Reporte de la actividad 5 Movimiento de proyectiles

Hedwin Aaron Encinas Acosta

13 de Marzo de 2015

En esta actividad veremos el movimiento de proyectiles. Este tipo de movimiento se define como la trayectoria parabólica que una un objeto (proyectil) toma al ser lanzado con cierta velocidad y a cierto ángulo sobre la superficie de la tierra, pero, porque toma esta trayectoria. Cuando el objeto es lanzado este se ve afectado por la fuerza de gravedad de la tierra, lo que causa una aceleración negativa en este haciendo que pierde velocidad y altura asta llegar al suelo de nuevo. Las ecuaciones que describen ese movimiento, ignorando la resistencia del aire son:

```
x = (v_0 cos\theta)t
y = (v_0 sin\theta)t - 1/2gt^2
v_x = v_0 cos\theta
v_y = v_0 (sin\theta)t - gt
```

En esta actividad utilizaremos un programa que calculara la trayectoria del proyectil, indicando el ángulo de lanzamiento y la velocidad inicial.

Codigo

```
PROGRAM proyectil_plot IMPLICIT NONE
```

```
REAL, PARAMETER :: pi=4.0*atan(1.0)
REAL :: v, angle, radians, time, ymax, xmax, vx, vy
REAL, DIMENSION(1:3000) :: x, y !Arrays
INTEGER :: i
```

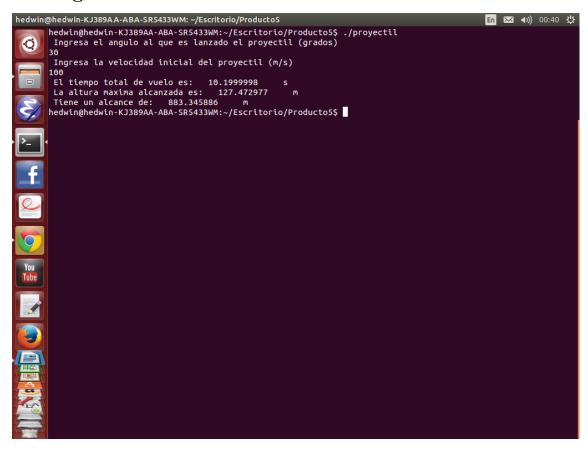
PRINT *, "Ingresa el angulo al que es lanzado el proyectil (grados)" READ *, angle

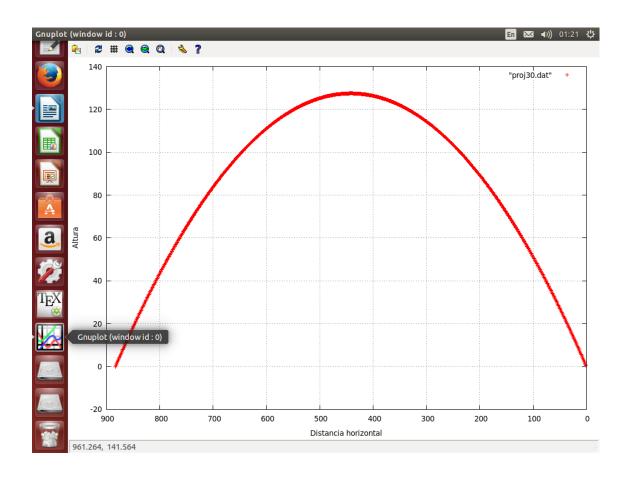
```
radians = angle*pi/180.0
PRINT *, "Ingresa la velocidad inicial del proyectil (m/s)"
READ*, v
!Calcula las componentes (x,y) de la velocidad inicial
vx = (v)*COS(radians)
vy = (v)*SIN(radians)
!Crear un archivo .dat y escribir los resultados
OPEN(1,file='proj.dat')
y = 0
x = 0
DO i=1, 3000, 1
time = (FLOAT(i)*0.01)
x(i) = vx*time
y(i) = (vy*time) - (4.903*time*time)
                                              !Considerando g=9.806
WRITE(1,*) x(i), y(i)
IF (y(i) < 0) EXIT
END DO
CLOSE(1)
ymax = (vy**2) / (19.612)
xmax = x(i)
IF (vx<0) THEN
xmax = 0
END IF
PRINT *, "El tiempo total de vuelo es:", time, "s"
PRINT *, "La altura maxima alcanzada es:", ymax, "m"
PRINT *, "Tiene un alcance de: ", xmax, "m"
```

1. Ejemplos

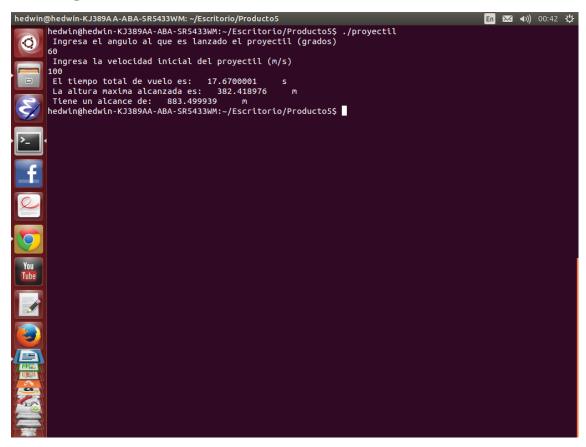
Ahora mostraremos algunos ejemplos en diferentes ángulos, de 60,30 y 90 grados

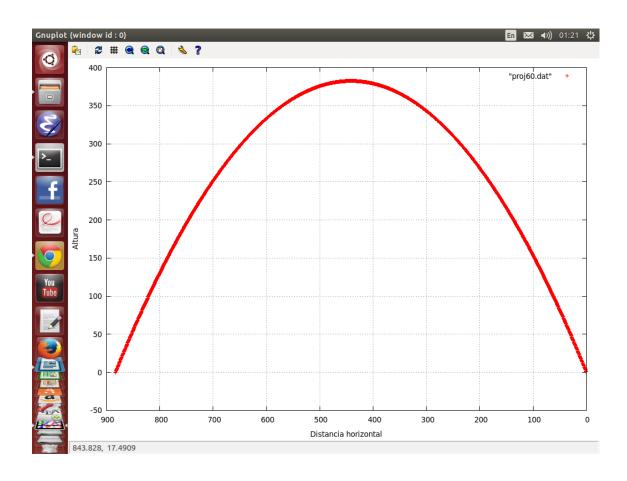
1.1. 30 grados





1.2. 60 grados





1.3. 90 grados

