

Formulario Meccanica Classica

Fisica generale 1
a.a. 2021-2022

Gabriele Cembalo
gCembalo.github.io

Dipartimento di fisica
Università degli studi di Torino



Vettori

$$\vec{v} = (v_x, v_y, v_z) = (v \cos \alpha, v \cos \beta, v \cos \gamma) \quad ; \quad v = |\vec{v}| = \sqrt{v_x^2 + v_y^2 + v_z^2}$$

$$\text{Base canonica in } \mathbb{R}^3 \quad \hat{i} = (1, 0, 0) \quad \hat{j} = (0, 1, 0) \quad \hat{k} = (0, 0, 1) \quad \vec{v} = v_x \hat{i} + v_y \hat{j} + v_z \hat{k}$$

$$\vec{v}_1 \times \vec{v}_2 = -\vec{v}_2 \times \vec{v}_1 = \begin{bmatrix} \hat{i} & \hat{j} & \hat{k} \\ v_{1x} & v_{1y} & v_{1z} \\ v_{2x} & v_{2y} & v_{2z} \end{bmatrix}$$

$$(\vec{v}_1 \times \vec{v}_2) \cdot \vec{v}_3 = (\vec{v}_2 \times \vec{v}_3) \cdot \vec{v}_1 = (\vec{v}_3 \times \vec{v}_1) \cdot \vec{v}_2 = \begin{vmatrix} v_{3x} & v_{3y} & v_{3z} \\ v_{1x} & v_{1y} & v_{1z} \\ v_{2x} & v_{2y} & v_{2z} \end{vmatrix}$$

Sviluppi di Taylor con $x \rightarrow 0$

$$e^x \sim \sum_{i=0}^n \frac{x^i}{i!} \sim 1 + x + \frac{x^2}{2} + \dots + o(x^n)$$

$$\sin x \sim \sum_{i=0}^n (-1)^i \frac{x^{2i+1}}{(2i+1)!} \sim x - \frac{x^3}{6} + \dots + o(x^{2n+2})$$

$$\cos x \sim \sum_{i=0}^n (-1)^i \frac{x^{2i}}{(2i)!} \sim 1 - \frac{x^2}{2} + \dots + o(x^{2n+1})$$

$$\ln(1+x) \sim \sum_{i=1}^n (-1)^{i-1} \frac{x^i}{i} \sim x - \frac{x^2}{2} + \dots + o(x^n)$$

$$(1+x)^\alpha \sim \sum_{i=0}^n \binom{\alpha}{i} x^i \sim 1 + \alpha x + \dots + o(x^n)$$

$$\frac{1}{1+x} \sim \sum_{i=0}^n (-1)^i x^i \sim 1 - x + x^2 + \dots + o(x^n)$$

$$\tan x \sim x + \frac{x^3}{3} + \dots + o(x^n)$$

Sistemi di riferimento

Formule di poisson con un sistema di riferimento intrinseco $(\hat{r}, \hat{\theta})$:

$$\frac{d\hat{r}}{dt} = \frac{d\theta}{dt} \hat{\theta} \quad ; \quad \frac{d\hat{\theta}}{dt} = -\frac{d\theta}{dt} \hat{r}$$

$$\vec{v} = v_r \hat{r} + v_\theta \hat{\theta} = \dot{r} \hat{r} + r \dot{\theta} \hat{\theta} \quad ; \quad \vec{a} = \left[\frac{d^2 r}{dt^2} - r \left(\frac{d\theta}{dt} \right)^2 \right] \hat{r} + \left[2 \frac{dr}{dt} \frac{d\theta}{dt} + r \frac{d^2 \theta}{dt^2} \right] \hat{\theta}$$

Dove $\frac{d^2 r}{dt^2}$ è il termine dovuto alla variazione della v radiale, $r \left(\frac{d\theta}{dt} \right)^2$ è il termine centripeto, $2 \frac{dr}{dt} \frac{d\theta}{dt}$ è un termine misto e $r \frac{d^2 \theta}{dt^2}$ è l'accelerazione angolare.

2 dimensioni

$$\text{Rototraslazioni di sistemi di riferimento: } \begin{cases} x = x_0 + x' \cos \theta - y' \sin \theta \\ y = y_0 + x' \sin \theta + y' \cos \theta \end{cases}$$

$$\begin{cases} x' = (x - x_0) \cos \theta + (y - y_0) \sin \theta \\ y' = -(x - x_0) \sin \theta + (y - y_0) \cos \theta \end{cases}$$

$$\text{Coordinate polari } (\hat{r}, \hat{\theta}) \quad ; \quad \begin{cases} x = r \cos \theta \\ y = r \sin \theta \end{cases} \quad ; \quad \begin{cases} r = \sqrt{x^2 + y^2} \\ \theta = \arccos\left(\frac{x}{r}\right) = \arcsin\left(\frac{y}{r}\right) \end{cases}$$

3 dimensioni

$$\text{Coordinate cilindriche } (\hat{r}, \hat{\varphi}, \hat{z}) \quad ; \quad \begin{cases} x = r \cos \varphi \\ y = r \sin \varphi \\ z = z \end{cases} \quad ; \quad \begin{cases} r = \sqrt{x^2 + y^2} \\ \varphi = \arccos\left(\frac{x}{r}\right) = \arcsin\left(\frac{y}{r}\right) \\ z = z \end{cases}$$

$$\text{Coordinate sferiche } (\hat{r}, \hat{\theta}, \hat{\varphi}) \quad \begin{cases} x = r \sin \theta \cos \varphi \\ y = r \sin \theta \sin \varphi \\ z = r \cos \theta \end{cases} \quad \begin{cases} r = \sqrt{x^2 + y^2 + z^2} \\ \theta = \cos^{-1}\left(\frac{z}{r}\right) \\ \varphi = \cos^{-1}\left(\frac{x}{\sqrt{x^2 + y^2}}\right) = \sin^{-1}\left(\frac{y}{\sqrt{x^2 + y^2}}\right) \end{cases}$$

Cinematica

$$\text{Velocità: } \vec{v} = \frac{dr}{dt} = \left(\frac{dx}{dt}, \frac{dy}{dt}, \frac{dz}{dt} \right) \quad \text{Accelerazione: } \vec{a} = \frac{d\vec{v}}{dt} = \frac{d^2r}{dt^2}$$

Moto rettilineo uniformemente accelerato

$$x(t) = x_0 + v_0(t - t_0) + \frac{1}{2}a(t - t_0)^2 \quad v(t) = v_0 + a(t - t_0) \quad v^2 = v_0^2 + 2a(x - x_0)$$

Moto parabolico

$$\begin{cases} v_{0x} = v_0 \cos \theta \\ v_{0y} = v_0 \sin \theta \end{cases} ; \quad \begin{cases} a_x = 0 \\ a_y = -g \end{cases} \implies \begin{cases} v_x = v_{0x} \\ v_y = v_{0y} - gt \end{cases} \implies \begin{cases} x(t) = v_{0x}t \\ y(t) = v_{0y}t - \frac{1}{2}gt^2 \end{cases}$$

$$\text{Traiettoria} \quad y(x) = x \tan \theta - \frac{g}{2v_0^2 \cos^2 \theta} x^2$$

$$\text{Gittata} \quad (y = 0) \quad x_G = \frac{2v_0^2 \sin \theta \cos \theta}{g} = \frac{v_0^2 \sin(2\theta)}{g}$$

$$\text{Quota massima} \quad x_{max} = \frac{x_G}{2} \quad ; \quad y(x_{max}) = y_{max} = \frac{v_0^2 \sin^2 \theta}{2g}$$

Moto circolare (in coordinate polari)

$$\text{Velocità angolare} \quad \vec{\omega}(t) = \frac{d\theta}{dt} = \frac{v(t)}{r} \quad \longrightarrow \quad v_t = \omega r$$

$$a(t) = r \frac{d\omega}{dt} - \omega^2 r$$

$$\text{dove: } a_t = \frac{dv}{dt} = \alpha r \quad \left(\alpha = \frac{d^2\theta}{dt^2} = \frac{d\omega}{dt} = \frac{1}{r} \frac{dv}{dt} = \frac{a_t}{r} \right) \quad \text{e} \quad a_n = \frac{v^2}{r} = \omega v = \omega^2 r$$

$$\text{Raggio di curvatura} \quad \rho = \frac{v^2}{|a_n|} = \frac{v^2}{|a \times v|}$$

Velocità areolare

$$\frac{dA}{dt} = \frac{L}{2m}$$

Moto armonico

$$\frac{d^2x}{dt^2} = -\omega^2 x \implies x(t) = A \sin(\omega t + \varphi)$$

Le condizioni iniziali le trovi imponendo $x(0)$ e $v(0)$. Per il periodo delle piccole oscillazioni puoi trovare direttamente $T = \frac{2\pi}{\omega}$ oppure definisci $\theta = \theta_{eq} + \varepsilon$ per cui vale $\frac{d^2\theta}{dt^2} = \frac{d^2\varepsilon}{dt^2}$ così puoi trovare il periodo di ε nella condizione di ε piccolo e per cui valga $\sin \varepsilon \sim \varepsilon$, $\cos \varepsilon \sim 1$.

Composizione delle velocità e delle accelerazioni

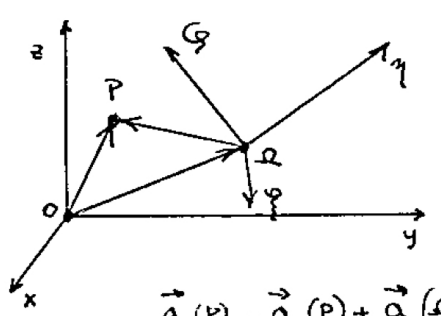


Diagram illustrating the composition of velocities and accelerations in a rotating reference frame. The diagram shows a fixed frame (x, y, z) and a rotating frame (x', y', z'). Point P is in the rotating frame, and point Q is on the axis of rotation. Vectors for position, velocity, and acceleration are shown for both points.

$$\vec{OP} = \vec{OQ} + \vec{QP}$$

$$\vec{v}_O(P) = \vec{v}_Q(P) + \vec{v}_O(Q) + \vec{\omega} \times \vec{QP}$$

$$= \vec{v}_Q(P) + \vec{v}_{trasinamento}$$

CORIOLIS

$$\vec{a}_O(P) = \vec{a}_Q(P) + \vec{a}_O(Q) + 2\vec{\omega} \times \vec{v}_Q(P) + \left\{ \frac{d^2\varphi}{dt^2} + \eta \frac{d^2\eta}{dt^2} + \varphi \frac{d^2\varphi}{dt^2} \right\} =$$

$$= \vec{a}_Q(P) + \vec{a}_O(P) + 2\vec{\omega} \times \vec{v}_Q(P) + \underbrace{\frac{d\vec{\omega}}{dt} \times \vec{QP}}_{\text{TANGENZIALE}} + \underbrace{\vec{\omega} \times (\vec{\omega} \times \vec{QP})}_{\text{CENTRIFUGA}} =$$

$$= \vec{a}_Q(P) + \vec{a}_{trasinamento}$$

Dinamica del punto materiale

$$\vec{F} = \frac{d\vec{p}}{dt} = m\vec{a} \quad \text{dove} \quad \vec{p} = m\vec{v} \quad ; \quad \text{Teorema dell'impulso} \quad I = \int_{t_1}^{t_2} \vec{F} dt = \Delta p$$

$$\text{Vale} \quad \vec{F} = \frac{dp}{dt} = m \frac{dv}{dt} + \frac{dm}{dt} \quad \text{se la massa è variabile}$$

Forze d'attrito

Vale: $\mu_d < \mu_s$

$$\text{statico} \quad F_{as,max} = \mu_s N \quad ; \quad \text{dinamico} \quad F_{ad} = \mu_d N \quad ; \quad \text{viscoso} \quad \vec{F}_{av} = -b\vec{v}$$

Forza elastica

$$F = -k\Delta x$$

Energia

$$\text{Lavoro} \quad dW = \vec{F} \cdot d\vec{s} \quad ; \quad W_{ab} = \int_a^b \vec{F}(s) d\vec{s} \quad ; \quad dW = mv dv \quad [J]$$

$$\text{Potenza} \quad P = \frac{dW}{dt} \implies dW = P dt \quad ; \quad P = \vec{F}_t \cdot \vec{v} \quad ; \quad P = \frac{dT}{dt} \quad [Watt]$$

$$\text{Energia cinetica} \quad T = \frac{1}{2}mv^2 = \frac{p^2}{2m} \quad [J] \quad ; \quad \text{Teorema delle forze vive} \quad W = \Delta T = -\Delta U$$

$$\text{Energia potenziale forza peso:} \quad U = mgh \quad ; \quad \text{forza elastica:} \quad U = \frac{1}{2}k\Delta x^2 \quad ; \quad F(x) = -\frac{dU}{dx}$$

$$\text{Energia meccanica} \quad E = T + U \quad \text{per forze conservative } E = \text{cost}, \text{ ma vale sempre: } W = \Delta E$$

$$\text{Momento angolare} \quad \vec{L} = \vec{r} \times \vec{p} \quad \text{Momento meccanico} \quad \vec{M} = \vec{r} \times \vec{F} = \frac{d\vec{L}}{dt} \quad |\vec{M}| = rF \sin \theta$$

Dinamica sistemi di punti materiali

$$\text{Vale } \vec{R} = \vec{R}^{(E)} + \vec{R}^{(I)} = \frac{d\vec{p}}{dt} \quad \text{e anche} \quad \vec{M}^{(E)} + \vec{M}^{(I)} = \frac{d\vec{L}}{dt}$$

ma vale sempre il 3° principio della dinamica e quindi: $\vec{R}^{(I)} = \vec{M}^{(I)} = 0$

$$\text{allora } \vec{R} = \vec{R}^{(E)} = \frac{d\vec{p}}{dt} \quad \text{ed} \quad \vec{M} = \vec{M}^{(E)} = \frac{d\vec{L}}{dt} \quad (\text{teorema momento angolare})$$

Dove:

$$\vec{R}^{(E)} = \sum \vec{F}_i^{(E)} \quad \text{forza risultante delle forze esterne}$$

$$\vec{R}^{(I)} = \sum \vec{F}_i^{(I)} \quad \text{forza risultante delle forze interne}$$

$$\vec{M}^{(E)} = \sum \vec{M}_i^{(E)} \quad \text{momento risultante delle forze esterne}$$

$$\vec{M}^{(I)} = \sum \vec{M}_i^{(I)} \quad \text{momento risultante delle forze interne}$$

$$\vec{p} = \sum \vec{p}_i \quad \text{quantità di moto totale del sistema}$$

$$\vec{L} = \sum \vec{L}_i \quad \text{momento angolare risultante del sistema}$$

Vale sempre il teorema $W = W^{(E)} + W^{(I)} = K_{fin} - K_{in}$

Considerando:

$$W^{(I)} = \sum W_i^{(I)} \quad \text{lavoro totale di tutte le forze interne}$$

$$W^{(E)} = \sum W_i^{(E)} \quad \text{lavoro totale di tutte le forze esterne}$$

$$\vec{K} = \sum K_i = \sum \frac{1}{2} m_i v_i^2 \quad \text{energia cinetica totale del sistema}$$

Centro di massa

$$r_{cm} = \frac{\sum m_i r_i}{\sum m_i} \quad ; \quad r_{cm} = \frac{\int r dm}{\int dm}$$

Densità

$$\text{lineare} \quad \lambda = \frac{dm}{dl} \quad ; \quad \text{superficiale} \quad \sigma = \frac{dm}{ds} \quad ; \quad \text{volumica} \quad \rho = \frac{dm}{dV}$$

I vari elementi di superficie e volume nelle varie coordinate sono:

$$\text{polari} \quad ds = dx dy = r dr d\theta \quad ; \quad \text{cilindriche} \quad ds = r d\varphi dz \quad dV = dx dy dz = r dr d\varphi dz$$

$$\text{sferiche} \quad ds = r^2 \sin\theta d\theta d\varphi \quad dV = r^2 \sin\theta dr d\theta d\varphi$$

Il centro di massa si muove con velocità v_{cm} , accelerazione a_{cm} e valgono:

$$v_{cm} = \frac{p}{M} \Rightarrow p = v_{cm} M \quad ; \quad a_{cm} = \frac{1}{M} \frac{dp}{dt} = \frac{R^{(E)}}{M} \Rightarrow R^{(E)} = a_{cm} M \quad \text{dove} \quad M = \sum m_i$$

$$\text{Valgono le trasformazioni dei sistemi di riferimento:} \quad \begin{cases} \vec{r}_i = \vec{r}'_i + \vec{r}_{cm} \\ \vec{v}_i = \vec{v}'_i + \vec{v}_{cm} \\ \vec{a}_i = \vec{a}'_i + \vec{a}_{cm} \end{cases}$$

$$\text{e le proprietà:} \quad \begin{cases} \sum m_i r_i = 0 \\ p' = 0 \\ \vec{r}'_{cm} = 0 \quad ; \quad \vec{v}'_{cm} = 0 \quad ; \quad \vec{a}'_{cm} = 0 \\ \vec{M}^E = \frac{d\vec{L}'}{dt} \end{cases}$$

Teoremi di Koenig

$$\vec{L} = \vec{L}' + \vec{L}_{cm} \quad (\text{in O} \quad \vec{L} = \sum \vec{r}_i \times m_i \vec{v}_i)$$

$$K = K' + K_{cm} \quad (\text{in O} \quad K = \sum K_i = \sum \frac{1}{2} m_i v_i^2)$$

Urti

Urto elastico: vale $\vec{p} = cost$; $E = cost$, $K = cost$

Urto elastico tra due corpi in cui il primo m_1 viene deviato di un angolo θ , mentre il secondo m_2 è deviato di un angolo θ_0 . Per specularietà dell'urto i due angoli $\theta = \theta_0$ e per la conservazione della quantità di moto dev'esserci una condizione sulle componenti delle due velocità finali. Nel sistema di riferimento del centro di massa vale $p'_1 = p'_2$. Un consiglio per esercizi di questo tipo quello di scomporre le velocità nelle sue componenti in funzione dell'angolo θ e conservare la quantità di moto ed energia.

Urto anelastico: vale $\vec{p} = cost$

Dinamica del corpo rigido

Un sistema rigido ha 6 gradi di libertà, quindi le equazioni cardinali sono sufficienti per determinarne il moto, una volta noti la risultante ed il momento risultante delle forze esterne. In particolare la condizione necessaria e sufficiente perché il sistema sia in equilibrio è che $R^{(E)} = 0$ e $M^{(E)} = 0$.

Equazioni cardinali:

Moto traslazionale $R^{(E)} = \frac{dp}{dt} = Ma_{cm}$

Moto rotazionale $M^{(E)} = \frac{dL}{dt} = I_z \alpha$

Da notare che se z è un'asse di simmetria α , M sono paralleli a z .

Energia cinetica

attorno ad un'asse fisso:

$$\text{del corpo } i\text{-esimo: } T_i = \frac{1}{2} m_i \omega^2 R_i^2 \quad ; \quad \text{totale: } T_{rot} = \frac{1}{2} I_z \omega^2$$

Teoremi di Huygens-Steiner

Si utilizza se il corpo è messo in rotazione rispetto ad un'asse che non passa per il c.m. e distante a da esso:

$$I = I_c + ma^2$$

dove I è calcolato rispetto \hat{z}' , I_c rispetto \hat{z} e $\vec{a} = \vec{z}\vec{z}'$

Nota il momento di un corpo rigido con infiniti assi di rotazione è minimo rispetto l'asse che passa per il c.m.

Il collegamento tra il primo teorema di Huygens-Steiner e il teorema di Koenig sull'energia cinetica per un corpo che ruota con una ω rispetto un asse è:

$$T = T' + T_{cm} = \frac{1}{2} I_c \omega^2 + \frac{1}{2} m v_{cm}^2$$

Momento d'inerzia

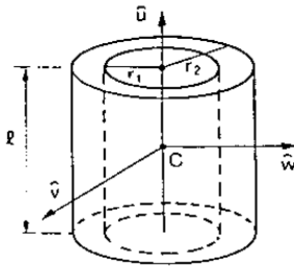
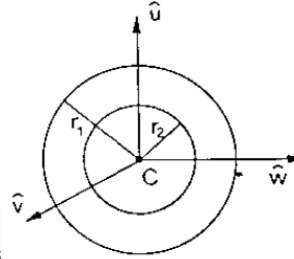
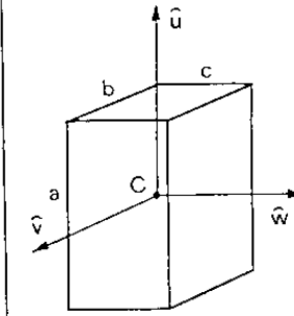
$$I_z = \int_M R^2 dm$$

dove R è la distanza dell'elemento dm rispetto l'asse di rotazione.



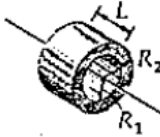



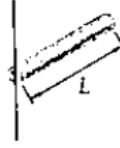
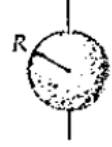

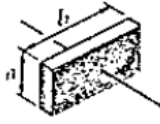
Vale anche la definizione: $I_z = \sum m_i R_i^2$

Nota il periodo di oscillazione di un pendolo fisico risulta: $\omega = \sqrt{\frac{mgd}{I}}$ dove $\omega = \frac{2\pi}{T}$ è la pulsazione delle piccole oscillazioni, m è la massa, I il momento d'inerzia rispetto l'asse di oscillazione posto a distanza d dal centro di massa.

Momenti d'inerzia per alcuni solidi omogenei:

<p>CILINDRO CAVO</p> $I_u = \frac{1}{2} M (r_1^2 + r_2^2)$ $I_v = I_w = \frac{1}{4} M (r_1^2 + r_2^2) + \frac{M l^2}{12}$ <p>N.B. A seconda del valore di r_1, r_2, l, queste stesse espressioni forniscono i momenti centrali di inerzia per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cilindro pieno ($r_1 = 0$) - sbarretta rettilinea ($r_1 = r_2 = 0$) - disco ($r_1 = l = 0$) - cerchio ($r_1 = r_2: l = 0$) 	
<p>SFERA CAVA</p> $I_u = I_v = I_w = \frac{2}{5} M (r_1^2 - r_2^2)$ <p>Per $r_2 = 0$ si ha la sfera omogenea piena.</p>	
<p>PARALLELEPIPEDO</p> $I_u = \frac{M}{12} (b^2 + c^2)$ $I_v = \frac{M}{12} (a^2 + c^2)$ $I_w = \frac{M}{12} (a^2 + b^2)$ <p>Per $a = b = c$ si ha il cubo $\left(I_u = I_v = I_w = \frac{M a^2}{6} \right)$</p> <p>Per $a = 0$ si ha la piastra piana rettangolare.</p>	

Un elenco più completo:

Strato cilindrico rispetto all'asse		$I = MR^2$
Cilindro pieno rispetto all'asse		$I = \frac{1}{2} MR^2$
Cilindro cavo rispetto all'asse		$I = \frac{1}{2} M (R_1^2 + R_2^2)$
Strato cilindrico rispetto a un diametro passante per il centro		$I = \frac{1}{2} MR^2 + \frac{1}{12} ML^2$
Cilindro pieno rispetto a un diametro passante per il centro		$I = \frac{1}{4} MR^2 + \frac{1}{12} ML^2$
Asta sottile rispetto a una perpendicolare passante per il centro		$I = \frac{1}{12} ML^2$
Asta sottile rispetto a una perpendicolare passante per un'estremità		$I = \frac{1}{3} ML^2$
Strato sferico sottile rispetto a un diametro		$I = \frac{2}{3} MR^2$
Sfera piena rispetto a un diametro		$I = \frac{2}{5} MR^2$
Parallelepipedo rettangolo pieno rispetto all'asse passante per il centro e perpendicolare alla faccia		$I = \frac{1}{12} M (a^2 + b^2)$

Momento angolare

In generale non vale $L = I\omega$

Per un generico corpo i -esimo che ruota attorno con velocità ω :

$$\begin{cases} L_{i,\perp} = L_i \sin(\frac{\pi}{2} - \theta_i) = r_i m_i \omega R_i \cos\theta \\ L_{i,z} = \omega m_i R_i^2 \end{cases}$$

Il momento totale risulta: $L_z = I_z \omega$

Nota se il corpo ruota attorno ad un'asse z di simmetria: $\vec{L} \equiv \vec{L}_z$; $\vec{L}_\perp = 0$; $\vec{L} = I_z \vec{\omega}$

Moto di puro rotolamento

È un moto in cui non c'è un'asse fisso di rotazione, ma varia nel tempo ed è un moto di rotazione attorno al centro di massa, che appunto si sta muovendo.

Condizione affinché si verifichi in assenza di forze di attrito: $v_{cm} = \omega R$ dove R è la distanza tra il centro di massa e il punto C dove poggia il corpo.

Gravitazione

$$\vec{F} = G \frac{mM}{r^2} \quad ; \quad \text{l'energia potenziale gravitazionale} \quad U = -G \frac{mM}{r}$$

La massa ridotta è definita come: $\frac{1}{\mu} = \frac{1}{m} + \frac{1}{M}$

Vengono classificate le orbite dall'energia meccanica E :

$E < 0$ orbita circolare o ellittica

$E = 0$ orbita libera (aperta)

$E > 0$ orbita libera iperbolica

Cose aggiuntive al formulario di OFT

Fluidi

densità acqua $\rho = 997 \frac{kg}{m^3}$

calore specifico acqua $c = 4187 \frac{J}{kg^\circ C} = 4,18 \frac{J}{g^\circ C} = 1 \frac{kcal}{kgK}$

Un fluido è in moto laminare se $R = \frac{2\rho v r}{\eta} < 2300$

Forza sviluppabile da un fluido che scorre $F = Q\rho v$

Per tenere Q costante con le perdite di carico vale $P = Q\Delta p$

Resistenza idrodinamica $R^* = \frac{\Delta p}{Q} \begin{cases} \text{in serie} & R_{tot}^* = R_1^* + R_2^* + \dots \\ \text{in parallelo} & 1/R_{tot}^* = 1/R_1^* + 1/R_2^* + \dots \end{cases}$

Termodinamica

In genere vale $Q = P\Delta t$ $[J] = [Ws] \rightarrow 1W = 1J/s$

Pareti composite: Resistenza termica i-esima $R_i = \frac{\Delta x_i}{k_i A}$; $T_0 - T_n = \frac{dQ}{dt} \sum_{i=1}^n R_i$

se sono resistenze in serie vale come per le resistenze elettriche $R_{tot} = \sum R_i$

Potenza per una superficie unitaria $A = 1m^2$ $P = \frac{\Delta T}{R}$

Trasformazioni adiabatiche reversibili sono anche isoentropiche quindi $\Delta S = 0$.

Per un ciclo di Carnot vale $\frac{V_B}{V_A} = \frac{V_C}{V_D}$

Un espansione libera è una trasformazione irreversibile sia isoterma che adiabatica, quindi $Q = 0 = \Delta U = W$, ma non è isoentropica $\Delta S \neq 0$.

Per un gas reale vale $\Delta U = 0 = -na\left(\frac{1}{V_2} - \frac{1}{V_1}\right) + c_v(T_2 - T_1)$ ovvero trovo che espandendosi si raffredda.

Il mescolamento di due gas è una trasformazione isocora irreversibile ed è un processo spontaneo che porta il gas verso il massimo disordine. Se è un gas ideale i due gas mescolati si comportano come se fossero da soli e non reagiscono tra loro $\Delta U = 0$.