

## Esempio da riadattare

### Alcuni simboli ...

<code>\OPonda</code>	$\widetilde{OP}$	<code>\Ucorsivo(x)</code>	$\mathcal{U}(x)$
<code>\versx</code>	$\widehat{x}$	<code>\versy</code>	$\widehat{y}$
<code>\tang</code>	$\mathbf{t}$	<code>\set{...}</code>	$\{...\}$
<code>\norm</code>	$\mathbf{n}$	<code>\abs{x}</code>	$ x $
<code>\bino</code>	$\mathbf{b}$	<code>\tonde{\dots}</code>	$(...)$
<code>\R</code>	$\mathbb{R}$	<code>\quadre{\dots}</code>	$[...]$
<code>F\cdot\delta OP</code>	$F \cdot \delta OP$	<code>\deinde{f}{x}</code>	$\frac{\partial f}{\partial x}$
<code>F\circ\OPonda(q)</code>	$F \circ \widetilde{OP}(q)$	<code>\detot{f}{t}</code>	$\frac{df}{dt}$
<code>\duevettore{a}{b}</code>	$\begin{pmatrix} a \\ b \end{pmatrix}$	<code>\frac{num}{den}</code>	$\frac{num}{den}$
<code>\trevettore{a}{b}{c}</code>	$\begin{pmatrix} a \\ b \\ c \end{pmatrix}$	<code>\sqrt{1+1}</code>	$\sqrt{1+1}$
<code>\dot{x}</code>	$\dot{x}$	<code>\ddot{y}</code>	$\ddot{y}$
<code>\int_0^1 dt</code>	$\int_0^1 dt$	<code>\sum_{i=0}^{\infty}</code>	$\sum_{i=0}^{\infty}$
<code>\Rightarrow</code>	$\Rightarrow$	<code>\omega\wedge OP</code>	$\omega \wedge OP$

### altri esempi...

```

\begin{enumerate}
  \item primo punto,
  \item secondo ...
  \item .. e ultimo
\end{enumerate}

```

$\Rightarrow$ 

1. primo punto,
2. secondo ...
3. .. e ultimo

$$m\mathbf{a} = m\mathbf{g} + \Phi + F^{cf} + F^{Cor},$$

$$\Rightarrow m\mathbf{a} = m\mathbf{g} + \Phi + F^{cf} + F^{Cor},$$

$$\mathbb{R} \ni q \mapsto \widetilde{OP}(q) \in \mathbb{R}^3$$

$$\Rightarrow \mathbb{R} \ni q \mapsto \widetilde{OP}(q) \in \mathbb{R}^3$$

## Ecco come si presenta il file sorgente, cioè il file `appello_del_tal_giorno.tex`

```

\titolo{Appello del 7 maggio 2001}
\sottotitolo{Esercizio A:}
\svolgimento{
Scriviamo l'immersione del vincolo nel sistema
rotante  $(0,x,y,z)$ .
$$ \theta \mapsto OPonda(\theta)=
\text{trettore}{R\sin \theta}{-R\cos \theta}{0},
\quad \Delta P = \text{trettore}{R\cos \theta}{R\sin \theta}{0}\Delta \theta =
\tang R \Delta \theta = \tang R \dot{\theta} dt, $$
$$ \mathbf{v}^{(r)}=
\text{trettore}{R\cos \theta}{R\sin \theta}{0}\dot{\theta}. $$
Le forze agenti sul punto materiale  $P$  sono la gravità, le forze
inerziali (centrifuga e di Coriolis) e ovviamente le reazioni
vincolari,
$$ m\mathbf{a} = m\mathbf{g} + \Phi + F^{cf} + F^{Cor}, $$
dove
$$ F^{cf}= -m
(\mathbf{\omega} \wedge \mathbf{\omega} \wedge OP) =
-\omega \text{versy} \wedge \text{tonde}\{\omega \text{versy} \wedge \text{trettore}{R\sin \theta}{-R\cos \theta}\}
= $$
$$ = \omega^2 R \sin \theta \text{versy} \wedge \text{versz} = \omega^2
R \sin \theta \text{versx} $$
e
$$ F^{Cor}= -2m \mathbf{\omega} \wedge
\mathbf{v}^{(r)} = -2m \mathbf{\omega} \wedge \tang R \dot{\theta},
$$
mentre  $\Phi$  è da determinarsi, se possibile.

et cetera \dots
}

```

**Produce...**

**Appello del 7 maggio 2001**

**Esercizio A:**

*Svolgimento:* Scriviamo l'immersione del vincolo nel sistema rotante  $(O, x, y, z)$ .

$$\theta \mapsto \widetilde{OP}(\theta) = \begin{pmatrix} R \sin \theta \\ -R \cos \theta \\ 0 \end{pmatrix}, \quad \delta P = \begin{pmatrix} R \cos \theta \\ R \sin \theta \\ 0 \end{pmatrix} \delta \theta = \mathbf{t} R \delta \theta = \mathbf{t} R \dot{\theta} dt,$$

$$\mathbf{v}^{(r)} = \begin{pmatrix} R \cos \theta \\ R \sin \theta \\ 0 \end{pmatrix} \dot{\theta}.$$

Le forze agenti sul punto materiale  $P$  sono la gravità, le forze inerziali (centrifuga e di Coriolis) e ovviamente le reazioni vincolari,

$$m\mathbf{a} = m\mathbf{g} + \Phi + F^{cf} + F^{Cor},$$

dove

$$\begin{aligned} F^{cf} &= -m(\boldsymbol{\omega} \wedge (\boldsymbol{\omega} \wedge OP)) = -\omega \hat{\mathbf{y}} \wedge \left( \omega \hat{\mathbf{y}} \wedge \begin{pmatrix} R \sin \theta \\ -R \cos \theta \\ 0 \end{pmatrix} \right) = \\ &= \omega^2 R \sin \theta \hat{\mathbf{y}} \wedge \hat{\mathbf{z}} = \omega^2 R \sin \theta \hat{\mathbf{x}} \end{aligned}$$

e

$$F^{Cor} = -2m\boldsymbol{\omega} \wedge \mathbf{v}^{(r)} = -2m\boldsymbol{\omega} \wedge \mathbf{t} R \dot{\theta},$$

mentre  $\Phi$  è da determinarsi, se possibile.

et cetera ...

□