

Wurf eines Basketballs

Numerische Simulation

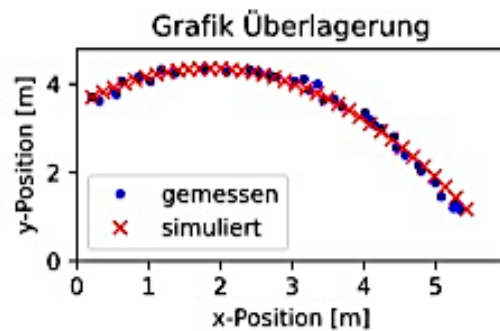
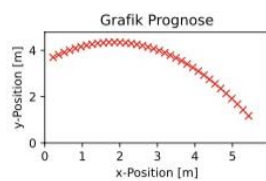
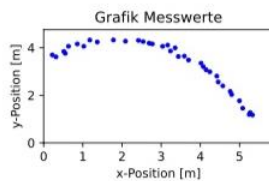
Ertu¹, Yassir¹, Mohamed¹, Ali¹

¹NCG (Schule)

Einleitung Das allgemeine Thema ist eine numerische Simulation eines Basketball Wurfs. Die Forschungsfrage ist, wie genau ein einfaches Modell in der Sportart Basketball beschrieben werden kann.

Methoden Wir gehen mit folgenden Materialien vor: iPads, vorgegebenen Hilfen und einem Basketball um die Forschungsfrage zu untersuchen.

Ergebnisse Die maximale Abweichung der Prognose von den Messwerten ist 3,2. Die Wurfhöhe der beobachteten Bewegung ist 2,8. Der Quotient der beiden Werte ist 1,14.



Diskussion Die angewandte Methode ist aussagekräftig, jedoch müssen die zwischen Werte, die man ausrechnet, genau berechnet werden.

Mit Hilfe aus dem Video berechneten Werte haben wir Prognosen verglichen und somit das Modell überprüft. Was man dazu sagen kann, ist, dass die numerische Simulation ziemlich genaue Werte hergibt.