

Anleitung Wucht Wizard

Ziel:

Ziel des Spiels ist es, durch die passende Wahl eines Korrekturgewichts, die vorhandenen Schwingungen um den größtmöglichen Betrag zu verringern.

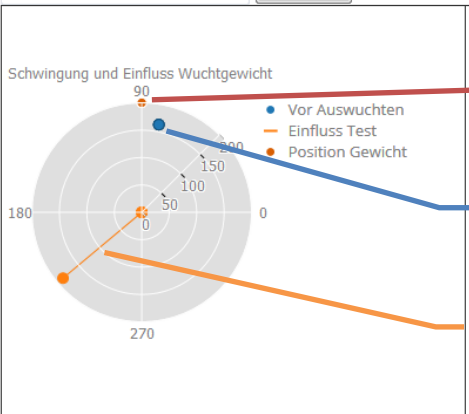
Dazu stehen einem die folgenden Informationen zur Verfügung:

- Amplitude und Phasenwinkel der vorhandenen Schwingungen ohne Wuchtgewichte
- Masse und Winkel eines Testgewicht
- Einfluss auf Amplitude und Phasenwinkel der Schwingungen durch das Testgewicht

Level 1 Aufgabe 1 von 3
Zu verbessernde Schwingungen
Amplitude: 163µm
Winkel: 79°

Einflussvektor Testgewicht von 200 g bei 90° gesetzt
Amplitude: 187µm
Winkel: 220°

Masse in g
Winkel in ° Berechnen



Amplitude und Phasenwinkel der vorhandenen Schwingungen

Position Testgewicht

Einfluss Testgewicht

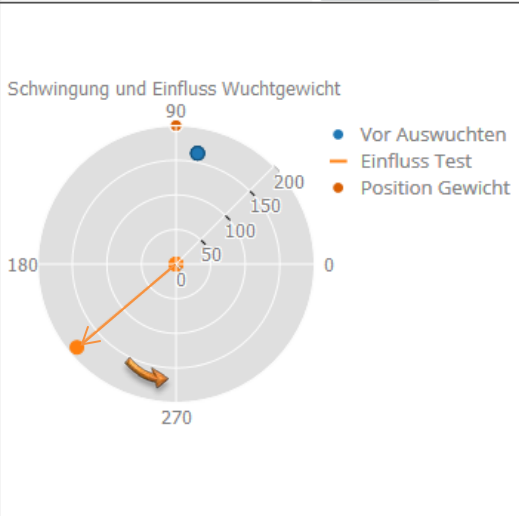
Position Testgewicht

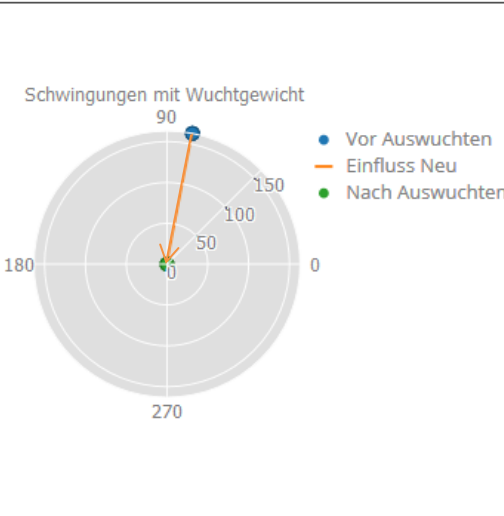
Amplitude und Phasenwinkel der

Einfluss Testgewicht

In diesem Beispiel muss das Testgewicht um 39° gedreht (von 90° auf 129°) und von 200 g auf 174 g verringert werden, um die optimale Wirkung zu erreichen.

Berechnen



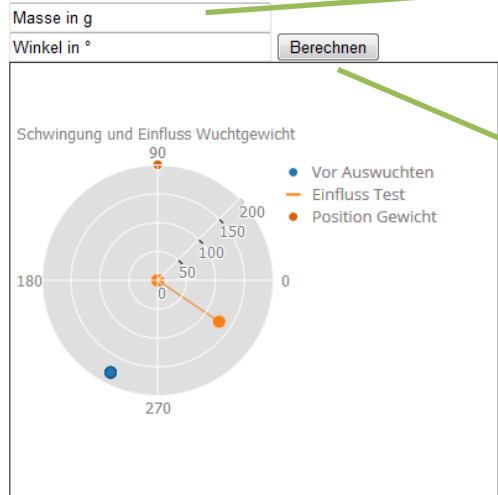


Level 1: Mit Ihrem Wuchtgewicht von 174 g bei 129°, beträgt die Schwingung:
Amplitude: 0µm

Ablauf:

Level 1 Aufgabe 1 von 3
 Zu verbessernde Schwingungen
 Amplitude: 179µm
 Winkel: 243°

Einflussvektor Testgewicht von 200 g bei 90° gesetzt
 Amplitude: 128µm
 Winkel: 326°



Erste Aufgabe in Level 1 starten

Eingabe Masse und Winkel

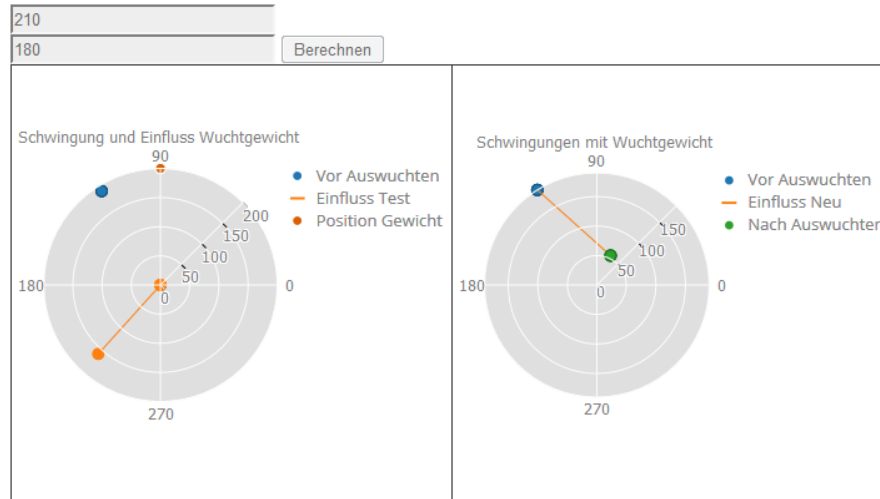
Korrektur berechnen

Ergebnis:

Nach der Berechnung der Korrektur wird das Ergebnis angezeigt. Über „Level 1 Neue Aufgabe“ wird die nächste Aufgabe in Level 1 gestartet.

Level 1 Aufgabe 1 von 3
 Zu verbessernde Schwingungen
 Amplitude: 190µm
 Winkel: 122°

Einflussvektor Testgewicht von 200 g bei 90° gesetzt
 Amplitude: 159µm
 Winkel: 228°



Nächste Aufgabe in Level 1 starten

Level 1: Mit Ihrem Wuchtgewicht von 210 g bei 180°, beträgt die Schwingung:

Amplitude: 55µm
 Winkel: 65°

Damit haben Sie eine Verbesserung von 71% erreicht.

Punkte Aufgabe 1: 60

Gesamtpunkte: 60

Dauer: 110 Sekunden

Punkte:

In jedem Level müssen 3 Aufgaben gelöst werden.

Werden im ersten Level mehr als 100 Punkte erreicht, wird Level 2 freigeschaltet.

Werden im zweiten Level mehr als 300 Punkte erreicht, wird Level 3 freigeschaltet.

Punkte erhält man entsprechend der prozentualen Verbesserung der Schwingungen in Abhängigkeit des erreichten Levels:

- Level 1 Verbesserung der Schwingungen um 30 %: $1 \times 30 = 30$ Punkte
- Level 2 Verbesserung der Schwingungen um 30 %: $2 \times 30 = 60$ Punkte
- Level 3 Verbesserung der Schwingungen um 30 %: $3 \times 30 = 90$ Punkte

Die erreichte Punktzahl wird alle 10 Sekunden jeweils um einen Punkt reduziert.