



پاسخ تشریحی تیپ اول دینامیک

۱

نیروی شناوری و نیروی وزن اثر یکدیگر را خنثی می کنند.
نیروی پیشران و نیروی مقاومت اثر یکدیگر را خنثی می کنند.

۲

در سه شکل سمت راست:

با ثابت ماندن اندازه جرم جسم و با افزایش نیرو، مقدار شتاب جسم افزایش می یابد.

در شکل های سمت چپ:

با ثابت ماندن اندازه نیرو و افزایش جرم جسم، مقدار شتاب جسم کاهش می یابد.

۳

(الف)

$$F_{net} = F_{\text{پیشران}} - F_{\text{مقاومت}} \quad (0/25) \quad 800 = 1400 - F_{\text{مقاومت}} \quad (0/25) \quad F_{\text{مقاومت}} = 600 \text{ N} \quad (0/25)$$

(ب) شتاب قایق به طرف جلو (0/25)

$$a = \frac{F_{net}}{m} \quad (0/25) \quad a = \frac{800}{400} = 2 \text{ m/s}^2 \quad (0/5)$$

ص ۳۱

۴

پاسخ: الف) از قانون دوم نیوتون برای پیدا کردن شتاب قایق استفاده می کنیم. با توجه به اینکه قایق در یک مسیر مستقیم

حرکت می کند، می توان رابطه ۱-۲ را برای یک راستا به صورت $a = \frac{F_{net}}{m}$ نوشت:

$$a = \frac{F_{net}}{m} = \frac{800 \text{ N}}{400 \text{ kg}} = 2/00 \text{ N/kg} = 2/00 \text{ m/s}^2$$

با توجه به اینکه جهت شتاب همواره در جهت نیروی خالص است، شتاب قایق به طرف جلو خواهد بود.

(ب) نیروی پیشران و مقاومت در یک راستا هستند، بنابراین می توانیم بنویسیم:

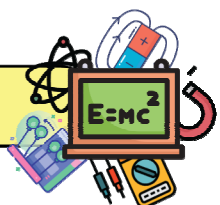
$$F_{net} = F_{\text{پیشران}} - F_{\text{مقاومت}} \Rightarrow 800 \text{ N} = 1300 \text{ N} - F_{\text{مقاومت}}$$

$$F_{\text{مقاومت}} = 500 \text{ N}$$

(پ) از رابطه سرعت - زمان و سرعت - جابه جایی در حرکت با شتاب ثابت استفاده می کنیم.

$$v = at + v_0 \Rightarrow 15/0 \text{ m/s} = (2/00 \text{ m/s}^2)t + 0 \text{ m/s} \Rightarrow t = 7/5 \text{ s}$$

$$v^2 = v_0^2 + 2a\Delta x \Rightarrow \Delta x = \frac{v^2 - v_0^2}{2a} = \frac{(15/0 \text{ m/s})^2 - (0/0 \text{ m/s})^2}{2(2/00 \text{ m/s}^2)} = 56/3 \text{ m}$$





۵

$F_{12} = m_2 a_2$ (0/25) $a_2 = \frac{120}{50} = 2/4 \text{ m/s}^2$ (0/25) الف

ص 35 $\vec{F}_{12} = -\vec{F}_{21}$ (0/25) $\vec{a}_1 = \frac{-120}{75} \vec{i} = (-1/6 \text{ m/s}^2) \vec{i}$ (0/5) ب

۶

پاسخ: از قانون سوم نیوتون می‌دانیم نیرویی که شخص اول به دوم وارد می‌کند (\vec{F}_{12}) هم‌اندازه و در خلاف جهت نیرویی است که شخص دوم به اول وارد می‌کند (\vec{F}_{21}) . با انتخاب جهت مثبت محور x به طرف راست می‌توانیم بنویسیم:

$$\vec{F}_{21} = -\vec{F}_{12} \Rightarrow F_{21} = F_{12} = 1000 \text{ N}$$

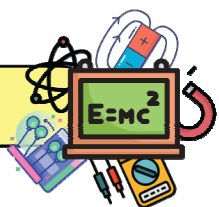
$$\vec{a}_2 = \frac{\vec{F}_{12}}{m_2} = \frac{(1000 \text{ N}) \vec{i}}{500 \text{ kg}} = (2000 \frac{\text{N}}{\text{kg}}) \vec{i} = (2000 \text{ m/s}^2) \vec{i}$$

$$\vec{a}_1 = \frac{\vec{F}_{21}}{m_1} = \frac{-(1000 \text{ N}) \vec{i}}{750 \text{ kg}} = -(1333 \frac{\text{N}}{\text{kg}}) \vec{i} = -(1333 \text{ m/s}^2) \vec{i}$$

توجه کنید نیروهای وارد بر هر دو نفر هم‌اندازه بوده است، اما به علت متفاوت بودن جرم‌ها، شتاب‌ها متفاوت شده است.

۷

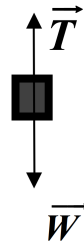
الف	
کنش	واکنش
نیروی که از طرف زمین به سیب وارد می‌شود.	نیروی که از طرف سیب به زمین وارد می‌شود.
نیروی که از طرف شاخه به سیب وارد می‌شود.	نیروی که از طرف سیب به شاخه وارد می‌شود.
ب	
کنش	واکنش
نیروی که از طرف زمین به سیب وارد می‌شود.	نیروی که از طرف سیب به زمین وارد می‌شود.
نیروی که از طرف هوا به سیب وارد می‌شود.	نیروی که از طرف سیب به هوا وارد می‌شود.





۸

پ) رسم درست هر نیرو (۰/۲۵) ص. ۵۰

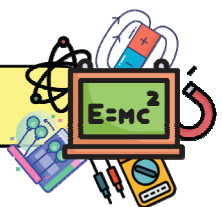


۹

(الف)

واکنش	کنش
نیروی که زمین به خودرو وارد می کند. \vec{W}'	نیروی که زمین به خودرو وارد می کند. \vec{W}
نیروی عمودی که خودرو بر سطح جاده وارد می کند. \vec{F}'_N	نیروی عمودی تکیه گاه سطح جاده به خودرو وارد می کند. \vec{F}_N
در وضعیت لغزش، نیروی موازی سطح از طرف خودرو در جهت حرکت به زمین وارد می شود. \vec{f}'_k	در وضعیت لغزش، نیروی موازی سطح از طرف زمین در خلاف جهت حرکت به خودرو وارد می شود. \vec{f}_k
نیروی که از طرف خودرو به مولکول های هوا در جهت حرکت وارد می شود. \vec{f}'	نیروی که از مولکول های هوا به خودرو در خلاف جهت حرکت وارد می شود. \vec{f}

۱۰





۱۱

الف) با سرعت ثابت به حرکت خود بر خط راست ادامه می‌دهد. (۰/۵)

ص ۳۱ و ۳۴

۱۲

ب) قانون اول (0/25)

الف) قانون سوم (۰/۲۵) ص ۳۰

۱۳

سطح زمین [جسم (۱)]
 شخص [جسم (۲)]
 جعبه [جسم (۳)]

نیروی $\vec{F}_{۲۳}$ برای جعبه، نیروی خارجی است
 $\vec{F}_{۱۳}$ ← $\vec{F}_{۲۳}$ →
 $F_{۲۳} > F_{۱۳} \rightarrow F_{net} = F_{۲۳} - F_{۱۳} = ma$

هنگامی که نیروی افقی که شخص به جعبه وارد می‌کند بیشتر از نیروی افقی که زمین به جعبه وارد کند، جعبه حرکت می‌کند.

