

Table des matières

I

Les propriétés physiques

1 Analyse Dimensionnelle

1.1 Propriété physique de bases

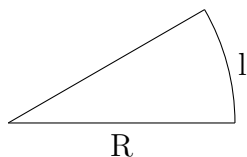
Type	Dimension	Unité (SI)
Longueur	L	mètre (m)
Temps	T	seconds (s)
Masse	M	kilogrammes (kg)
Température	Θ	Kelvin(K)
Courant	I	Ampère (A)

Remarque 1 Ne pas confondre unité et dimension.

— Unité Associé la valeur numérique d'une mesure

Remarque 2 Il existe des grandeurs ayant une unité mais sans dimensions. Par exemple un angle a pour unité le radian mais $[\text{angle}] = 1$.

$$\alpha = \frac{l}{R}\alpha = [l][R]^{-1} = L * L^{-1} = 1$$



définition d'un angle

1.2 Les propriétés physiques dérivés

Propriétés	Equation	Dimension	Unité (SI)
Surface	$s = x^2$	L^2	m^2
Volume	$s = x^3$	L^3	m^3
Fréquence	$f = \frac{1}{t}$	T^{-1}	Hz
Vitesse	$v = \frac{dl}{dt}$	$L * T^{-1}$	$m * s^{-1}$
Accélération	$a = \frac{d^2l}{dt^2}$	$L * T^{-2}$	$m * s^{-2}$
Force	$F = m * a$	$M * L * T^{-2}$	N
Energie	$E = F * L$	$M * L^2 * T^{-2}$	J
Puissance	$P = \frac{E}{t}$	$M * L^2 * T^{-3}$	W(Watt)
Pression	$P = \frac{F}{S}$	$M * L^{-1} * T^{-2}$	Pa(Pascal)
Tension	$U = \frac{P}{I}$	$M * L^2 * T^{-3} * I^{-1}$	V(Volt)

1.3 Calcul / Analyse Dimensionnel

$[Q] = M^\alpha * T^\beta * L^\gamma * \Theta^\delta * I^\epsilon$ Si Q est sans dimensions, alors $\alpha = \beta = \dots = \epsilon = 0$ et $[Q] = 1$

Propriétés Générales des Equations en physique

- Toutes equations faisant intervenir des grandeurs ϕ doit etre homogène. Si $Q_1 = Q_2$ alors $[Q_1] = [Q_2]$ (une Equation aux dimensions)
- Si $Q = Q_1 + Q_2 + Q_3 + \dots + Q_n$ alors $[Q] = [Q_1] = \dots = [Q_n]$
- $Q = f(x) \rightarrow [Q] = [f(x)]$ Si $f(x) = e^x$ ou $f(x) = \sin(x)$ Alors la dimensions de l'arguments x doit etre égale à 1. $[x] = 1$
- dimension d'un vecteur est la dimension de la norme du vecteurs et des composants.
- dimension de la dérivé d'une grandeur ϕ :

$$Q = f(x)$$

$$\left[\frac{dQ}{dx}\right] = \left[\frac{df(x)}{dx}\right] = \left[\frac{\Delta Q}{\Delta x}\right] = \frac{[Q]}{[x]} = [Q][x]^{-1}$$

2 Mesures - Incertitude - Calcul des variations

Incrtitudes Espériences sont susceptibles d'erreurs et donne des incertitudes. On donne donc une estimation.

2 approches d'estimations d'incertitudes.

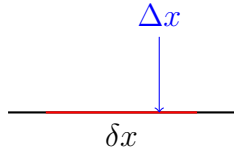
1) incertitude due à l'expérimentation / répétition de la mesure. On estime donc l'incertitude statistique.

2) $G_V \in [G_{exp} - \delta G; G_{exp} + \delta G]$ δG = incertitude absolue
 $\frac{\delta G}{G}$ = incertitude relative (ou Précision)

2.1 Calcul d'incertitudes

On Calcule G à partir d'autres grandeurs mesurées G_1, G_2, G_3, \dots , avec des incertitude $\delta G_1, \delta G_2, \dots$

$$\begin{aligned} G &= f(x) \\ G_{mesure} &= f(x_{mesure}) \\ G_{exp} &= f(x_\alpha) = f(x + \Delta x) \end{aligned}$$



$$G_{ex} = f(x_{mesure}) + \frac{df}{dx}(x_{mes})(x - x_{mes}) + \dots \quad (I.1)$$

$$G_{ex} - G_{mes} \simeq \frac{df}{dx}(x_{mes})(x - x_{mes}) \quad (I.2)$$

$$\Delta G \simeq \frac{df}{dx}(x_{mes}) * \Delta x \quad (I.3)$$

$$\delta G \simeq \left| \frac{df}{dx}(x_{mes}) \right| * \delta x \quad (I.4)$$

Exemple

$$\begin{aligned} G \rightarrow f(x) &= \text{loi expérimental} \\ &= A * x^a \end{aligned}$$

$$\delta G = \left| \frac{df}{dx} \right| \delta x = (A a x^{a-1}) \delta x$$

$$= \frac{f(x)}{x} * a * \delta x$$

$$\delta G = \left| a * \frac{G}{x} \right| * \delta x$$

$$\frac{\delta G}{G} = \left| \frac{a}{x} \right| * \delta x$$

Ecriture d'un résultat : $G = (G_{exp} + \delta G)(\text{Unité})$

$G = G_{exp}$ à $(\frac{\delta x}{x})$ près. Exemple : $V_{mesuree}$ avec δV Précision(incertitude relative) $\frac{\delta V}{V}$

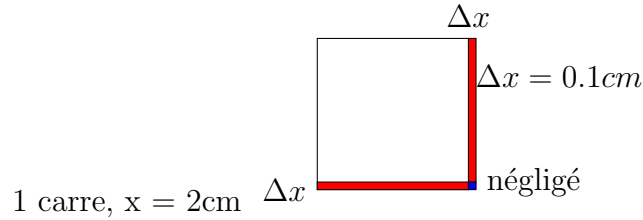
$$V = (V_{mesure} + \delta v)m * s^{-1}$$

$$\text{et } V = V_{mesure} \text{ à } \frac{\delta v}{v} \text{ près}$$

Remarque Incertitude non indiquée explicitement est évaluée d'après dernier chiffre significatif. $M = 2.50 \text{ kg}$ signifie qu'on est précis à 10^{-2} ($\delta m = 0.01 \text{ kg}$)

A contrario Si on écrit une valeur calculée, il faut bien s'arrêter au dernier chiffre significatif (on écrit pas $M = 2.50138$ sachant qu'on est précis à 10^{-2} près)

2.2 Calcul de variations



Si la longueur d'un côté varie, $S = x^2 = 2^2 = 4\text{cm}^2$ La variation de S quand x varie de Δx
 $\Delta S = S(x + \Delta x) - S(x_0) = 0.42\text{cm}^2$

Autre méthode

$$\begin{aligned}\Delta S &= S(x) - S(x_0) = (x_0 + \Delta x)^2 - x_0^2 \\ &= 2x_0\Delta x + (\Delta x)^2\end{aligned}$$

Si $\Delta x \ll x_0$, alors $(\Delta x)^2 \ll x_0$ On néglige alors $(\Delta x)^2$ (therme de second ordre) car beaucoup plus petit que x_0

$$\Delta S = 2x_0\Delta x$$

Généralisation G dépend de x, $G(x) = f(x)(x - x_0)$

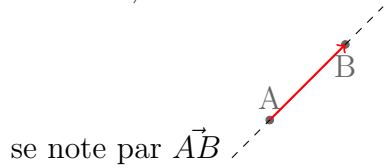
$$f(x) \simeq f(x_0) + \left.\frac{df}{dx}\right|_{x=x_0} \text{ avec } x = x_0$$

II

Statique du Solide

Statique : étude des solides en équilibre sous l'action de forces.

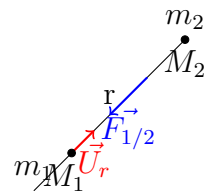
force : action exercée sur un solide / un point matériel. Elle est définie par son intensité, sa direction, son sens. La force est toujours prise comme une quantité vectorielle. Un vecteur



1 Quelques forces

La force de gravitation C'est une force attractive, elle est exercée par une masse M_1 en présence d'une autre masse M_2

$$\begin{aligned}\vec{F}_{1/2} &= -\frac{G * m_1 * m_2}{||\vec{M_1M_2}||^2} * \frac{\vec{M_1M_2}}{||\vec{M_1M_2}||} \\ &= -\frac{G * m_1 * m_2}{r^2} \vec{u}_r\end{aligned}$$



G : Constante de gravitation $G = 6.67 * 10^{-11} m^3 kg^{-1} s^{-2}$

m_1, m_2 : Masses des corps 1 et 2

M_1, M_2 : Position des corps 1 et 2

Remarques

Force gravitationnelle inversement proportionnelle à r^2 . Sa portée est donc infinie

Elle fait partie des forces fondamentales.

Elle est cependant mal connue aux petites échelles (subatomique).

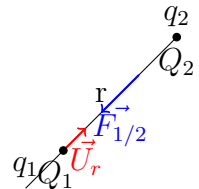
C'est la force de gravitation qui régule la distribution des structures dans la nature.

La force électrostatique Elle s'exerce entre 2 charges à l'immobiles.

$$\vec{F} = -\frac{1}{4 * \pi * \epsilon_0} * Q_1 Q_2 \frac{1}{r^2} \vec{u}_r \text{ Force de coulomb}$$

$$\epsilon_0 = 8.854 * 10^{-2} F.m^{-2}$$

ϵ_0 : Permittivité du vide



Remarque Elle est similaire dans la forme à la force de gravitation mais

$$\left. \begin{array}{l} Q = > 0 \\ Q = < 0 \end{array} \right\} \text{Elle est la principale cause de la cohésion de la matière : La cohésion}$$
dans un atome (entre les charge e^- et e^+) et celle des molécules.

$$\begin{array}{ll} [Q] = & I.T \\ \text{Unité}(Q) = & \text{Coulomb (C)} \end{array}$$

Force de frottement fluide/visqueux Force exercée par un fluide sur un solide en mouvement par rapport au fluide.

$$\begin{array}{ll} F = & -f \cdot \vec{v} \\ f = & \text{coefficient numérique de frottement dépend de la nature du fluide.} \end{array}$$

l'origine de cette force est l'interaction moléculaire des fluides et solides.

Remarque La forme est valable uniquement si v n'est pas trop grand.

force de frottement solide

Si $\|\vec{F}\| > \|\vec{P}\| \cdot k_s$

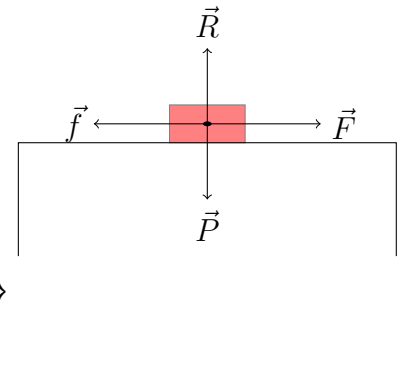
Alors le corps est en mouvement. k_s = coefficient de frottement statique

\vec{F} = Force exercé sur le corps.

Le support exerce une force

Si $\|\vec{f}_s\| < k_s mg$

Le solide reste statique : la force de frottement opposé aux mouvement est appelé force de frottement du solide statique
 F est la force de frottement statique du solide



Quand \vec{F} devient suffisante ($\|\vec{f}_c\| = k_c * mg$), le solide est en mouvement. La force de frottement opposé à la force de déplacement est appelé force de frottement du solide cinétique.

$k_c < k_s$ avec k_c le coefficient de frottement cinématique et k_s le coefficient de frottement statique, et on a $\|\vec{f}_c\| < \|\vec{f}_s\|$

Remarque Les forces de frottements statique et cinétique ne dépendent que de la nature des 2 surfaces en contact. Elle ne dépend pas par exemple de la vitesse. Elle est due aux interactions entre les atomes et les molécules en surfaces.

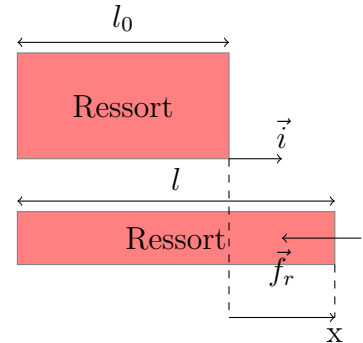
Force élastique (ou de rappel) C'est la force qu'exerce un solide pour s'opposer à une déformation.

l_0 est la longueur au repos du ressort et l la longueur du ressort après déformation

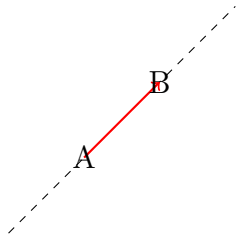
$$\begin{aligned}\vec{F}_r &= -k(l - l_0) * \vec{i} \\ &= -k.x.\vec{i}, \text{ avec } x = (l - l_0)\end{aligned}$$

k est la constante de raideur du ressort, la forme $\vec{F}_r = -k.x.\vec{i}$ n'est valable que si on comprime le ressort ($x < 0$).

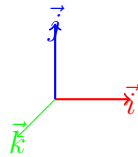
Si on déforme trop le solide (si on quitte le domaine élastique), d'après la loi de Hook, le solide entre dans le domaine plastique et ne revient plus à sa longueur original.



2 Rappels sur les vecteurs



Un vecteur est défini par sa direction D, par sa norme $||\vec{AB}||$ et son sens \vec{AB}



Base orthonormée

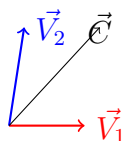
Si 3 vecteurs : $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$, $||\vec{i}|| = ||\vec{j}|| = ||\vec{k}||$

et $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$ sont orthogonaux, alors $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$ forment une base orthonormée. Tous les vecteurs \vec{V} peuvent être définis par : $\vec{V} = V_x\vec{i} + V_y\vec{j} + V_z\vec{k}$ avec V_x, V_y, V_z les composants de V dans $(\vec{i}, \vec{j}, \vec{k})$

Propriétés l'expression dans une base orthonormée

$$\begin{cases} \vec{V}_1 = V_{1x}\vec{i} + V_{1y}\vec{j} + V_{1z}\vec{k} \\ \vec{V}_2 = V_{2x}\vec{i} + V_{2y}\vec{j} + V_{2z}\vec{k} \end{cases}$$

$$\begin{aligned}\vec{V}_1 + \vec{V}_2 &= \vec{C} \\ \vec{C} &= (V_{2x} + V_{1x})\vec{i} + (V_{2y} + V_{1y})\vec{j} + (V_{2z} + V_{1z})\vec{k}\end{aligned}$$

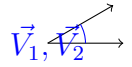


$\vec{V} = \lambda \vec{V}_1$, les composants sont multipliés par λ
 Si $\vec{V}_1 = \vec{V}_2$ alors

$$\begin{cases} \vec{V}_{1x} = \vec{V}_{2x} \\ \vec{V}_{1y} = \vec{V}_{2y} \\ \vec{V}_{1z} = \vec{V}_{2z} \end{cases}$$

2.1 Produit Scalaire

$$\begin{aligned} V &= \vec{V}_1 \cdot \vec{V}_2 \text{ Le résultat est un nombre} \\ &= ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_2|| * \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_2) \\ &= (V_{1x}\vec{i} + V_{1y}\vec{j} + V_{1z}\vec{k}) * (V_{2x}\vec{i} + V_{2y}\vec{j} + V_{2z}\vec{k}) \\ &= (V_{1x}V_{2x} + V_{1y}V_{2y} + V_{1z}V_{2z}) \end{aligned}$$



Le produit scalaire d'un vecteur par lui meme :

$$\begin{aligned} V &= \vec{V}_1 \cdot \vec{V}_1 \quad \text{Le résultat est un nombre} \\ &= V_{1x}^2 + V_{1y}^2 + V_{1z}^2 \\ &= ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_1|| \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_1) \\ &= \sum V_{1i}^2 \quad i = x, y, z \end{aligned}$$

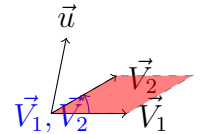
$$\begin{cases} \vec{V}_1 \cdot \vec{V}_2 = 0 & \vec{V}_1, \vec{V}_2 \text{ non nulle} \\ ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_2|| \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_2) = 0 \\ \cos(\vec{V}_1, \vec{V}_2) = 0 \\ (\vec{V}_1, \vec{V}_2) = \frac{\pi}{2} \end{cases}$$

Si \vec{V}_1 perpendiculaire à \vec{V}_2 , alors $\vec{V}_1 \cdot \vec{V}_2 = 0$

2.2 Produit Vectorielle

$$\vec{V} = \vec{V}_1 \wedge \vec{V}_2 = ||\vec{V}_1|| * ||\vec{V}_2|| * \sin(\vec{V}_1, \vec{V}_2) * \vec{u}$$

$$\begin{aligned} \vec{V} &\perp \vec{V}_1 \\ \vec{V} &\perp \vec{V}_2 \end{aligned}$$



Si $\vec{V}_1 // \vec{V}_2$ alors $\sin(\vec{V}_1, \vec{V}_2) = 0$ et $\vec{V}_1 \wedge \vec{V}_2 = \vec{0}$

Composantes du produit vectorielle

$$\vec{V} = \vec{V}_1 \wedge \vec{V}_2 = \begin{pmatrix} V_{1x} & V_{2x} \\ V_{1y} & V_{2y} \\ V_{1z} & V_{2z} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \vec{i} \\ \vec{j} \\ \vec{k} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} (V_{1y} * V_{2z}) - (V_{2y} * V_{1z}) + \\ (V_{1z} * V_{2x} - V_{2z} * V_{1x}) + \\ (V_{1x} * V_{2y} - V_{2x} * V_{1y}) \end{pmatrix}$$

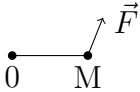
3 Lois de la statique

Un ensemble de points matériels soumis à des forces est en équilibre statique ou immobile alors

1ere loi de la statique : $\sum(\vec{F}) = \vec{0}$

2ème loi : Soit 2 systèmes 1, 2 en interaction mutuelles. La force exercée par 1 sur 2 est égale à l'inverse de la force exercée par 2 sur 1 (même direction, même norme, sens opposé) $\vec{F}_{1/2} = -\vec{F}_{2/1}$

$\vec{F}_{1/2}$ s'exerce en 1, et $\vec{F}_{2/1}$ s'applique en 2.



Le moment de \vec{F} par rapport à O est égale à : $\overrightarrow{M_0(\vec{F})} = \overrightarrow{OM} \wedge \vec{F}$ Loi de la statistique en rotation dit qu'il existe un point P par rapport auquel $\sum(\overrightarrow{M_0(\vec{F}_i)}) = \vec{0}$ Le moment d'une force est la capacité de cette force à faire tourner un objet au niveau du point d'étude.

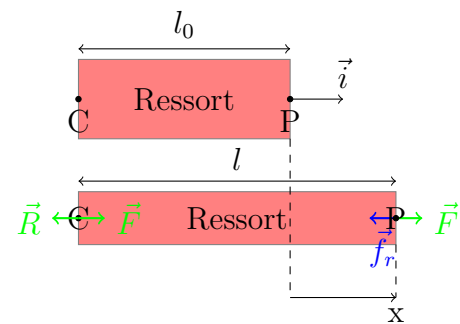
Exemple

Quelles force appliqué en P est nécessaire pour que le système soit en équilibre ?

Quelles est la force en C pour que le système reste fixe en C ?

$\sum \vec{F} = \vec{0}$ en P Bilan des forces en P : \vec{F}, \vec{f}_r
Expression des forces :

$$\begin{aligned}\vec{f}_r &= k(l - l_0)(\vec{i}) \\ &= -kx\vec{i}\end{aligned}$$



Application de la loi de la statique

$$\begin{aligned}\vec{F} + \vec{f}_r &= \vec{0} \\ \vec{F} &= -\vec{f}_r \\ &= -(-kx\vec{i}) \\ &= kx\vec{i}\end{aligned}$$

Bilan des forces en C :

$$\begin{aligned}\vec{F} + \vec{R} &= \vec{0} \\ \vec{R} &= -\vec{F} = -(-kx\vec{i}) = -kx\vec{i} \\ \vec{R} &= -kx\vec{i}\end{aligned}$$

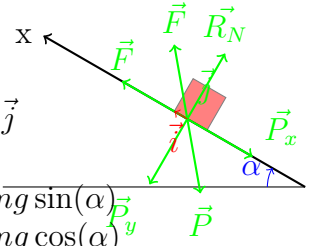
Contact avec frottement solide À l'équilibre, avec la loi statique :

$$\vec{P} + \vec{R} = \vec{0}$$

En projection sur (x, y) :

$$\begin{cases} \vec{R} = \vec{R}_N + \vec{F} = R_N \\ \vec{P} = \vec{P}_x + \vec{P}_y = -mg \sin(\alpha) \vec{i} - mg \cos(\alpha) \vec{j} \end{cases}$$

$$\vec{P} + \vec{R} = \vec{0} \text{ en projection } \begin{cases} \text{sur } \vec{i} : F - mg \sin(\alpha) = 0 \\ \text{sur } \vec{j} : R_N - mg \cos(\alpha) = 0 \end{cases} = \begin{cases} F = mg \sin(\alpha) \\ R_N = mg \cos(\alpha) \end{cases}$$



$$\boxed{\frac{F}{R_N} = \tan(\alpha)}$$

D'après le comportement expérimental observé,

comme $F \leq k_s * P$, $F < k_s R_N$

$$k_s > \frac{F}{R_N} = \tan(\alpha)$$

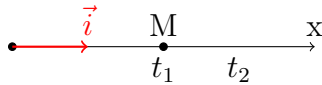
Condition d'équilibre : $\boxed{\tan(\alpha) < k_s}$

III

Cinématique du point matériel

La cinématique est la description des mouvements sans s'intéresser à leur causes. Pour décrire un mouvement il faut connaître les trajectoires (position en fonction du temps), la vitesse ainsi que la vitesse et son accélération.

1 Trajectoire rectiligne



M se déplace sur ox , (o, \vec{i}) On repère M par $\overrightarrow{OM} = x\vec{i}$ avec x l'abscisse de M et \overrightarrow{OM} le vecteur position.

En général, M dépend de t : $\overrightarrow{OM}(t) = x(t)\vec{i}$

2 La vitesse

La vitesse moyenne entre t_1 et t_2 : $\langle \vec{v} \rangle_{[t_1, t_2]} = \frac{x(t_2)\vec{i} - x(t_1)\vec{i}}{t_2 - t_1}$

$$\begin{aligned} \langle \vec{v} \rangle &= \frac{x(t_2) - x(t_1)}{t_2 - t_1} \vec{i} \\ t_2 = t_1 + \Delta t \downarrow \langle \vec{v} \rangle_{\Delta t} &= \frac{\Delta x}{\Delta t} \vec{i} \text{ Distance parcourue pendant } \Delta t \\ &= \frac{\Delta x}{\Delta t} \vec{i} \end{aligned}$$

3 Vitesse instantanée

$v(t) = \lim_{\substack{t_2 \rightarrow t_1 \\ \Delta t \rightarrow 0}} \frac{x(t_2) - x(t_1)}{t_2 - t_1} \vec{i}$ Ce qui donne $v(t) = \frac{dx}{dt}$ (dérivée de x par rapport à t).

On note la dérivée $/_t$: $\dot{x}(t) = \frac{dx}{dt} = v(t)$

4 Accélération

: variation de \vec{v} sur $[t_1, t_2]$
 $\vec{a} = \frac{d\vec{v}}{dt} = \frac{dv(t)}{dt} \vec{i} = \dot{v} \vec{i}$

$$\text{or } a = \frac{d}{dt} \left(\frac{dx}{dt} \right) = \frac{d^2x}{dt^2}$$

$$\text{donc } \boxed{\vec{a} = \dot{v}\vec{i} = \ddot{x}\vec{i}}$$

5 En 2D ou 3D

La trajectoire est une courbe en 3D. M repéré par (x, y, z) dans la base orthonormée (o, \vec{i} , \vec{j} , \vec{k}).

$$\vec{OM}(t) = x(t)\vec{i} + y(t)\vec{j} + z(t)\vec{k}$$

Le vecteur vitesse :

$$\begin{aligned} \langle \vec{v}(t)_{[t_1, t_2]} \rangle &= \frac{\vec{OM}(t_2) - \vec{OM}(t_1)}{t_2 - t_1} \\ \vec{v}(t) &= \frac{d(\vec{OM}_2 - \vec{OM}_1)}{dt} \\ &= \frac{d}{dt} [(x_2\vec{i} + y_2\vec{j} + z_2\vec{k}) - (x_1\vec{i} + y_1\vec{j} + z_1\vec{k})] \\ &= \frac{dx}{dt}\vec{i} + \frac{dy}{dt}\vec{j} + \frac{dz}{dt}\vec{k} \\ &= \dot{x}\vec{i} + \dot{y}\vec{j} + \dot{z}\vec{k} \end{aligned}$$

6 vecteur accélération

$$\langle \vec{a} \rangle_{[t_1, t_2]} = \frac{\vec{v}(t_2) - \vec{v}(t_1)}{t_2 - t_1} \text{ pour tout } t_2 - t_1 = \Delta t \rightarrow \delta t$$

$$\begin{aligned} \vec{a} &= \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta \vec{v}}{\Delta t} \\ \vec{v}(t) &= v_x\vec{i} + v_y\vec{j} + v_z\vec{k} \\ \vec{a} &= \frac{dv_x}{dt}\vec{i} + \frac{dv_y}{dt}\vec{j} + \frac{dv_z}{dt}\vec{k} \\ &= \frac{d^2x}{dt^2}\vec{i} + \frac{d^2y}{dt^2}\vec{j} + \frac{d^2z}{dt^2}\vec{k} \end{aligned}$$

7 Dynamique du point matériel

C'est l'étude des applications d'une force ou d'une action qui va modifier les mouvements des points matériels.

8 1ere loi de Newton (1686-87) : matériels

1ère loi Tout corps matériel persévère à l'état de repos ou de mouvement rectiligne dans lequel il se trouve à moins qu'une force quelconque n'agisse sur lui et le contraigne à changer d'état.

Les actions extérieures (Forces) changent l'état du système.

Force action dynamique qui va changer l'état du système physique

9 2eme loi de Newton

énoncé Le changement de mouvement d'un système se fait proportionnellement à l'action qui le provoque et dans le sens de celle-ci. La force change la quantité de mouvement : proportionnelle à \vec{v} et le facteur de proportionnalité m : masse.

On note $\vec{P} = m\vec{v}$ la quantité de mouvement.

$$\boxed{\frac{d\vec{P}}{dt} = \sum \vec{F}_{ext}}$$

$$\frac{d(m\vec{v})}{dt} = \sum \vec{F}_{ext}$$

$$\frac{dm}{dt}\vec{v} + m\frac{d\vec{v}}{dt} = \sum \vec{F}_{ext}$$

pour des masses constantes : $\left\{ \begin{array}{l} m\vec{a} = \sum \vec{F}_{ext} \\ m\frac{d\vec{v}}{dt} = \sum \vec{F}_{ext} \end{array} \right\} = \text{Principe Fondamentale de la Dynamique.}$

En général \vec{F} dépend du temps et/ou de la position et/ou de la vitesse

$\boxed{\vec{F}(O\vec{M}, \vec{v}) = m\frac{d\vec{OM}}{dt^2}}$ relation entre les coordonees et leurs dérivées : c'est une équation différentielle.

Rappel

$$\begin{aligned} [F] &= MLT^{-2}\vec{v} > \vec{v} \\ &= LT^{-1}\vec{a} > \vec{a} \\ &= LT^{-2} \end{aligned}$$

10 Résolution d'un problème de dynamique

identifier le systeme et repérer les points dont on veut étudier le comportement

faire le bilan des force qui agissent en ce point ↓ prodire le comportement des points en appliquant le principe fondamentale de la dynamique : $\sum \vec{F} = m\vec{a}$

définit la base orthonormé qui permet de "simplifier".