

Disegnare la retta data; dato x calc y , e viceversa.

N	$x=F$ [gf]	$y=a$ [cm]
0	0	0
1		
2		?
3	?	

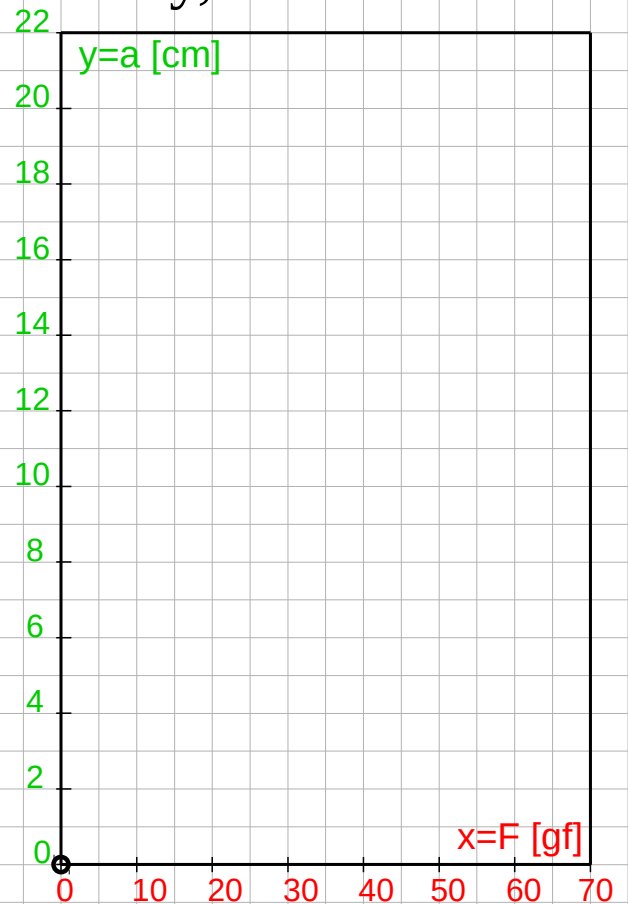
$x=F$ forza subita

$y=a$ allungamento

0 1) i punti 0 e 1
definiscono la retta.

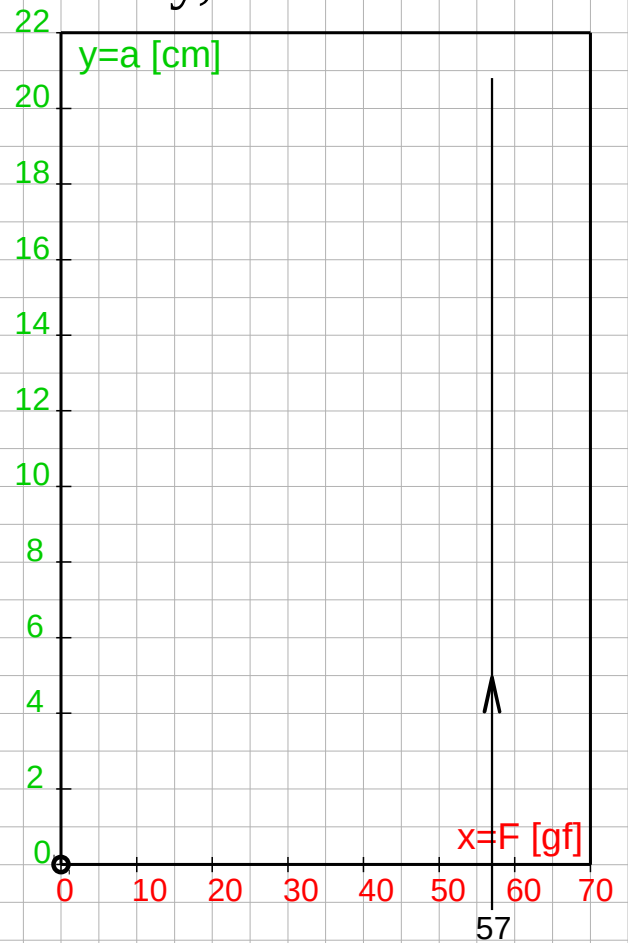
2) dato x , calc y

3) dato y , calc x



Disegnare la retta data; dato x calc y, e viceversa.

N	x=F [gf]	y=a [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2		?
3	?	



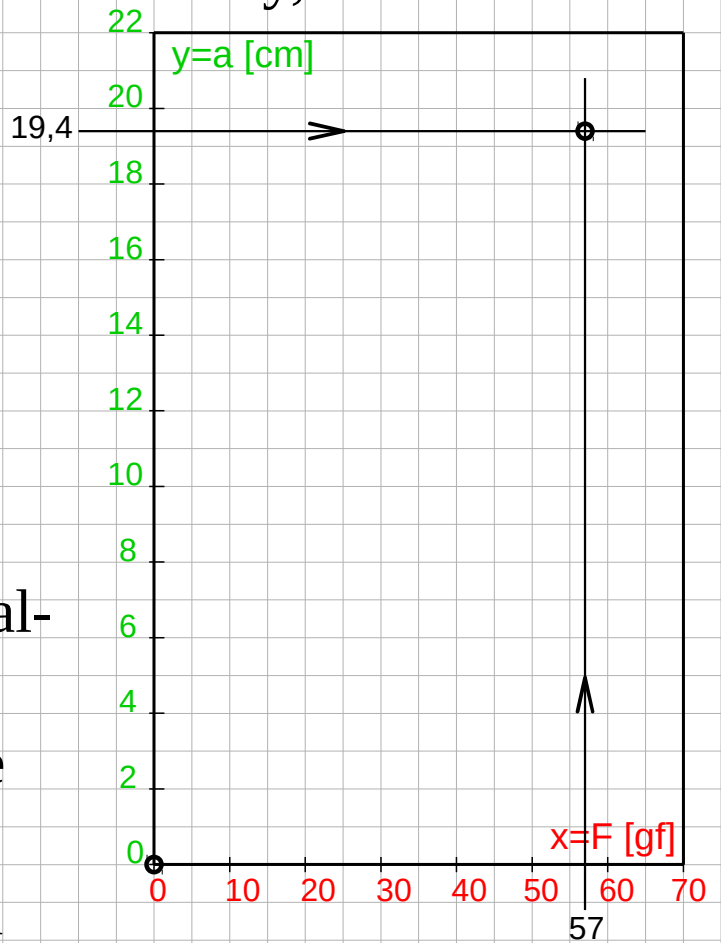
Data una coppia di valori corrispondenti

a) segnare il punto che rappresenta il valore della forza sull'asse x

b) salire in verticale

Disegnare la retta data; dato x calc y , e viceversa.

N	$x=F$ [gf]	$y=a$ [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2		?
3	?	

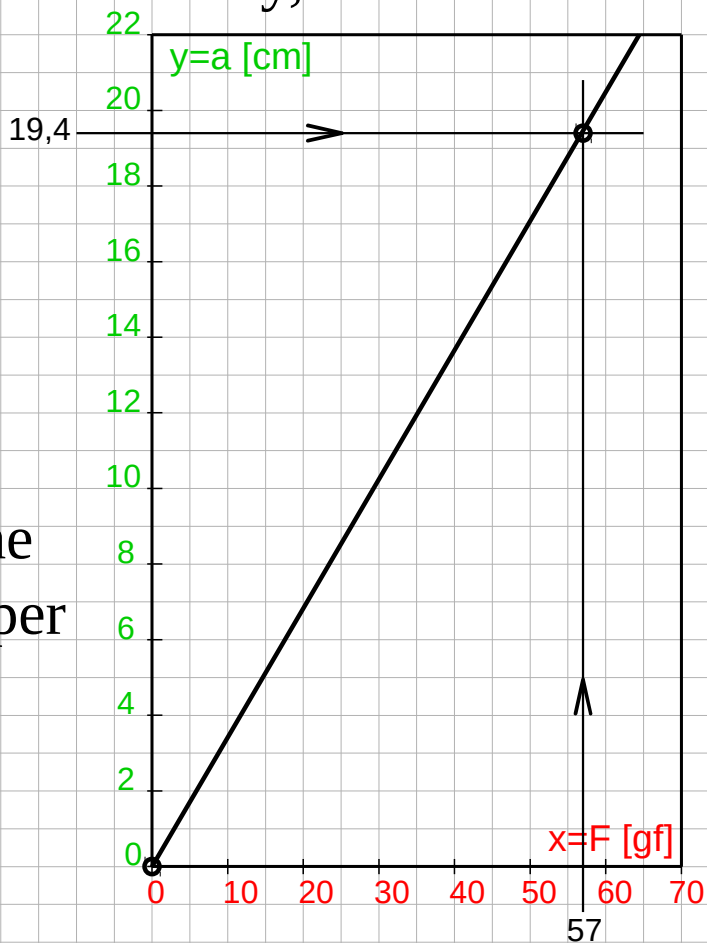


- segnare il punto che rappresenta il valore dell'allungamento sull'asse y
- muoversi in orizzontale fino ad incrociare la riga precedente.
- disegnare il punto di incrocio.

Disegnare la retta data; dato x calc y , e viceversa.

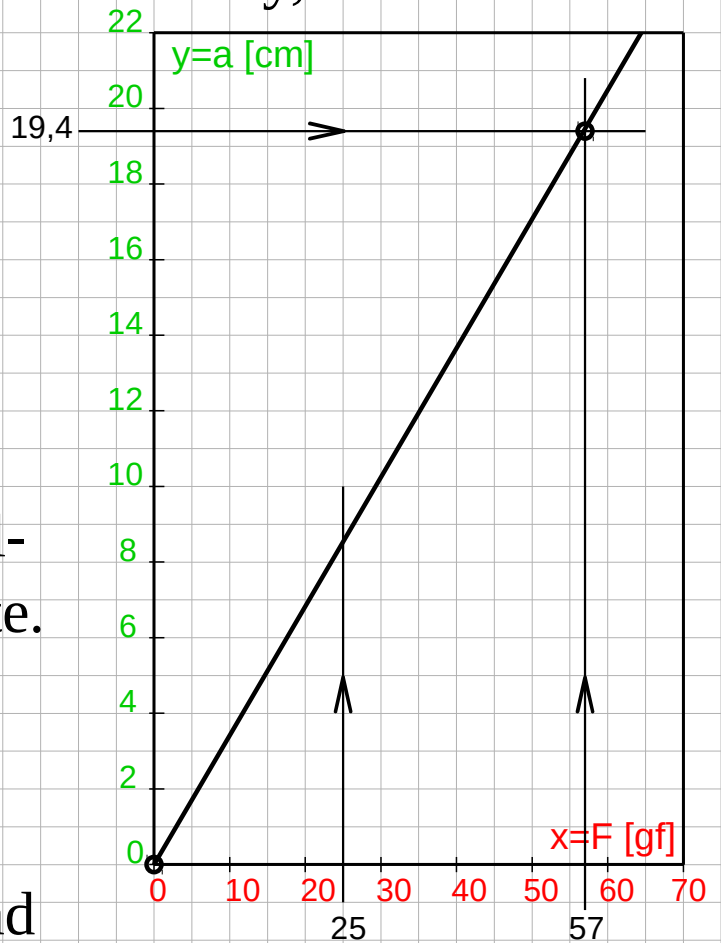
N	$x=F$ [gf]	$y=a$ [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2		?
3	?	

disegnare la (semi)retta che parte dall'origine e passa per il punto appena tracciato



Disegnare la retta data; dato x calc y, e viceversa.

N	x=F [gf]	y=a [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2	25	?
3	?	



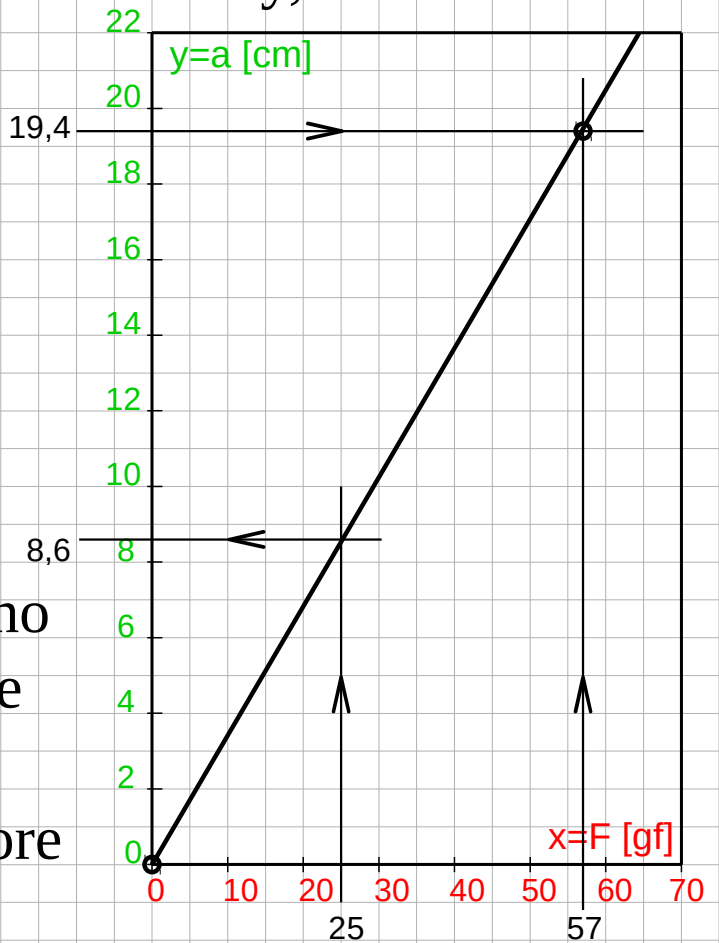
Dato F, PREVEDERE l'alungamento corrispondente.

- segnare il punto che rappresenta il valore della forza sull'asse x
- salire in verticale fino ad incrociare la retta

Disegnare la retta data; dato x calc y, e viceversa.

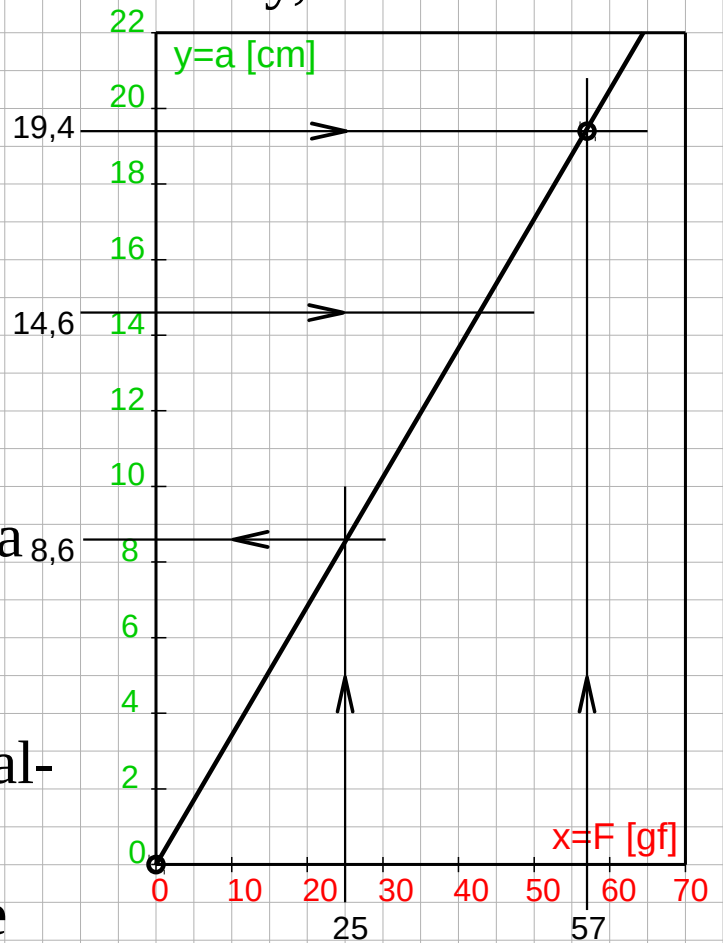
N	x=F [gf]	y=a [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2	25	? 8,6
3	?	

dal punto d'incrocio,
muoversi in orizzontale fino
ad incrociare l'asse y, dove
si legge il valore
dell'incrocio, che e' il valore
corrispondente



Disegnare la retta data; dato x calc y, e viceversa.

N	x=F [gf]	y=a [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2	25	? 8,6
3	?	14,6



Dato "a", PREVEDERE la forza peso corrispondente

a) segnare il punto che rappresenta il valore dell'allungamento sull'asse y

b) muoversi in orizzontale fino ad incrociare la retta

Disegnare la retta data; dato x calc y, e viceversa.

N	x=F [gf]	y=a [cm]
0	0	0
1	57	19,4
2	25	? 8,6
3	? 43	14,6

dal punto d'incrocio,
scendere in verticale fino ad
incrociare l'asse x, dove si
legge il valore dell'incrocio,
che e' il valore
corrispondente

