



Mi Universidad

SUPER NOTA

Nombre del Alumno: Gabriela Montserrat Calvo Vázquez

Nombre del tema: Principio De Pascal

Parcial: 4

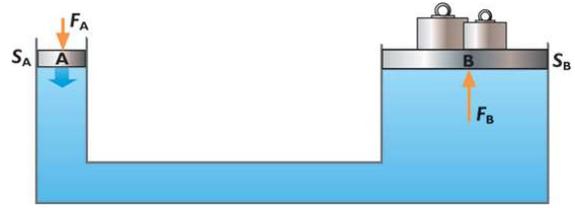
Nombre de la Materia: Física II

Nombre del profesor: Juan Jose Ojeda

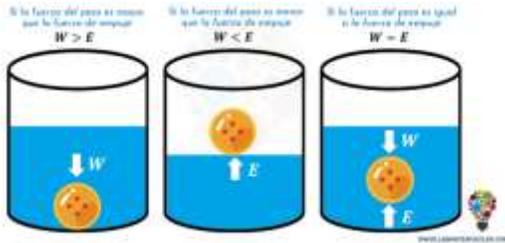
Nombre de la Licenciatura: Bachillerato de Enfermería

PRINCIPIO DE PASCAL

Sabemos que un líquido produce una presión hidrostática debido a su peso, pero si el líquido se encierra herméticamente dentro de un recipiente, puede aplicarse otra presión utilizando un embolo.



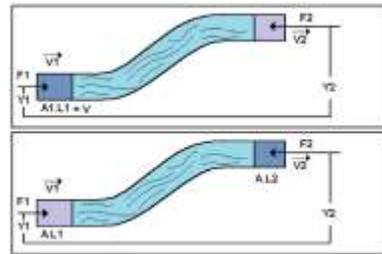
PRINCIPIO DE ARQUIMEDES



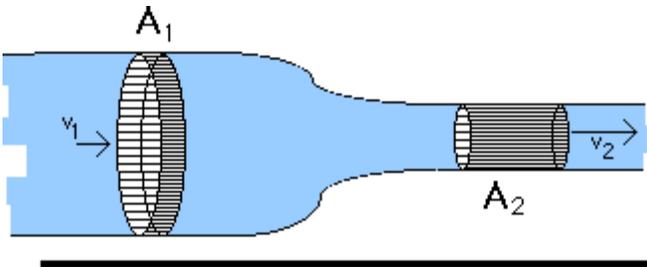
Es un cuerpo totalmente sumergido en un líquido, todos los puntos de su superficie reciben una presión hidrostática que es mayor conforme aumenta la profundidad de un punto.

HIDRODINAMICA

Es la parte de la hidráulica que estudia el comportamiento de los líquidos en movimiento, para ellos, considera la velocidad, la presión, el flujo y el gasto del líquido



GASTO, FLUJO Y ECUACION DE CONTINUIDAD

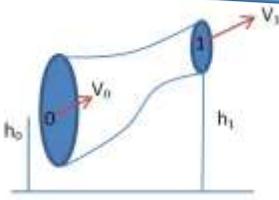


GASTO: con un líquido fluye, es muy común haber de su gasto. El gasto Q es la relación que existe entre el volumen

FLUJO: se define como la cantidad de masa del líquido que fluye a través de una tubería en un segundo

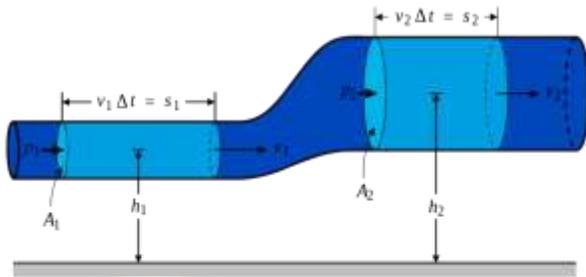
ECUACION DE CONTINUIDAD: La cantidad que pasa dentro de un flujo horizontal de fluido, los puntos de

TEOREMA DE BERNOULLI



mayor velocidad del fluido tendrán menor presión que los de menor velocidad.

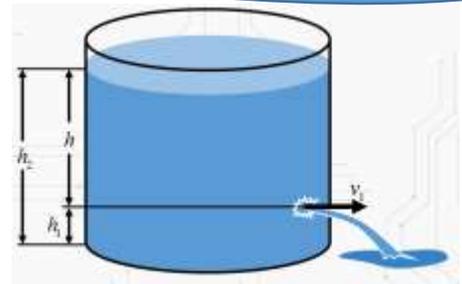
APLICACIONES DEL TEOREMA DE BERNOULLI



Podemos utilizarla para comprender fenómenos como el flujo de un líquido a través de una tubería, el vuelo de un avión o incluso el comportamiento de un barco en el agua.

TEOREMA DE TORRICELLI

El teorema de Torricelli o principio de Torricelli afirma que la velocidad del líquido que sale por el orificio en la pared de un tanque o recipiente, es idéntica a la que adquiere un objeto que se deja caer libremente desde una altura igual a la de la superficie libre del líquido hasta el orificio



BIBLIOGRAFIA

La información fue sacada de los apuntes de clases