

Programm „Salto“

Anleitung zur Saltosimulation

1. Geben Sie als erstes die Absprunggeschwindigkeit an:
Geschwindigkeit in m/s (4 - 8)
2. Geben Sie nun den Absprungwinkel an:
Winkel in Grad (20° - 90°)
3. Mit der rechten und linken Pfeiltaste können Sie während der Flugphase die Körperposition der Strichfigur ändern.

Strecken Hocken
4. Mit dem Button "Simulation starten" beginnt die Simulation.

Wiedergabegeschwindigkeit
 Echtzeit
 Zeitrape
 Extrem-Zeitrape

Anmerkungen:

- Der Drehimpuls beim Absprung wurde konstant eingestellt.
- Die Berechnung des Körperschwerpunktes wurde nach dem Modell von Willimczik (1983, S.23-37) vorgenommen.
- Der Einfluss des Luftwiderstands wird bei der Berechnung der Flugbahn vernachlässigt.

Copyright - Prof. Dr. Josef Wieneyer 2006

Aufgabe: Der Turner soll einen Salto vorwärts ausführen

Manipulation: Durch Drücken der Pfeiltasten beugt oder streckt sich der Turner und dreht damit langsamer oder schneller

Einstellungen: Man kann Anlaufgeschwindigkeit, Absprungwinkel und Anzeigegeschwindigkeit einstellen, um die Aufgabe zu erleichtern oder zu erschweren

Programm: Visual Basic