Telo se giblje, če spreminja lego glede na okolico.

X-lega X-premik

X<0….- ; X>0….+

v=ΔxΔt v[ms]

*v(t)*-ploščina pove premik telesa(s)

*a(t)-* ploščina(v)

Enakomerno pospešeno gibanje

v=a\*t

s=a\*t22 v0=0

v=v0+a\*t

s=v0\*t+a\*t22 v0≠0

v=vzač.+vkon.2

v=st

a=∆v∆t

Prosti pad

h=g\*t22

t=h\*2g

Navpični met

v=v0-g\*t

h=v\*t=v02v0g=h=v022g