

学習者

SimSym

A

物体追加

物体に紐づく変数の生成

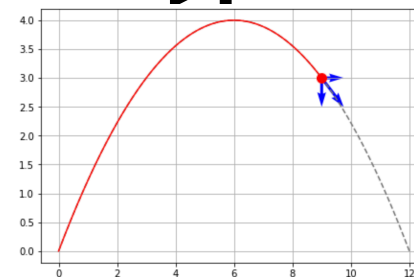
物体名を入力

x_A [L], y_A [L], ...

$x_A = v_0 t, \dots$

運動を表す方程式の入力

動作例と比較



可視化