

Voyager 1: 17 km/s (weg von der Sonne)

New Horizons: → Pluto (Sommer 2015)

Newtonsche Gesetze

1. In einem Inertialsystem bewegt ein Objekt sich mit konstanter Geschwindigkeit, falls es keine Kräfte gibt.
2. Falls eine Kraft auf ein Objekt A wirkt, dann beschleunigt A sich wie $F = m \cdot a$
↑ Masse ↑ Beschd.
3. Falls ~~zwei~~ ein Objekt A auf ein Objekt B mit Kraft F_A , dann wirkt B auf A mit Kraft $F_B = -F_A$.

Bem: 1., 2., 3. stimmen fast, falls

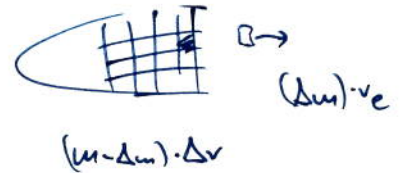
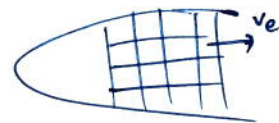
- Geschwindigkeit $v < 10^8$ km/s
- Objekte nicht zu klein: $> 10^{-6}$ m
- Objekte nicht zu groß: Masse $< 10^{32}$ kg

[Spez. Rel.]

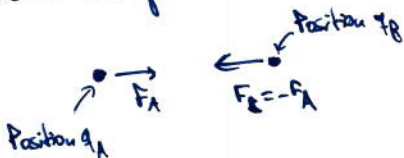
[QM]

(Sonne: $2 \cdot 10^{30}$ kg) [allg. Rel.]

Impulserhaltung: $m_A v_A + m_B v_B$ ist konstant
↑ ändert sich mit F_A ↑ ändert sich mit $F_B = -F_A$



Zweikörperproblem → Einkörperproblem



$$q_{\text{Schwerpunkt}} = \frac{m_A q_A + m_B q_B}{m_A + m_B}$$

$v_{\text{Schwerpunkt}}$ ändert sich nicht.

Also: Nach Fixierung des Inertialsystems können wir annehmen, dass $q_S = 0$ für alle Zeiten

Betrachte $q_A - q_B =: q$, reduzierte Masse $\mu := \frac{m_A m_B}{m_A + m_B}$

$$\mu(v_A - v_B) = \frac{m_B}{m_A + m_B} m_A v_A - \frac{m_A}{m_A + m_B} m_B v_B$$

ändert sich mit F_A .

Patched Coords

Raketengl.: $v_{\text{endgültig}} = v_e \cdot \ln \frac{m_{\text{Anfang}}}{m_{\text{Ende}}}$

Rakete ist Brennstoffreservoir

„Besse“: Ionenantrieb (Kraft klein)

Hayabusa

$$\begin{pmatrix} q_A \rightsquigarrow v_A \rightsquigarrow F_A \\ q_B \rightsquigarrow v_B \rightsquigarrow F_B \end{pmatrix} \Leftrightarrow \begin{pmatrix} 0 = q_S \rightsquigarrow v_S = 0 \rightsquigarrow F_S = 0 \\ q \rightsquigarrow v \rightsquigarrow F_A \\ \uparrow \\ \text{mit Masse } \mu \end{pmatrix}$$

Erhaltungsgrößen

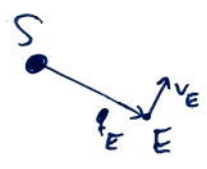
$$F_S = -\frac{qE}{\|q\|^2} q \times H_E$$

$$K = p \times L - \frac{q}{\|q\|} \text{ Runge-Lenz-Vektor}$$

$$\dot{K} = \dot{p} \times L + p \times \dot{L} - \left(\frac{q}{\|q\|} \right) = 0 \dots = 0$$

\parallel
 $F \times L$

$L = q \times p_E$ ist senkrecht zu q_E und p_E (2)



$$\dot{L} = \dot{q}_E \times p_E + q_E \times \dot{p}_E$$

$$= 0 + 0 = 0$$

\uparrow
falls $F_E \propto p_E$

keine Änderung bewegt sich

Lemma: $K \perp L$

Bew: $\langle K, L \rangle = \langle p \times L, L \rangle - \langle \frac{q}{\|q\|}, L \rangle = 0 - 0 = 0$

Nach Rotation: $L = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ l \end{pmatrix}$, $K = \begin{pmatrix} e \cos(\varphi) \\ e \sin(\varphi) \\ 0 \end{pmatrix}$

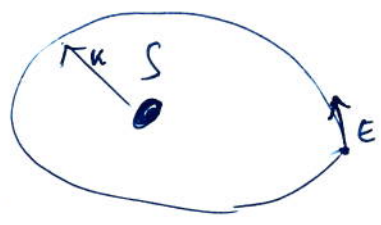
K zeigt in die Richtung des Perihelions.

$$\langle K, q \rangle = r e \cos(\varphi - \varphi) = \langle p \times L, q \rangle - \langle \frac{q}{\|q\|}, q \rangle$$

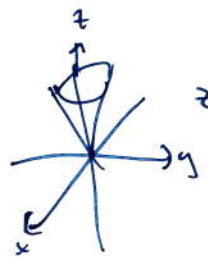
\parallel
 $\begin{pmatrix} r \cos \varphi \\ r \sin \varphi \\ 0 \end{pmatrix}$

\parallel
 $\det(p \times L | q) = \|L\|^2$

$\underbrace{\qquad\qquad\qquad}_{=: r}$



$$\Rightarrow r = \frac{\|L\|^2}{1 + e \cos(\varphi - \varphi)}$$

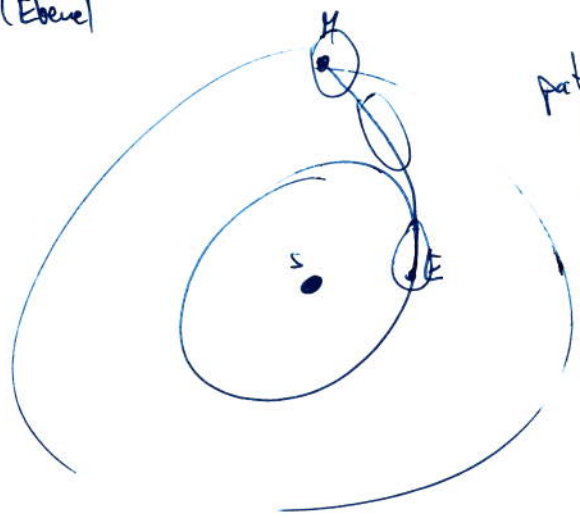


$$z = r = \sqrt{x^2 + y^2}$$

Nimm $\varphi = 0$ (Rotation des Koordinatensystems).

Also $e x = \|L\|^2 - r$

Betrachte $e x = \|L\|^2 - z$ (Ebene)



perihelion
} numerisch verfeinern