

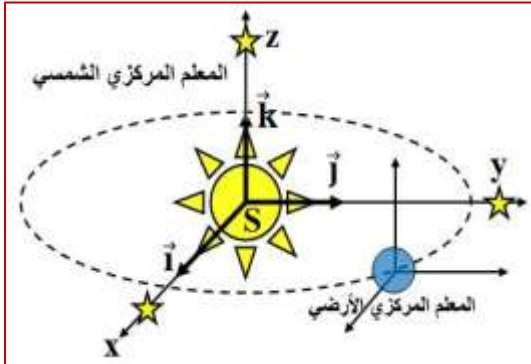
## الأقمار الاصطناعية والكواكب

### الدرس الثالث عشر

#### Satellites artificiels et planètes

### I. القوانين الثلاثة لكيبلر (KEPLER).

#### 1. المرجع المركزي الشمسي:



المرجع المركزي الشمسي يتكون من مركز الشمس و ثلاثة محاور متعامدة و موجهة نحو ثلاثة نجوم ثابتة خلال الزمن ، و يستعمل لدراسة حركة الكواكب و المذنبات حول الشمس و يعتبر مرجعا غاليليا.

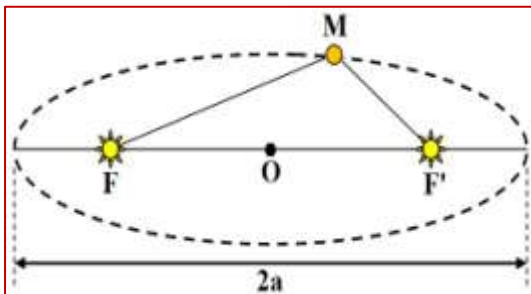
#### 2. المرجع المركزي الأرضي:

المرجع المركزي الأرضي يتكون من مركز الأرض و ثلاثة محاور متعامدة و موجهة نحو ثلاثة نجوم ثابتة خلال الزمن ، و يستعمل لدراسة حركة الأجسام التي تدور حول الأرض كالأقمار الاصطناعية.

#### 3. قوانين كيبلر الثلاثة:

#### أ. القانون الأول لكيبلر (قانون المدارات الإهليلجية):

### نص القانون



مسار مركز قصور كوكب في المرجع المركزي الشمسي، عبارة عن إهليلج يشكل مركز الشمس إحدى بؤرتيه.

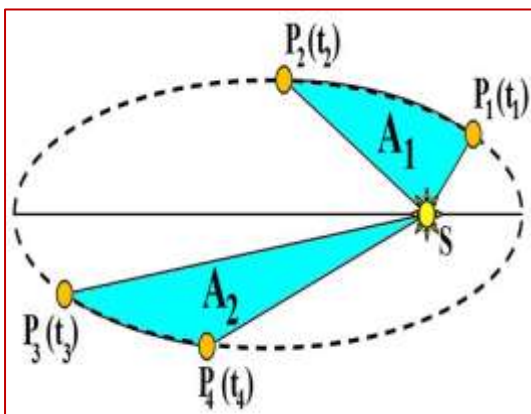
الإهليلج هو منحنى مستو حيث:  $MF + MF' = 2a$ ، مع F و F' بؤرتي الإهليلج و a هو نصف طول الحور الكبير للإهليلج.

#### ملاحظة:

■ الدائرة هي حالة للإهليلج، بحيث تكون البؤرتان متطابقتين و يساوي نصف طول المحور الكبير شعاع الدائرة.

#### ب. القانون الثاني لكيبلر (قانون المساحات):

### نص القانون



تكسح القطعة  $[SP_i]$  التي تربط مركز الشمس بمركز الكوكب مساحات متقايسة في مدد زمنية متساوية، بمعنى أن في نفس المدة

الزمنية  $\Delta t$  المساحتين  $A_1$  و  $A_2$  متساويتين. أي  $A_1 = A_2$

يترجم هذا القانون أن الكوكب يدور حول الشمس بسرعة غير ثابتة كلما اقترب الكوكب من الشمس، كلما زادت سرعته و العكس صحيح.

### ملاحظة:

- إذا كان المسار دائريا فإن المساحات المكسوحة و المسافات المقطوعة متقايسة خلال نفس المدة الزمنية، إذن يمكن أن نستنتج أن سرعة الكوكب حول الشمس ثابتة.

### ج. القانون الثالث لكيبلر (قانون الأدوار المدارية):

## نص القانون

- يتناسب مربع الدور المداري اطرادا مع مكعب نصف طول المحور الكبير للإهليلج بحيث:  $T^2 = k.a^3$ .
- مع  $T$  الدور المداري و هو المدة الزمنية التي يستغرقها الكوكب لإنجاز دورة كاملة حول الشمس.
- و  $k$  ثابتة لا تتعلق بالكوكب، بل تتعلق بالجسم الذي تتم حوله الحركة ( الشمس).

### ملاحظات:

- إذا كان المسار دائريا فإن القانون الثالث لكيبلر يكتب على الشكل التالي :  $T^2 = k.r^3$  حيث  $r$  شعاع المسار الدائري بالمتري.
- تطبق قوانين كيبلر على الأقمار الطبيعية و الاصطناعية التي تدور حول كوكب ما، في هذه الحالة يشكل مركز الكوكب إحدى بؤرتي الإهليلج.

## II. الحركة الدائرية المنتظمة.

سنقتصر في دراسة حركة الأقمار و الكواكب في حالة واحدة حيث يكون المدار دائريا، بمعنى أننا سنطبق القوانين الثلاث لكيبلر في الحالة الخاصة التي يكون فيها المسار دائريا، ومنه يمكن أن نستنتج أن حركة الجسم (كوكب - قمر طبيعي...) ستكون **حركة دائرية منتظمة**، وأن قانون الأدوار سيكتب كما يلي  $T^2 = k.r^3$  بحيث  $r$  شعاع المدار الدائري.

### 1. خاصيات الحركة الدائرية المنتظمة:

#### أ. تعريف:

تعتبر حركة نقطة من جسم، حركة دائرية منتظمة، إذا كان "مسارها دائريا" و أن "قيمة سرعتها اللحظية" ثابتة.

#### ب. معلمة الموضع:

- ◆ نمعلم النقطة  $M$  عند اللحظة  $t$  في معلم ديكارتي  $R(O, \vec{i}, \vec{j})$  بمتجهة الموضع: .....
- ◆ نسمي الأفصول الزاوي الزاوية المحصورة بين  $\vec{OM}_0$  و  $\vec{OM}(t)$  ونرمز لها بالرمز  $\theta$  ذات الوحدة (rad) ونكتب:

$$\theta = (\vec{OM}_0, \vec{OM}(t))$$

◆ نسمي الأفصول المنحني القوس :  $s = \widehat{M_0 M}(t)$

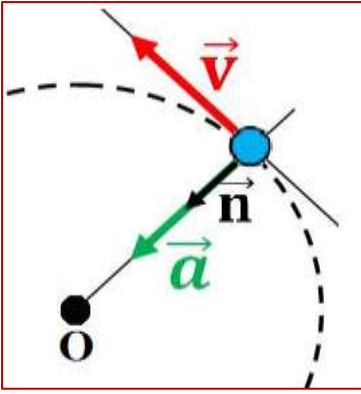
- ◆ العلاقة التي تجمع الأفصول الزاوي  $\theta$  بالأفصول المنحني  $s$  تكتب كما يلي: .....
- ◆ حيث  $r$  شعاع المدار الدائري.

#### ج. متجهة السرعة:

- ◆ نعرف السرعة الزاوية بأنها المشتقة الأولى للأفصول الزاوي بالنسبة للزمن، بحيث: .....
- ◆ متجهة السرعة اللحظية مماسية للمسار الدائري حيث منحها هو منحى الحركة، و تعرف بالعلاقة التالية:

.....  
.....  
.....  
.....

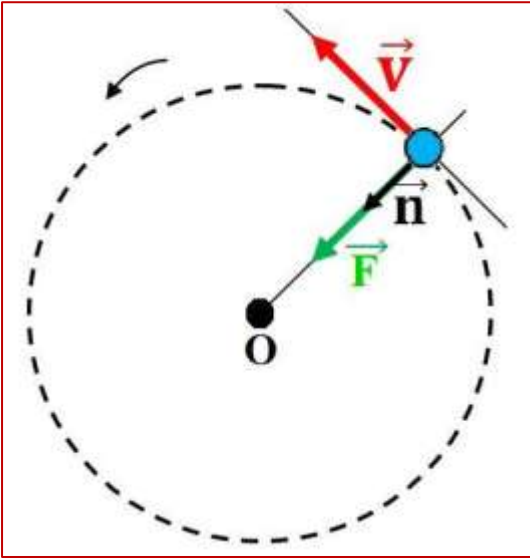
#### د. متجهة التسارع:



#### ه. دور الحركة:

الحركة الدائرية المنتظمة ظاهرة دورية و دورها يساوي مدة دورة واحدة بحيث: .....

#### 2. شروط الحركة الدائرية المنتظمة:

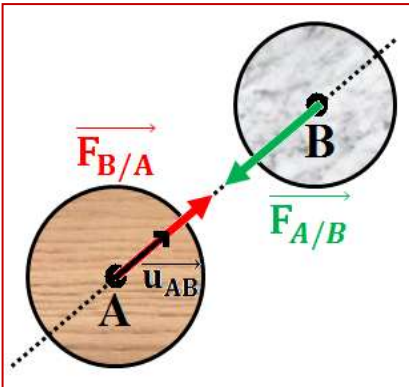


حسب القانون الثاني لنيوتن، مجموع القوى المطبقة على جسم صلب كتلته  $m$  ومركز قصوره  $G$  في حركة دائرية منتظمة يحقق العلاقة التالية:

لكي تكون حركة مركز القصور  $G$  لجسم صلب كتلته  $m$ ، دائرية منتظمة شعاعها  $r$  و سرعتها  $v$  يلزم أن تكون القوة  $\vec{F}$  المكافئة لمجموع القوى المطبقة على هذا الجسم:

### III. دراسة الحركة المدارية للكواكب.

تتم هذه الدراسة في المرجع المركزي الشمسي باعتباره غاليليا، ويفترض ثابتا لنتحقق من كون حركة الكوكب حول الشمس دائرية منتظمة ولنحدد مميزات هذه الحركة.

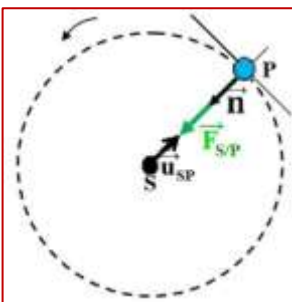


#### 1. قانون نيوتن للتجاذب الكوني:

يحدث بين جسمين (A) و (B) لهما تماثل كروي كتلتاهما  $m_A$  و  $m_B$ ، وتفصل بينهما المسافة  $r = AB$ ، تجاذب كوني قوته  $\vec{F}_{B/A}$  و  $\vec{F}_{A/B}$  بحيث:

مع  $G = 6,67 \cdot 10^{-11}$  (SI) قيمتها (ثابتة كافيندش)

#### 2. دراسة حركة كوكب P بتطبيق القانون الثاني لنيوتن:



نعتبر كوكبا كتلته  $M_P$  و مركزه P الذي يتطابق مع مركز قصوره، في حركة حول الشمس ذات الكتلة  $M_S$  والمركز S.

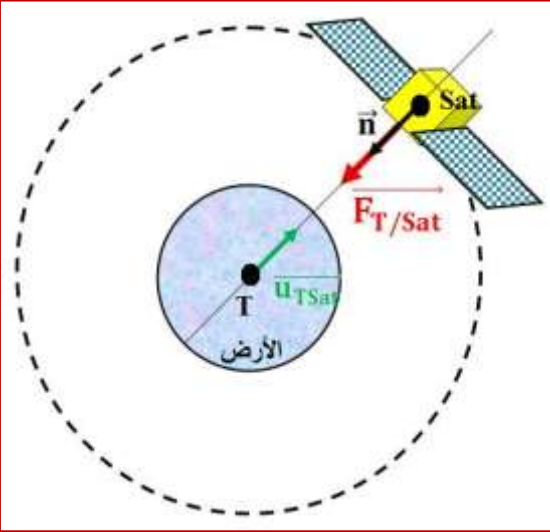
يخضع الجسمان إلى تأثير بيني تجاذبي بحيث نطبق القانون الثاني على الكوكب فنجد:

#### IV. الحركة المدارية للأقمار الاصطناعية للأرض.

##### 1. مميزات الحركة المدارية للأقمار:

في هذه الدراسة نفترض أن مسار قمر اصطناعي حول الأرض دائري وندرس حركته في المرجع المركزي الأرضي.

##### أ. التسارع:



##### ب. السرعة:

مما سبق نجد أن سرعة القمر الاصطناعي هي:

##### ج. الدور المداري:

الدور المداري لحركة القمر الاصطناعي هو:

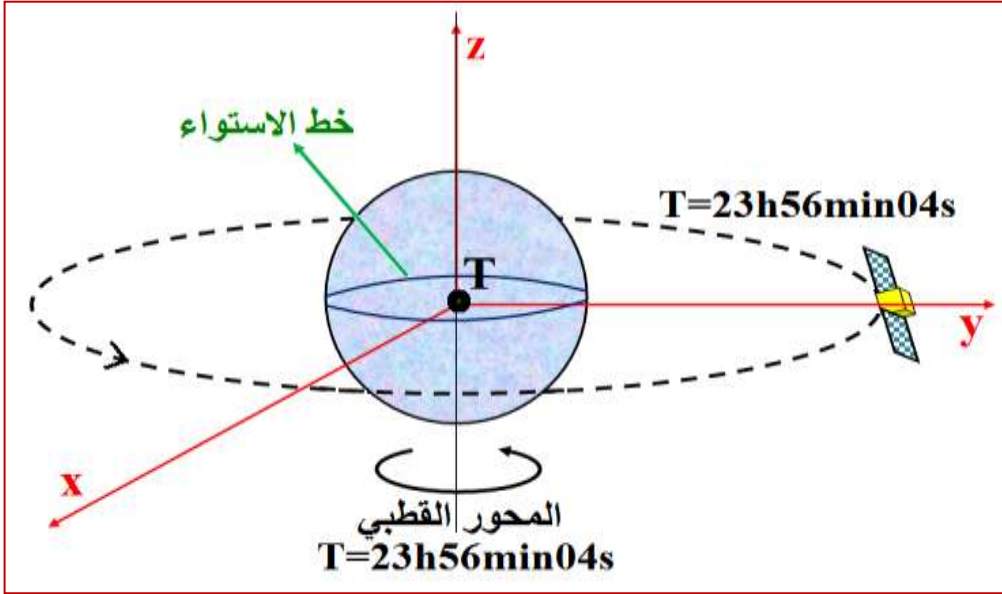
### ملاحظات:

- ل تتعلق  $v$  و  $T$  بكتلة القمر الاصطناعي بل فقط بارتفاعه على سطح الأرض.
- الاستقمار: هو وضع قمرا اصطناعي حول الأرض، ويتم ذلك بـ: تحديد الارتفاع الذي سيكون عليه بالنسبة لسطح

الأرض و كذلك بمنحه سرعة بدئية عمودية على متجهة الموضع وتحقق العلاقة :  $v = \sqrt{\frac{G.M_T}{R+h}}$

## 2. الأقمار الاصطناعية الساكنة بالنسبة للأرض:

### أ. تعريف:



يكون قمرا اصطناعيا ساكنا بالنسبة للأرض، إذا بدا دوما غير متحرك (في حالة سكون) بالنسبة لملاحظ على سطح الأرض.

بمعنى أدق لقمر اصطناعي ساكن موضع قار بالنسبة لمعلم أرضي بحيث يبقى باستمرار على نفس الخط العمودي لنفس النقطة من سطح الأرض.

### ب. شروط السكون:

لكي يظهر قمرا اصطناعيا ساكنا بالنسبة للأرض ينبغي أن يتحقق ما يلي:

- أن يوجد مداره الدائري في مستوى خط الاستواء للأرض.
- أن يدور في منحنى دوران الأرض حو محورها القطبي.
- أن يساوي دوره المداري  $T$  دورة حركة الدوران الخاصة للأرض حول محورها القطبي و الذي يساوي بالتقريب:  $T=23h56min04s=84164s$ .

### ملاحظة:

يمكن قيمة  $T$  من تحديد الارتفاع  $h$  لهذا القمر الاصطناعي الساكن عن سطح الأرض بحيث نعلم أن:

مع  $M_T=6.10^{24}kg$  و  $R=6378km$  و  $G=6,67.10^{-11}(SI)$