

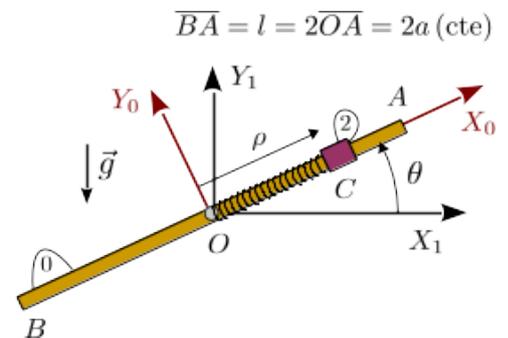


MECÁNICA RACIONAL, 2º CURSO, INGENIERÍA CIVIL, 2017/18

BOLETÍN DE PROBLEMAS DEL TEMA 11: DINÁMICA IMPULSIVA

1. Una bola de tenis es golpeada mediante una percusión que dura $\Delta t = 15.00$ ms. Tras ella adquiere una velocidad de 108 km/h. Su masa es de 60.0 g. Obtén el valor de la percusión, el de la fuerza percutora media y compáralo con el peso de la bola.

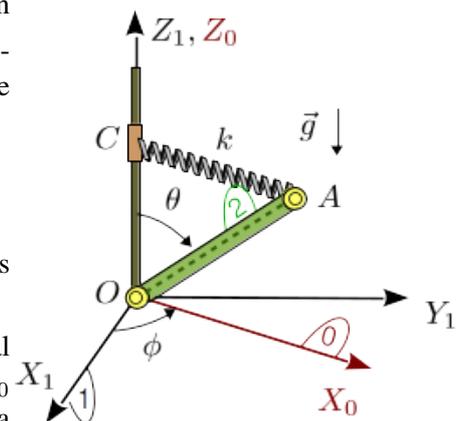
2. Tenemos el sistema de la figura, ya analizado en el tema anterior. Supongamos que las coordenadas generalizadas ρ y θ son libres, con las condiciones iniciales $\rho(0^-) = a/2$, $\theta(0^-) = 0$, $\dot{\rho}(0^-) = 0$, $\dot{\theta}(0^-) = 0$. El sistema se pone en movimiento gracias a una percusión $\vec{F} = [\hat{F}_x, \hat{F}_y, 0]_1$ aplicada en el punto A. Utilizando los métodos vectoriales y analíticos, encuentra las velocidades generalizadas justo después de la percusión, así como $\omega_0 = \omega_0(\vec{F})$.



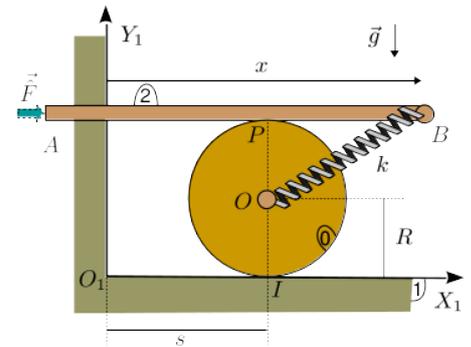
3. Calcula la altura respecto al tapete a la que hay que golpear horizontalmente una bola de billar de radio R y masa m para que ruede sin deslizar sobre el tapete.
4. El mecanismo de la figura está formado por una varilla delgada OA (sólido “2”), de masa m y longitud L , y un resorte ideal de constante recuperadora k y longitud natural nula. El extremo O de la varilla está unido mediante una rótula ideal al origen de un sistema de referencia fijo $OX_1Y_1Z_1$ (sólido “1”). El otro extremo A de la varilla está conectado mediante el resorte a un pasador C de masa despreciable que puede deslizar libremente y sin rozamiento por el eje vertical OZ_1 . En todo momento la orientación del eje del resorte es perpendicular a OZ_1 . Todos los vínculos son lisos. Se recomienda utilizar las coordenadas generalizadas θ y ϕ indicadas en la figura.

En el instante inicial $t = 0$, el sistema se halla en reposo en la posición $\theta(0) = \pi/4$, $\phi(0) = 0$. Recibe entonces una percusión $\vec{F} = [\hat{F}_x, \hat{F}_y, 0]_1$ en el extremo A . Justo después de la percusión tenemos $\dot{\theta}(0^+) = 3\Omega/\sqrt{2}$, $\dot{\phi}(0^+) = 3\sqrt{2}\Omega$, donde Ω es una constante conocida. calcula

- a) El valor de la percusión.
- b) Las energías cinética y potencial del sistema.
- c) SUPUESTO 1: Suponiendo $\{\theta, \phi\}$ libres, obtén las ecuaciones del movimiento en forma de integrales primeras.
- d) SUPUESTO 2: Si se aplica un par motor externo $\vec{\tau} = \tau \vec{k}_0$ al sólido “2” que le obliga a rotar con velocidad angular $\dot{\phi} = \omega_0$ constante, obtén el valor del par motor y la nueva integral primera del movimiento.

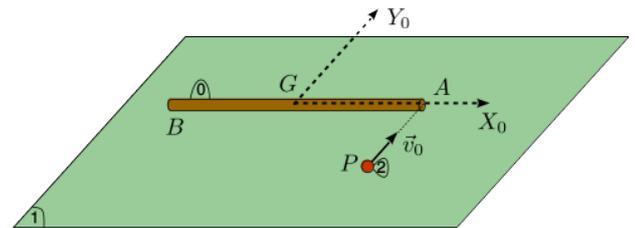


5. El sistema de la figura consta de un disco homogéneo de masa m , centro O y radio R (sólido "0"), y una barra homogénea \overline{AB} de masa $M = 3m/8$, longitud L y espesor despreciable (sólido "2"). Un resorte ideal de longitud natural nula y constante recuperadora k conecta el centro O del disco con el extremo B de la barra. Ambos sólidos están siempre contenidos en el plano vertical fijo $O_1X_1Y_1$ (sólido "1"). El disco rueda sin deslizar sobre el eje horizontal O_1X_1 , mientras que la barra se desplaza manteniéndose paralela a dicho eje y en contacto tangente con el perímetro del disco. Utilizando como coordenadas generalizadas las variables $\{x, s\}$, y asumiendo que la posición del sistema en instante inicial $t = 0$, viene dada por las condiciones $x(0) = s(0) = R$, responde a las siguientes cuestiones:



- a) Determina las energías cinética y potencial del sistema.
- b) Imponiendo la condición de que la barra \overline{AB} **no desliza** sobre el perímetro del disco:
 - 1) Demuestra que esta condición está caracterizada por una expresión de la forma $C\dot{x} + D\dot{s} = 0$. Encuentra el valor de las constantes C y D .
 - 2) Obtén la ecuación del movimiento y el valor del multiplicador de Lagrange asociado a dicho vínculo.
- c) Supón que el sistema se pone en movimiento porque, hallándose inicialmente en reposo, recibe una percusión $\vec{F} = \hat{F} \vec{i}_1$ en el extremo A de la barra. Obtén razonadamente la integral primera del movimiento. ¿Que distancia recorre el centro del disco antes de detenerse?

6. Una partícula P (sólido "2") y una barra homogénea BC (sólido "0"), de longitud $L = 2a$, ambos de masa m , se encuentran apoyados sobre un plano horizontal liso (sólido "1"). Estando la barra en reposo en las condiciones de la figura, sufre un choque con P que se acerca perpendicularmente a ella con velocidad $\vec{v}_0 = v_0 \vec{j}_0$. Definimos el sistema completo $S \equiv "0" \cup "2"$. Calcula el estado cinemático del sistema posterior al choque, la percusión recibida por la barra, y la pérdida de energía en los siguientes supuestos:



- a) Choque totalmente plástico (ambos sólidos quedan empotrados después del choque)
- b) Choque totalmente elástico (no hay pérdidas de energía durante el choque)
- c) Choque inelástico con un coeficiente de restitución e .

7. Un péndulo consta de un hilo inextensible de longitud L y una masa puntual en un extremo de masa m . El otro extremo del hilo está atado a un punto O . La masa se deja caer verticalmente, con velocidad inicial nula, de modo que la distancia entre su trayectoria y el punto O es $d < L$. Encuentra la velocidad de la masa justo después de que la cuerda se tense. Calcula la fureza percusiva ejercida por la cuerda y el trabajo realizado por esta durante la percusión.

8. Un aro homogéneo de masa m y radio R impacta en una superficie horizontal. La velocidad de su centro de masas justo antes del impacto es $\vec{v}_0 = v_{0x} \vec{i} + v_{0y} \vec{j}$, y el vector rotación es $\vec{\omega}_0 = \omega_0 \vec{k}$. El eje X es paralelo a la superficie y el eje Y vertical a ella. Después del impacto el disco rueda sin deslizar sobre la superficie. Calcula el vector rotación y la velocidad del centro de masas justo después del impacto, así como la percusión ejercida por el suelo. Considera el movimiento posterior en estas tres situaciones

- a) $v_{0x} > 0, v_{0y} < 0, \omega_0 = 0$.
- b) $v_{0x} = 0, v_{0y} < 0, \omega_0 > 0$.
- c) $v_{0x} = 0, v_{0y} < 0, \omega_0 < 0$.