



calculatoratoz.com



unitsconverters.com

Wyprzedzanie na odległość wzroku Formuły

Kalkulatory!

Przykłady!

konwersje!

Zakładka calculatoratoz.com, unitsconverters.com

Najszerzy zasięg kalkulatorów i rośnięcie - **30 000+ kalkulatorów!**
Oblicz z inną jednostką dla każdej zmiennej - **W wbudowanej konwersji jednostek!**

Najszerzy zbiór miar i jednostek - **250+ pomiarów!**

Nie krępuj się UDOSTĘPNIJ ten dokument swoim znajomym!


[Zostaw swoją opinię tutaj...](#)



Lista 13 Wyprzedzanie na odległość wzroku

Formuły

Wyprzedzanie na odległość wzroku

1) Czas reakcji, biorąc pod uwagę odległość wyprzedzania i prędkość pojazdu 

$$fx \quad t_{\text{reaction}} = \frac{d_1}{V_{\text{speed}}}$$

Otwórz kalkulator 

$$ex \quad 3.633721s = \frac{25m}{6.88m/s}$$

2) Miejsce wyprzedzania, biorąc pod uwagę rzeczywisty czas wyprzedzania i przyspieszenie 

$$fx \quad s = \frac{T^2 \cdot a_{\text{overtaking}}}{4}$$

Otwórz kalkulator 

$$ex \quad 73.94666m = \frac{(6.21s)^2 \cdot 7.67m/s^2}{4}$$

3) Odległość przebyta przez nadjeżdżający pojazd 

$$fx \quad d_3 = V_{\text{speed}} \cdot T$$

Otwórz kalkulator 

$$ex \quad 42.7248m = 6.88m/s \cdot 6.21s$$




4) Odległość przebyta przez pojazd wyprzedzający 

$$fx \quad d_1 = V_{\text{speed}} \cdot t_{\text{reaction}}$$

Otwórz kalkulator 


$$ex \quad 68.8\text{m} = 6.88\text{m/s} \cdot 10\text{s}$$

5) Prędkość pojazdu biorąc pod uwagę odległość wyprzedzania i czas reakcji 

$$fx \quad V_{\text{speed}} = \frac{d_1}{t_{\text{reaction}}}$$

Otwórz kalkulator 

$$ex \quad 2.5\text{m/s} = \frac{25\text{m}}{10\text{s}}$$

6) Prędkość pojazdu podana Odległość przebyta przez nadjeżdżający pojazd 

$$fx \quad V_{\text{speed}} = \frac{d_3}{T}$$

Otwórz kalkulator 

$$ex \quad 2.57649\text{m/s} = \frac{16\text{m}}{6.21\text{s}}$$

7) Prędkość pojazdu podana Przechylenie wyprzedzania 

$$fx \quad V_{\text{speed}} = \frac{s - 6}{0.7}$$

Otwórz kalkulator 

$$ex \quad 30\text{m/s} = \frac{27\text{m} - 6}{0.7}$$



8) Przyspieszenie przy danym rzeczywistym czasie wyprzedzania i przestrzeni do wyprzedzania

$$fx \quad a_{\text{overtaking}} = \frac{4 \cdot s}{T^2}$$

[Otwórz kalkulator !\[\]\(e78f798d4ea5c530c9db49e7d26e6b95_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 2.800532\text{m/s}^2 = \frac{4 \cdot 27\text{m}}{(6.21\text{s})^2}$$

9) Rzeczywista odległość wyprzedzania

$$fx \quad d_2 = 2 \cdot s + V_{\text{speed}} \cdot \sqrt{\frac{4 \cdot s}{a_{\text{overtaking}}}}$$

[Otwórz kalkulator !\[\]\(05be7c7a8995decd503647c99211f7c2_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 79.81681\text{m} = 2 \cdot 27\text{m} + 6.88\text{m/s} \cdot \sqrt{\frac{4 \cdot 27\text{m}}{7.67\text{m/s}^2}}$$

10) Rzeczywisty czas wyprzedzania, biorąc pod uwagę przestrzeń wyprzedzania i przyspieszenie

$$fx \quad T = \sqrt{\frac{4 \cdot s}{a_{\text{overtaking}}}}$$

[Otwórz kalkulator !\[\]\(fe3aebe81acea8d45108cd2768939da7_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 3.752444\text{s} = \sqrt{\frac{4 \cdot 27\text{m}}{7.67\text{m/s}^2}}$$



11) Rzeczywisty czas wyprzedzania, podana odległość przebyta przez nadjeżdżający pojazd

$$fx \quad T = \frac{d_3}{V_{\text{speed}}}$$

[Otwórz kalkulator !\[\]\(e2376d476d06eb31946dc01a69a4403a_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 2.325581s = \frac{16m}{6.88m/s}$$

12) Wyprzedzanie Odległość widzenia podana przebyta odległość

$$fx \quad OSD = d_1 + d_2 + d_3$$

[Otwórz kalkulator !\[\]\(0b5e7e25e8775f7e7e80906ada4f0021_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 62m = 25m + 21m + 16m$$

13) Wyprzedzanie przestrzeni

$$fx \quad s = 0.7 \cdot V_{\text{speed}} + 6$$

[Otwórz kalkulator !\[\]\(bd3b31712ad9bab5a241210fa6925cdd_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 10.816m = 0.7 \cdot 6.88m/s + 6$$







Używane zmienne

- **$a_{\text{overtaking}}$** Przyspieszenie wyprzedzania (*Metr/Sekunda Kwadratowy*)
- **d_1** Odległość przebyta przez pojazd wyprzedzający (*Metr*)
- **d_2** Odległość rzeczywistego wyprzedzania (*Metr*)
- **d_3** Odległość przebyta przez nadjeżdżający pojazd (*Metr*)
- **OSD** Wyprzedzanie na odległość wzroku (*Metr*)
- **s** Wyprzedzanie przestrzeni (*Metr*)
- **T** Rzeczywisty czas wyprzedzania (*Drugi*)
- **t_{reaction}** Czas reakcji (*Drugi*)
- **V_{speed}** Prędkość pojazdu (*Metr na sekundę*)




Stałe, funkcje, stosowane pomiary

- **Funkcjonować:** **sqrt**, sqrt(Number)
Square root function
- **Pomiar:** **Długość** in Metr (m)
Długość Konwersja jednostek 
- **Pomiar:** **Czas** in Drugi (s)
Czas Konwersja jednostek 
- **Pomiar:** **Prędkość** in Metr na sekundę (m/s)
Prędkość Konwersja jednostek 
- **Pomiar:** **Przyspieszenie** in Metr/Sekunda Kwadratowy (m/s²)
Przyspieszenie Konwersja jednostek 



Sprawdź inne listy formuł

- **Wyrzedzanie na odległość wzroku Formuły** 

Nie krępuj się UDOSTĘPNIJ ten dokument swoim znajomym!

PDF Dostępne w

[English](#) [Spanish](#) [French](#) [German](#) [Russian](#) [Italian](#) [Portuguese](#) [Polish](#) [Dutch](#)

11/17/2023 | 3:27:39 AM UTC

[Zostaw swoją opinię tutaj...](#)

