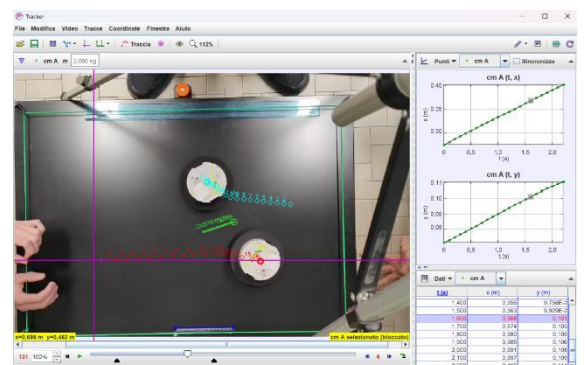


CLASSI PRIME

-

CLASSI SECONDE

-



CLASSI TERZE

- Pendolo conico
- Programmazione lineare
- Probabilità e gioco d'azzardo
- Logica: cavalieri e furfanti
- Statistica e cittadinanza: la sicurezza stradale
- Matrici
- Coniche e piegatura della carta
- Passeggiate aleatorie ed esperimenti di diffusione, moto browniano
- Analisi di moti accelerati
- Analisi del moto del centro di massa
- Seconda legge di Keplero
- Problema dei 2, 3, n corpi



CLASSI QUARTE

- Numeri algebrici e trascendenti
- Metodi per il calcolo di π greco
- Castel del Monte e le simmetrie
- Matrici



CLASSI QUINTE

- Teoria dei giochi
- Bolle di sapone
- Il problema di Cauchy
- Curva caratteristica di un led con Arduino

