

CINEMÁTICA

1 - Un cuerpo se mueve a lo largo de una línea recta de acuerdo a la ecuación

$$x = -kt^3 + bt^2, \text{ con } k, b \text{ constantes } \geq 0.$$

- Calcule la velocidad y la aceleración del cuerpo en función del tiempo, y gráfíquelas.
- Halle el instante de tiempo, y la correspondiente posición, en el cual el cuerpo tendrá velocidad nula.
- Describa cualitativamente el movimiento indicando en qué intervalos de tiempo el movimiento es acelerado y en cuáles desacelerado.

2 - Una partícula se desplaza en línea recta de acuerdo a la ecuación

$$x = \sqrt{x_0^2 + 2kt}, \text{ con } x_0, k \text{ constantes } > 0.$$

- Calcule la velocidad y la aceleración de la partícula en función del tiempo.
- Expresé las magnitudes del punto a) en función de la posición, y gráfíquelas partiendo de la posición a $t = 0$.

3 - Un cuerpo se mueve en línea recta partiendo a $t = 0$ de la posición $x(t = 0) = 0$ con velocidad $v(t = 0) = v_0$.

Encuentre $x(t)$ y $x(v)$ en los casos en que la aceleración del cuerpo está dada por la ecuación (k constante):

- $a = kt^2$, $k > 0$.
- $a = -kv^2$, $k > 0$.
- $a = kvx$, $k > 0$.

4 - A $t=0$ se deja caer un cuerpo sin velocidad inicial desde una altura H del piso. Además del peso actúa una fuerza en la dirección horizontal que provoca una aceleración en esa dirección que puede expresarse como $a_x = -kt^2$ con $k > 0$.

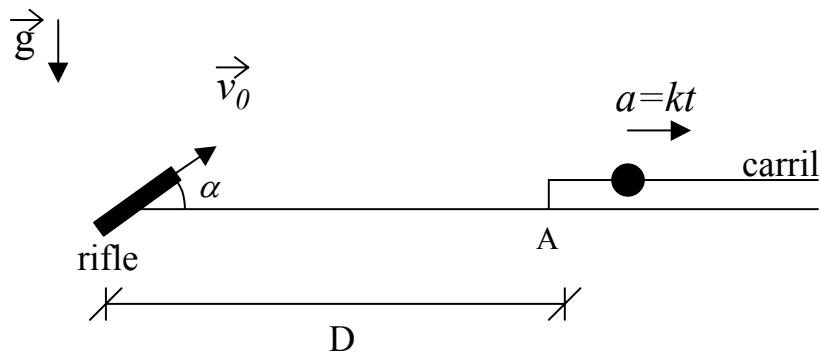
- Escriba las ecuaciones de movimiento y halle la ecuación de la trayectoria.
- Diga en qué punto del eje x el cuerpo tocará el suelo. Compare con los resultados que se obtienen para $a_x = 0$

5 - Un helicóptero se encuentra suspendido en la posición $x = L$, $y = H$. En $t = 0$ el helicóptero comienza a descender con aceleración $a_y = -kt$ (k constante > 0). En el

origen de coordenadas hay un cañón que forma un ángulo α con la horizontal y dispara proyectiles con velocidad de salida v_0 .

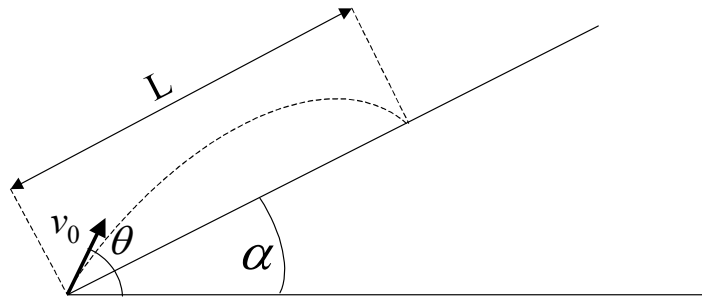
- Encuentre la trayectoria del proyectil (o sea, dé y en función de x). Grafique y vs x para el proyectil y para el helicóptero.
- ¿Para qué valores de v_0 la trayectoria del proyectil y la del helicóptero se intersectan?
- Si v_0 es alguno de los valores hallados en b) diga en qué instante debe efectuarse el disparo para que el proyectil haga impacto sobre el helicóptero.

6 - Un juego de un parque de diversiones consiste en una pelotita que se mueve por un carril rectilíneo con aceleración $a = kt$ hacia la derecha, con k constante > 0 . A $t = 0$, la pelotita se halla en reposo en el extremo izquierdo del carril (punto A). El jugador dispone de un rifle, ubicado a una distancia D del punto A, que dispara bolas con velocidad v_0 variable, pero con un ángulo α fijo.



- ¿Con qué velocidad v_0 debe disparar el jugador para que le sea posible acertar en la pelotita? Es decir, ¿para qué valor de v_0 las trayectorias de la bala y la pelotita se intersectan?
- Si v_0 es alguna de las velocidades halladas en a), ¿en qué instante debe disparar el jugador para pegarle a la pelotita?

7 - Un jugador de fútbol patea la pelota fuera de la cancha hacia las tribunas con velocidad inicial v_0 y ángulo de elevación θ . La tribuna forma un ángulo α con la horizontal (ver fig.). Se aconseja utilizar un sistema de referencia con los ejes (x,y) en las direcciones horizontal y vertical, respectivamente.



a) Muestre que la expresión del alcance L en función del ángulo θ está dada por:

$$L = \frac{2v_0^2}{g \cos^2 \alpha} \sin(\theta - \alpha) \cos \theta .$$

b) Grafique el alcance L en función de θ y demuestre que para cada valor de L hay dos valores posibles de θ (tiro rasante y tiro de elevación).

c) ¿Cuál es el ángulo θ para el cual el alcance es máximo?

8 - Un cuerpo inicialmente en reposo ($\theta(t=0) = 0$, $\omega(t=0) = 0$) es acelerado en una trayectoria circular de 1,3 m de radio, de acuerdo a la ley $\gamma = 120s^{-4}t^2 - 48s^{-3}t + 16s^{-2}$ donde γ es la aceleración angular medida en seg^{-2} .

Halle:

a) $\theta = \theta(t)$

b) $\omega = \omega(t)$

c) el vector aceleración (utilice la descomposición polar).

d) ¿cuánto vale \vec{v} en $t = 2$ seg ?

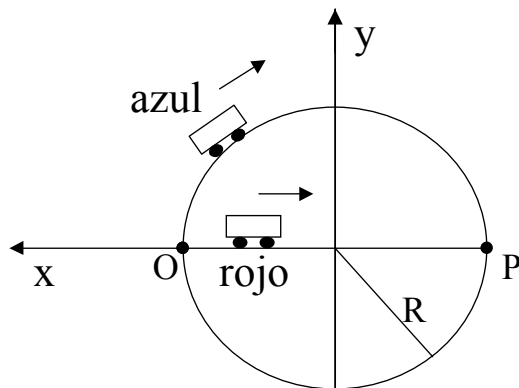
9 - Un mecanismo de relojería utilizado para controlar cierta maquinaria consiste de dos agujas A y B que se mueven ambas en sentido horario. La aguja A se mueve con velocidad angular constante ω_0 partiendo de $\varphi_A(t=0) = 0$, la aguja B se mueve con una aceleración angular constante γ partiendo con velocidad angular $\omega_B(t=0) = 2\omega_0$ de la posición $\varphi_B(t=0) = 0$.

a) Calcule en qué instantes ambas agujas coinciden.

b) Idem en el caso en que la aguja A se mueva en sentido antihorario.

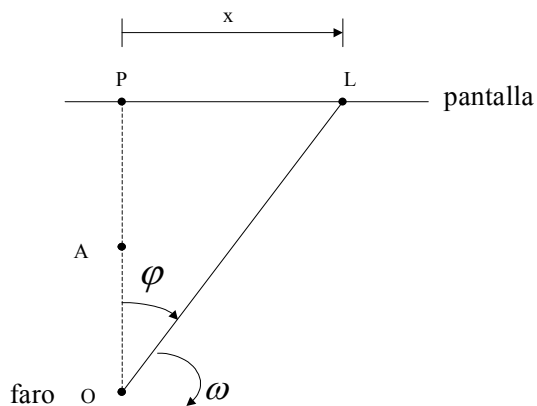
10 - Un auto azul parte del reposo desde el punto O en el instante $t = 0$, y describe una trayectoria circular de radio $R = 90$ m con una aceleración angular $\Gamma_a = kt$ ($k = \frac{\pi}{6}s^{-3}$). Pasado un tiempo de 3 s desde la partida del auto azul, parte del reposo desde O un auto rojo que se mueve en línea recta hacia el punto P con una aceleración constante:

$$a_r = -a_0 \hat{x}$$



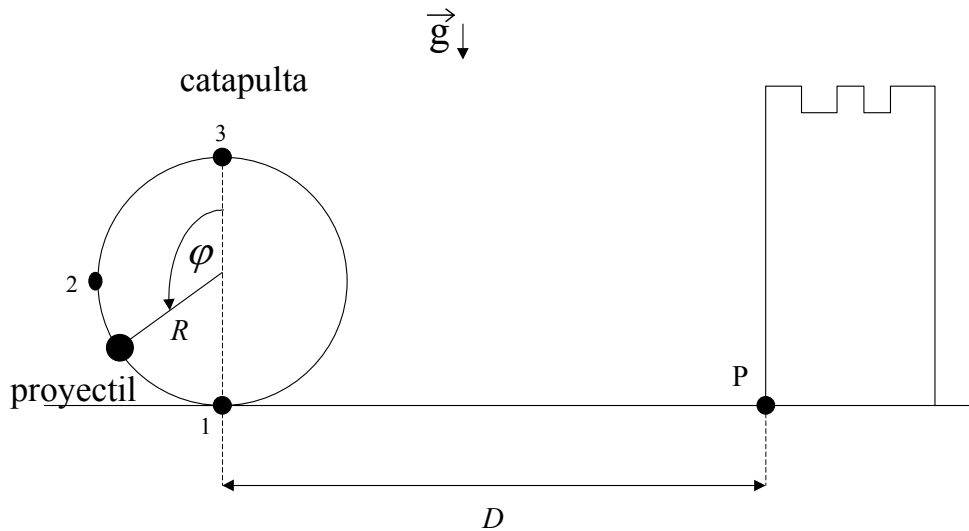
- ¿Cuánto tiempo tarda el auto azul en llegar al punto P ?
- ¿Cuál debe ser el valor de a_0 para que el auto rojo pueda alcanzar al auto azul en el punto P ?

11 - Un faro que gira con velocidad angular constante ω , proyecta su luz sobre una pantalla ubicada a una distancia $d = \overline{OP}$ (ver fig.).



- Halle la velocidad lineal del punto luminoso sobre la pantalla en función de datos y de x .
- Calcule en función de datos y de x la velocidad angular del punto luminoso para un observador situado a una distancia $D = \overline{AP}$ de la pantalla. (Sugerencia: haga este cálculo usando trigonometría).
- ¿Cómo debería ser la velocidad angular del faro para que el punto luminoso se mueva con velocidad constante?

12 - Una catapulta está ubicada a una distancia D de un castillo (ver fig.). La catapulta se utiliza para lanzar proyectiles y consiste en un dispositivo mediante el cual cada proyectil parte desde la posición (1) con velocidad nula, luego se mueve sobre la trayectoria circular de radio R con una aceleración angular $\ddot{\varphi}$ dada por $\ddot{\varphi} = -\frac{(n+1)K}{\pi^{n+1}} \varphi^n$ (donde K y n son constantes, $n = 4$) y finalmente es liberado en la posición (3).



- Expresar la velocidad tangencial v del proyectil (cuando está en la catapulta) en función de K , R y φ . Calcular v para la posición (2).
- Calcular (en función de K , R y g) la distancia D a la que hay que ubicar la catapulta para que los proyectiles lanzados por ella peguen en el punto P del castillo.

13 - Un nadador puede nadar a $0,7$ m/seg. respecto del agua. Quiere cruzar un río de 50 m de ancho. La corriente del agua es de $0,5$ m/seg.

- Si quiere llegar al punto opuesto en la otra orilla, ¿en qué dirección debe nadar? ¿cuánto tarda en cruzar?
- Si quiere cruzar en el menor tiempo posible, ¿en qué dirección debe nadar?, ¿a qué punto llegará?

14 - Sobre una rampa inclinada a 30° respecto de la horizontal, un móvil asciende con una aceleración de 1 m/seg². Si la rampa se acelera a partir del reposo hacia la derecha a $0,5$ m/seg²:

- ¿Cuál es la aceleración del móvil respecto de la tierra?
- ¿Qué velocidad adquiere el móvil al cabo de 1 seg respecto de la rampa y de la tierra?