## Tipps Ubungsserie 3

Aufqabe1:

- 1) Verwende den SdpG
- 2) Verwende die Starrkörperformel & die Invariante(n)

Aufgabe2:

1) Bestimme zuerst vs und vD

Tipp: diese Geschwindigkeiten haben keine x-Komponente & Ihr habt ein gleiseitiges Hexagon → Trigonometrie :)

Verwende dann den SolpG um De zu bestimmen.

- 2) Verwende die Starrkörperformel un w zu bestimmen.
- 3) Begründe mit den Invarianten

Hufgabe 3: In dieser Aufgabe musst du mathematisch begründen: (logische Sätze genügen leider nicht)

- Starrkörperformel um i zu bestimmen
- Invarianten benutzen um Bewegungsart zu bestimmen
- Rotationsachse bestimmen: Die Theorie dazu hatten wir nicht, deswegen hier ein paar Tipps:

Eine Gerade wird mathematisch so beschrieben:

Es sieht dann

in etwa so aus:

Tp= der Ortsvektor eines belübigen Pktes auf g

eg= der Richtungsvektor von g (mus nicht zwingend der Einheitsvektor sein, die Richtung muss einfach stimmen)

d = Lanfvariable

In dieser Aufgabe musst du einen Punkt definieren & annehmen, dass düser Punkt auf der Geraden liegt. Die Koordinaten dieses Pktes kannst du anschliessend mittels der Starrkörperformel bestimmen.

Tipp zum Richtungsvektor: Diesen hast du vorher bereits bestimmt 🥲

- Aufgabe 4: Bestimme zuerst épe und éco und anschliezsend vp und ve → welche Formel ist da nützlich? Am Schluss eine Fallunterscheidung durchführen.
- Aufgabe 5: Aufgabe genau lessen → Wo ist das Momentanzentrum?

  Danach SVM (in 2D) anwenden. (Abstände mittels r4 und r2 ausdrücken!)