

ЗАДАНИЕ ПО КОМПЛЕКСУ ПРЕДМЕТОВ  
ФИЗИКА, ИНФОРМАТИКА, МАТЕМАТИКА  
ВАРИАНТ 42101 для 10 класса

Рабочий день Харона Эребовича, перевозчика, начинается, когда солнце склоняется к западу. В это время он забирает в лодку всех собравшихся на берегу, садится на весла и перевозит на противоположный берег реки.

Рассмотрим этот процесс более подробно.

Для простоты будем считать русло прямолинейным с постоянной шириной  $H = 200$  м. Пусть скорость течения  $u$  изменяется по мере приближения к середине реки и составляет  $u(d) = 0,02 \cdot d \cdot (H - d)$  м/мин на расстоянии  $d$  м от берега. Пусть частота гребли составляет 10 взмахов в минуту, а в стоячей воде лодка развивала бы скорость  $w = 120$  м/мин.

Во время переправы лодку сносит течением, и гребец, каждый раз опуская весла в воду, направляет ее носом прямо к берегу. Размерами лодки пренебрежем. Движение лодки между гребками будем считать равномерным. Изменением скорости течения на расстоянии, проходимом лодкой между гребками, пренебрежем.

1. Определите положение лодки (по отношению к пункту отправления) через одну минуту после отчаливания.
2. Определите время, которое будет затрачено на достижение противоположного берега.
3. Определите, насколько ниже по течению (по отношению к пункту отправления) лодка достигнет противоположного берега.
4. Определите скорость, с которой лодка подойдет к противоположному берегу.

УКАЗАНИЕ. Считайте любое «пересечение» линии противоположного берега причаливанием.

### **Представление результатов.**

1. Ответы на вопросы задачи обязательно должны быть представлены в рукописном пояснении (на листах чистовика).
2. Для проверки должен быть представлен программный проект. В специально выделенную папку должны быть скопированы (с помощью дежурного) все файлы проекта, а также исполняемый файл, в названии которого должна быть отражена фамилия участника (например, denjkov.exe).
3. В рукописном пояснении должны быть представлены физические соображения и математические выкладки, используя которые участник получил свой результат.
4. Также в рукописном пояснении обязательно нужно описать алгоритм и структуру созданной участником компьютерной программы. Алгоритм может быть представлен либо в виде блок-схемы, либо на псевдокоде, либо в виде перечня инструкций на естественном языке и т.д.