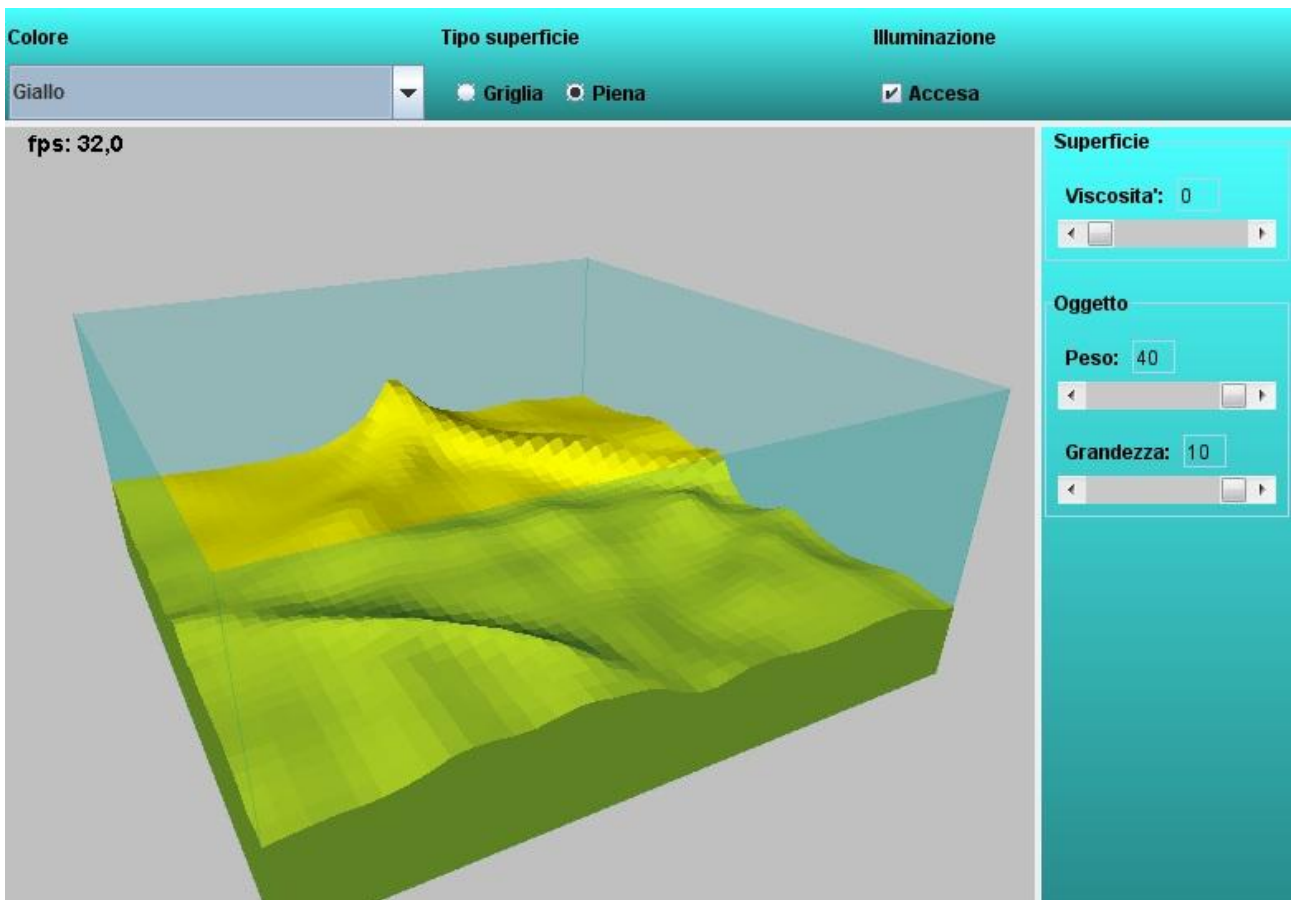


---

# **MANUALE UTENTE**

---

L'utilizzo dell'applet si mostra piuttosto semplice ed intuitivo.  
Di seguito verranno spiegate le componenti e le funzionalità dell'applet.



*Fig. 1: Applet*

L'interfaccia è costituita da due barre menu.

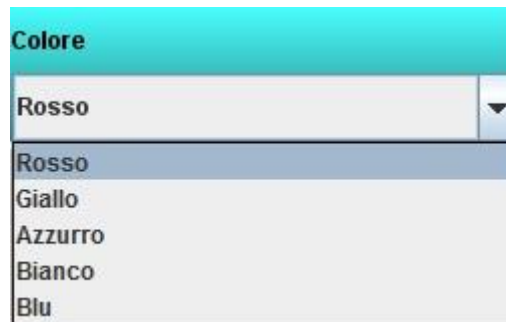
La prima, riguardante le caratteristiche visive dell'applicazione è riposta nella parte superiore, mentre la seconda, riguardante le caratteristiche fisiche, è sulla destra dello schermo.

### BARRA CARATTERISTICHE VISIVE DEL LIQUIDO



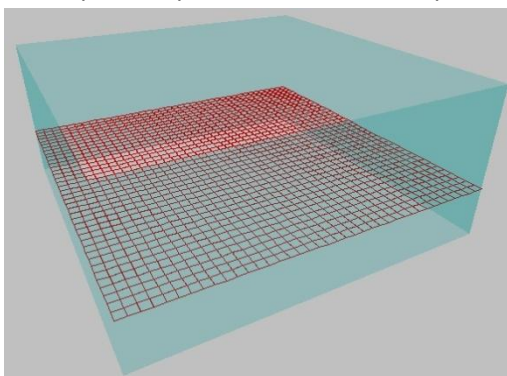
*Fig. 2: Barra caratteristiche fisiche*

- 1- **Colore:** permette di cambiare il colore della superficie liquida scegliendo, grazie a un menu a tendina, tra un elenco di tonalità disponibili. Di default la superficie liquida ha il colore rosso.

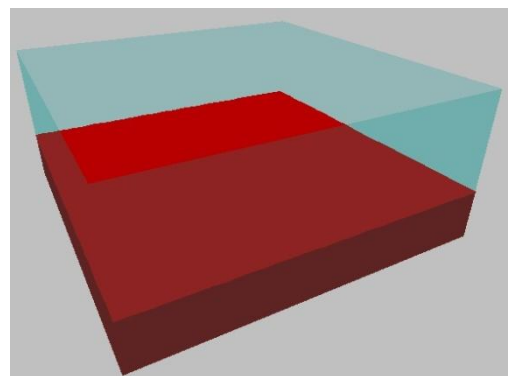


*Fig. 3: Menu a tendina scelta colore*

- 2- **Tipo di superficie:** qui è possibile scegliere se mostrare il liquido sottoforma di reticolato oppure come superficie piena. Di default la superficie è piena.

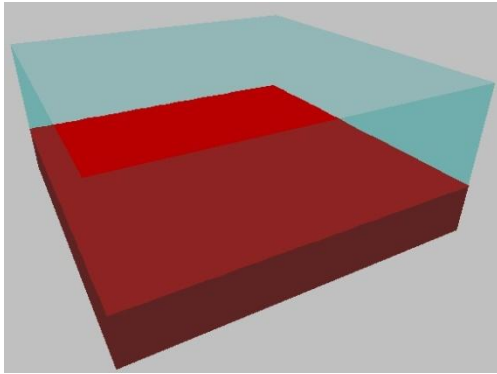


*Fig. 4: Superficie a reticolato*

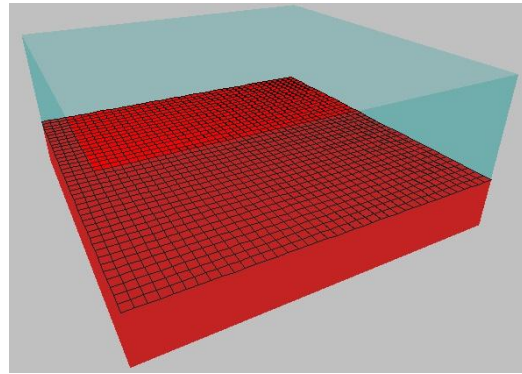


*Fig. 4: Superficie piena*

- 3- **Illuminazione:** di default è accesa. Cliccando qui si può decidere se si preferisce avere o meno, una sorgente di luce che illumina il liquido contenuto all'interno della vasca, in modo da poter visualizzare le ombre che si andranno a creare una volta perturbata la superficie.  
(Ad illuminazione spenta compare una griglia nera per facilitare la comprensione del movimento delle acqua una volta perturbate)

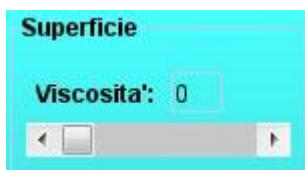


**Fig. 6: Illuminazione accesa**



**Fig. 7: Illuminazione spenta**

#### **BARRA CARATTERISTICHE FISICHE DEL LIQUIDO E DELL'OGGETTO**



- 1- : scorrendo la barra è possibile aumentare/diminuire la viscosità della superficie liquida. Da una consistenza di 0 (no viscosità) posta di default, fino a raggiungere una viscosità pari a 50



- 2- : scorrendo la barra è possibile aumentare/diminuire il peso dell'oggetto che viene lasciato cadere nella vasca. Si può scegliere tra una scala di valori compresa tra 1 e 40. Di default il peso equivale a 20. (N.B.: l'unità di misura a cui ci si riferisce per il peso non è necessariamente rappresentata dai chili. È assolutamente indicativa).



- 3- : scorrendo la barra è possibile aumentare/diminuire la grandezza dell'oggetto che viene lasciato cadere nella vasca. Si può scegliere tra una scala di valori compresa tra 1 e 10, mentre di default la grandezza equivale a 5. (N.B.: l'unità di misura a cui ci si riferisce per la grandezza non è necessariamente rappresentata dai metri. È assolutamente indicativa).

Per simulare la caduta dell'oggetto all'interno della vasca, sarà sufficiente che l'utente muova il cursore del mouse sulla superficie liquida. Accanto alla freccia comparirà un quadratino colorato, che indica il punto esatto in cui l'oggetto cadrà nel liquido.

Una volta scelta la posizione di caduta, basta cliccare e la simulazione avrà inizio.