



### Задание 1. «Маленький принц»

1.1 По второму закону Ньютона (с учетом закона всемирного тяготения)

$$G \frac{M_c m}{R^2} = m \frac{4\pi^2}{T^2} R, \quad (1)$$

где  $m$  – масса планеты,  $R$  – радиус орбиты планеты,  $T$  – период обращения планеты вокруг Солнца. Сравнив движение Астероида и Земли, получим

$$T_A = T_3 \sqrt{\left(\frac{R_A}{R_3}\right)^3} \approx 1 \sqrt{\left(\frac{2,5}{1}\right)^3} \approx 4,0 \text{ года}. \quad (2)$$

1.2. Наименьшее расстояние между астероидом и Землей будет, когда Солнце, Земля и Астероид установятся на одной прямой (точка 1 на рис.). При этом расстояние между Астероидом и Землей равно

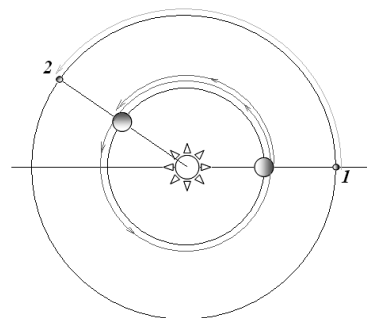
$$L = R_A - R_3 = 1,5 \text{ а.е.} \approx 2,2 \cdot 10^{11} \text{ м}. \quad (3)$$

Следующий раз такая ситуация повторится, когда Земля в своем движении вокруг Солнца обгонит астероид на угол  $2\pi$ , (или  $360^\circ$ )- точка 2.

Относительная угловая скорость Земли относительно астероида равна  $\omega_{\text{отн.}} = \omega_3 - \omega_A = \frac{2\pi}{T_3} - \frac{2\pi}{T_A}$ .

Следовательно, время движения можно рассчитать по формуле

$$\tau = \frac{2\pi}{\omega_{\text{отн.}}} = \frac{2\pi}{\frac{2\pi}{T_3} - \frac{2\pi}{T_A}} = \frac{T_3 T_A}{T_A - T_3} \approx 1,33 \text{ года}. \quad (4)$$



Таким образом, следующий раз минимальное расстояние между Землей и Астероидом случится через 1,33 года, т.е. примерно 1 мая 2010 года.

1.3. На любое тело, на поверхности Астероида, действует сила всемирного тяготения, сообщающая ему ускорение  $g_A$ , которое можно выразить из уравнения

$$mg_A = G \frac{M_A m}{r_A^2}; \Rightarrow g_A = G \frac{M_A}{r_A^2}. \quad (5)$$

Масса Астероида выражается через его плотность

$$M_A = \rho V = \frac{4}{3} \pi r_A^3 \rho. \quad (6)$$

Подстановка формулы для массы в формулу (5) и последующий расчет приводит к результату

$$g_A = \frac{4\pi}{3} G r_A \rho = \frac{4\pi}{3} \cdot 6,67 \cdot 10^{-11} \cdot 10 \cdot 10^3 \cdot 2,7 \cdot 10^3 \approx 7,5 \cdot 10^{-3} \frac{\text{м}}{\text{с}^2}. \quad (7)$$

1.4. Первая космическая скорость соответствует скорости движения по круговой орбите с радиусом, равным радиусу астероида, поэтому

$$m \frac{v^2}{r_A} = mg_A \Rightarrow v = \sqrt{g_A r_A} = \sqrt{7,5 \cdot 10^{-3} \cdot 10 \cdot 10^3} \approx 8,7 \frac{\text{м}}{\text{с}}. \quad (8)$$

1.5. Вес тела на полюсе планеты численно равен силе тяжести, действующей на тело

$$P_0 = mg_A. \quad (9)$$

На экваторе планеты вес тела уменьшается из-за суточного вращения планеты, поэтому на экваторе вес тела оказывается равным

$$P_1 = mg_A - m\omega^2 r_A = mg_A - m \frac{4\pi^2}{T_A^2} r_A = mg_A \left( 1 - 4\pi^2 \frac{r_A}{T_A^2 g_A} \right). \quad (10)$$

Следовательно, относительное изменение веса тела равно

$$\eta = 4\pi^2 \frac{r_A}{T_A^2 g_A}. \quad (11)$$

Из этой формулы следует, что период обращения Астероида вокруг собственной оси (т.е. сутки) рассчитывается по формуле

$$T_A = 2\pi \sqrt{\frac{r_A}{\eta g_A}} \approx 2,3 \cdot 10^4 \text{ с} \approx 6,4 \text{ часа}. \quad (12)$$

1.6.1 Высота прыжка рассчитывается по известной формуле

$$h = \frac{v_0^2}{2g}. \quad (13)$$

Так как начальная скорость прыжка одинакова на Земле и Астероиде, то высота прыжка оказывается обратно пропорциональной ускорению свободного падения, поэтому высота прыжка на Астероиде будет равна

$$h = h_0 \frac{g_3}{g} \approx 0,65 \cdot 10^3 \text{ м}. \quad (14)$$

1.6.2 Ускорение свободного падения на высоте  $h$  рассчитывается по формуле

$$g = G \frac{M}{(r+h)^2} = G \frac{M}{r^2} \frac{r^2}{(r+h)^2} = g_0 \frac{r^2}{(r+h)^2}, \quad (15)$$

здесь  $r$  - радиус планеты,  $g_0$  - ускорение свободного падения на поверхности планеты.

Таким образом, относительное уменьшение ускорения свободного падения равно

$$\varepsilon = \frac{g_0 - g}{g_0} = 1 - \left( \frac{r}{r+h} \right)^2 \approx 12\%. \quad (16)$$

1.6.3 Уточнить найденную приближенно высоту прыжка можно, заменив в формуле (13) ускорение свободного падения на поверхности на среднее значение ускорения на поверхности и на найденной максимальной высоте, то есть положить

$$\bar{h} = \frac{v_0^2}{2 \frac{g_0 + g_h}{2}} = \frac{v_0^2}{2g_0} \frac{2}{1 + \frac{g_h}{g_0}} = h \frac{2}{1 + \left( \frac{r}{r+h} \right)^2} = h \frac{2}{2 - \varepsilon} \approx 1,06h \approx 0,69 \cdot 10^3 \text{ м}. \quad (17)$$

Таким образом, учет зависимости ускорения свободного падения от высоты приводит к увеличению высоты примерно на 6%, что составляет примерно 40 м.

#### Небольшое дополнение.

Пункт 1.6 может быть решен точно при использовании закона сохранения энергии и формулы для энергии гравитационного взаимодействия тел

$$\frac{mv_0^2}{2} = G \frac{Mm}{r} - G \frac{Mm}{r+h}. \quad (18)$$

Решить данное уравнение не сложно:

$$\frac{v_0^2}{2} = G \frac{M}{r} - G \frac{M}{r+h} = G \frac{M}{r} \left(1 - \frac{r}{r+h}\right) = g_0 r \frac{h}{r+h}$$

$$\frac{v_0^2}{2g_0} r + \frac{v_0^2}{2g_0} h = rh \Rightarrow \bar{h} = \frac{v_0^2}{2g_0} \frac{1}{1 - \frac{v_0^2}{2g_0 r}} = \frac{h}{1 - \frac{h}{r}} \approx 0,695 \cdot 10^3 \text{ м} \quad (19)$$

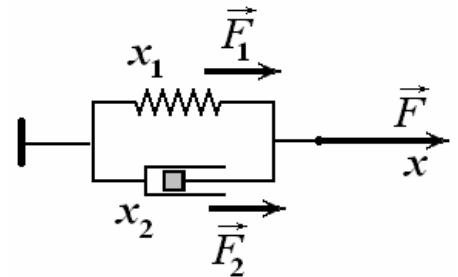


## Задание 2. Реология

### Часть 1. Демпфер и пружина.

**1.1** Деформации элементов одинаковы, а внешняя сила уравнивается силой упругости пружины и демпфера:

$$\begin{cases} x_1 = x_2 = x \\ F_1 + F_2 = F \end{cases} \quad (1).$$



Используя формулы (1) и (2) из условия задачи составим уравнение:

$$kx + av = F \quad (2),$$

Из которого получаем выражение для скорости

$$v = \frac{F - kx}{a} \quad (3).$$

Зависимость скорости деформации от величины деформации представляет собой отрезок прямой, пересекающей ось  $v$  в точке  $\frac{F}{a}$  и ось  $x$  в точке  $\frac{F}{k}$ .

В начальный момент времени деформация отсутствует,  $x = 0$ , поэтому скорость деформации будет максимальна и равна:

$$v_0 = \frac{F}{a} \quad (4).$$

Затем, по мере увеличения деформации, скорость деформации будет становиться все меньше и меньше (асимптотически приближаться к нулю).

Величина деформации  $x$  вначале достаточно быстро увеличивается, а затем, т.к. скорость уменьшается, постепенно приближается своему равновесному значению:

$$x_p = \frac{F}{k} \quad (5).$$

