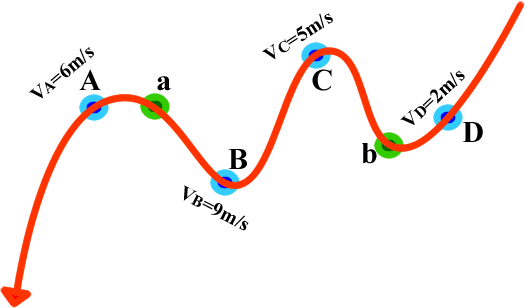
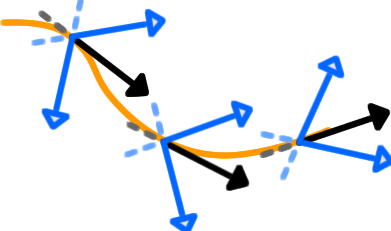
**PROBLEMI DI TRAIETTORIA 2**

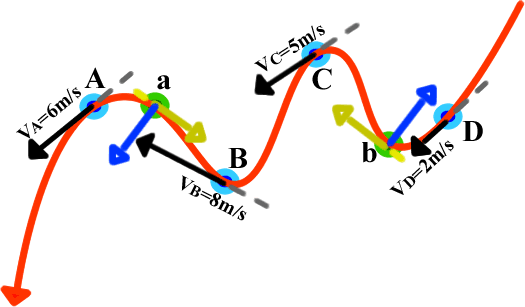
Eccovi disegnata la traiettoria di un omino che cammina. Nei punti A, B, C, D disegna il vettore velocità istantanea. Nei punti a , b disegna le due componenti (a// e a⊥) dell’accelerazione.



**SOLUZIONE**



Il vettore velocità istantanea deve essere tangente alla traiettoria. **Tangente** significa *toccare senza tagliare*: nel riquadro accanto mostro come esempio tre vettori tangenti ad una curva (vettori neri) mentre i vettori blu non sono tangenti perché la tagliano. Qua sotto mostro la soluzione al problema.

****

**Vettore nero**: velocità istantanea (le due codine grigie rappresentano la direzione di , per far vedere cosa significa *toccare senza tagliare*).

**Vettore giallo**: a// (la codina chiara rappresenta la direzione di a//, per far vedere cosa significa *toccare senza tagliare*).

**Vettore blu**: a⊥, perpendicolare ad a//.