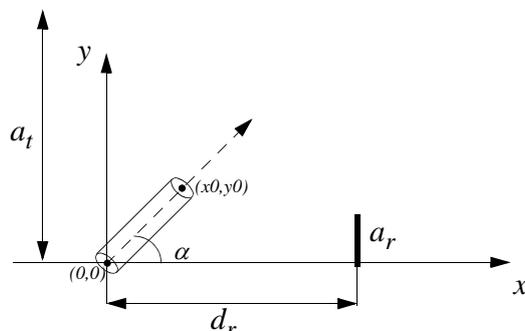


Práctica 1b (Voluntaria)

Modificar la práctica 1 para que el programa considere una casuística más realista de la trayectoria de la pelota.



El nuevo programa deberá hacer lo siguiente:

Práctica 1b (Voluntaria) (cont)

- leer por teclado los valores de α , v_0 , L , d_r , a_r y a_t
- calcular si la pelota alcanzaría altura suficiente para chocar contra el techo. En caso afirmativo, comprobar que la pelota no choque contra la red antes de alcanzar el techo. Escribir un mensaje indicando contra qué va a chocar realmente.
- en caso de que la pelota no alcanzara altura suficiente para chocar contra el techo, mirar a ver si la pelota va a sobrepasar la red. En caso afirmativo, mostrar en pantalla la distancia a la que toca el suelo y la altura máxima alcanzada en el lanzamiento.
- si la pelota no sobrepasara la red, indicar si ello es debido a que la pelota chocó contra la red o a que el lanzamiento fue corto.

En cualquier caso, si la pelota choca contra el techo o choca contra el suelo antes de llegar a la red, indicar a que distancia de la base se produjo. Si chocó contra la red, a qué altura de la red lo hizo.

Práctica 1b (Voluntaria) (cont)

Entregar: El código del programa creado