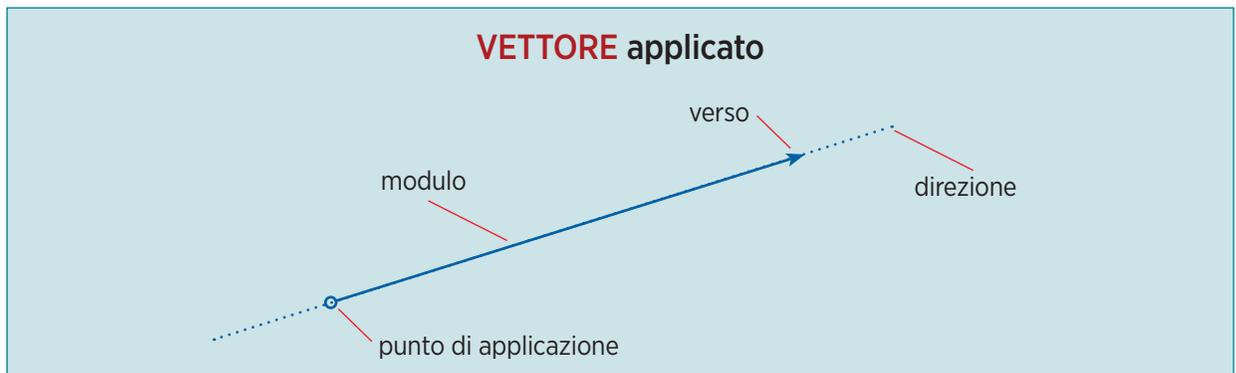
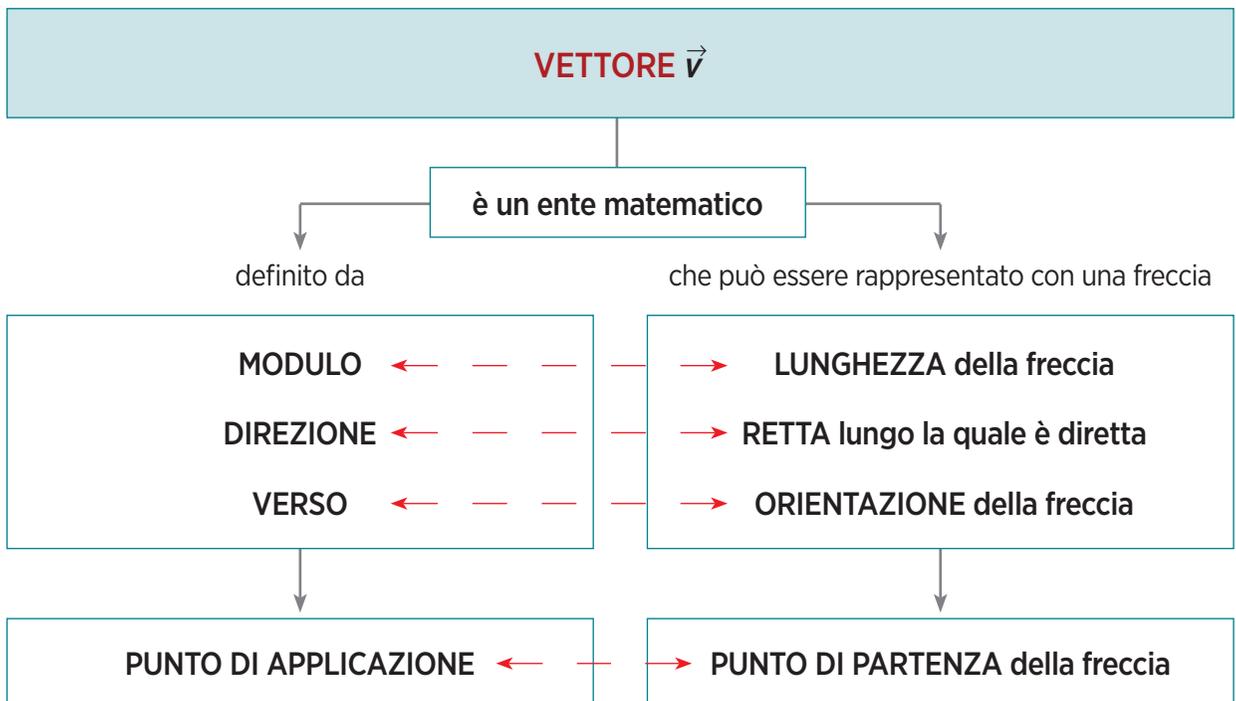
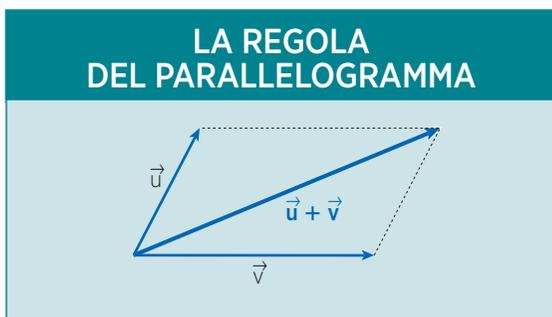


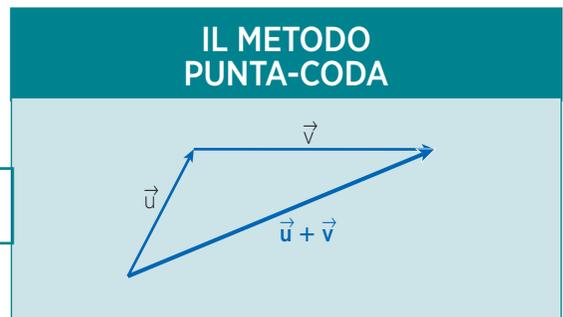
MAPPA DEI CONCETTI



I vettori si sommano con

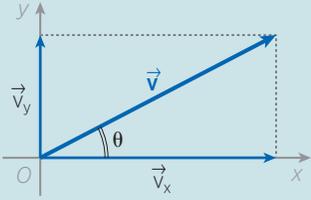


$\vec{u} + \vec{v}$

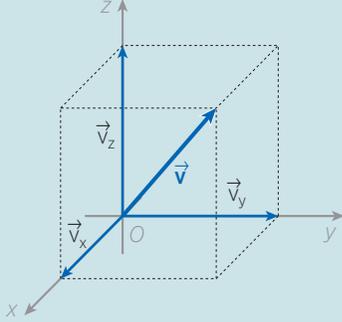


i due metodi sono equivalenti

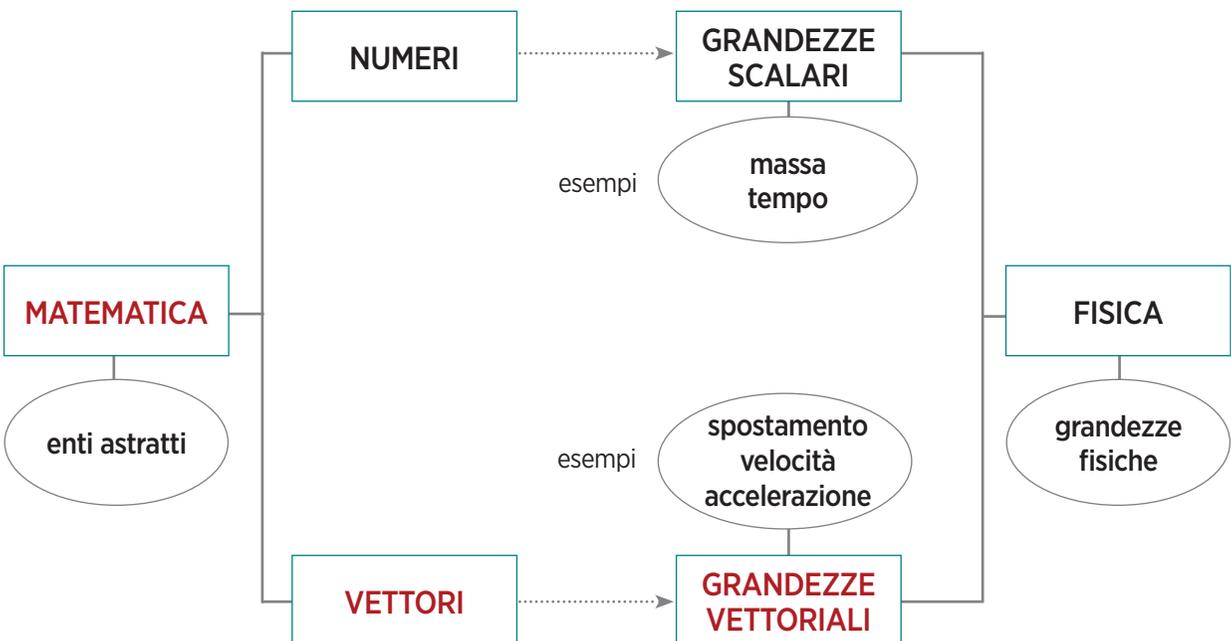
I vettori si scompongono in componenti

<p>componenti perpendicolari</p>	$\vec{v} = \vec{v}_x + \vec{v}_y$ <p>il vettore \vec{v} è pari alla somma di \vec{v}_x e \vec{v}_y</p>	$ \vec{v}_x = \vec{v} \cos \theta$ $ \vec{v}_y = \vec{v} \sin \theta$
	<p>representazione matematica</p>	<p>relazioni tra i moduli</p>
<p>representazione grafica</p>		

Representazione cartesiana di un **VETTORE**



Nello spazio tridimensionale un vettore è rappresentato da una terna di numeri ($v_x; v_y; v_z$) detti **componenti cartesiane del vettore**



I fisici usano gli enti matematici per rappresentare la realtà