

## Проектування програмних систем

Остаповської Марії І-22

`document.getElementById("ball").style.left = v*100 + "px";` - рух по осі X, з швидкістю  $v$

`document.getElementById("ball").style.top = Math.sin(v)*a1*100+250 + "px";` - рух по осі Y з швидкістю  $v$ , на висоту  $a1$ .

Умова за якою швидкість об'єкта збільшується (при спуску) :

```
for(var i3 =0;i3<10;i3++){  
    if((document.getElementById("ball").style.left >  
Math.PI/2*100+2*Math.PI*i3)&(document.getElementById("ball").style.left >  
Math.PI/2*300+2*Math.PI*i3)){  
        k =1;  
    }  
}  
  
if(k2==1){  
    v+=0.02;  
}
```