#### Mecánica General



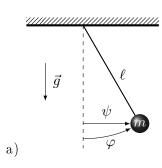
### Simulación de la dinámica | Resolución numérica de la ecuación de Euler-Lagrange

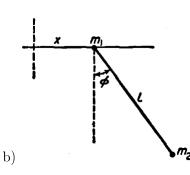
En los siguientes problemas resolverá numericamente cada ecuación de Euler-Lagrange que corresponda a cada coordenada generalizada. Graficando tales soluciones, en el rango de tiempos y con las condiciones iniciales indicadas, estará simulando la dinámica de tales sistemas.

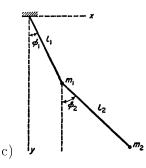
La aceleración gravitatoria tiene por magnitud  $|\vec{g}| = 9.81 \,\mathrm{m \, s^{-2}}$ .

Los problemas marcados con (\*) tienen alguna dificultad adicional, no dude en consultar.

## 1. **Péndulo rígido ideal** [Marion (english) ex. 7.2] **Péndulo de punto de suspensión libre y péndulo doble** [Landau §5 ejs. 1 y 2]







Rango de tiempo t=0 a  $10\,\mathrm{s}$ . Parámetros físicos y condiciones iniciales:

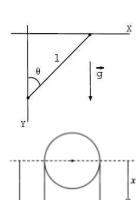
a) 
$$m = 3 \text{ kg}, \ \ell = 2 \text{ m}, \ \varphi(t = 0) = \frac{\pi}{4}, \ \dot{\varphi}(t = 0) = 0.$$

b) 
$$m_1 = 3 \text{ kg}, m_2 = 1 \text{ kg}, \ell = 2 \text{ m}, x(t=0) = 1 \text{ m}, \dot{x}(t=0) = 0.5 \text{ m s}^{-1}, \phi(t=0) = \frac{\pi}{8}, \dot{\phi}(t=0) = 0.$$

c) 
$$m_1 = 3 \text{ kg}, m_2 = 1 \text{ kg}, \ell_1 = 1 \text{ m}, \ell_2 = 1 \text{ m}, \phi_1(t=0) = \frac{\pi}{8}, \dot{\phi}_1(t=0) = 0, \phi_2(t=0) = \frac{\pi}{4}, \dot{\phi}_2(t=0) = -\frac{\pi}{16} \text{s}^{-1}.$$

# 2. Péndulo de masas acopladas en movimiento restringido

Rango de tiempo t=0 a 10 s. Parámetros físicos y condiciones iniciales:  $m_1=m_2=m=2$  kg, l=2 m,  $\theta(t=0)=\frac{\pi}{4}$ ,  $\dot{\theta}(t=0)=0$ .

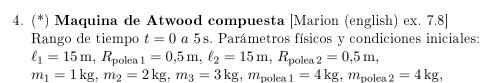


### 3. Máquina de Atwood simple

Rango de tiempo t=0~a10 s. Parámetros físicos y condiciones iniciales:  $\ell_{\rm cuerda}>150\,{\rm m},\,R_{\rm polea\,1}=0,5\,{\rm m},$ 

$$m_1 = 2 \,\mathrm{kg}, \, m_2 = 1 \,\mathrm{kg}, \, m_{\mathrm{polea}} = 4 \,\mathrm{kg},$$

$$x(t=0) = 25 \,\mathrm{m}, \, \dot{x}(t=0) = -10 \,\mathrm{m} \,\mathrm{s}^{-1}.$$



$$x(t=0) = 1 \text{ m}, \dot{x}(t=0) = 0, y(t=0) = 2 \text{ m}, \dot{y}(t=0) = 0$$

