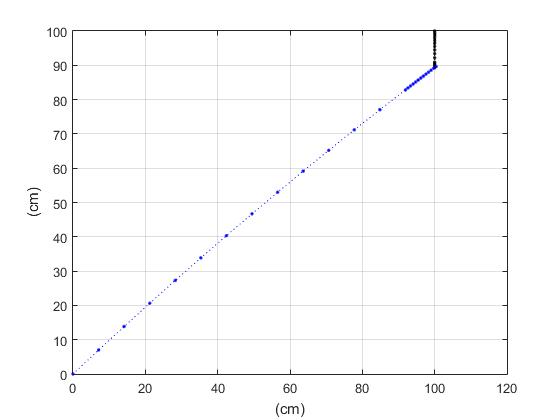
輸出陣列



**初始速度**

蟲：

vx\_bug = 0 (cm/s)

vy\_bug = 0 (cm/s)

水滴：

vx\_water = 1000\*cos(pi/4) (cm/s)

vy\_water = 1000\*sin(pi/4) (cm/s)

**初始位置**

蟲：

x\_bug = 100 (cm)

y\_bug = 100 (cm)

水滴：

x\_water = 0 (cm)

y\_water = 0 (cm)

**加速度**

g = -1000 (cm/s^2)