

קורס הכנה בפיזיקה 7014

פרק 6 - קינמטיקה - תנועה במישור

תוכן העניינים

1. תנועה במישור.....1

תנועה במישור:

שאלות:

(1) דוגמה 1

- גוף נע במישור, כך שמיקומו בציר ה- x כתלות בזמן הוא: $x(t) = 2t$, ומיקומו בציר ה- y כתלות בזמן הוא: $y(t) = 3t^2$.
- א. שרטט על גבי מערכת צירים דו מימדית את מיקום הגוף ב- $t = 0, 1, 2, 3 \text{ sec}$.
- ב. רשום את הערך של וקטור מיקום הגוף בכל אחד מן הרגעים, ושרטט את וקטור המיקום בכל רגע על מערכת הצירים.
- ג. רשום נוסחה לוקטור המיקום כתלות בזמן.

(2) דוגמה 2

- גוף נע במישור, כך שמיקומו בציר ה- x כתלות בזמן הוא: $x(t) = 4 + 3t$, ומיקומו בציר ה- y כתלות בזמן הוא: $y(t) = 2t^2$.
- א. רשום את וקטור המיקום כתלות בזמן ומצא את מיקום הגוף ב- $t = 1, 2 \text{ sec}$.
- ב. רשום את ההעתק של הגוף בחמש השניות הראשונות של התנועה.
- ג. מצא את ההעתק שביצע הגוף מ- $t = 2 \text{ sec}$ עד $t = 4 \text{ sec}$.

(3) דוגמה 3

- גוף נע במישור, כך שמיקומו כתלות בזמן בציר ה- x הוא: $x(t) = 2t - 3$, ומיקומו בציר ה- y כתלות בזמן הוא: $y(t) = t^2$.
- א. מצא את וקטור המיקום של הגוף כתלות בזמן.
- ב. מצא את ההעתק שביצע הגוף בין $t = 3 \text{ sec}$ ל- $t = 5 \text{ sec}$.
- ג. מצא את המהירות הממוצעת במרווח הזמן של סעיף ב'.

(4) גוף נזרק אופקית מגובה רב

- גוף נזרק אופקית במהירות של 10 מטר לשניה מגובה רב. מה יהיו מיקומו, ביחס לנקודת הזריקה, ומהירותו, לאחר 4 שניות?

(5) גוף נזרק אופקית מגג בניין

גוף נזרק אופקית מגג בניין שגובהו 40 מטר.

א. מתי יפגע הגוף בקרקע?

ב. היכן יפגע הגוף בקרקע אם מהירות הזריקה היא 15 מטר לשנייה?

ג. מהו גודל מהירות הגוף בזמן הפגיעה בקרקע ומהי כיוונה?

(6) חבילת סיוע לכפר

מטוס טס במהירות קבועה של 200 מטר לשנייה בגובה של 3000 מטר.

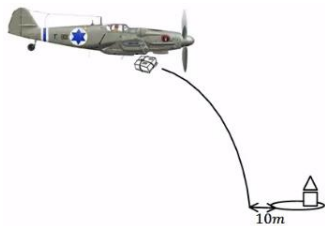
המטוס רוצה לשחרר חבילת סיוע לכפר הנמצא מתחתיו.

א. מצא את המרחק האופקי מהכפר שבו צריך

המטוס לשחרר את החבילה על מנת שתנחת

בדיוק 10 מטר לפני הכפר.

ב. מהי הזווית בה רואה המטוס את הכפר באותו רגע?

**(7) משוואת מסלול**

מצא את משוואת המסלול ושרטט את המסלול על מערכת צירים עבור המסלול

$$\text{הבא: } x(t) = \sqrt{3+t^2}, y(t) = \sqrt{7-t^2}$$

הנח ש- x ו- y תמיד חיוביים.

(8) זריקה משופעת

גוף נזרק במהירות של 40 מטר לשנייה בזווית של 30 מעלות ביחס לציר האופקי.

א. מצא את מיקום ומהירות הגוף ב- $t = 2\text{sec}$.

ב. מתי פוגע הגוף בקרקע?

ג. מהו המרחק האופקי בו פוגע הגוף בקרקע?

ד. מהי מהירות הגוף ברגע הפגיעה?

(9) כדור נבעט מגבעה

כדור נבעט מגבעה בגובה 20 מטר. הכדור נבעט

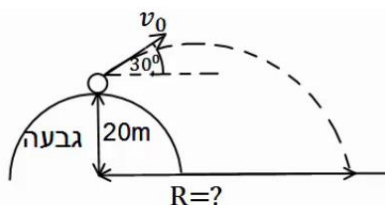
במהירות של 28 מטר לשנייה ובזווית של 30 מעלות.

א. מתי יפגע הכדור בקרקע?

ב. מהו המרחק האופקי של הכדור, מנקודת

הבעיטה, ברגע הפגיעה בקרקע?

ג. מהי מהירות הכדור ברגע הפגיעה?

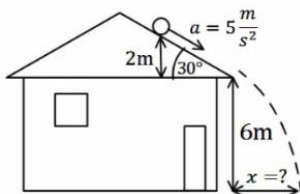


**(10) דן יורה חץ על עץ**

דן יורה חץ מגובה של 2 מטרים לעבר עץ הנמצא במרחק של 8 מטרים. מהירות היציאה של החץ מהקשת היא 30 מטר לשניה. מצא באיזה גובה יפגע החץ בעץ, אם הזווית שבה יורה דן את החץ היא 15 מעלות.

(11) דני מחליק במגלשה

דני מחליק במגלשת מים. סוף המגלשה נמצא בגובה 2 מטרים מעל הבריכה ובזווית של 30 מעלות מתחת לאופק. בהנחה שדני יוצא מהמגלשה במהירות של 10 מטרים לשניה, מהו המרחק האופקי אותו יעבור עד הפגיעה במים? מהי מהירותו בפגיעה במים?

**(12) כדור מתגלגל מגג משופע**

כדור מתגלגל מגג בניין משופע. הכדור מתחיל תנועתו ממנוחה מגובה של 2 מטרים מקצה הגג, ששיפועו הוא 30 מעלות מתחת לאופק. נתון כי תאוצת הכדור בכיוון תנועתו על הגג היא 5 מטרים לשניה בריבוע. מצא את המרחק האופקי מקצה הגג בו יפגע הכדור בקרקע.

(13) תנועת כדור עם רוח נגדית

כדור נבעט מהקרקע במהירות של 20 מטרים לשניה ובזווית של 45 מעלות מהקרקע. רוח נגדית גורמת לכדור תאוצה בכיוון האופקי של 2 מטרים לשניה בריבוע (בנוסף לתאוצת הכובד).

א. מצא את מיקום הכדור ומהירותו ב- $t = 2\text{sec}$.

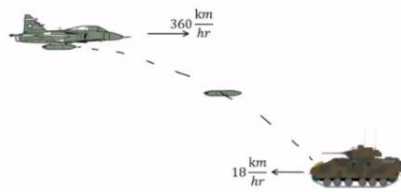
ב. מהו המרחק בו פוגע הכדור בקרקע?

ג. מהו הגובה המקסימלי אליו הגיע הכדור?

ד. מהו המרחק האופקי המקסימלי אליו הגיע הכדור?

(14) מסירה בפוטבול

במשחק הפוטבול הרכז האחורי זורק כדור בזווית של 45 מעלות ביחס לקרקע ובמהירות של 30 מטרים לשניה. שחקן הקבוצה הנמצא 15 מטרים קדימה מהרכז האחורי רץ במהירות של 5 מטרים לשניה. השחקן רואה את הכדור ומתחיל להאיץ בתאוצה קבועה. מהי התאוצה הדרושה לשחקן כך שיוכל לתפוס את הכדור בדיוק בגובה בו הוא נזרק? האם סימן התאוצה יכול להיות שלילי? מה המשמעות של תאוצה כזו?

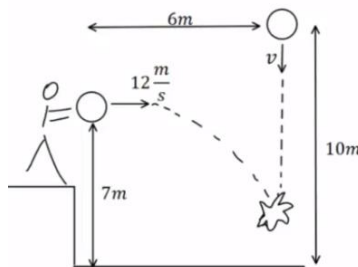
(15) מטוס מטיל פצצה על טנק שניע

מטוס טס בכיוון אופקי במהירות של $360 \frac{\text{km}}{\text{hr}}$ קמ"ש.
טנק אויב הנמצא במרחק אופקי של 3 ק"מ ממנו
נע במהירות $18 \frac{\text{km}}{\text{hr}}$ קמ"ש כלפי המטוס. כעבור 10
שניות הטייס מבחין בטנק ומשחרר פצצה.

א. חשבו את הזמן מהרגע שבו שוחררה
הפצצה ועד לרגע פגיעתה בטנק.

ב. מהו גובה המטוס מעל פני הקרקע?

ג. מהי מהירות הפצצה (גודל וכיוון) ברגע פגיעתה בטנק?

**(16) כדור נזרק אופקית פוגע בכדור שנזרק אנכית**

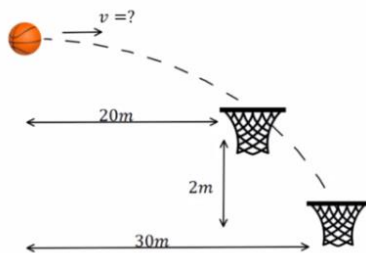
כדור נזרק אנכית כלפי מטה מגובה של 10 מטרים
ובמהירות v לא ידועה. באותו הרגע ובמרחק אופקי
של 6 מטרים נזרק כדור נוסף זריקה אופקית, מגובה 7
מטרים ובמהירות של $12 \frac{\text{m}}{\text{s}}$ מטר לשניה.
הכדורים מתנגשים באוויר בגובה לא ידוע.

א. מהו הזמן בו הכדורים מתנגשים?

ב. מהי המהירות בה נזרק הכדור הראשון?

ג. מהו הגובה שבו נפגשים הכדורים?

ד. מהי מהירות הכדור השני ברגע פגיעתו בכדור הראשון (גודל וכיוון)?

(17) כדורסל עובר דרך שני סלים

כדורסל נזרק אופקית במהירות התחלתית לא ידועה
ובגובה לא ידוע. הכדור עובר דרך שני סלים (ניתן
להניח שהסלים ללא רשת והכדור לא פוגע בטבעת כך
שהמעבר דרך הסלים לא משנה את המסלול). הסל
הראשון ממוקם 20 מטר מנקודת הזריקה של הכדור
והסל השני 30 מטר מנקודת הזריקה של הכדור ו- 2
מטר מתחת לסל הראשון.

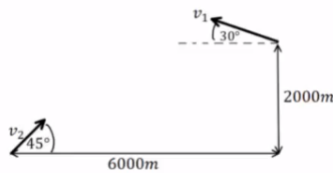
א. מהי המהירות ההתחלתית של הכדור?

ב. מאיזה גובה מעל לסל העליון נזרק הכדור?

ג. כמה זמן חלף מהרגע בו נזרק הכדור ועד לרגע בו הגיע לסל השני?

18) כיפת ברזל מיירת קאסם

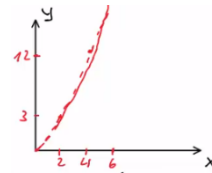
טייל קאסם נורה לעבר עמדה של כיפת ברזל. המכ"ם של הכיפה מזהה את הטייל כשהוא נמצא בגובה 2000 מטר ובמרחק אופקי של 6000 מטר ממיקום של עמדת הכיפה. ברגע הגילוי לטייל זווית של 30 מעלות עם האופק. המחשב של כיפת ברזל מתריע כי לפי חישוב המסלול של הטייל הוא הולך לפגוע ישירות בעמדה. הנח שטייל הקאסם נע ללא מנוע (כלומר, כמו פגז בתנועה בליסטית).



- א. מהי מהירות הטייל ברגע הגילוי?
ברגע הגילוי נורה טייל מיירט לעבר טייל הקאסם.
הטייל המיירט נורה בזווית של 45 מעלות.
- ב. מה צריכה להיות מהירותו ההתחלתית של הטייל המיירט בשביל שיפגע בטייל הקאסם (הנח שתנועת הטייל המיירט היא גם ללא מנוע)?
- ג. מתי מתרחשת הפגיעה?
- ד. באיזה גובה מתרחשת הפגיעה?

תשובות סופיות:

(1) א.

ב. $\vec{r}_0(t=0) = (0, 0)$, $\vec{r}_1(t=1) = (2, 3)$, $\vec{r}_2(t=2) = (4, 12)$, $\vec{r}_3(t=3) = (6, 27)$

ג. $\vec{r} = (2t, 3t^2) = 2t\hat{x} + 3t^2\hat{y}$

(2) א. הנוסחה: $\vec{r}(t) = (4+3t, 2t^2)$, מיקום הגוף: $\vec{r}(t=1) = (7, 2)$, $\vec{r}(t=2) = (10, 8)$

ב. $\Delta\vec{r} = (15, 50)$ ג. $\Delta\vec{r} = (6, 24)$

(3) א. $\vec{r} = (2t-3)\hat{x} + t^2\hat{y}$ ב. $\Delta\vec{r} = (4, 16)$ ג. $\vec{v} = (2, 8)$

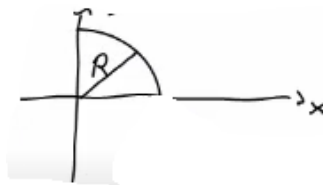
(4) מיקום: $\vec{r}(t=4) = (40, 80)$, מהירות: $\vec{v}(t=4) = (10, 40)$

(5) א. $t = \sqrt{8} \approx 2.83\text{sec}$ ב. $x(t = \sqrt{8}) = 15 \cdot \sqrt{8} \approx 42.43\text{m}$

ג. גודל: $|\vec{v}| \approx 32.02 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$, כיוון: $\theta \approx 62.06^\circ$

(6) א. $4,908.98\text{m}$ ב. $\theta = 31.38^\circ$

(7) משוואה: $y(x) = \sqrt{10-x^2}$, שרטוט:

(8) א. מיקום: $x(t=2) = 69.28\text{m}$, $y(t=2) = 20\text{m}$, מהירות: $\vec{v} = (34.64, 0)$

ב. $t = 4\text{sec}$ ג. $x(t=4) = 138.56\text{m}$ ד. $\vec{v} = (34.64, -20)$

(9) א. $t \approx 3.84\text{sec}$ ב. $x(t=3.84) = 93.12\text{m}$ ג. $\vec{v} = (24.25, -24.4)$

(10) $y(t=0.28) \approx 3.78$

(11) המרחק: $x(t) = 2.68\text{m}$, המהירות: $\vec{v} = (8.66, 8.1)$

(12) $x(t=0.82) \approx 4.49\text{m}$

(13) א. מיקום: $x(t=2) = 24.28\text{m}$, $y(t=2) = 8.28\text{m}$

מהירות: $v_y(t=2) = -5.86 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$, $v_x(t=2) = 10.14 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$ ב. $x(t=2.83) \approx 32.01\text{m}$

ג. $y(t=1.41) \approx 10\text{m}$ ד. $x_{\text{max}} = 32.01\text{m}$

(14) התאוצה: $a \approx 5.99 \frac{\text{m}}{\text{sec}^2}$, כן, יכול להיות שלילי. המשמעות היא תאוצה,

כלומר על השחקן להאט על מנת לתפוס את הכדור בדיוק בגובה הזריקה.

(15) א. $t \approx 18.57 \text{ sec}$ ב. $h \approx 1724 \text{ m}$ ג. -61.7° , $211 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$

(16) א. $t = 0.5 \text{ sec}$ ב. $v = 6 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$ ג. 5.75 m

ד. -22.6° , $13 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$

(17) א. $v = \sqrt{1250} \frac{\text{m}}{\text{sec}}$ ב. $h = 3.6 \text{ m}$ ג. $t_2 \approx 0.849 \text{ sec}$

(18) א. $v_1 \approx 210 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$ ב. $v_2 \approx 353 \frac{\text{m}}{\text{sec}}$ ג. $t_0 \approx 13.9 \text{ sec}$ ד. 2493 m