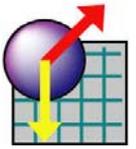
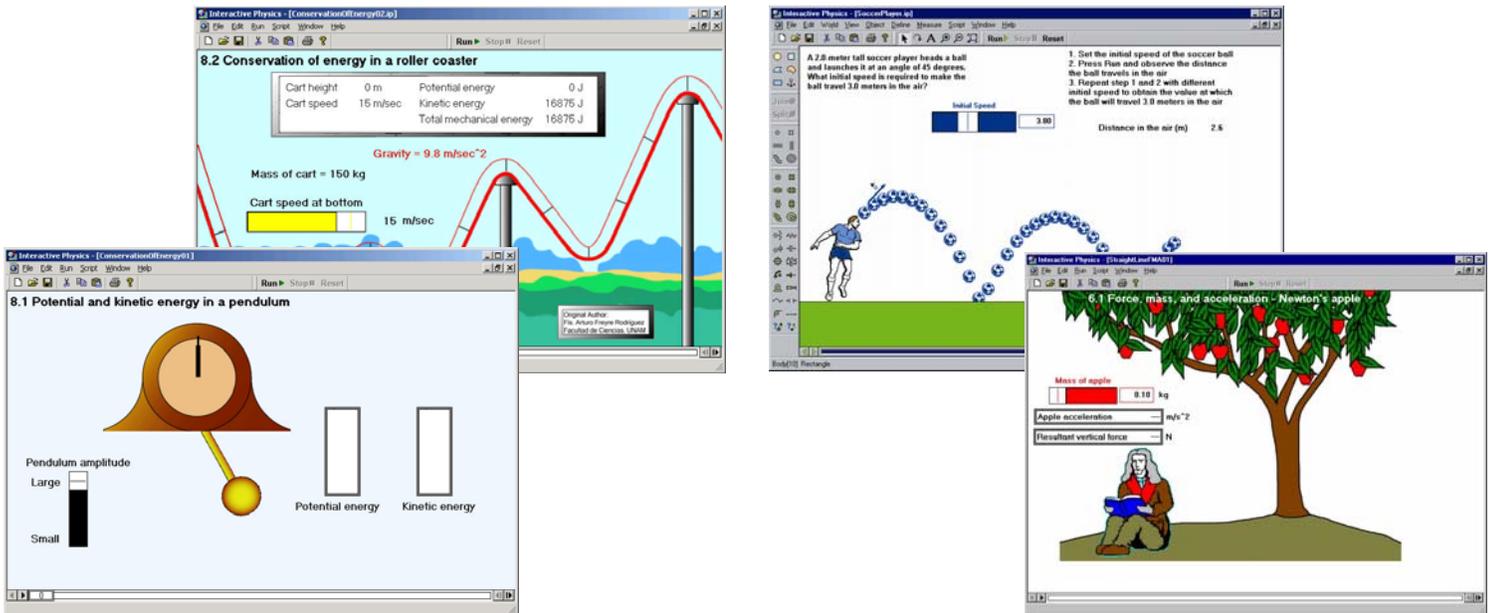


Interactive Physics



LA NORME MONDIALE EN MATIÈRE DE LOGICIEL DE SIMULATION PHYSIQUE



AUGMENTEZ VOS CONNAISSANCES DE PHYSIQUE GRÂCE À CETTE PUISSANTE TECHNOLOGIE DE SIMULATION DES MOUVEMENTS

Les fondations de la découverte scientifique sont l'imagination et une certaine curiosité « investigatrice ». Interactive Physics fait de vos étudiants des **participants actifs** et les pousse à :

- Explorer leur monde physique par le biais d'intéressantes simulations pleines de vivacité ;
- Visualiser les concepts scientifiques abstraits enseignés en salle de classe ;
- Tester des hypothèses et examiner des scénarios simulés ;
- Acquérir des compétences utiles lors de la recherche d'un emploi, grâce à des outils de mouvement appartenant au « monde réel ».

Le logiciel Interactive Physics a été adopté par plus de 18 000 établissements d'enseignement à travers le monde. Essayez-le afin de vous rendre compte pourquoi le magazine MacUser l'a nommé « Meilleur produit éducatif » plusieurs années d'affilée.

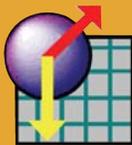
FACILE D'EMPLOI ET AMUSANT ! OBSERVEZ LA PHYSIQUE EN ACTION !

Créez de nouvelles expériences ou réalisez des exercices de physique développés spécialement pour :

- Mesurer la vitesse, l'accélération, la force, le moment cinétique, l'énergie, etc., en unités de mesure du système métrique ou du système anglo-saxon ;
- Créer des câbles, des ressorts, des amortisseurs, des poulies, des liaisons guidées, des actionneurs linéaires et des moteurs rotatifs ;
- Ecouter et mesurer le volume et la fréquence de sons ainsi que les effets Doppler ;
- Varier la résistance de l'air, la gravité ou les propriétés matérielles ;
- Créer des présentations visuellement attrayantes en associant des graphiques à des objets ;
- Visualiser les résultats sous forme de chiffres, de graphiques et de vecteurs animés.

Encouragez la pratique, la curiosité et une attitude gagnante en salle de classe.





INTÉGRATION AISÉE DANS VOTRE CURRICULUM

Interactive Physics permet aux étudiants de maîtriser les concepts dans un environnement sûr, et ce sans les coûts exorbitants inhérents aux laboratoires, ni la dépense de temps associée. Vos cours de physique et activités de laboratoires bénéficieront d'Interactive Physics immédiatement !

- Choisissez parmi une gamme étendue d'exercices tout prêts et conçus pour votre curriculum.
- Personnalisez rapidement des modèles existants afin de répondre à vos besoins spécifiques.
- Créez et partagez des modèles avec d'autres professeurs et étudiants.
- Comparez les données de simulation aux résultats théoriques.
- Démontrez des concepts difficiles à expliquer, tels que l'accélération de Coriolis.
- Montrez des propriétés d'objets impossibles à observer dans un laboratoire, par exemple les vecteurs de la trajectoire d'un corps.

ASSISTANCE CURRICULUM COMPLÈTE

- Offre à la fois du matériel didactique pour les étudiants des lycées et des universités, comportant des exercices et activités complémentaires pour une préparation et notation de cours aisée.
- Adopté par la majorité des manuels.
- Parfait complément des problèmes dans les manuels.
- Démonstrations en classe excellentes.
- La version Interactive Physics Homework permet aux étudiants de travailler chez eux et de transmettre les devoirs de manière électronique aux enseignants ou à d'autres étudiants.

APPLICATION CONCRÈTE

Design Simulation Technologies développe également des modèles de travail à l'intention des scientifiques et des ingénieurs. Veuillez visiter le site www.workingmodel.com et observez la même technologie professionnelle de simulation des mouvements que vos étudiants apprendront avec Interactive Physics !

Un joueur de football de 2 m fait une tête et la balle rebondit à un angle de 45°. Quelle est la vitesse initiale requise pour que la balle voyage 3 m dans l'air ?

Exécuter Réinitialiser

Vitesse initiale

3.00

Distance : 5.46 m

COORDONNÉ AVEC LES NORMES ÉDUCATIVES NATIONALES

Vos étudiants peuvent atteindre leurs objectifs en science grâce à la création de simulations dans les domaines essentiels de la physique :

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| Mouvement unidimensionnel | Magnétisme |
| Mouvement bidimensionnel | Moment cinétique |
| Collisions | Loi de Newton Oscillations |
| Principes de conservation | Dynamique des particules |
| Effets Doppler | Mouvement planaire |
| Électrostatique | Projectiles |
| Équilibre | Systèmes de poulies |
| Évaporation | Fusées |
| Fréquence | Dynamique rotationnelle |
| Frottement | Intensité sonore |
| Vitesses | Statique |
| Gravitation | Ondes |
| Kinématique | Fonctions trigonométriques |
| Théorie cinétique du gaz | Travail et énergie |
| Machines | |

CONFIGURATION NÉCESSAIRE

- Système d'exploitation Windows
- Ordinateur avec processeur Pentium
 - Microsoft Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista/Windows 7
 - 1 Go de RAM minimum
 - 60 Mo d'espace disque
 - Lecteur de CD-ROM
 - Carte son pour les expériences sonores

Design Simulation Technologies
 43311 Joy Road, #237
 Canton, MI 48187
 USA
www.design-simulation.com
sales@design-simulation.com



Interactive Physics - [Tractor.ip]

Fichier Edition Monde Vue Objet Définition Mesure Script Fenêtre Aide Exécuter Arrêt Réinitialisation

Run Stop Reset

Forces totale sur le tracteur dans la direction x

Fx

12288.0

8192.0

4096.0

0.4 1.2

1. Définir la masse de la pierre
2. Appuyer sur Exécuter
3. Augmenter petit à petit le coefficient de frottement entre la pierre et le sol.
4. Observer son effet sur la force totale dans la direction x exercée sur le tracteur

Masse de la pierre 1000.00

Coefficient de frottement 0.20

Encouragez la pratique, la curiosité et une attitude gagnante en salle de classe.