

## Cinemática 1D Movimento Uniformemente Variado II

Explicação





Além das funções temporais da **posição** e da **velocidade**, no movimento uniformemente variado temos mais duas fórmulas úteis.

Uma delas é conhecida por não envolver o tempo. É ela, a **fórmula de Torricelli**, que é:

$$v^2 = v_0^2 + 2 \cdot \mathbf{a} \cdot \Delta x$$

Observe que ela relaciona as **velocidades**, **aceleração** e **deslocamento** em uma fórmula só. É útil, principalmente, em exercícios que **nem mencionam o tempo** de percurso.

Por exemplo, imagine que uma carroça parte do repouso  $(v_0=0)$  com aceleração  $2\,m/s^2$  e percorre  $1,0\,m$  de distância. Se o desejo for calcular a **velocidade final** do percurso descrito, ficamos com:

$$v^2 = 0 + 2 \cdot 2 \cdot 1$$

Ou seja:

$$v = 2.0 \, m/s$$

Em geral, usa-se aceleração **negativa** quando ela **retarda** o movimento (deixa o corpo mais devagar) e **positiva** quando ela **aumenta a intensidade** do movimento (deixa o corpo mais rápido).

A última fórmula desse quarteto fantástico é a da **velocidade média**. Ela relaciona as velocidades, o deslocamento e o tempo.

Essa fórmula é interessante, pois basicamente você consegue calcular a velocidade média no movimento uniformemente variado calculando a **média** aritmética entre as velocidades final e inicial.

$$\frac{\Delta x}{\Delta t} = \frac{v + v_0}{2}$$



Então você usa ela quando você **não faz ideia** de qual seja a **aceleração**.

Outro exemplo é de um carro que percorre  $100\,m$  em  $5\,s$  partindo do repouso. Caso a gente queira a **velocidade final**, temos:

$$\frac{100}{5} = \frac{v+0}{2}$$

Ficamos então com uma velocidade de  $v = 40.0 \ m/s$ .

É importante, nessa fórmula, que o **sinal** da velocidade seja colocado. Se outro carro, por exemplo, começou indo a  $20.0\ m/s$  na direção **positiva** e terminou indo a  $10\ m/s$  na direção **negativa**, deve-se usar  $v_0=20.0\ m/s$  e  $v=-10.0\ m/s$ .