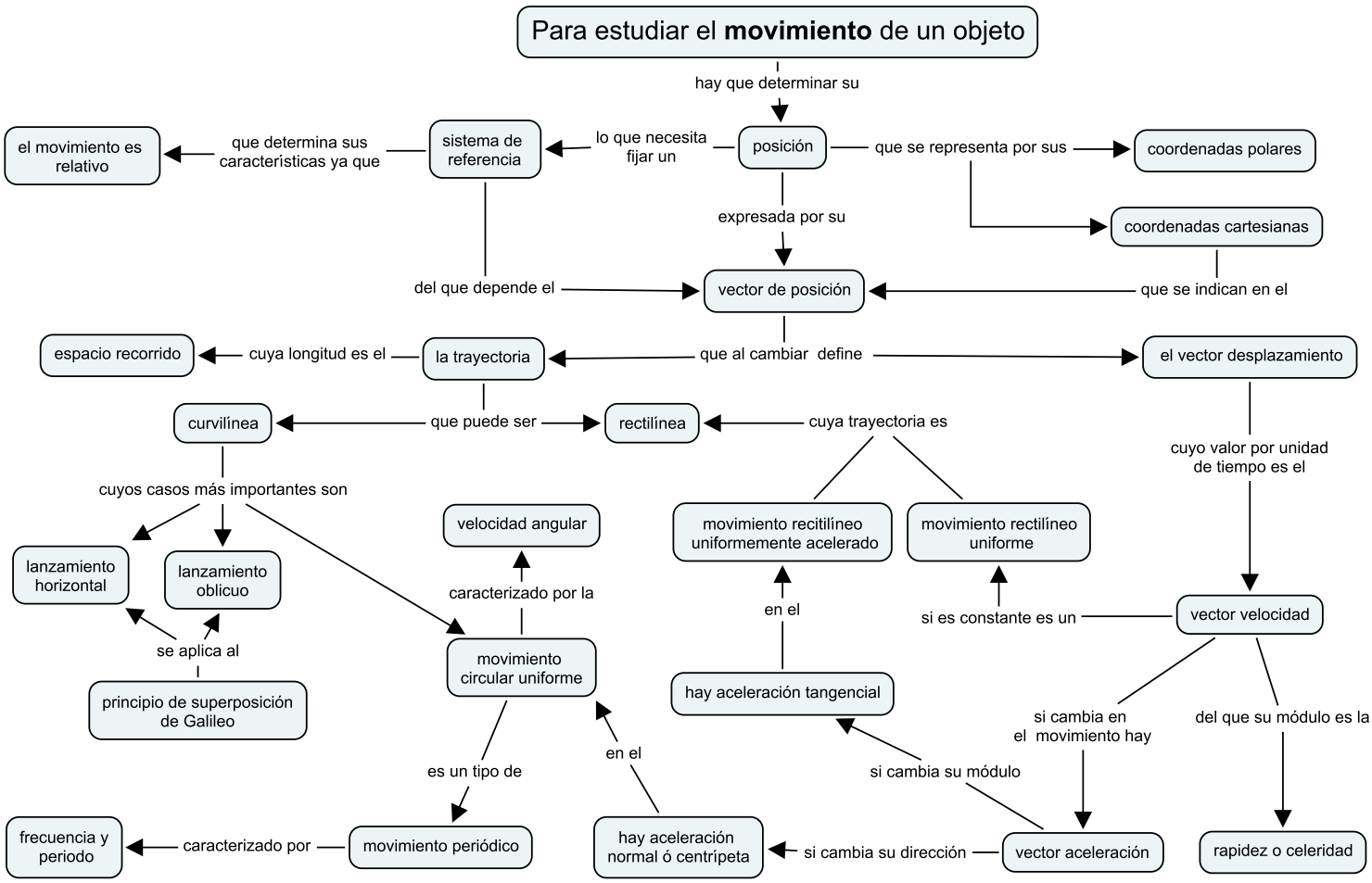
Para estudiar el **movimiento** de un objeto
hay que determinar su
posición
lo que necesita fijar un
sistema de referencia
que determina sus características ya que
el movimiento es relativo
que se representa por sus
coordenadas polares
coordenadas cartesianas
expresada por su
vector de posición
del que depende el
que se indican en el
que al cambiar define
la trayectoria
cuya longitud es el
espacio recorrido
el vector desplazamiento
que puede ser
curvilínea
rectilínea
cuya trayectoria es
cuyos casos más importantes son
lanzamiento horizontal
lanzamiento oblicuo
se aplica al
principio de superposición de Galileo
velocidad angular
caracterizado por la
movimiento circular uniforme
es un tipo de
movimiento periódico
caracterizado por
frecuencia y periodo
en el
movimiento recitilíneo uniformemente acelerado
movimiento rectilíneo uniforme
en el
hay aceleración tangencial
si cambia su módulo
hay aceleración normal ó centrípeta
si cambia su dirección
vector aceleración
si es constante es un
vector velocidad
cuyo valor por unidad de tiempo es el
si cambia en el movimiento hay
del que su módulo es la
rapidez o celeridad