

- 1- Pede para o usuário inserir a densidade superficial de cargas de uma placa (σ) (Em Coulomb por metro quadrado C/m²). A densidade superficial da outra placa é $-\sigma$.
- 2- Pede pra inserir a distância (em metros).
- 3- Pede pra inserir a massa (m, em kilogramas) e a carga da partícula (q, em Coulombs) que irá ser colocada próximo a placa com densidade superficial positiva.
- 4- O campo é dado por:

$$E = \frac{\sigma}{\epsilon_0}$$

- 5- A aceleração (m/s²) da partícula em direção a placa é calculada por:

$$a = \frac{qE}{m}$$

- 6- A velocidade (m/s) da partícula em cada ponto é determinada por:

$$V = V_0 + at$$

- 7- A posição da partícula em cada ponto é dada por:

$$S = (V_0 * t) + ((at^2)/2)$$

- 8- Fazer a animação da partícula saindo da carga carregada positivamente com velocidade 0, e atingindo a outra placa com a velocidade máxima. Mostrar a variação da velocidade, conforme foi dito.