación usando objetos `Datetime` de Python. Para actualizar la posición de un planeta basta llamar a su método `setPos`, que recibe una fecha codificada como objeto `Datetime`:

```

def setPos(self, t):
    """Updates the date and position of the planet.

    Sets the planet position given a date. Its eccentric anomaly -and its
    date- are also stored.

    Args:
        t: Date in which the planet shall be set. It has to be a datetime
            object
    """
    self.date = t
    delta = self._getFloatDays(t-self.t0)

    self.pos, self.ecc_anomaly = self.getPos(delta)

    self.GUIcoord = self.getGUICoords(self.pos)

def getPos(self,delta):
    """Retrieves the position and eccentric anomaly values.

    Retrieves the planet position at the day `delta` after the self.t_0
    date. Along with the plane coordinates -returned as a list- the
    eccentric anomaly is returned.

    Args:
        delta: Number of days after self.t_0 date; i.e., the number of days
            after the first perihelium of the planet after 31st December,
            1899. Integer or float.

    Returns:
        A two-positions list [x,y] giving the XY plane coordinates and the
        eccentric anomaly measured in radians in the interval [0,2*pi[
    """
    current_xi = self.xi(delta)
    phi = self.build_phi(self.eccentricity, current_xi)

    u = self.NR(phi)

```

```

sin_u = math.sin(u)
cos_u = math.cos(u)

x_coord = self.semi_major_axis*(cos_u-self.eccentricity)
y_coord = self.semi_major_axis*math.sqrt(1-self.eccentricity**2)*sin_u

return [x_coord, y_coord], math.fmod(u,2*math.pi)

```

Por último, se ha mejorado la animación y se han añadido los controles de velocidad para poder navegar fácilmente hasta el día requerido. El código que se ejecuta por cada frame de la animación se ha quedado de la siguiente manera:

```

def processFrame(vel):
    """Updates the planets positions.

    Method called from the endless GUI loop. The time is moved to the future
    vel*(seconds from previous frame) days, where vel is an integer controlling
    the velocity of the animation. The position of each planet is then updated
    depending on this date.

    By default, vel is 1; i.e., a second in the real life is one day in the
    animation. The user can change this velocity using Z and X keys.
    """
    global before, today

    # Timestamps to control the animation velocity and simulation date
    now = time.time()
    duration = now - before
    before = now

    today = today + timedelta(days=vel*duration)

    # String update with the current simulation date
    date_string.text = [today.strftime("%d %B, %Y - %A")]

    objects = [help_string, date_string]

    for planet in planets:
        planet.setPos(today)
        print(planet.getInfo())
        objects.append(planet)

    return objects

```

Faltaría implementar una interacción que dependa únicamente de la interfaz gráfica y no de la terminal, para facilitar al usuario el manejo del programa. Esto queda pendiente para el trabajo grupal.

ACTUALIZACIÓN 01: Trabajo del día 3 de diciembre

Se ha implementado Newton-Raphson, cuyo código es el siguiente:

```
def NR(self, phi, u_0=math.pi, tol=0.00001):
    prev = u_0
    curr = phi(prev)

    while abs(prev - curr) >= tol:
        prev = curr
        curr = phi(prev)

    return curr
```

Esta función recibe la función `phi`, que está definida así:

```
def build_phi(self, epsilon, xi):
    def phi(u):
        return (epsilon*(math.sin(u)-u*math.cos(u))+xi)/(1-epsilon*math.cos(u))

    return phi
```

Por último, esta función recibe la `xi`, que está definida como sigue:

```
def xi(self, t):
    xi = (2*math.pi/self.period)*(t-self.t0)
    return xi
```

Trabajo del día 26 de noviembre

La fórmula implementada se encuentra en el fichero `planet.py`, en la función `setPos(self, t)`. Se copia aquí también:

```
def setPos(self, t):  
    x_coord = self.semi_major_axis*math.cos(self.u(t))-self.eccentricity  
    y_coord = self.semi_major_axis*math.sqrt(1-self.eccentricity**2)*math.sin(self.u(t))  
    self.coord = [x_coord, 0.0, y_coord]  
    print(t,self.u(t),self.coord)
```

Todo el código de dibujo se ha reciclado de un proyecto para otra asignatura (ver [repositorio en GitHub](#) para más detalles).

Falta calcular los radios de los planetas bien y ajustar las escalas de visualización para que se vea bien todo, además de dibujar las elipses enteras.