



PILA DALLA TASTIERA

Risolvere problemi di fisica dal computer.

Pulsante cmd

La riga

Che cos'è questa guida. Pila è la calcolatrice del sito <https://giovanninicco.com/Pila.html>: una pagina web con unità di misura, vettori, matrici e costanti fisiche. Questa guida spiega l'uso dal computer, dove quasi tutto si fa con la **tastiera fisica**: si scrive nella riga restano disponibili con il mouse, ma raramente servono. I nomi dei tasti del computer sono scritti così: `Invio`; le cose da scrivere così: `30 sin`. Il manuale completo è *Pila-manuale.pdf*; questa è la strada breve per chi ha una tastiera sotto le mani.

La pila

Che cos'è questa guida. Pila è la calcolatrice del sito <https://giovanninicco.com/Pila.html>: una pagina web con unità di misura, vettori, matrici e costanti fisiche. guida spiega l'uso dal computer, dove quasi tutto si fa con la **tastiera fisica**: si scrive nella riga, si conferma con `Invio`, e i comandi hanno un **Colonne visibili** sullo schermo restano disponibili con il mouse, ma raramente servono. I nomi dei tasti del computer sono scritti così: `Invio`; le cose da scrivere così: `30 sin`. Il manuale completo è *Pila-manuale.pdf*; questa è la strada breve per chi ha una tastiera sotto le mani.

Prima i valori, poi l'operazione.



Invio

a riga vuota = Duplica l'ultimo valore.

Eccezioni per + - * /

Operano subito

12

Invio

4



=

3

Si scrivono nella riga

Scrivono nella riga dopo un =
o dentro una ().

(2 + 3) * 4

x = 3 - 1

Il trattino basso (o lo spazio) unisce numero e unità.

1200_kg → 1200 kg

1200 kg

Invio

90 km/h

Invio

sq

Invio

*

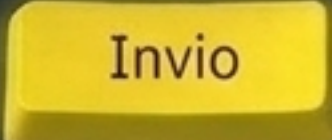
2

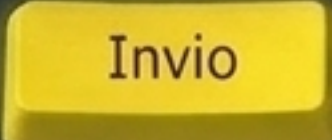
/

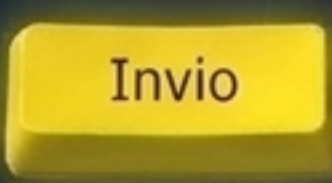
Convertire.

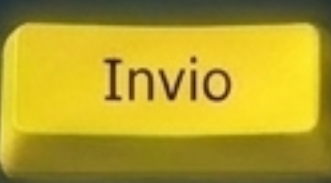
90 km/h → conv m/s → Invio → 25 m/s

Ogni funzione ha un nome.

30 sin  → 0.5

2 3 pow  → 8

swap  → Scambia i
livelli 1 e 2

32 sto  → Salva il
valore in una
variabile

Impostare un problema.

$h = 20 \text{ m}$ → Invio

$\text{sqrt}(2 * g_0 * h)$ → Invio



19.81 m/s

Costanti per nome:

g_0

c

k_B

Definire funzioni:

$f(x) = x^2 + 1$

Le parentesi quadre.

Sintassi base: **[4 , 6]**

Scrittura rapida: **[4 6]** (senza virgola, senza chiudere la quadra)

La lettera ripetuta tre volte crea la freccia.

v v v $\rightarrow$ **v** vettoriale $\vec{v}$

c c c = 3 4 $\rightarrow$ Assegna un vettore (3, 4)

Somma e modulo.

$F_1 = [30_N, 0_N]$ → Invio

$F_2 = [0_N, 40_N]$ → Invio

+ → **(30, 40) N**

norm Invio → **50 N**

Sistemi lineari? Usa **solve**.

Il clic destro porta i risultati sui tuoi documenti.

19.81 m/s

Copia come testo

Copia LaTeX

Copia LaTeX siunitx

Modifica

19.81\\math{{m/s}^{2}}