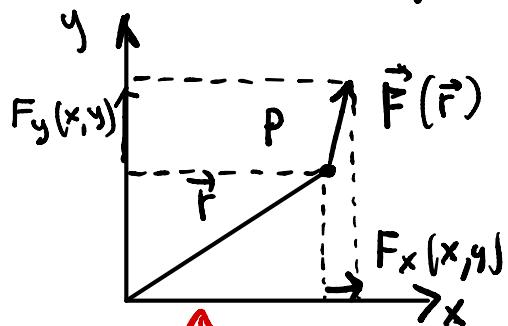


→ vettoriali in generale

Caso più generale dei «CAMPI di FORZA» e della eventuale dipendenza del lavoro dal cammino seguito.

Definizione di campo di forza $\vec{F} = \vec{F}(r)$

che sono 3 funzioni del "posto"



$$\begin{cases} F_x = F_x(x, y, z) \\ F_y = F_y(x, y, z) \\ F_z = F_z(x, y, z) \end{cases}$$

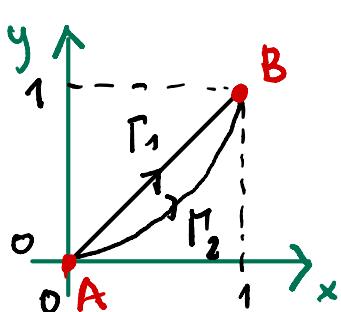
Studiiamo l'esempio

$$F_x = xy, F_y = x - y$$

NB le dimensioni

^{Si può} → pensare anche a un campo di velocità (più facile visualizzarlo)

Calcoliamo il lavoro associato a questo campo lungo due cammini



$$\Gamma_1: \begin{cases} x = t \\ y = t \end{cases}, t \in [0, 1] \Leftrightarrow y = x \quad (0 \leq x \leq 1)$$

$$\Gamma_2: \begin{cases} x = t \\ y = t^2 \end{cases}, t \in [0, 1] \Leftrightarrow y = x^2 \quad (0 \leq x \leq 1)$$

— rappresentazione PARAMETRICA dei cammini —

$$W_{\Gamma_{AB}} = \int_{\Gamma} \vec{F} \cdot d\vec{r} = \int_{\Gamma} (F_x dx + F_y dy)$$

FORMA DIFFERENZIALE

$$\begin{aligned} &= F_x \dot{x} dt + F_y \dot{y} dt = \\ &= (F_x v_x + F_y v_y) dt = \\ &= (\vec{F} \cdot \vec{v}) dt \end{aligned}$$

$$\Gamma_1: \begin{cases} F_x = x \cdot y = x^2 \\ F_y = x - y = 0 \end{cases}, dy = dx \Rightarrow \delta W = x^2 dx \Rightarrow W_{\Gamma_{AB1}} = \int_0^1 x^2 dx = 1/3$$

$$\Gamma_2: \begin{cases} F_x = x \cdot y = x^3 \\ F_y = x - y = x - x^2 \end{cases}, dy = 2x dx \Rightarrow \delta W = x^3 dx + 2x(x - x^2) dx = (2x^2 - x^3) dx$$

\Rightarrow W_{\Gamma_{AB2}} = \int_0^1 (2x^2 - x^3) dx = \frac{2}{3} - \frac{1}{4} = \frac{5}{12}

I lavori sono DIFFERENTI!

Perdè tutto questo interesse per il lavoro e per come si calcola? Consideriamo anzitutto il teorema «lavoro - energia cinetica» noto anche come teorema delle «forze vive».

Il conto è semplice:

$$\delta W = \vec{F} \cdot d\vec{r} = \vec{v} \cdot d\vec{p} = \frac{1}{m} \vec{p} \cdot d\vec{p}.$$

Moltre $d(\vec{p} \cdot \vec{p}) = 2\vec{p} \cdot d\vec{p} = d(p^2)$ per cui

$$\vec{p} \cdot d\vec{p} = \frac{1}{2} d(p^2) \text{ e quindi}$$

$$\delta W = \frac{1}{2m} d(p^2)$$

Prez un qualsiasi cammino $\Gamma_{A \rightarrow B}$ integriamo nel tempo curvilineo:

$$W_{\Gamma_{A \rightarrow B}} = \int_{\Gamma_{AB}} \delta W = \frac{1}{2m} \int_{\Gamma_{AB}} d(p^2) = \frac{1}{2m} (p_B^2 - p_A^2)$$

indipendentemente da QUEL PARTICOLARE cammino Γ che va da A a B: se si cambia Γ per' cambia il valore sia di $W_{\Gamma_{A \rightarrow B}}$ che, ovviamente, quello di $(p_B^2 - p_A^2)/2m$.

Si introduce la grandezza $E_K \equiv \frac{p^2}{2m}$ per la quale risulta quindi

$W_{\Gamma_{A \rightarrow B}} = E_{KB} - E_{KA} = \Delta E_{K_{AB}}$: E_K è l'energia cinetica della massa m con quantità di moto p.

Enunciato del teorema:

il lavoro fatto / subito da una forza rivolta sempre uguale alla variazione dell'energia cinetica che ha la causa sotto l'azione della forza stessa.

N.B.: E_K è sempre positiva ma ΔE_K (la sua variazione) ha segno!

Inoltre si può scrivere (sempre per un punto materiale) che $E_K = \frac{p^2}{2m} = \frac{(mv)^2}{2m} = \frac{1}{2}mv^2$

L'energia cinetica ha dimensione lavoro e si misura nel SI in J.

Comando al confronto Huygens / Leibnitz vale la pena di formalizzarla in questo modo:

$$\int \vec{F} \cdot d\vec{t} = \vec{J} = \Delta \vec{p} \quad (\text{effetto temporale e vettoriale di } \vec{F})$$

$$\int \vec{F} \cdot d\vec{r} = W = \Delta E_K \quad (\text{effetto spaziale e scalare di } \vec{F})$$

È il momento di fare un po' di esempi.

Moto "verticale" di una mappa sotto azione del suo peso

$$\delta W = \vec{P} \cdot d\vec{r} = -mg \cdot dy ; W_{AB} = \int_{y_A}^{y_B} (-mg dy) = mg(y_A - y_B)$$

salita
(per esempio)

come già discusso ($W_{AB} \geq 0$ se $y_A \geq y_B$)

$$\Delta E_K = \frac{p_B^2}{2m} - \frac{p_A^2}{2m} = mg(y_A - y_B) = \frac{1}{2}mv_B^2 - \frac{1}{2}mv_A^2 \Rightarrow$$

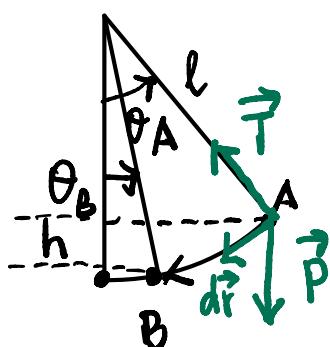
$$v_B^2 = v_A^2 + 2g(y_A - y_B) = v_A^2 - 2gh , h = y_B - y_A \geq 0$$

Se $y_B > y_A$ (salita) $\Rightarrow W_{AB} < 0 \Rightarrow v_B < v_A$ e viceversa.

$\Rightarrow y_B \geq y_A$

Importante: siccome se la forza è costante il lavoro non dipende dal cammino ma solo dai secoli punti di partenza e di arrivo, allora anche la ΔE_k ha questa proprietà e, inoltre, se la forza è il \vec{P}_{ESO} , in un riferimento allineato con essa il lavoro $\Rightarrow \Delta E_k$ dipende solo dalla differenza di quota per qualunque spostamento!

Moto del pendolo semplice



Abbiamo già calcolato

$$W_{AB} = mg(y_A - y_B) = mgl(\cos\theta_B - \cos\theta_A)$$

teorema lavoro - energia cinetica

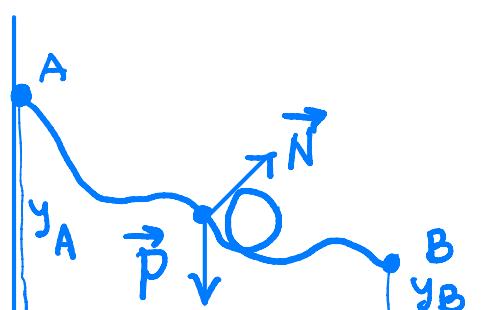
$$W_{AB} = \frac{1}{2}mv_B^2 - \frac{1}{2}v_A^2 \Rightarrow v_B^2 = v_A^2 + 2gl(\cos\theta_B - \cos\theta_A).$$

Per esempio, percorso per la verticale ($\theta_B=0$) partendo da fermo, $v_A=0 \Rightarrow$

$$v_B = \sqrt{2gl(1-\cos\theta_A)}$$

Come già ottenuto risolvendo l'equazione del moto (rivedere!). Qui «sembra» che non l'abbiamo usata: è "nascente".

Questo ragionamento vale anche su qualsiasi "binario" o profilo curvo che non presenta attrito:



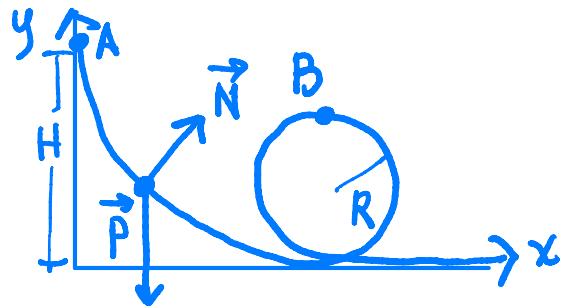
$$v_B = \sqrt{v_A^2 + 2g(y_A - y_B)}$$

Se $v_A=0$ deve essere $y_A \geq y_B$ (può solo scendere COMPLESSIVAMENTE)

$$[y_A \geq y_B - v_A^2/2g \text{ in generale se } v_A \neq 0 \Rightarrow y_A < y_B \text{ risale!}]$$

Esercizio del « giro della morte »

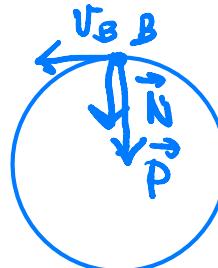
Partenza da fermo, $v_A = 0$, nel punto B (più alto del cerchio di raggio R) è $v_B = \sqrt{2g(H-2R)}$. Se $H \geq 2R$



$v_B \geq 0$ ma questa non è condizione SUFFICIENTE per consentire la percorrenza del cerchio:

nel punto B il vincolo (se è unilaterale!) deve esprimere una reazione centripeta tale

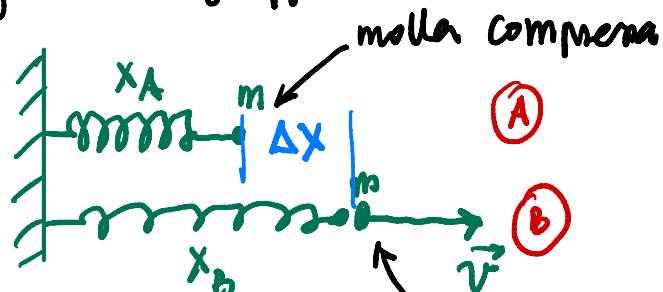
che $\frac{mv_B^2}{R} = N + P = N + mg$, $N = \frac{mv_B^2}{R} - mg \geq 0$



$$\Rightarrow v_B^2 \geq gR \Leftrightarrow 2g(H-2R) \geq gR \Leftrightarrow H \geq 5R/2$$

Potiamo anche riprendere il caso della molla di Hooke per la quale si va calcolato il lavoro

Esempio : lancio di m con un elastico (fionda) o la molla del flipper



Qui $W_{AB} > 0$ perché \vec{F} e $d\vec{x}$ sono paralleli

e la molla viene "liberata"!

$$\Delta E_K = \frac{1}{2}mv_{(B)}^2 = \frac{1}{2}k\Delta x^2$$

$$\Rightarrow v_{(B)} = \sqrt{\frac{k}{m}} \Delta x$$