

SEGUNDO TESTE

Universidade Federal de Goiás (UFG) - Regional Jataí
Bacharelado em Ciência da Computação
Física para Ciência da Computação
Esdras Lins Bispo Jr.

26 de janeiro de 2016

ORIENTAÇÕES PARA A RESOLUÇÃO

- A avaliação é individual, sem consulta;
- A pontuação máxima desta avaliação é 10,0 (dez) pontos, sendo uma das 05 (cinco) componentes que formarão a média final da disciplina: dois testes, duas provas e exercícios-bônus;
- A média final (MF) será calculada assim como se segue

$$MF = MIN(10, S)$$
$$S = \left(\sum_{i=1}^4 0,2.T_i \right) + 0,2.P + EB$$

em que

- S é o somatório da pontuação de todas as avaliações,
 - T_i é a pontuação obtida no teste i ,
 - P é a pontuação obtida na prova, e
 - EB é a pontuação total dos exercícios-bônus.
- O conteúdo exigido compreende os seguintes pontos apresentados no Plano de Ensino da disciplina: (2) Medidas Físicas e Vetores, e (3) Movimentos.

Nome:
Assinatura:

1. (5,0 pt) (**Halliday 2.15**) Se a posição de uma partícula é dada por $x = 4 - 12t + 3t^2$ (onde t está em segundos e x em metros):
 - (a) Qual é a velocidade da partícula em $t = 1\text{s}$?
 - (b) O movimento nesse instante é no sentido positivo ou negativo de x ?
 - (c) Qual é a velocidade escalar da partícula nesse instante?
 - (d) A velocidade escalar está aumentando ou diminuindo nesse instante?
 - (e) Existe algum instante no qual a velocidade se anula? Caso a resposta seja afirmativa, para que valor de t isso acontece?
 - (f) Existe algum instante após $t = 3\text{s}$ no qual a partícula está se movendo no sentido negativo de x ? Caso a resposta seja afirmativa, para que valor de t isso acontece?
2. Em JavaScript, crie uma função `velocidadeEscalarMedia` que receba quatro parâmetros: (i) `x1` (posição inicial), (ii) `x2` (posição final), (iii) `t1` (instante inicial), e (iv) `t2` (instante final). A função deve retornar um número (a velocidade escalar média). É necessário validar a entrada para garantir que `t2 - t1` seja positivo e não nulo. Se a entrada não for válida, a função deve imprimir, via `console.log`, uma mensagem de erro.