

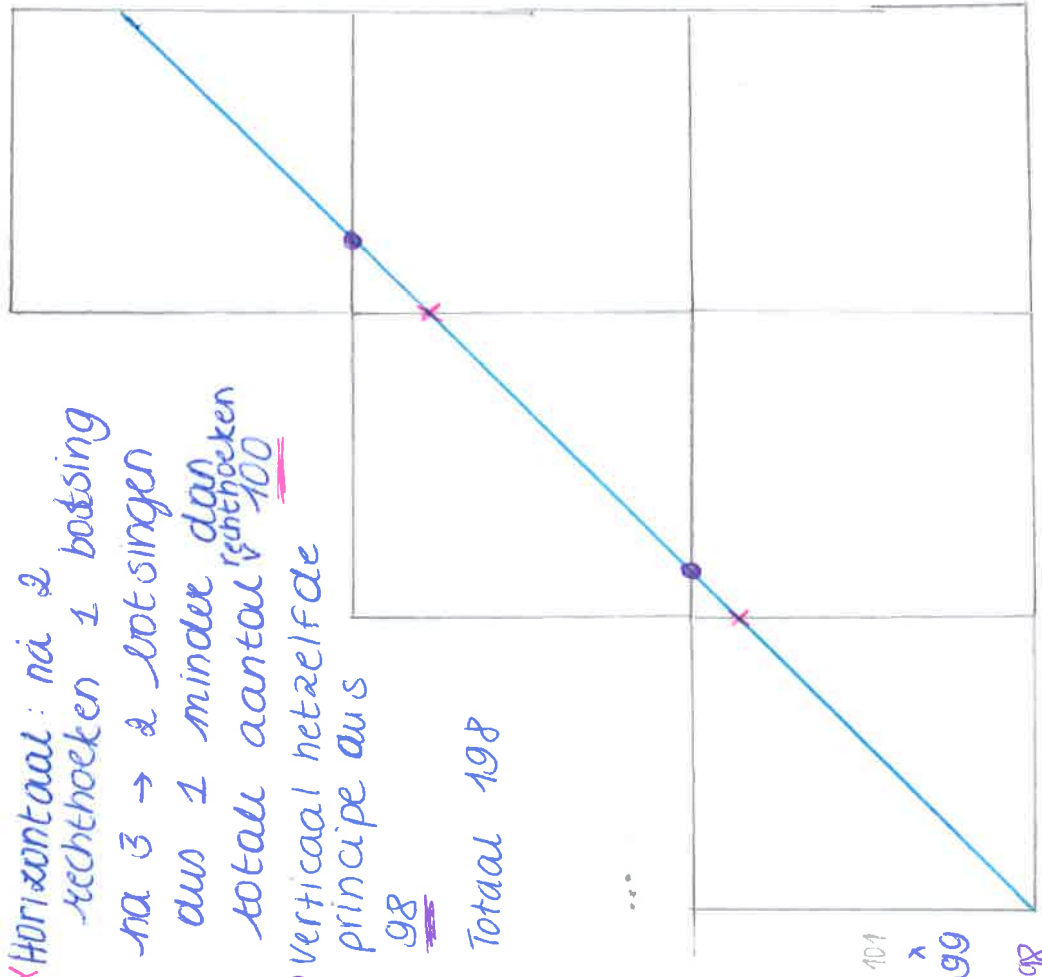
In plaats v/d botsingen binnen 1 rechthoek te tekenen, doen we dit in het verlengde van meerdere gelijke rechthoeken.

② # botsingen ?

• **Horizontaal**: na 2 botsingen rechthoeken 1 botsing na 3 → 2 botsingen dus 1 minder dan rechthoeken 100

• **Verticaal** hetzelfde principe dus 98

Totaal 198



98 x 101 dus 100 botsingen

tan 45° = 1 dus is basis even lang als hoogte dus basis wordt 99. 101 en hoogte 101. 99

① We kunnen dus in de hoek v/d knop voordat lambik wordt geraakt

de afgelegde weg berekenen met Pythagoras

$$\sqrt{2 (101.99)^2} = \sqrt{199\,960\,002} \text{ m}$$

③ op tijd? afstand / snelheid

$$\frac{\sqrt{199\,960\,002} \text{ m}}{100 \text{ m/s}} = 141,41 \text{ sec (afgerond)}$$

dus sneller dan 150 sec A. Ja

④ tan 30° =  $\frac{1}{\sqrt{3}}$  → irrationeel

dus geen verhouding mogelijk en zal de bal nooit in de hoek v/d terecht komen dus nee