

EXERCÍCIOS SOBRE O TUTORIAL 1 DO ROCKSIM

Exercício 3.9:

- (a) No aplicativo RockSim 7.0, abrir o arquivo “Sondinha_II_exemplo_1.rkt”, que está no site da disciplina.
- (b) Incluir o motor APOGEE A2.
- (c) Usando-se o método de Barrowman, adaptar as dimensões e o número de empenas para que o MF Sondinha II fique com sua margem estática ($E \geq 1$), mas o mais próximo possível da unidade.
- (d) Gravar a solução no arquivo “Aluno_3p9.rkt”, onde Aluno deve ser substituído pelo seu nome e sobrenome.
- (e) Chamar o prof. para conferir este exercício.

Exercício 3.10:

- (a) No aplicativo RockSim 7.0, abrir o arquivo “Sondinha_II_exemplo_1.rkt”, que está no site da disciplina.
- (b) Incluir o motor ESTES B6.
- (c) Usando-se o método de Barrowman, adaptar as dimensões e o número de empenas para que o MF Sondinha II fique com sua margem estática ($E \geq 1$), mas o mais próximo possível da unidade.
- (d) Gravar a solução no arquivo “Equipe_3p10.rkt”, onde Equipe deve ser substituído pelo nome da sua equipe.
- (e) Enviar o arquivo “Equipe_3p10.rkt” para o e-mail marchi@ufpr.br até o dia 8 Out 2010.

Exercício 3.11:

- (a) No aplicativo RockSim 7.0, abrir o arquivo “Sondinha_II_exemplo_1.rkt”, que está no site da disciplina.
- (b) Incluir o motor QUEST C6.
- (c) Usando-se o método de Barrowman, adaptar as dimensões e o número de empenas para que o MF Sondinha II fique com sua margem estática ($E \geq 1$), mas o mais próximo possível da unidade.
- (d) Gravar a solução no arquivo “Equipe_3p11.rkt”, onde Equipe deve ser substituído pelo nome da sua equipe.
- (e) Enviar o arquivo “Equipe_3p11.rkt” para o e-mail marchi@ufpr.br até o dia 8 Out 2010.

EXERCÍCIOS IMPRESSOS:

Até o dia 8 Out 2010, entregar impresso a janela principal do RockSim 7.0 referente aos exercícios 3.10 e 3.11.