

Appunti Fisica

Nicola Ferru

Indice

0.1	Premesse...	7
0.2	Simboli	7
I	fisica 1	9
1	Grandezze fisiche	11
1.1	moto rettilineo uniformemente accelerato	11
1.1.1	Un problema d'esempio	12
1.2	I vettori	14
1.2.1	Proiezione dei vettori prodotto scalare	14
1.2.2	Primitive di una funzione	15
1.2.3	Primitive di una funzione	15

Elenco delle tabelle

Elenco delle figure

0.1 Premesse...

In questo repository sono disponibili pure le dimostrazioni grafiche realizzate con *Geogebra* consiglio a tutti di dargli un'occhiata e di stare attenti perché possono essere presenti delle modifiche per migliorare il contenuto degli stessi appunti, comunque solitamente vengono fatte revisioni tre/quattro volte alla settimana perché sono in piena fase di sviluppo. Ricordo a tutti che questo è un progetto volontario e che per questo motivo ci potrebbero essere dei rallentamenti per cause di ordine superiore e quindi potrebbero esserci meno modifiche del solito oppure potrebbero esserci degli errori, chiedo la cortesia a voi lettori di contattarmi per apportare una modifica.

Cordiali saluti

0.2 Simboli

\in Appartiene	\Rightarrow Implica	β beta
\notin Non appartiene	\Leftrightarrow Se e solo se	γ gamma
\exists Esiste	\neq Diverso	Γ Gamma
$\exists!$ Esiste unico	\forall Per ogni	δ, Δ delta
\subset Contenuto strettamente	\ni : Tale che	ϵ epsilon
\subseteq Contenuto	\leq Minore o uguale	σ, Σ sigma
\supset Contenuto strettamente	\geq Maggiore o uguale	ρ rho
\supseteq Contiene	α alfa	

Parte I

física 1

Capitolo 1

Grandezze fisiche e unità di misura

In fisica, una grandezza è la proprietà di un fenomeno, corpo o sostanza, che può essere espressa quantitativamente mediante un numero e un riferimento (ovvero che può essere misurata quantitativamente).
by Wikipedia

Tabella 1.1: Unità di misura

1.1 Sistema internazionale delle unità di misura

Il sistema internazionale di unità di misura (in francese: *Système international d'unités*), abbreviato in S.I. (pronunciato esse-i), è il più diffuso sistema di unità di misura. Nei paesi anglosassoni sono ancora impiegate delle unità consuetudinarie, un esempio sono quelle statunitensi. La difficoltà culturale nel passaggio della popolazione da un sistema all'altro è essenzialmente legato a radici storiche. Il sistema internazionale impiega per la maggior parte unità del sistema metrico decimale nate nel contesto della rivoluzione francese: le unità S.I. hanno gli stessi nomi e praticamente la stessa grandezza pratica delle unità metriche. Il sistema è un sistema tempo-lunghezza massa che è stato inizialmente chiamato Sistema MKS, per distinguerlo dal similare Sistema CGS. Le sue unità di misura erano infatti metro, chilogrammo e secondo invece che centimetro, grammo, secondo. By Wikipedia

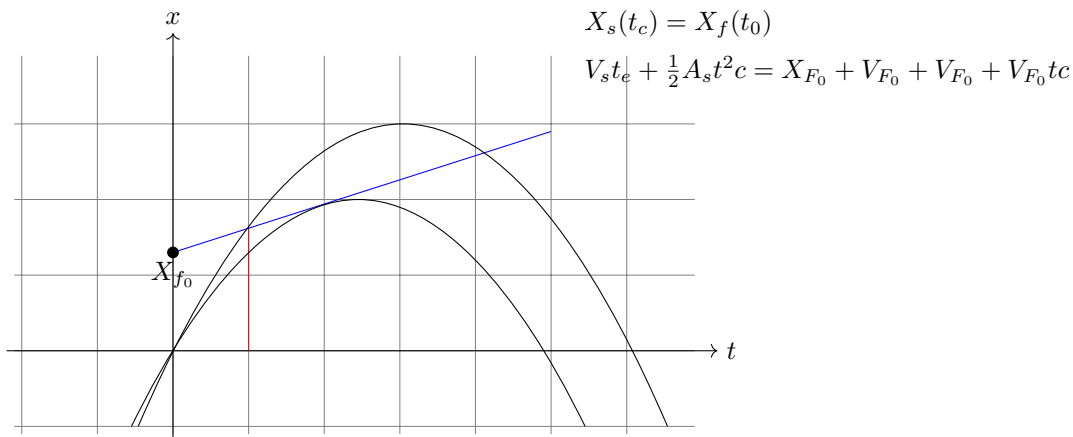
Capitolo 2

I moti

2.1 moto rettilineo uniformemente accelerato

Moto rettilineo uniformemente accelerato. La definizione di moto rettilineo uniformemente accelerato è: il moto di un corpo con accelerazione costante lungo una traiettoria retta sempre nella stessa direzione e identico verso.

$$\begin{array}{lll} V_{S_0} = 30,00 \text{ m/s} & X_{F_0} = I_{SF} = 155,5 \text{ m} & X_F(t) = X_{F_0} + V_{F_0} t \\ V_F = 5,00 \text{ m/s} & X_s(t) = X_{S_0} + X_{S_0} t + \frac{1}{2} A_s t^2 & \\ A_s = -2,00 \text{ m/s}^2 & X_s(t) = V_{S_0} + \frac{1}{2} A_s t^2 & \end{array}$$



$$(x_f(t) - x_{f_0}) = X_f(t_0)$$

$$\alpha x^2 + \beta x + \gamma = 0$$

$$x = \frac{-\beta \pm \sqrt{\beta^2 - 4\alpha\gamma}}{2\alpha} \quad \Delta \geq 0$$

$$\tilde{x}^2 + 2\tilde{\beta}x + \gamma = 0$$

$$x = \sqrt{\tilde{\beta}}$$

$$\frac{1}{2}(V_{s_0} - V_{F_0})T_c - X_{F_0} = 0$$

$$t_c^2 + \frac{2}{|A_s|}(V_{s_0} - V_{f_0})t_c - \frac{2}{A_s}X_{f_0} = 0$$

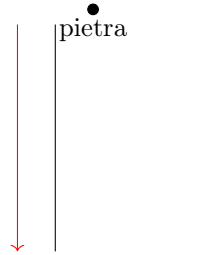
$$A_s = -|A_s|$$

$$t_c = -\left[-\frac{I}{A_s}(V_{s_0} - V_{f_0})\right] \pm \sqrt{(v_{s_0} - v_{f_0})/A_s^2 - \frac{2}{|A_s|}X_{f_0}} = 156,25 - 155 = 1,25$$

$$t_{c-} = 12,5 - 1,00 \text{ s} = 11,5 \text{ s}$$

2.1.1 Un problema d'esempio

Si lascia cadere un sasso in un pozzo. il tempo nell'acqua viene percepito con un ritardo di 7.40s, a quale distanza dall'imboccatura del pozzo si trova la superficie dell'acqua? La velocità del suono nell'aria è 336 m/s.



$$V_s = 336 \text{ m/s} \quad \Delta t_{tot} = 4,40 \text{ s}$$

$$y(t) = y_0 + V_0 t + \frac{1}{2} a t^2$$

$$y = 0 \quad y_0 = 0 \quad V_0 = 0 \quad a = -g$$

$$y(t) = h - \frac{1}{2} g t^2$$

$$\Delta t_{tot} = t_{caduta} + t_{suono}$$

$$h = V_s * t_{suono}$$

$$t_{suono} = h/V_s$$

$$y(t_c) = 0$$

$$h - \frac{1}{2} g t_c^2 = 0$$

$$\Delta t_{tot} = \sqrt{\frac{2h}{g}} + \frac{h}{V_s}$$

$$\Delta t_{tot} = -\frac{h}{V_s} = \sqrt{\frac{2h}{g}}$$

$$\Delta t_{tot} - \frac{h}{V_s} > 0$$

$$(\Delta t_{tot} - \frac{h}{V_s})^2 = \frac{2h}{g}$$

$$\Delta t_{tot}^2 + \frac{h^2}{V_s^2} - \frac{2h}{v+V_s} \Delta t_{tot} = \frac{2h}{g}$$

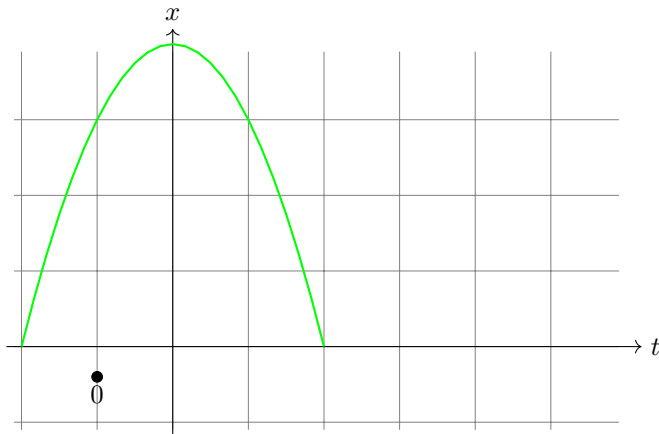
$$\frac{h^2}{V_s^2} - 2(\frac{\Delta t_{tot}}{V_s} + \frac{I}{g})h + \Delta t_{tot}^2 = 0$$

$$h^2 - 2V_s^2(\frac{\Delta t_{tot}}{V_s} + \frac{I}{g})h + \Delta t_{tot}^2 = 0$$

$$h = V_s^2(\frac{\Delta t_{tot}}{V_s} + \frac{I}{g})h + V_s^2 \Delta t_{tot}^2 = 0$$

$$h = V_s^2(\frac{\Delta t_{tot}}{V_s} + \frac{I}{g}) \pm \sqrt{[\frac{\Delta t_{tot}}{V_s} + \frac{I}{g}]^2 - \frac{2h}{v+V_s} \Delta t_{tot}}$$

$$\Delta t_{tot} - \frac{h}{V_s} > 0$$



$$x(t) = x_0 + V_{x0} t$$

$$y(t) = y_0 + V_{y0} t$$

$$x - x_0 = V_{x0}$$

$$y - y_0 = V_{y0}$$

$$\frac{y-y_0}{x-x_0} = \frac{V_{y0}}{V_{x0}}$$

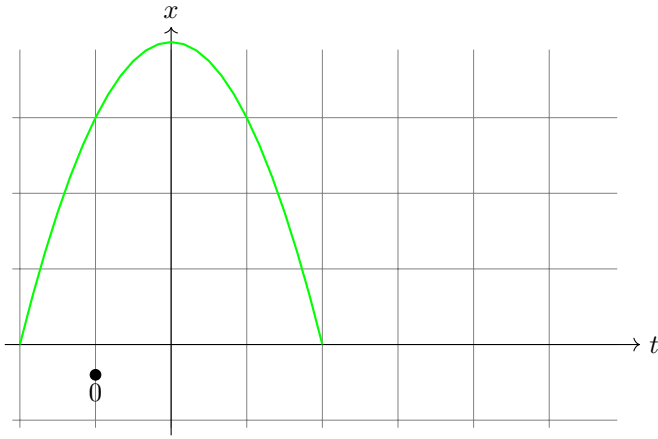
$$x(t) = x_0 + V_{x0} t + \frac{1}{2} a_x t^2$$

$$y(t) = y_0 + V_{y0} t + \frac{1}{2} a_y t^2$$

$$\frac{y-y_0}{x-x_0} = \frac{V_{y0}}{V_{x0}} = \frac{ay}{ax}$$

$$\frac{1}{2} \frac{V_{y0}}{g} = -\frac{1}{2} \frac{g}{V_{x0}^2} \frac{V_{x0}^2 * V_{y0}^2}{g^2}$$

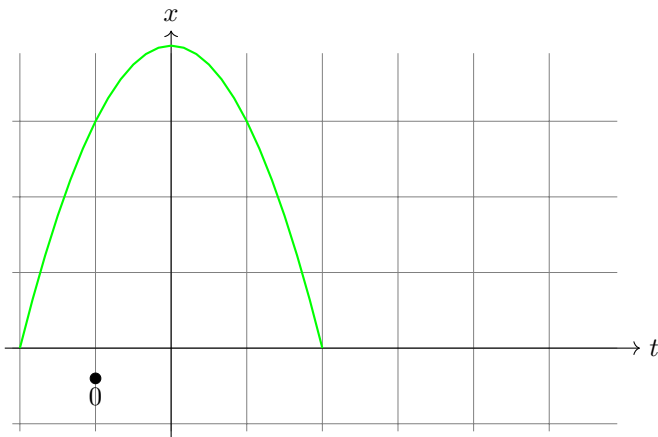
$$y - y_m = -\frac{1}{2} \frac{g}{g^2}$$



$$\begin{aligned}
 A_y &= -g \\
 y(t) &= y_0 + V_{y0}t + \frac{1}{2}A_y t^2 \\
 y_0 &= 0 \quad x_0 = 0 \\
 V(t) &= V_{y0}t - \frac{1}{2}gt^2 \\
 x(t) &= x_0 + V_{y0}t \\
 x(t) &= V_{x0}t
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &\begin{cases} x(t) = V_{x0}t \\ y(t) = V_{y0}t - \frac{1}{2}gt^2 \end{cases} \\
 y - y_m &= \alpha(x - x_m)^2 \\
 V_y(t) &= V_{y0} - gt - V_m = \alpha x_m^2 \\
 t &= \frac{x}{V_{y0}} \\
 y &= V_{y0} - \frac{1}{2}g \frac{x^2}{V_{y0}^2} \\
 y - y_m &= \alpha x^2 + \alpha x_m^2 - 2\alpha x x_m
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \alpha &= -\frac{1}{2} \\
 X_m &= \frac{V_{x0} * V_{y0}}{g} \\
 t_m &= \frac{V_{y0}}{g} \\
 V_{y0} - gt_m &= 0 \\
 y_m &= V_{y0} \frac{V_{y0}}{g} - \frac{1}{2}g \frac{V_{y0}^2}{g^2} \\
 \frac{1}{2} \frac{V_{y0}^2}{g} &= -\frac{1}{2} \frac{g}{V_{x0}^2} \frac{V_{x0}^2}{g^2} \\
 y - y_m &= -\frac{1}{2} \frac{g}{V_{x0}^2} (x - x_m)^2
 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned}
 X_p &= r * \cos \sigma \\
 \cos \sigma &= \frac{x_p}{r} \\
 y_p &= r \sin \sigma
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 X_p^2 + y_p^2 &= r^2 \\
 \frac{y_p}{x_p} &= \frac{\sin \sigma}{\cos \sigma} = \tan \sigma \\
 \cos \sigma &= \cos -\sigma
 \end{aligned}$$

$$\sin \sigma = -\sin -\sigma$$

2.2 I vettori

2.2.1 Proiezione dei vettori prodotto scalare

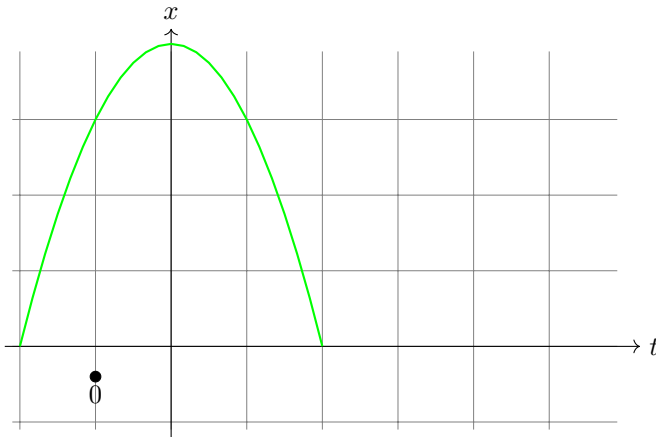


$$\begin{aligned}
 L * L &= 1 \\
 J * J &= 1 \\
 \vec{a} * \vec{i} &= a_x \\
 \vec{a} * \vec{j} &= a_y \\
 \vec{a} &= a_x \vec{i} + a_y \vec{j} \\
 ax &= \vec{a} * \vec{i} = ||a|| * ||\vec{i}|| \cos \phi = ||a|| * \cos \phi \\
 ||\vec{a}|| * \cos \phi &= a_x \\
 \vec{a} &= a_x \vec{i} + a_y \vec{j} \\
 \vec{b} &= b_x \vec{i} + b_y \vec{j} \\
 \vec{a} * \vec{b} &= (a_x \vec{i} + a_y \vec{j}) * (b_x \vec{i} + b_y \vec{j}) \\
 \vec{a} * \vec{b} &= a_x b_x + a_y b_y \\
 ||\vec{a}|| &= \sqrt{a_x^2 + a_y^2} = \sqrt{\vec{a} * \vec{a}} \\
 \vec{r}(t) &= \vec{r}_0 + V_0 t + \frac{1}{2} \vec{g} t^2 \\
 \vec{r} * \vec{j} &= y = \vec{r} * \vec{j} + \vec{V}_0 * \vec{j} \\
 \cos \frac{\pi}{2} * \phi &= \sin \phi \\
 x &= x_0 + V_x t \\
 y &= y_0 + V_0 t - \frac{1}{2} g t^2
 \end{aligned}$$

Moto balistico

$$\begin{aligned}
 x &= x_0 + V_{0x} t \\
 y &= y_0 + V_{0y} t - \frac{1}{2} g t^2 \\
 x &= 0 \\
 y &= h \\
 V_{0y} &= \vec{V}_0 * \vec{j} = ||\vec{V}_0|| * ||\vec{j}|| \cos \phi \\
 h &= \frac{1}{2} g t^2
 \end{aligned}$$

2.2.2 Primitive di una funzione



$$\frac{d}{dx} \mathcal{A}_x = f(x)$$

$$\mathcal{A}(x) = \int_x^? i\mathcal{A}(x) = \int_x^? f(x)dx = \text{integrale indefinito} \quad P(x_2) - P(x_1) = \mathcal{A}(x_2) + c - \mathcal{A}(x_1) - c = \mathcal{A}(x_2) - \mathcal{A}(x_1)$$

$$P(x) = \mathcal{A}(x) + c \rightarrow \text{costante arbitraria}$$

Integrali definito

$$\mathcal{A}(x_2) - \mathcal{A}(x_1) = \int_{\mathcal{A}(x_1)}^{\mathcal{A}(x_2)} d\mathcal{A}(x) = \int_{\mathcal{A}(x_1)}^{\mathcal{A}(x_2)} f(x)dx$$

Teorema dell'energia cinetica \vec{F}_R risultante delle forze.

$$dL = \vec{F}_R * d\vec{r} \text{ lavoro elementare fonte della risultante.}$$

$$\begin{aligned} L_{1,2} &= \int_{\vec{r}_1}^{\vec{r}_2} F_R * d\vec{r} \\ \vec{F}_R &= m \vec{a} = m \frac{d\vec{v}}{dt} \\ L_{1,2} &= m \int_{\vec{r}_1}^{\vec{r}_2} \frac{d\vec{v}}{dt} * d\vec{r} = m \int_{\vec{r}_1}^{\vec{r}_2} d\vec{v} * \frac{d\vec{r}}{dt} = \end{aligned} \quad \begin{aligned} m \int_{\vec{r}_1}^{\vec{r}_2} d\vec{v} * \vec{v} \frac{d}{dt} v^2 &= \frac{d}{dt} \vec{v} * \vec{v} = m \int_{\vec{V}_1}^{\vec{V}_2} d\vec{V} * \vec{V} \\ \frac{d}{dt} V^2 &= \frac{d}{dt} \vec{V} * \vec{V} = \frac{d}{dt} \vec{V} + \vec{V} \frac{d\vec{V}}{dt} = 2\vec{V} * \frac{d\vec{V}}{dt} \end{aligned}$$

Derivata del prodotto di funzione σ

$$\bullet \frac{d}{dt}(f(t) * g(t)) = \left(\frac{d}{dt} * f(t)\right)g(t) + f(t) * \frac{d}{dt}g(t)$$

$$\bullet \frac{dV^2}{dt} = 2\vec{V} * \frac{d\vec{V}}{dt}$$

$$\bullet dV^2 = 2\vec{V} * d\vec{V} \quad \boxed{\vec{V} * d\vec{V} = \frac{1}{2}dV^2}$$

$$L_{1,2} = \frac{1}{2}m \int_{V_1^2}^{V_2^2} dV^2 = \frac{1}{2}m(V_2^2 - V_1^2)$$

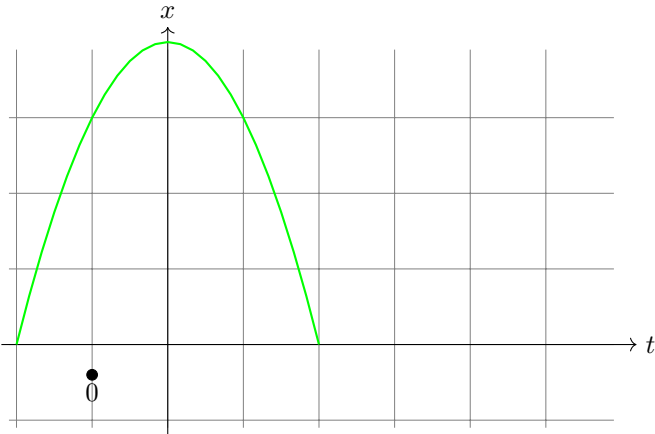
$$\boxed{L_{1,2} = \frac{1}{2}mV_2^2 - \frac{1}{2}mV_1^2} \quad K = \frac{1}{2}mV^2 \text{ energia cinetica}$$

esempi σ

2.2.3 Primitive di una funzione

$$ax = g \sin \sigma \quad F_r = m\vec{g} + \vec{F}_n$$

$$F_{R_y} = 0 \quad F_{R_x} = ma_x = mg \sin \sigma$$



$$dL = \overrightarrow{F_R} * d\overrightarrow{r} = F_{R_x} * dx + F_{R_y} * dy = 0$$

$$dL = F_{R_x} * dx \quad L = \frac{h}{\sin \sigma}$$

$$L_{0,2} = \int$$