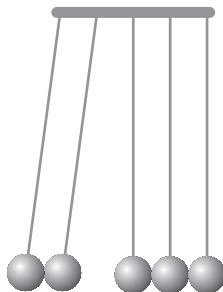


Ismert játék, illetve fizikai demonstrációs eszköz az ingasor (Newton bölcsője). A kísérlet az energia- és a lendület-megmaradás törvényét mutatja be.



Készítsük el gif-animációs szerkesztőprogrammal a kísérlet szimulációját. A megoldáshoz ajánljuk a Stykz vagy a Pivot Stickfigure Animator nevű (internetről ingyenesen letölthető) programot. (A programokról rövid leírás olvasható a <http://blog.sulinet.hu/oktinf/> oldalon, illetve oktatófilmek találhatók az ismert videó-megosztókon.)

A szimulációhoz három animációt készítsünk, amelyek 1, 2 illetve 3 golyó kitérítése után a tökéletesen rugalmas ütközés utáni mozgást mutatják be. Az animációkhoz végtelenített lejátszást és megfelelő képváltási sebességet állítsunk be.

Beküldendő tömörített állományban (`i255.zip`) az animációk gif, valamint forrásállománya a szerkesztőprogram alapértelmezett formátumában és egy rövid dokumentáció (`i255.txt`, `i255.pdf`, ...), amely tartalmazza vázlatosan a megoldás leírását és a használt szoftver nevét.