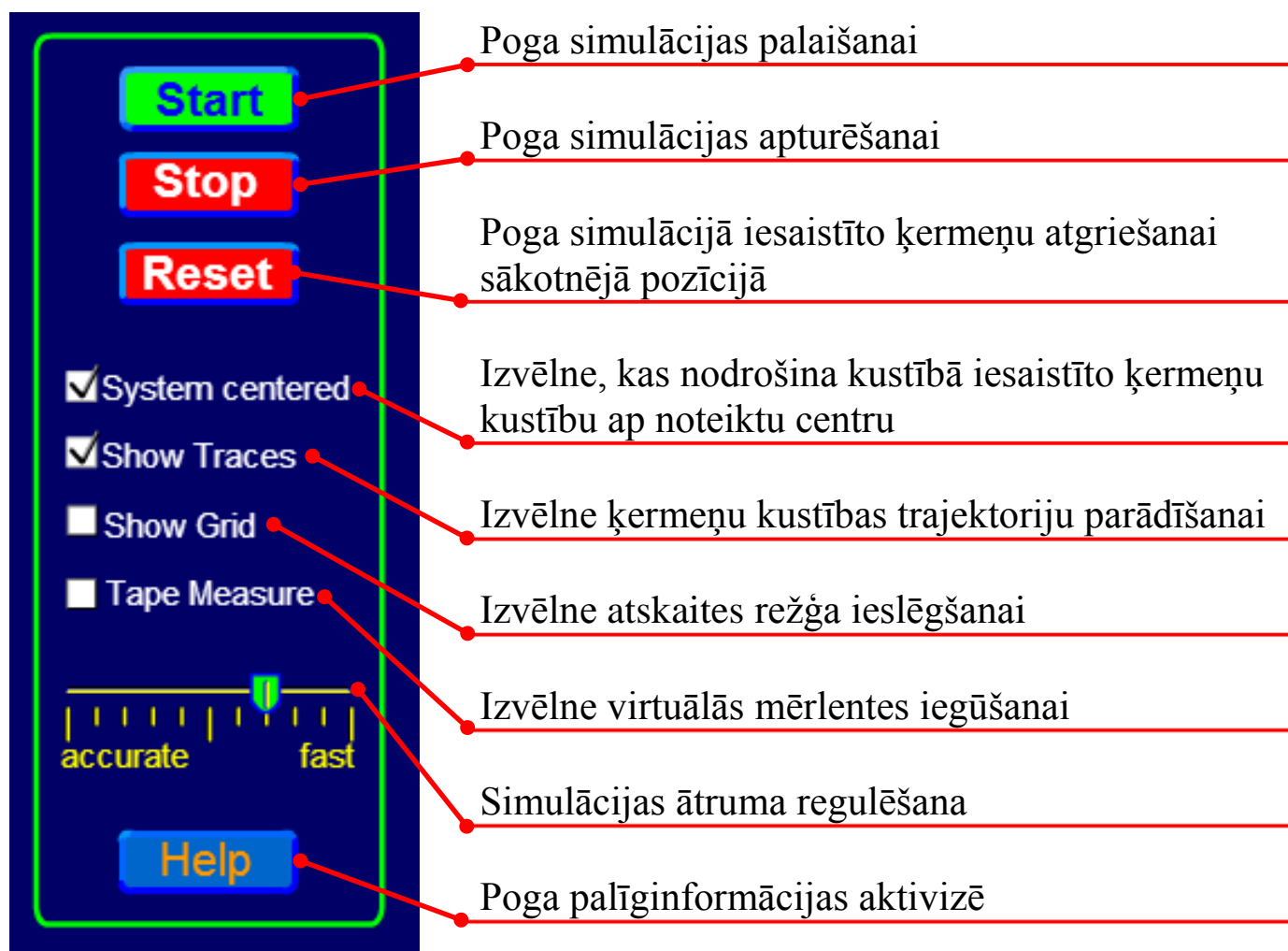


# Simulācija – Mana Saules sistēma

Simulācija iespējams modelēt un apskatīt dažādu ķermeņu sistēmas atsevišķo ķermeņu kustības trajektorijas. Ķermeņu sistēmas ir iespējams izvēlēties jau no sagatavota saraksta kā arī izveidot pašam, mainot gan ķermeņu skaitu, sākotnējo atrašanās vietu un ātrumu, gan arī ķermeņu masas, tādā veidā dodot iespēju izveidot gan stabilas, gan nestabilas sistēmas kurām iespējami dažādi attīstības scenāriji.

## Simulācijas vadības panelis:



## Simulācijā pieejamo ķermeņu sistēmu izvēlne:

Select Preset	Ķermeņu sistēmas sastāvdaļas
<i>Sun and planet</i>	Saule un planēta
<i>Sun, planet, moon</i>	Saule un planēta ar pavadoni
<i>Sun, planet, comet</i>	Saule, planēta un komēta
<i>Binary star, planet</i>	Dubultzvaigzne un planēta
<i>Trojan asteroids</i>	Planēta un divi tās pavadoņi, kas kustas pa to pašu planētas orbītu
<i>Four star ballet</i>	Četras zvaigznes
<i>Slingshot</i>	Zvaigzne un planēta, kuru kopējais gravitācija izsviež no sistēmas trešo ķermeni
<i>Double slingshot</i>	Zvaigzne un divas planētas, kuru kopējais gravitācija izsviež no sistēmas ceturto ķermeni
<i>Hyperbolics</i>	Trīs ķermeņi, kuri kustas ap Sauli pa hiperboliskām orbītām
<i>Ellipses</i>	Trīs ķermeņi, kuri kustas ap Sauli pa eliptiskām orbītām
<i>Double double</i>	Divas dubultzvaigžņu sistēmas

### Ķermeņu sākotnējie iestatījumi:

Ķermeņa masa	Ķermeņa sākotnējā		Ķermeņa sākotnējais ātrums	
	x koordināta	y koordināta	x virzienā	y virzienā

**Initial Settings:**

	mass	Position		velocity	
		x	y	x	y
body 1	200	0	0	0	-1
body 2	10	142	0	0	140

number of bodies:  2  3  4

Ķermeņu skaits