

Otočení

February 20, 2026

Rychlost rakety v obou směrech máme uloženou ve vektoru $\mathbf{v}$, čili v hodnotách $\mathbf{v}.\mathbf{x}$, $\mathbf{v}.\mathbf{y}$. Abychom raketu správně nakreslili, potřebujeme určit (aspoň zhruba) úhel směru, ve kterém se pohybuje.

Jestli potřebujete něco rozhodnout, určete si to po svém.

```
[ ]:  $\mathbf{v}.\mathbf{x} = 10$   
     $\mathbf{v}.\mathbf{y} = 7$ 
```