[num, x, y, v\_x, v\_y]

V=[v\_0, v\_1, v\_2, …]

vx\_1=(x\_1-x\_0)/(t\_1-t\_0)

F/m=a=(vx\_1-vx\_0)/(t\_1-t\_0)

F=sum(G\*M\_p\*m\_n/r\_n^2)

힘을 구현할 함수가 필요함.

[정보]

벡터나 배열 [[t0일때의 정보], [t1일때의 정보]]

Temp = (전정보) =값을 복사 (얘는 계속 바뀜)

현재정보 = 있는그대로

각 파티클에 작용하는 힘🡪 map에 대한 iterator를 이용해서 다른 particle들의 정보를 받아서 각자 계산한다

Map(파티클….. 파티클)

Iterator~~ 작용할거

Iterator~~ 계산할거

계산할거 작용할거 거리-🡪G 질량 힘 계산

각각의 결과물을 force에 더한다

🡪만유인력이 계산된다

🡪힘벡터와 더해준다

🡪각각의 속도, 위치 등을 계산한다

🡪시뮬레이션을 한다

* 끝

Map \*t t=0 🡪 시뮬레이션을 할 때에만 증가하도록

밖에서 int를 반환해주는 함수를 만들어서

얘네가 변하도록 하자