

Задача 2. Две окружности

Построить алгоритм, моделирующий на экране дисплея движение с постоянной скоростью V двух окружностей радиуса R внутри прямоугольной области, заданной координатами своих вершин. В момент начала движения координаты центров окружностей - (X_1, Y_1) и (X_2, Y_2) , а углы между траекториями движения и вертикальной осью координат - A_1 и A_2 . Столкновения окружностей между собой и с границами области - упругие.