

力学演習 II ボーナス課題について

大信田丈志 (応用数理工学科) 2009-01-28

課題内容

物体の運動方程式を解いてアニメーションとして表示するプログラムを作る。詳しくは、昨年 10 月に配布したガイダンス資料を見るか、または 1/29 の 2 コマ目が昼休みに 2207 号室まで説明を聞きにくること。

エントリーの方法

ボーナス課題をやってみようと思う人は、所定の用紙 (エントリーシート) に必要事項を記入し、2月5日 (木) 午後 5 時まで提出すること。提出方法は、担当教員または TA への手渡しとする。

エントリーシートは <http://www.damp.tottori-u.ac.jp/~ooshida/edu/Mech/> からダウンロードできる。コピーでも可。

注意

申し込んだ人には、2/6(金) までに確認のメールが届く予定になっている。たしかにエントリーシートを出したのにメールが来ないという場合には大信田まで申し出ること。

アニメーションの実演の日程については、申し込んだ人の都合とスタッフ側の都合を考慮して決定し、後日、メールで通知する。

エントリー後、正当な理由がないのに発表をキャンセルした場合は、マイナスの評価がつくことがあるので、注意すること。

ボーナス課題 エントリーシート

学籍番号 _____ 名前 _____

アニメーションの題材 (1つ選択し をつける)

- 動く壁にはさまれた粒子の運動 (壁の動きも数値的に計算する)
- 静止した壁に四方を囲まれた 2次元領域における複数の Lennard-Jones 粒子の運動

実行環境

- 自分のノートパソコン
- その他

学年 (該当するものに をつける)

- 2年
- 3年以上 (今年度卒業予定者以外)
- 今年度卒業予定

連絡用メールアドレス

_____ (以下はスタッフ記入欄) _____