

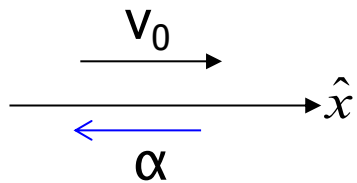
Παράδειγμα

Ένα σώμα κινείται σε 1-διάσταση

Αρχικές συνθήκες:

για $t=0$, $x_0 = 10\text{m}$, $v_0=15\text{m/s}$, $a=-5\text{m/sec}^2$, ως προς \hat{x}

➡ Ποια η ταχύτητα \mathbf{v} και διάνυσμα θέσης \mathbf{x} του σώματος μετά από 8 sec



Το σώμα με $v_0 > 0$ ελαττώνει ταχύτητα αφού $a < 0$

$$v(t) = v_0 + at \quad \Rightarrow \quad v(t=8s) = 15\frac{m}{s} + \left(-5\frac{m}{s^2}\right) \times 8s = -25m/s$$

$$\Rightarrow \vec{v}(t=8s) = (-25m/s)\hat{i}$$

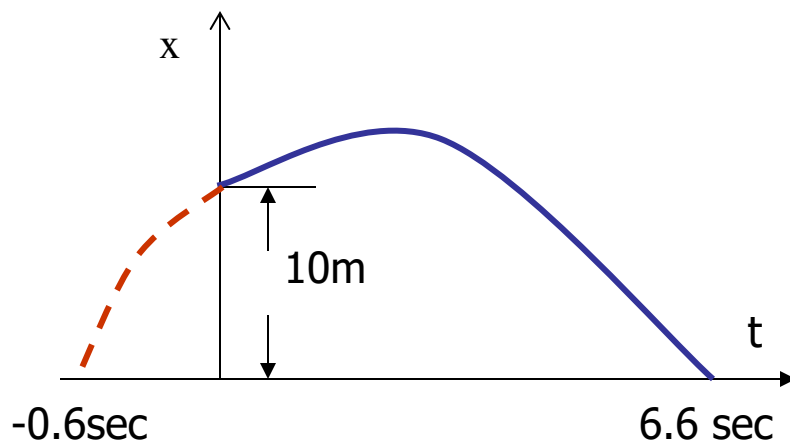
Η ταχύτητα του σώματος ελαττώνεται μέχρι να μηδενιστεί και κατόπιν αλλάζει φορά κίνησης (προς τη $-x$ διεύθυνση)

$$x(t) = x_0 + \frac{1}{2}at^2 + v_0t \quad \Rightarrow \quad x(t=8s) = 10m + \frac{1}{2}\left(-5\frac{m}{s^2}\right) \times 8^2s^2 + 15\frac{m}{s} \times 8s = -30m$$

$$\Rightarrow \vec{x}(t=8s) = (-30m)\hat{i}$$

Παράδειγμα (συνέχεια) – Μερικές ερωτήσεις

Πότε το σώμα περνά από $x = 0$?



$$x(t) = x_0 + \frac{1}{2}at^2 + v_0t$$

$$x(t) = 10 - \frac{5}{2}t^2 + 15t = 0$$

Δευτεροβάθμια εξίσωση με λύσεις

$$t_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4a\gamma}}{2a}$$

$$t_{1,2} = 3 \pm \sqrt{13} \Rightarrow \left\{ \begin{array}{l} t_1 = 6.6s \\ t_2 = -0.6s \end{array} \right.$$

Ποια από τις 2 απαντήσεις είναι φυσική?

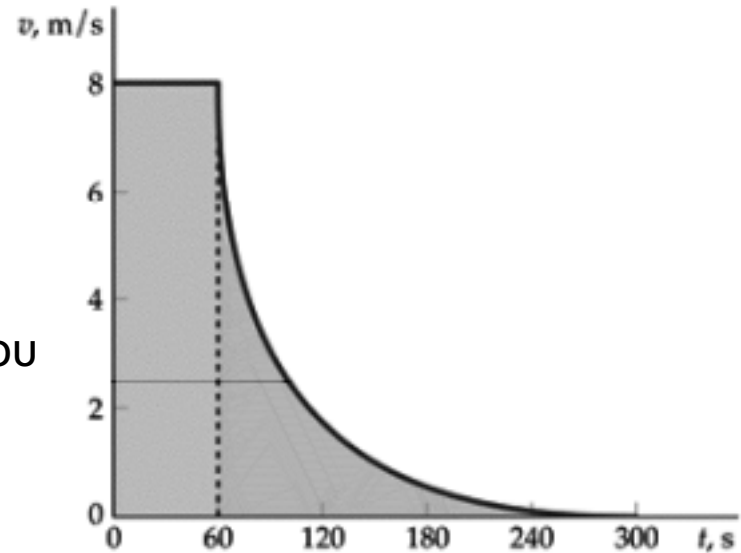
Εξαρτάται από το πρόβλημα. Τι συνέβη τη χρονική στιγμή -0.6 sec ;

Πιθανόν να ρίξαμε το σώμα προς τα πάνω.

Επομένως $t_2 = -0.6s$ είναι ο χρόνος που χρειάστηκε για να αποκτήσει την αρχική ταχύτητα $u_0 = 15m/s$ και να βρεθεί στην αρχική θέση $x_0 = 10m$.

Κίνηση με μεταβαλλόμενη ταχύτητα, $u = f(t)$

Ένα ferry-boat κινείται με σταθερή ταχύτητα για $t_1 = 60s$. Κατόπιν σταματά τις μηχανές του και συνεχίζει να κινείται με ταχύτητα που δίνεται από τη σχέση $v(t) = vt_1^2/t^2$ όπου $t_1 = 60s$. Ποια είναι η μετατόπιση του πλοίου από $t = 0$ σε $t = \infty$



Το γράφημα της ταχύτητας συναρτήσει του χρόνου δίνεται στο διπλανό σχήμα.

Η συνολική μετατόπιση είναι το άθροισμα των μετατοπίσεων Δx_1 από $t=0s$ σε $t_1=60s$ και Δx_2 από $t_1 = 60s$ σε $t = \infty$

Η ταχύτητα του πλοίου είναι σταθερή τα πρώτα 60s και επομένως η μετατόπιση είναι:

$$\Delta x_1 = v \times \Delta t = 8 \frac{m}{s} \times 60s = 480m$$

Η υπόλοιπη μετατόπιση του πλοίου δίνεται από το ολοκλήρωμα:

$$\begin{aligned} \Delta x_2(t) &= \int_{60}^{\infty} v(t) dt = \int_{60}^{\infty} \frac{vt_1^2}{t^2} dt \Rightarrow \Delta x_2(t) = vt_1^2 \int_{60}^{\infty} t^{-2} dt = -vt_1^2 \frac{1}{t} \Big|_{60}^{\infty} \\ &\Rightarrow \Delta x_2(t) = -vt_1^2 \left[\frac{1}{\infty} - \frac{1}{60} \right] = \frac{vt_1^2}{60} \Rightarrow \Delta x_2(t) = 480m \end{aligned}$$

Η συνολική μετατόπιση του πλοίου είναι: $\Delta x_{ολ} = \Delta x_1 + \Delta x_2 = 960m$

Κίνηση με μεταβαλλόμενη επιτάχυνση, $\alpha = f(t)$

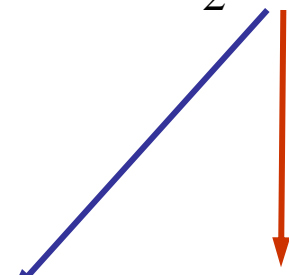
Στην περίπτωση αυτή πρέπει να χρησιμοποιήσουμε ολοκληρώματα:

- Έστω $a(t) = Kt$ και ότι $v_0 = 0.0 \text{ m/s}$ τη χρονική στιγμή $t=0\text{s}$

$$v(t) = \int_0^t a(t) dt + v_0 = \int_0^t Kt dt \Rightarrow v(t) = \frac{1}{2} Kt^2$$

- Τι συμβαίνει με το $x(t)$?

Έστω $x_0 = 0.0 \text{ m}$ τότε

$$x = x_0 + \int_0^t v(t) dt = \int_0^t v(t) dt = \int_0^t \frac{1}{2} Kt^2 dt \Rightarrow x = \frac{1}{6} Kt^3$$


Κίνηση με σταθερή επιτάχυνση – 2 σώματα

Ένα αυτοκίνητο που κινείται με ταχύτητα 25m/s αρχίζει καταδιώκεται από ένα περιπολικό το οποίο ξεκινά από την κατάσταση ηρεμίας και επιταχύνει με ρυθμό 5m/s² την στιγμή που περνά μπροστά από το περιπολικό.

(α) Μετά από πόσο χρόνο το περιπολικό φθάνει το αυτοκίνητο;

(β) Ποια η ταχύτητα του περιπολικού όταν φθάνει το αυτοκίνητο;

(γ) Ποια η ταχύτητα του περιπολικού όταν βρίσκεται 25m πίσω από το αυτοκίνητο;

Γράφουμε τις εξισώσεις θέσης των 2 αυτοκινήτων συναρτήσει του χρόνου. Τη στιγμή που το περιπολικό φθάνει το αυτοκίνητο οι θέσεις τους είναι ίδιες ενώ ο χρόνος κίνησης είναι ίδιος

$$\left. \begin{aligned} x_a &= v_a t \\ x_\pi &= v_0^\pi t + \frac{1}{2} a_\pi t^2 = \frac{1}{2} a t^2 \end{aligned} \right\} \Rightarrow v_a t = \frac{1}{2} a t^2 \Rightarrow t = 2 \frac{v_a}{a} = \frac{2 \times 25 \text{ m/s}}{5 \text{ m/s}^2} = 10 \text{ s}$$

Τη στιγμή αυτή η ταχύτητα του περιπολικού είναι: $v_\pi = at = (5 \text{ m/s}^2) \times (10 \text{ s}) = 50 \text{ m/s}$

Η ταχύτητα του περιπολικού όταν βρίσκεται 25m πίσω από το αυτοκίνητο είναι: $v_\pi = at_1$

Πρέπει να βρούμε τη χρονική στιγμή t_1 που η διαφορά θέσης, $x_a - x_\pi$, των δυο αυτοκινήτων είναι 25m:

$$\Delta x = x_a - x_\pi = v_a t_1 - \frac{1}{2} a t_1^2 = 25 \text{ m}$$

Οι λύσεις της δευτεροβάθμιας εξίσωσης:

$$\left[\begin{aligned} t_1 &= 5 + \sqrt{15} = 8.87 \text{ s} \\ t_1 &= 5 - \sqrt{15} = 1.13 \text{ s} \end{aligned} \right] \Rightarrow \left[\begin{aligned} v_1 &= 44.4 \text{ m/s} \\ v_1 &= 5.65 \text{ m/s} \end{aligned} \right]$$

Κίνηση με σταθερή επιτάχυνση – 2 σώματα

Οι δυο λύσεις που βρίσκουμε στο τελευταίο ερώτημα είναι αποδεκτές

Τα δυο αυτοκίνητα έχουν απόσταση 25m δύο φορές κατά τη διάρκεια της κίνησής τους: Στην αρχή της καταδίωξης και λίγο πριν το περιπολικό φθάσει το αυτοκίνητο

Σε κάθε χρονική στιγμή, t , η απόσταση μεταξύ των δυο αυτοκινήτων είναι:

$$\Delta x = s = x_a - x_\pi = v_a t - \frac{1}{2} a t^2$$

Η απόσταση αυτή είναι μέγιστη όταν: $\frac{d}{dt}s = 0 \Rightarrow \frac{d}{dt}\left(v_a t - \frac{1}{2} a t^2\right) = 0$

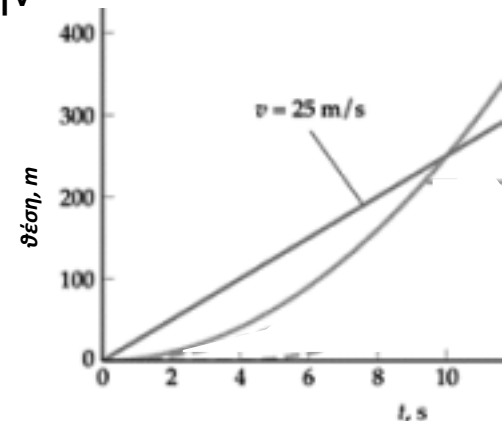
$$\Rightarrow v_a - a_\pi t = 0 \Rightarrow t = \frac{v_a}{a_\pi} = 5s$$

Σε ίσα χρονικά διαστήματα πριν και μετά το χρόνο των 5sec, η απόσταση των αυτοκινήτων είναι ίση όπως στην περίπτωση των 25m της άσκησης

Η χρονική στιγμή $t_1 = 8.87s$ είναι $\Delta t = 8.87 - 5.0 = 3.87s$ από την χρονική στιγμή της μέγιστης απόστασης όπως και η χρονική στιγμή $t_1 = 1.13s$ ($\Delta t = 5 - 1.13 = 3.87s$)

Αυτό φαίνεται και από το γράφημα της θέσης των δυο αυτοκινήτων συναρτήσει του χρόνου

Η απόσταση ξεκινά από το 0, φθάνει σε μια μέγιστη τιμή και κατόπιν ελαττώνεται



Ελεύθερη πτώση

Ο Γιώργος και η Μαρία στέκονται στην άκρη ενός λόφου. Ο Γιώργος ρίχνει μια μπάλα κατακόρυφα προς τα πάνω ενώ την ίδια στιγμή η Μαρία ρίχνει μια μπάλα με την ίδια ταχύτητα κατακόρυφα προς τα κάτω.

➡ Ποιά μπάλα φθάνει στο έδαφος πρώτη

(Α) Του Γιώργου (Β) Της Μαρίας (Γ) Ίδιος χρόνος

$$y = y_0 + v_0 t + \frac{1}{2} a t^2$$

$$\text{Γιώργος: } 0 = H + v_0 t - g t^2 / 2$$

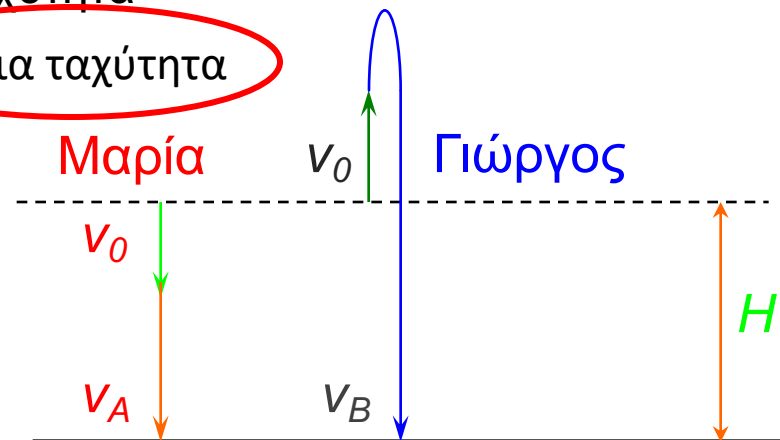
$$\text{Μαρία: } 0 = H - v_0 t - g t^2 / 2$$

➡ Ποιά μπάλα φθάνει με τη μεγαλύτερη ταχύτητα

(Α) Του Γιώργου (Β) Της Μαρίας (Γ) Ίδια ταχύτητα

$$v_f^2 - v_i^2 = 2g\Delta y \Rightarrow v_f^2 - v_i^2 = 2gH$$

$$\Rightarrow v_f^2 = v_i^2 + 2gH$$

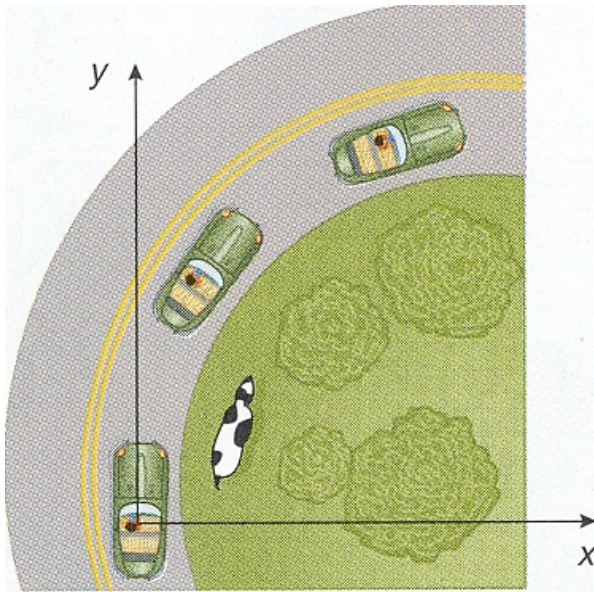


4^ο Quiz

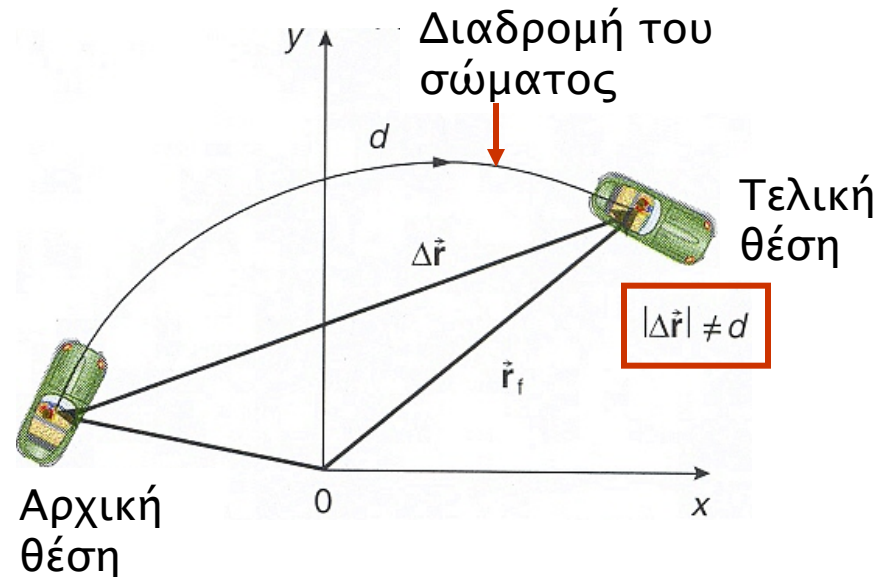
- Γράψτε σε μια σελίδα το όνομά σας και τον αριθμό ταυτότητάς σας
- Θα στείλετε τη φωτογραφία της απάντησής σας στο fotis@ucy.ac.cy

Έτοιμοι

Κίνηση σε δύο διαστάσεις



Η κίνηση που κάνει το αυτοκίνητο καθώς στρίβει περιορίζεται σε ένα οριζόντιο επίπεδο x-y



Η αλλαγή στο διάνυσμα θέσης δίνεται από τη διανυσματική διαφορά των διανυσμάτων θέσης στις 2 χρονικές στιγμές t_f και t_i

$$\Delta \vec{r}(t) = \vec{r}_f - \vec{r}_i = \vec{r}(t + \Delta t) - \vec{r}(t) \Rightarrow$$

$$\Delta \vec{r}(t) = [x(t + \Delta t) - x(t)] \hat{i} + [y(t + \Delta t) - y(t)] \hat{j}$$

Κίνηση σε 2 διαστάσεις

- Έστω ένα κινούμενο σώμα που περιγράφεται από το διάνυσμα θέσης \vec{r} που γράφεται

$$\vec{r}(t) = x(t)\hat{i} + y(t)\hat{j} \Rightarrow \vec{v} = \frac{d\vec{r}}{dt} = \frac{dx}{dt}\hat{i} + x\left(\frac{d}{dt}\hat{i}\right) + \frac{dy}{dt}\hat{j} + y\left(\frac{d}{dt}\hat{j}\right)$$

(Note: In the original image, red arrows point from the $\frac{d}{dt}\hat{i}$ and $\frac{d}{dt}\hat{j}$ terms to a blue '0', indicating they are zero.)

$$\Rightarrow \vec{v} = \frac{dx}{dt}\hat{i} + \frac{dy}{dt}\hat{j} \Rightarrow \vec{v} = v_x\hat{i} + v_y\hat{j}$$

- Αν το σώμα κινείται με επιτάχυνση $\vec{a}(t)$ τότε μπορούμε να γράψουμε

$$\vec{a}(t) = a_x\hat{i} + a_y\hat{j} = \frac{d\vec{v}}{dt} = \frac{dv_x}{dt}\hat{i} + \frac{dv_y}{dt}\hat{j} \Rightarrow a_x = \frac{dv_x}{dt} \text{ και } a_y = \frac{dv_y}{dt}$$

- Με ολοκλήρωση θα πάρουμε

$$dv_x = a_x dt \Rightarrow v_x = \int a_x dt \quad \text{και ανάλογα} \quad v_y = \int a_y dt$$

- Αν η επιτάχυνση είναι σταθερή (μέτρο και διεύθυνση) τότε $a_x = \text{σταθ.}$ και $a_y = \text{σταθ.}$ και έχουμε

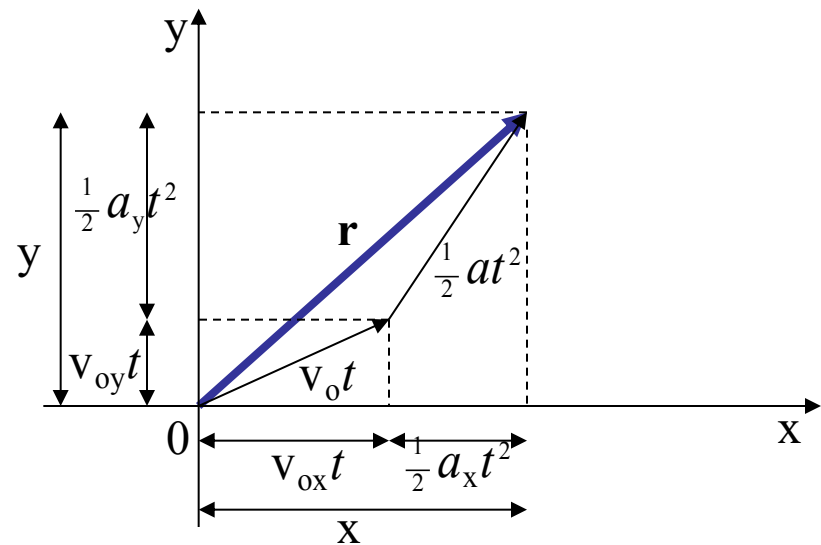
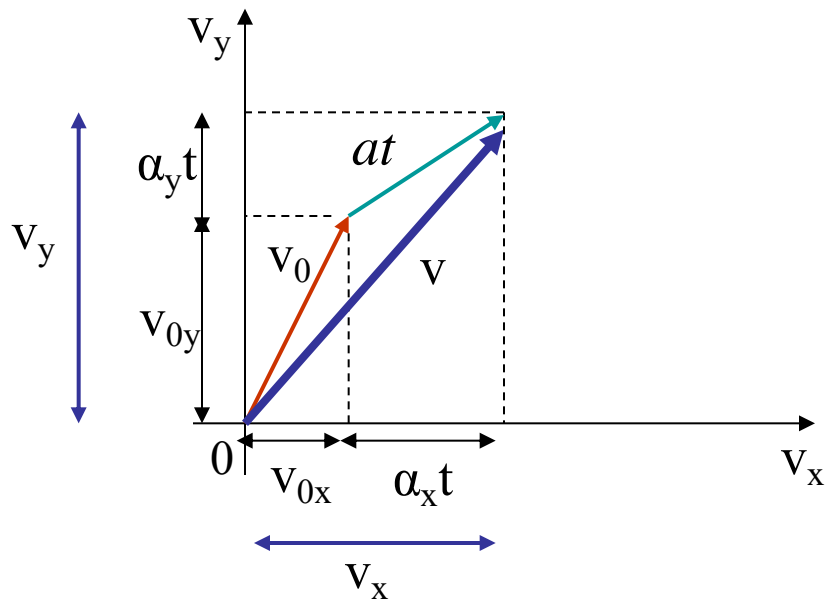
$$v_x = a_x \int dt = a_x t + c_1 \rightarrow v_{0x} \qquad v_y = a_y \int dt = a_y t + c_2 \rightarrow v_{0y}$$

Κίνηση σε 2 διαστάσεις

Αντικαθιστώντας στα προηγούμενα έχουμε

$$\begin{aligned}\vec{v} &= v_x \hat{i} + v_y \hat{j} = (a_x t + v_{0x}) \hat{i} + (a_y t + v_{0y}) \hat{j} \\ &= (v_{0x} \hat{i} + v_{0y} \hat{j}) + (a_x \hat{i} + a_y \hat{j}) t \Rightarrow \vec{v} = \vec{v}_0 + \vec{a} t\end{aligned}$$

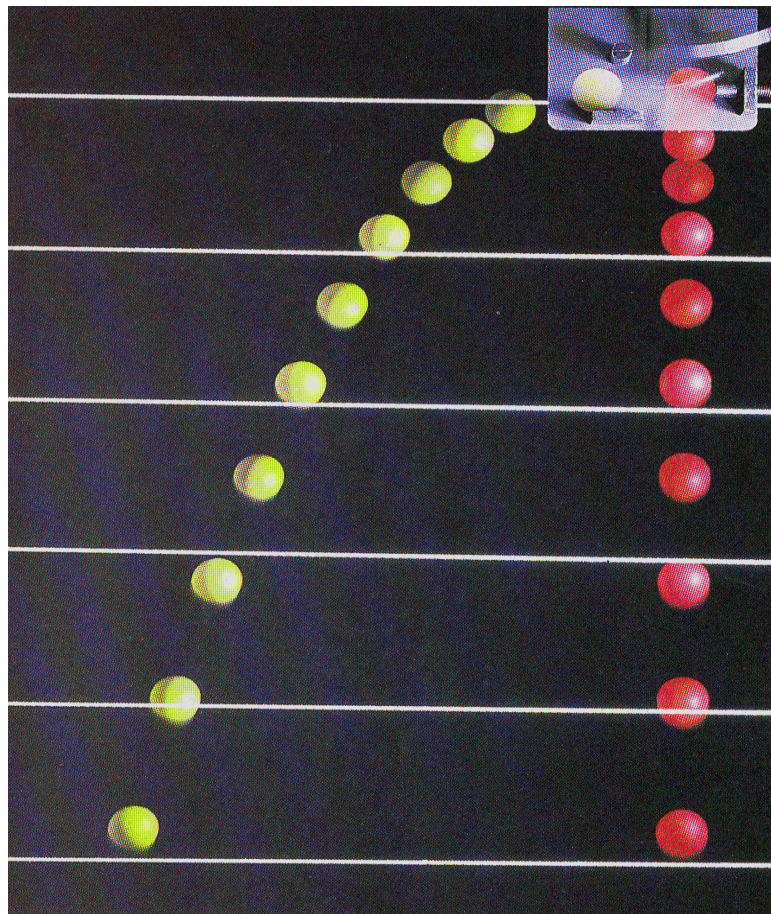
Η ταχύτητα ενός σώματος κατά τη στιγμή t είναι το διανυσματικό άθροισμα της ταχύτητας v_0 και της πρόσθετης ταχύτητας at που απέκτησε κατά το διάστημα t



Ανεξαρτησία κάθετων μεταξύ των κινήσεων

Εξαρτώνται οι τιμές των a_x , v_x και x από τις τιμές των a_y , v_y και y την ίδια ή κάποια άλλη χρονική στιγμή?

Το ερώτημα που τίθεται είναι κατά πόσο η κίνηση στην μια κάθετη διεύθυνση επηρεάζει την κίνηση στην άλλη κάθετη διεύθυνση.



Πειραματικά:

**Κάθετες κινήσεις είναι
ανεξάρτητες μεταξύ τους**

← Οι κατακόρυφες κινήσεις των 2 μπαλών είναι πανομοιότυπες
φθάνουν στο έδαφος την ίδια
χρονική στιγμή



Μπορούμε επομένως να αναλύσουμε
την κίνηση σε κάθε άξονα ξεχωριστά

Κίνηση σε 2 διαστάσεις-κίνηση βλήματος

Αν το διάνυσμα της επιτάχυνσης είναι σταθερό, διαλέγουμε ένα από τους άξονες συντεταγμένων να είναι η γραμμή που περιέχει το διάνυσμα της επιτάχυνσης ή κάποια παράλληλη διεύθυνση

➤ Διαλέγουμε την κατακόρυφη διεύθυνση ($y//g$)

(A) $a_x = 0$ (έλλειψη επιτάχυνσης στο x)

$a_y = -g$ (επιτάχυνσης βαρύτητας)

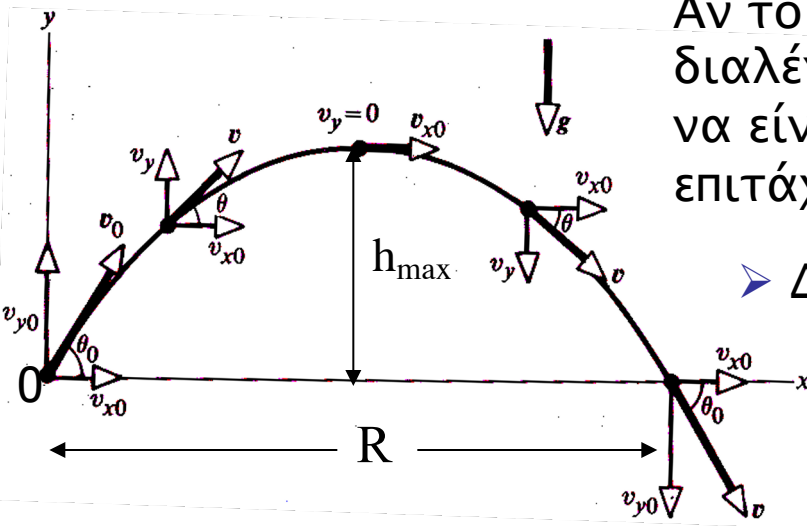
$$v_x = v_{0x} + a_x t = v_{0x}$$

$$v_y = v_{0y} + a_y t = v_{0y} - gt$$

(B) Οι αρχικές συνθήκες:

$$\theta_i = \theta_0 \quad x_0 = y_0 = 0 \quad v_i = v_0 \quad a_x = 0$$

$$\cos \theta_0 = \frac{v_{0x}}{v_0} \quad \sin \theta_0 = \frac{v_{0y}}{v_0} \quad a_y = -g$$



Ταχύτητα εφαπτόμενη της τροχιάς
σε κάθε σημείο της τροχιάς

*Αγνοούμε την αντίσταση του αέρα

Κίνηση σε 2-διαστάσεις

$$(\Gamma) \quad v_x = v_{0x} = v_0 \cos \theta_0 = \text{σταθ.}$$

$$v_y = v_{0y} - gt = v_0 \sin \theta - gt$$

$$\left. \begin{aligned} x &= x_0 + v_{0x} t + \frac{1}{2} a_x t^2 \\ y &= y_0 + v_{0y} t + \frac{1}{2} a_y t^2 \end{aligned} \right\} \begin{aligned} x &= v_{0x} t = (v_0 \cos \theta_0) t \\ y &= v_0 \sin \theta_0 t - \frac{1}{2} g t^2 \end{aligned} \quad \left. \begin{array}{l} \text{Παραμετρικές} \\ \text{εξισώσεις κίνησης} \end{array} \right\}$$

Εξίσωση τροχιάς $y(x)$

Απαλοιφή του χρόνου από τις δύο παραμετρικές εξισώσεις των συντεταγμένων

$$x = (v_0 \cos \theta_0) t \Rightarrow t = \frac{x}{v_0 \cos \theta_0} \quad \Rightarrow \quad y = x \tan \theta_0 - \frac{1}{2} g \frac{x^2}{v_0^2 \cos^2 \theta_0}$$

Η εξίσωση της τροχιάς είναι 2^{ου} βαθμού ως προς x , δηλαδή η **διαδρομή** του σώματος στο χώρο **είναι παραβολική** $y = ax + bx^2$

Κίνηση βλήματος

Πόσο χρόνο χρειάζεται το βλήμα να φτάσει στο μέγιστο ύψος του και ποιο είναι το ύψος αυτό? (**κίνηση στον y-άξονα**)

$$\text{Όταν } y = h_{\max}, v_y = 0 \Rightarrow 0 = v_{0y} - gt \Rightarrow t_{h_{\max}} = \frac{v_{0y}}{g} \Rightarrow t_{h_{\max}} = \frac{v_0 \sin \theta}{g}$$

Αντικαθιστώντας στη εξίσωση $y(t)$

$$y(t_{\max}) = h_{\max} = \cancel{y_0} + v_{0y} t_{\max} - \frac{1}{2} g t_{\max}^2 = (v_0 \sin \theta) \frac{v_0 \sin \theta}{g} - \frac{1}{2} g \left(\frac{v_0 \sin \theta}{g} \right)^2 \Rightarrow h_{\max} = \frac{(v_0 \sin \theta)^2}{2g}$$

Πόσο μακριά θα πάει το βλήμα στο επίπεδο του εδάφους και πόσο χρόνο κάνει? (**κίνηση στον x-άξονα**)

Στο x_{\max} το σώμα έχει επιστρέψει και πάλι στη θέση $h = y_0 = 0$

$$y = 0 = \cancel{y_0} + v_{0y} t - \frac{1}{2} g t^2 = (v_0 \sin \theta) t - \frac{1}{2} g t^2 \Rightarrow \begin{cases} t_1 = 0 \\ t_2 = \frac{2v_0 \sin \theta}{g} \end{cases}$$

← προφανής

$$t_2 = 2(t_{h_{\max}})$$

Η μέγιστη απόσταση στον x-άξονα (**βεληνεκές**) θα είναι:

$$x_{\max} = \cancel{x_0} + v_{0x} t_{x_{\max}} = v_0 \cos \theta \left(\frac{2v_0 \sin \theta}{g} \right) \Rightarrow x_{\max} = \frac{v_0^2 \sin 2\theta}{g}$$

Βεληνεκές βλήματος

$$x_{\max} = \frac{v_0^2 \sin 2\theta}{g}$$

Όταν $\theta=45^\circ$ τότε $\sin 2\theta=1$ και έχουμε **μέγιστο βεληνεκές**
Για συμπληρωματικές γωνίες το βεληνεκές είναι ίδιο
(π.χ. $\theta=30^\circ$ και $\theta=60^\circ$)