

Készíts programot Nap körüli bolygópályák szimulálására! A Nap a képernyő közepén helyezkedjen el, innen nem mozdul, és ismerjük a tömegét (N). A bolygónak ismerjük pillanatnyi helyzetét (X, Y), tömegét (B), valamint sebességét (V), ami a bolygót a Nappal összekötő egyenesre merőleges irányú sebességvektort jelent. Be kell olvasni egy T időközt, amelyben lépésenként számoljuk a bolygó pályáját az eredeti helye, a sebességvektora és a rá ható erők alapján.

Készíts programot, amely beolvassa N , X , Y , B és V értékét, majd rajzolja a bolygópályát!