Algodoo\_Test\_Ratsche\_3L

Definitionen in der Drehachse:

autobrake = { hinge := readable(owner); angvel := (readable(Scene.entityByGeomID(hinge.geom1))).angvel - (readable(Scene.entityByGeomID(hinge.geom0))).angvel;

 angvel > 0.0 ? true : false };

motorTorque = 50000.0;

Verglichen wird die Winkelgeschwindigkeit von zwei

Objekten. Danach wird entschieden,

autobrake wird true oder false.

Wird motorTorque kleiner gemacht, kann die Kupplung

auch rutschen.

Beim Anlegen der Drehachse muss darauf geachtet werden,

dass die beiden Objekte direkt übereinanderliegen.

Test: geom0 ist das darunterliegende Objekt

 geom1 ist das Objekt mit der Drehachse.