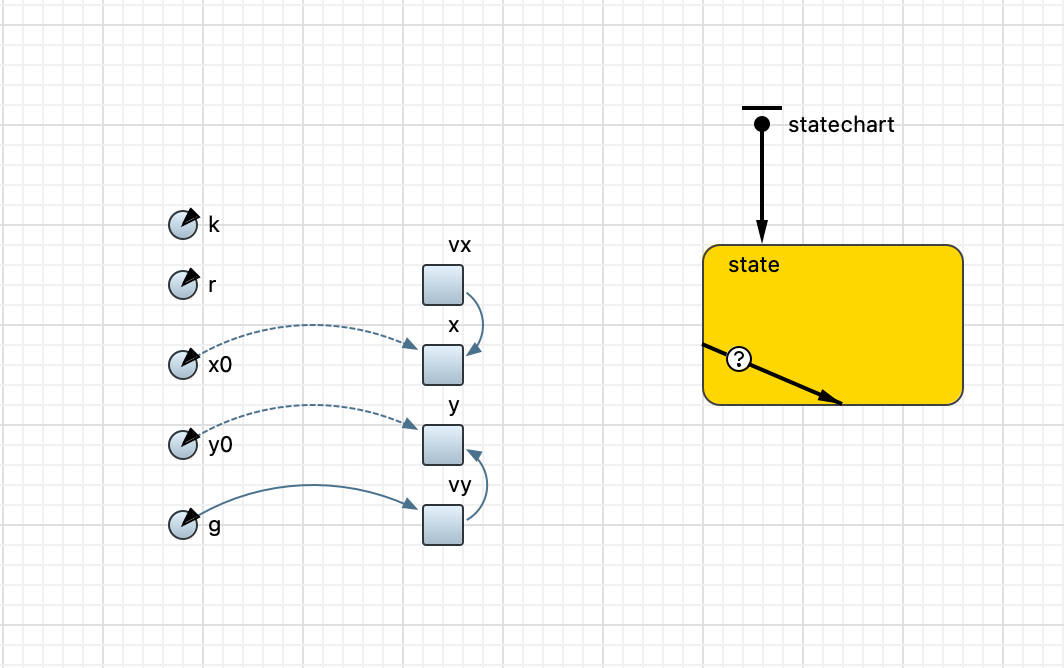
Тут титульный лист

Лабораторная работа №2  
Цель работы:

Для начала вспоминаем что мы делали в лабораторной работе №1:



Для достижения цели работы нам необходимо добавить и настроить параметр t0:  
Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, число

Автоматически созданное описание  
  
Чтобы параметр t0 фиксировал момент отскока, нужно значение текущего

времени в модели при выполнении условия "отскок" запомнить в этом параметре. За выполнением данного условия следит стейтчарт.  
Для этого нужно в поле Действие добавить выражение: t0 = time().

Изображение выглядит как текст, линия, диаграмма, График

Автоматически созданное описание  
  
Далее для того чтобы каждый раз при отскоке мяча его цвет изменялся на красный, нужно перейти на диаграмме Main, выделить мяч, в панели свойств этого овала открыть вкладку Динамические и установить в поле Цвет заливки динамическое значение цвета: time() < ball.t0 + 0.3 ? red: lime  
Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Значок на компьютере

Автоматически созданное описание

Далее нам необходимо добавить еще один класс мяч и настроить его.   
Изображение выглядит как снимок экрана, текст, программное обеспечение, Значок на компьютере

Автоматически созданное описание  
  
Связываем новый мяч с добавленным классом.  
Изображение выглядит как снимок экрана, текст, программное обеспечение, Значок на компьютере

Автоматически созданное описание  
  
Далее запускаем модель и видим, как все правильно работает.  
Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Красочность, диаграмма

Автоматически созданное описание

Далее делаем произвольные перемещения мяча, меняем начальное значение vx