

Маємо такі змінні:

```
var time;
```

```
time = 40;
```

```
var radius;
```

```
var delay;
```

```
var img = Array();
```

```
var intervalID;
```

```
var g;
```

```
var m;
```

```
var E = 3000;//2600;
```

```
var t ;
```

```
x0 : x0,
```

```
y0 : y0,
```

```
fi : 100,
```

```
k :1.5,
```

```
h0 : 150,
```

```
e : 10
```

Визначаємо s – позицію об'єкта в даний момент:

```
s = radius*Math.cos(img[i].fi/(Math.PI*2*10))*img[i].k;
```

Рух об'єкта:

```
obj.style.left = img[j].x0 + traektoria(img[j].x0, parseFloat(obj.style.left), j, "x") + "px";
```

```
obj.style.top = img[j].y0 + traektoria(img[j].y0, parseFloat(obj.style.top), j, "y") + "px";
```

За допомогою фізичних формул задаємо швидкість:

$$E=(mw^2)/2$$

$$2e/m=v^2$$

$$E=mgh$$

Де  $v = \text{Math.sqrt}(2 * \text{img}[i].e / m)$ ;

Прискорення задаємо, коли об'єкт досягає вершини кривої (радіус більше 0):

```
if(radius*Math.cos(img[j].fi/(Math.PI*2*10)*img[j].k) > 0){
```

```
img[j].e = E - m * g * (radius + img[j].y0 - parseFloat(obj.style.top));
```

```
img[j].fi += speed(j)/50;
```