

Calculadora moviment

written by Joan Vicens Agustí Enríquez

Fonaments del moviment rectilini uniforme (MRU), i el podríem definir com:

□ **Cinemàtica bàsica: Distància, Velocitat i Temps**

Aquest esquema representa la **relació fonamental entre tres magnituds clau del moviment:**

- □ **Distància (D)** – la quantitat d'espai recorregut
- □□ **Temps (T)** – la durada del desplaçament
- □ **Velocitat (V)** – la rapidesa amb què es recorre la distància

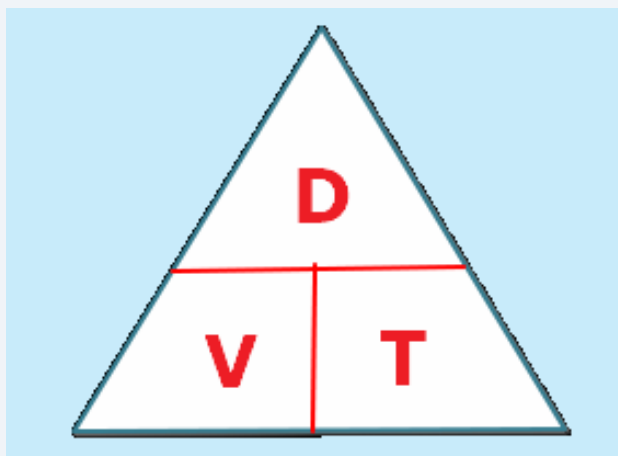
⚙ □ **Fórmules principals:**

1. **Distància = Velocitat × Temps** ($D = V \times T$) → Si saps a quina velocitat es mou i durant quant temps, pots calcular la distància recorreguda.
2. **Velocitat = Distància ÷ Temps** ($V = D \div T$) → Mesura com de ràpid es desplaça un objecte.
3. **Temps = Distància ÷ Velocitat** ($T = D \div V$) → Permet calcular quant trigarà a recórrer una certa distància.

□ **Utilitat del triangle D-V-T**

El triangle que es mostra serveix com a **mnemotècnic visual:**

- Cobreix la magnitud que vols calcular.
- Les dues restants et donen la fórmula directament.



Exemple: si tapes la “D”, et queda “ $V \times T$ ”; si tapes la “T”, et queda “ $D \div V$ ”, etc.

□□

Calculadora MRU

Calculadora de MRU

Introdueix dues variables per calcular la tercera

Calcular