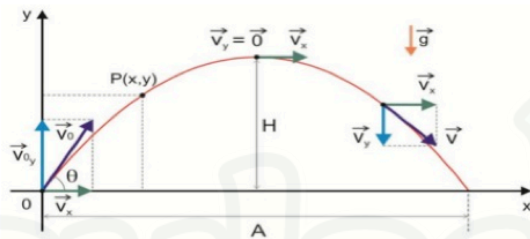


Lancamento Oblíquo

Esse tipo de movimento pode ser decomposto em dois outros: movimento variado no eixo y (observe que o vetor velocidade no eixo y diminui até se tornar nulo e, em seguida, aumenta) e, no eixo x, um movimento uniforme.



Eixo x	Eixo Y
$A = v_x \cdot T$	$H = v_{0y} \cdot t - \frac{1}{2} \cdot g \cdot t^2$
$v_x = v_0 \cdot \cos\theta$	$v_y = v_0 \cdot \sin\theta$
	$v_y = v_{0y} - g \cdot t$
	$v_y^2 = v_{0y}^2 - 2g \cdot h$

A = alcance
 v_x = velocidade horizontal
 v_y = velocidade vertical
 v_{0x} = projeção da velocidade horizontal no eixo x
 v_{0y} = projeção da velocidade vertical no eixo y
t = tempo
H = altura
g = aceleração da gravidade = 10m/s^2

Altura Máxima $\rightarrow v_y = 0$

Instante = tempo \rightarrow tempo de subida = tempo de descida