

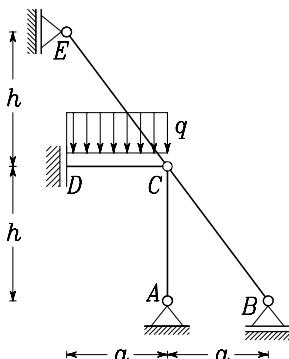
Pisni izpit iz STATIKE (UNI), 12. december 2001

1. (30 %) (obvezna) Ravninski okvir na sliki obremenjen z enakomerno zvezno obtežbo q . V podpori D sta preprečena zasuk in horizontalni pomik.

- Izračunaj računsko število prostostnih stopenj \tilde{n}_{ps} .
- Izračunaj reakcije.
- Izračunaj notranje sile in nariši diagrame notranjih sil.

Podatki: $a = 3 \text{ m}$, $h = 3 \text{ m}$, $q = 0.5 \frac{\text{kN}}{\text{m}}$.

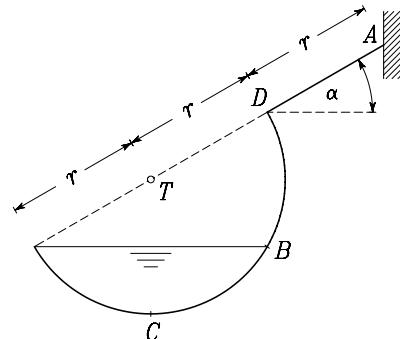
Rešitev: $A_x = 0 \text{ kN}$, $A_z = -1.5 \text{ kN}$, $B_z = 0 \text{ kN}$, $D_x = 0 \text{ kN}$, $M^D = -2.25 \text{ kN m}$, $E_x = 0 \text{ kN}$.



2. (35+10 %) Na sliki je prikazan prerez žlebu, obtezen z vodo.

- Izračunaj reakcije (podane na meter dolžine) v podpori A .
- Izračunaj notranje sile (podane na meter dolžine) na delu DB in nariši diagrame notranjih sil na tem delu.
- (Neobvezno) Izračunaj notranje sile točki C . Izračun notranjih sil v točki C prinaša dodatnih 10%.

Podatki: $r = 0.25 \text{ m}$, $\alpha = 30^\circ$, $\rho_{\text{vode}} = 1 \text{ kg/dm}^3$, $g = 10 \text{ m/s}^2$.



Rešitev: (teža vode) $G = 0.3839 \text{ kN}$,

Reakcije:

$$Ax = 0 \text{ kN}, Az = -0.3839 \text{ kN}, MA = -0.1662 \text{ kN m},$$

Notranje sile v točkah D , B in C :

$$N_t(D) = 0.3324 \text{ kN}, N_n(D) = 0.1919 \text{ kN}, M_b(D) = -0.0831 \text{ kN m},$$

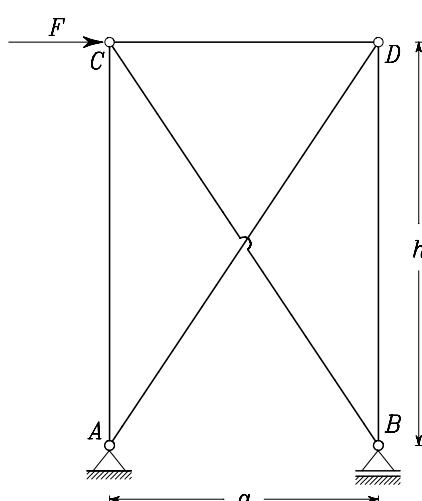
$$N_t(B) = 0.3324 \text{ kN}, N_n(B) = -0.1919 \text{ kN}, M_b(B) = -0.0831 \text{ kN m},$$

$$N_t(C) = 0.0781 \text{ kN}, N_n(C) = -0.1919 \text{ kN}, M_b(C) = -0.0195 \text{ kN m}.$$

3. (35 %) Z izrekom o virtualnih pomikih določi osno silo v palici CD .

Podatki: $a = 3 \text{ m}$, $h = 3 \text{ m}$, $F = 1 \text{ kN}$.

Rešitev: $N_{CD} = -1 \text{ kN}$.



Vplivnica za osno silo v palici CD .

- Črna barva: krajišča togih teles in xy koordinatni sistem
- Rdeča barva: osnovna nedeformirana konstrukcija
- Zelena barva: kinematična veriga za osno silo v palici CD
- Modra barva: pomiki in zasuki krajišč togih teles, podani po stolpcih:
 - prva komponenta = pomik v smeri x
 - druga komponenta = pomik v smeri y
 - tretja komponenta = zasuk v smeri z

