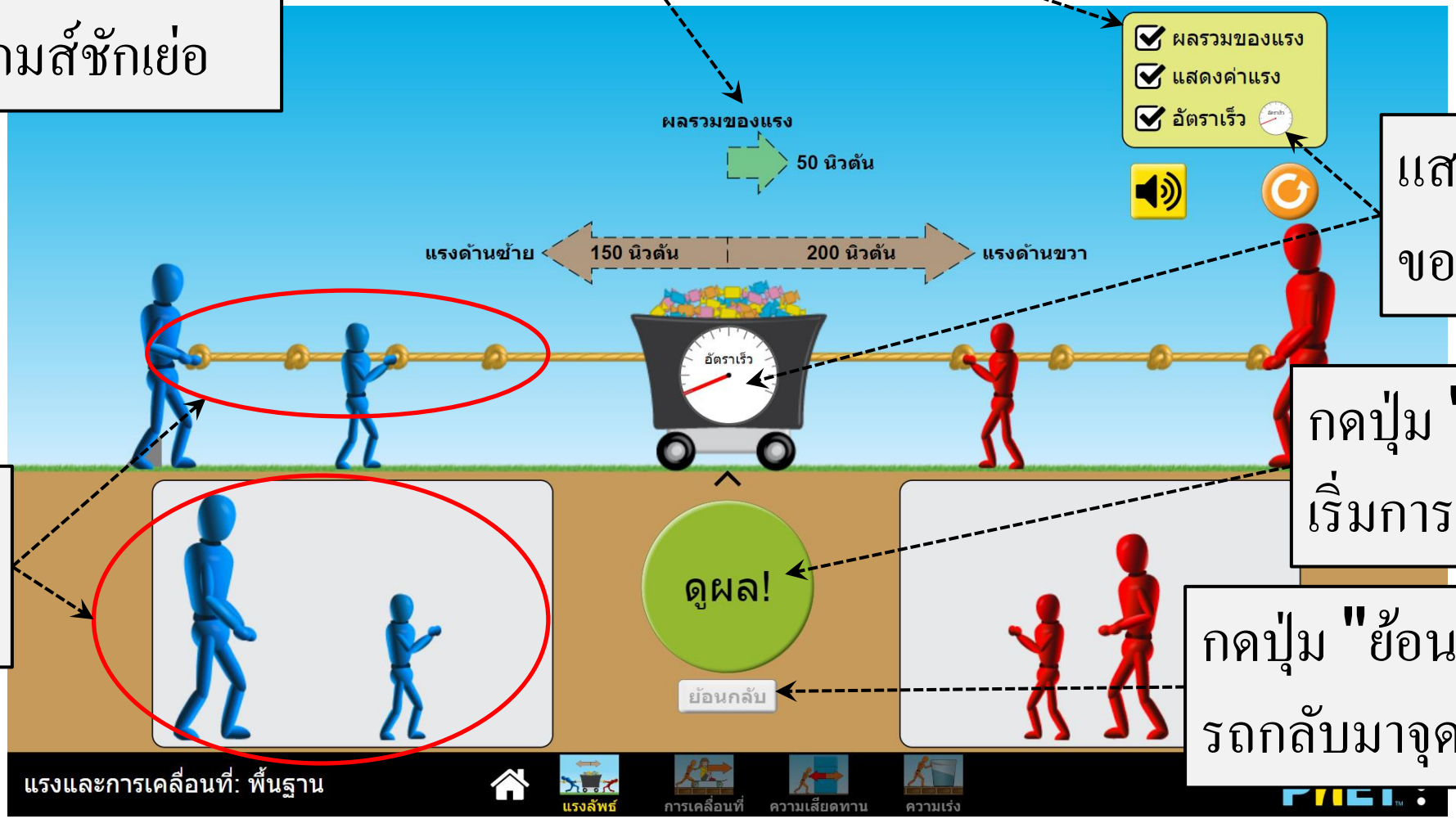
แรงลัพธ์

ผู้ใช้เรียนรู้เรื่องแรงลัพธ์ การสมดุลของแรงและการเคลื่อนที่จากเกมส์ชักเย่อ

แสดงแรงลัพธ์



แสดงอัตราเร็วของรถ

ผู้ใช้ลากนักชักเย่อไปที่เชือก

กดปุ่ม "ดูผล" เพื่อเริ่มการแข่งชักเย่อ

กดปุ่ม "ย้อนกลับ"เพื่อให้รถกลับมาจุดเริ่มต้น

การเคลื่อนที่

ผู้ใช้เรียนรู้ผลของแรงกระทำที่มีต่อการเคลื่อนที่ของวัตถุ

แสดงอัตราเร็วของวัตถุ

แสดงแรงพยายาม

ผู้ใช้ลากวัตถุไปใส่ในฉาก

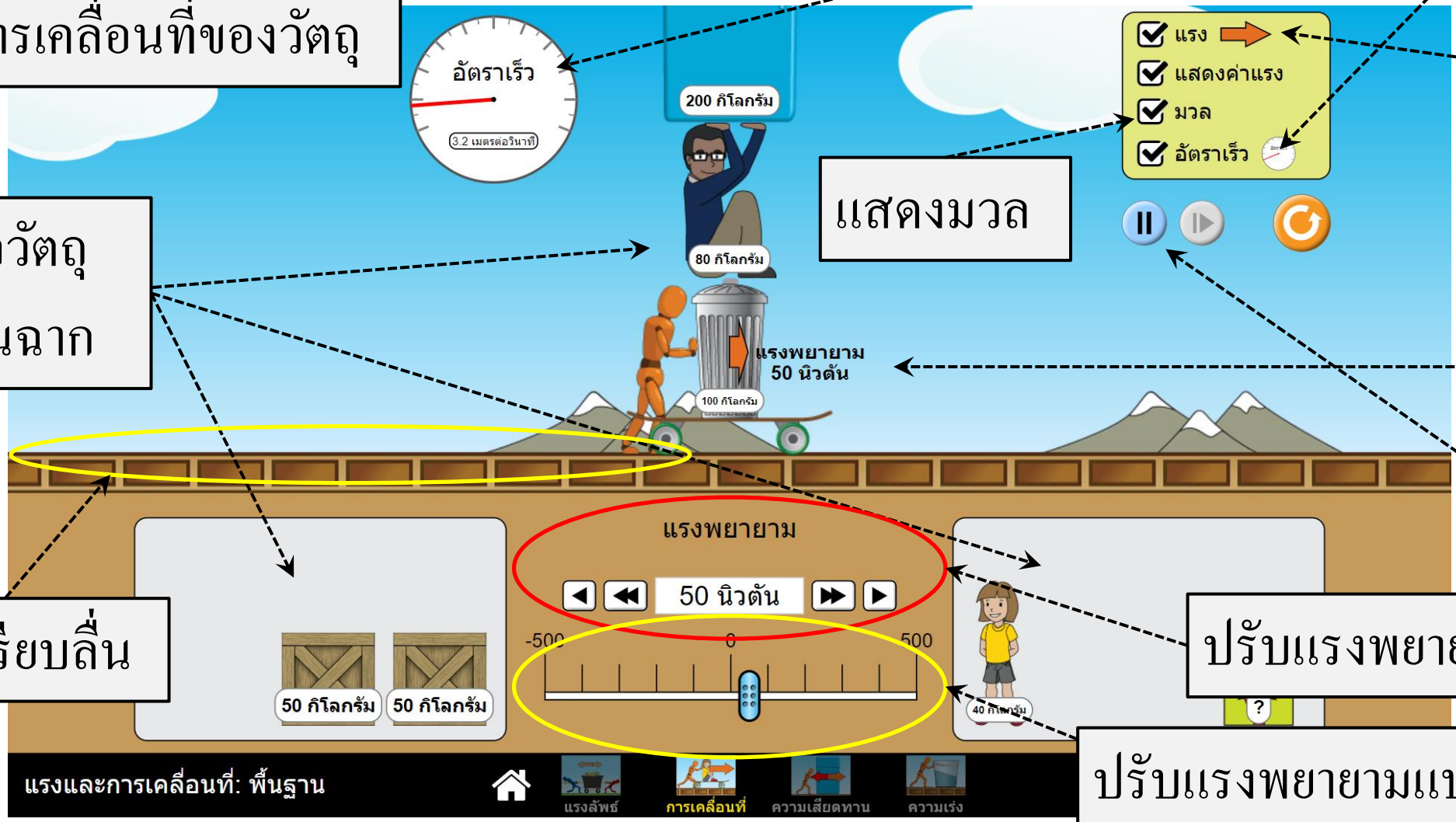
แสดงมวล

ปุ่มเริ่ม/หยุด

พื้นผิวเรียบลื่น

ปรับแรงพยายามแบบถาวร

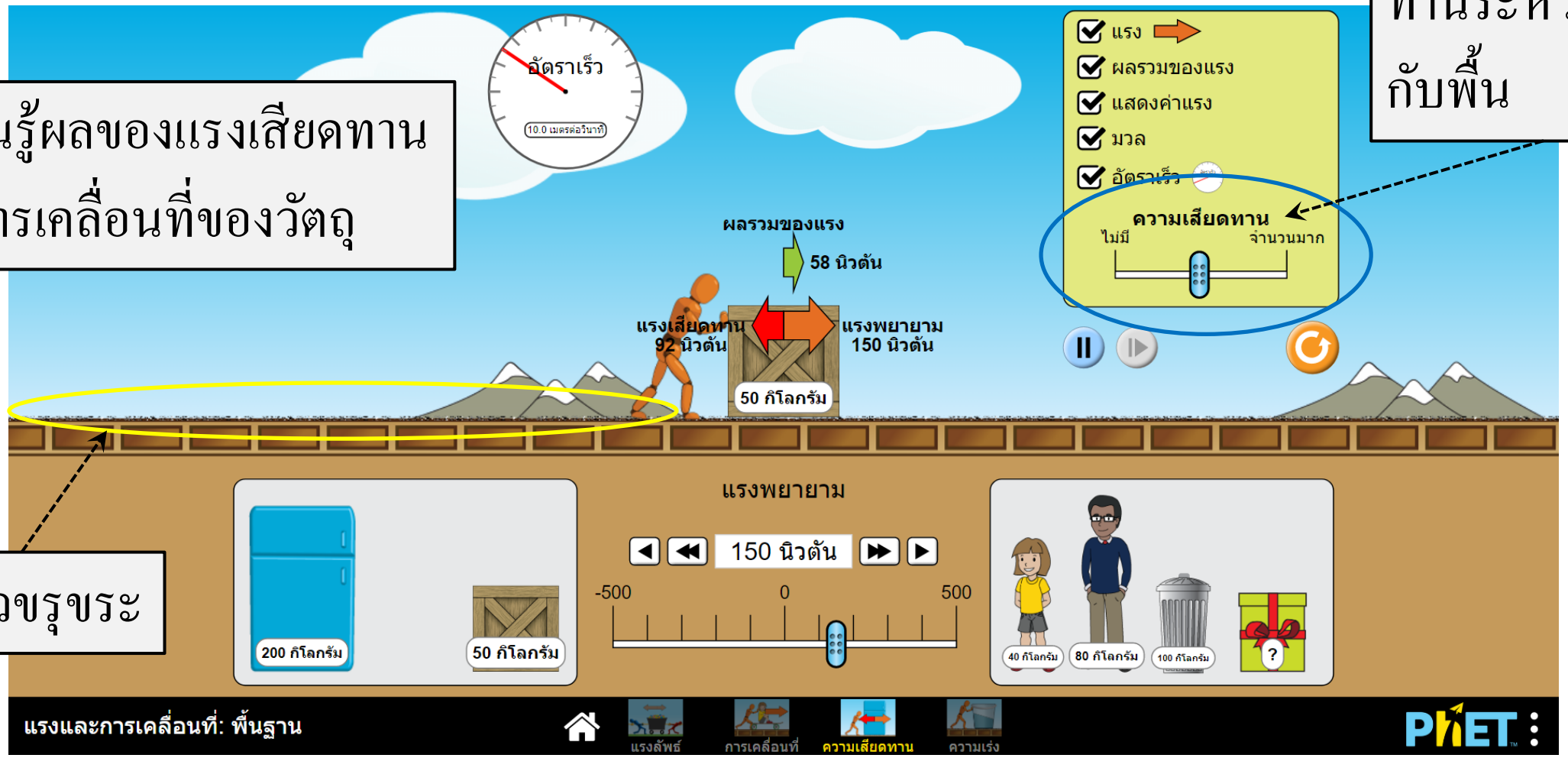
ปรับแรงพยายามแบบชั่วคราว



ความเสียดทาน

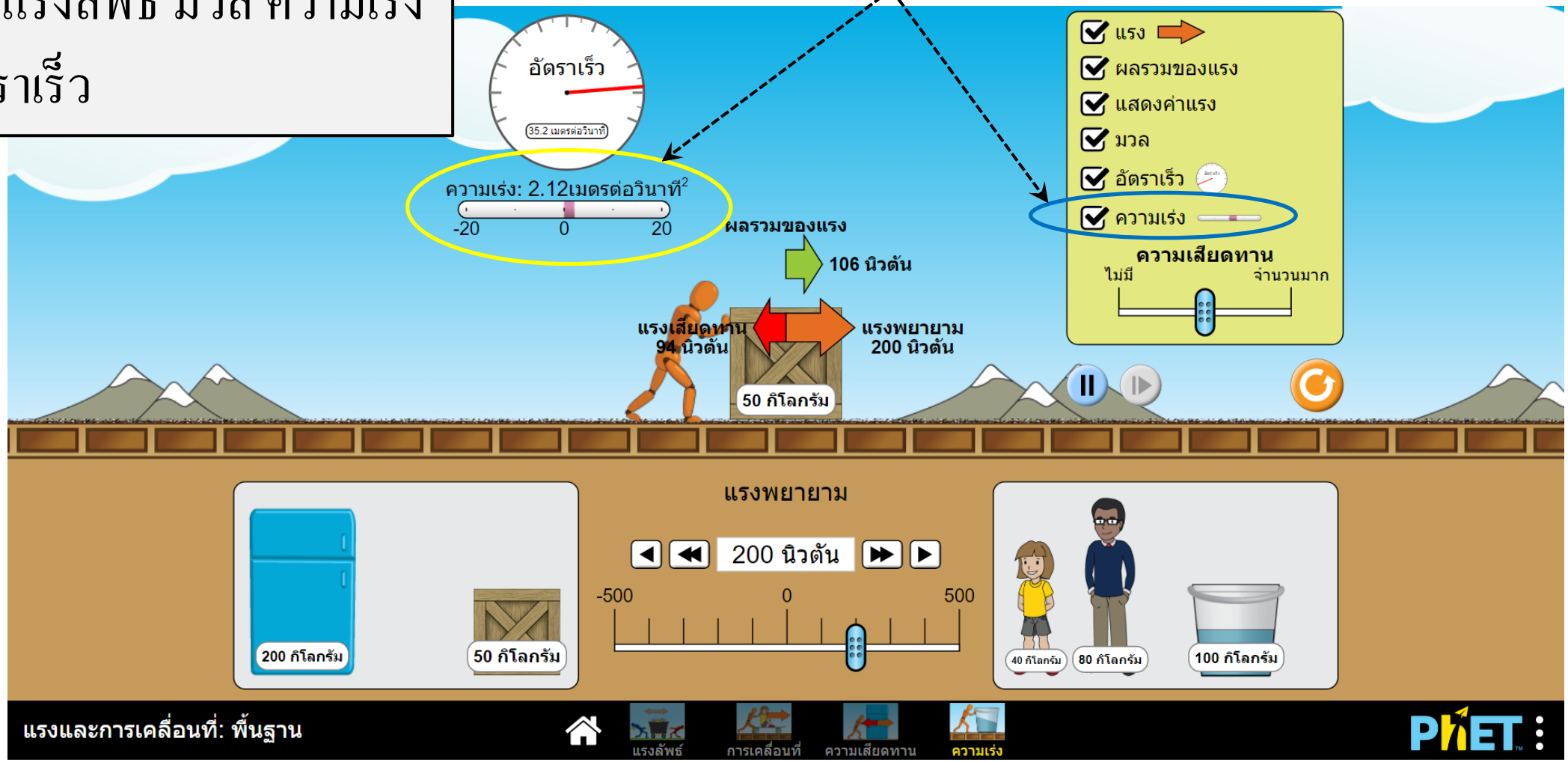
ผู้ใช้เรียนรู้ผลของแรงเสียดทานที่มีต่อการเคลื่อนที่ของวัตถุ

ปรับค่าความเสียดทานระหว่างวัตถุกับพื้น



พื้นผิวขรุขระ

ความเร่ง

ผู้ใช้เรียนรู้ผลความสัมพันธ์ระหว่างแรงลัพธ์ มวล ความเร่ง และอัตราเร็ว

วัดค่าความเร่งของวัตถุ