

Grundwissen 8. Klasse

1) Proportionalität

<p>Zwei Größen x und y heißen direkt proportional, wenn zum n-fachen von x das n-fache von y gehört</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quotientengleichheit - Proportionalitätsfaktor $k = \frac{y}{x} = \text{Konstant}$ - Zuordnungsvorschrift $y = k \cdot x$ - Der Graph der Zuordnung ist eine Ursprungshalbgerade 	<p>Beim Tanken ist die Zuordnung Menge \rightarrow Preis direkt proportional. Der Quotient $k = \frac{\text{Preis}}{\text{Menge}}$ ist konstant.</p> <p>Wertetabelle:</p> <table border="1" data-bbox="805 515 1377 629"> <tr> <td>x (in Liter)</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>15</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>y (in €)</td> <td>6,25</td> <td>12,5</td> <td>18,75</td> <td>25</td> </tr> </table>	x (in Liter)	5	10	15	20	y (in €)	6,25	12,5	18,75	25
x (in Liter)	5	10	15	20							
y (in €)	6,25	12,5	18,75	25							
<p>Zwei Größen x und y heißen indirekt proportional, wenn zum n-fachen von x das $\frac{1}{n}$-fache von y gehört</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produktgleichheit $y \cdot x = c = \text{Konstant}$ - Zuordnungsvorschrift $y = \frac{c}{x}$ - Der Graph der Zuordnung ist eine Hyperbel 	<p>Bei einem Rechteck mit Flächeninhalt $A = 24\text{cm}^2$ sind die Größen Länge $x \rightarrow$ Breite y indirekt proportional. Der Flächeninhalt entspricht dem Produkt $x \cdot y$</p> <p>Wertetabelle:</p> <table border="1" data-bbox="805 817 1377 931"> <tr> <td>x (in cm)</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>y (in cm)</td> <td>24</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>2,4</td> </tr> </table>	x (in cm)	1	4	8	10	y (in cm)	24	6	3	2,4
x (in cm)	1	4	8	10							
y (in cm)	24	6	3	2,4							
<p>Umfang (und Flächeninhalt) eines Kreises Umfang: $U = 2r\pi$ U und r sind direkt proportional Flächeninhalt: $A = r^2\pi$ A und r sind nicht proportional</p>	<p>Welchen Radius hat ein Kreis mit Umfang $1,0\text{m}$? $U = 2r\pi \Rightarrow r = \frac{U}{2\pi} = 0,16\text{m}$</p> <p>Welchen Flächeninhalt hat dieser Kreis? $A = r^2\pi = 0,080\text{m}^2$</p>										

2) Funktionen

<ul style="list-style-type: none"> - Funktionsbegriff <p>Eine Zuordnung $x \rightarrow y$ heißt Funktion, wenn jedem x nur ein y zugeordnet wird</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definitionsmenge D - Nullstellen $x \in D$ heißt Nullstelle, wenn $f(x) = 0$ ist 	<p>Der Graph jeder Funktion wird von jeder Parallelen zur y-Achse höchstens einmal geschnitten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • $f(x) = 3x+2$ $D_{\max} = \mathbb{Q}$ • $g(x) = \frac{x}{x-2}$ $D_{\max} = \mathbb{Q} \setminus \{2\}$ <p>Nullstelle von f ist $x = -\frac{2}{3}$. Nullstelle von g ist $x=0$</p> <p>Gib die Nullstellen an: $h_1(x) = 5x+2,5$ $h_2(x) = x^2 - 9$ $h_3(x) = \frac{x+1}{x} + 1$</p>
--	--

3) Lineare Funktionen

<ul style="list-style-type: none"> - Allgemeine Lineare Funktion <p>Jede Funktion der Form $f: x \rightarrow mx + t$ heißt lineare Funktion. Dabei ist: $m \in \mathbb{Q}$ die Steigung $t \in \mathbb{Q}$ der y-Achsenabschnitt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmung der Funktionsgleichung aus zwei Punkten $A(x_A/y_A)$ und $B(x_B/y_B)$ 	<p>Steigende Gerade, wenn $m > 0$ Fallende Gerade, wenn $m < 0$</p> <p>Bestimme die Gleichung einer Geraden durch die beiden Punkte $A(3/7,5)$ und $B(6/-2)$</p>
---	---

<p>Bestimmung der Steigung</p> $m = \frac{\Delta y}{\Delta x} = \frac{y_A - y_B}{x_A - x_B}$ <p>Bestimmung des y-Achsenabschnitts Einen Punkt und die Steigung in die allg. Gleichung einsetzen und nach t auflösen</p> <p>- Zeichnen von Geraden mithilfe von y-Achsenabschnitt und Steigung</p> <p>Lineare Gleichungen</p> <p>- Lösen durch Äquivalenzumformungen</p> <p>- Graphische Lösung</p> <p>Lineare Ungleichung</p> <p>- Graphische Lösung</p> <p>- Lösen durch Äquivalenzumformungen</p> <p>Achtung! Bei Multiplikation/Division mit einer negativen Zahl muss das Ungleichheitszeichen umgedreht werden!</p>	$m = \frac{7,5 - (-2)}{3 - 6} = \frac{5,5}{-3} = -\frac{11}{6}$ <p>A und m in $y = mx + t$ einsetzen:</p> $7,5 = -\frac{11}{6} \cdot 3 + t \Rightarrow t = 13$ <p>Ermittle die Nullstelle von $f(x) = -0,5x + 4$</p> <p>- rechnerisch</p> <p>- graphisch</p> $\begin{array}{rcl} 2x - 5 > 12x + 7 & -12x & +5 \\ -10x > 12 & : (-10) & \\ x < -1,2 & & \\ L = \{x x < -1,2\} =]-\infty; -1,2[& & \end{array}$
---	---

4) Lineare Gleichungssysteme

<p>- Graphische Lösung</p> <p>- Rechnerische Lösung</p> <p>Einsetzungsverfahren</p> <p>Auflösen einer Gleichung nach einer Variablen und Einsetzen des Terms in die andere Gleichung</p> <p>Additionsverfahren</p> <p>Gleichung(en) geeignet multiplizieren und addieren, so dass nur noch eine Gleichung mit einer Variablen bleibt.</p>	$\begin{array}{l} \text{(I)} \quad -5y + x = -5 \\ \text{(II)} \quad 4y = 2 + x \\ \text{aus (II): } x = 4y - 2 \quad (*) \\ \text{in (I): } -5y + (4y - 2) = -5 \\ \quad \quad -y - 2 = -5 \Rightarrow y = 3 \quad \text{in } (*) \quad x = 10 \end{array}$ $\begin{array}{l} \text{(I)} \quad 3x - 2y = 8 \quad -2 \\ \text{(II)} \quad -6x + 3y = -10 \\ \hline \text{(I)} \quad 6x - 4y = 16 \\ \text{(II)} \quad -6x + 3y = -10 \\ \hline \text{(I) + (II): } -y = 6 \Rightarrow y = -6 \\ \text{in (I) liefert: } x = -\frac{4}{3} \end{array}$
---	---

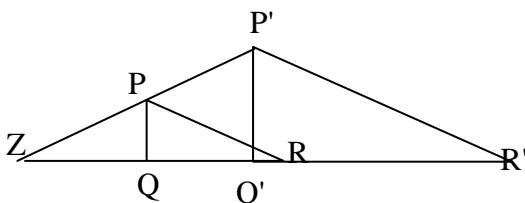
5) Laplace-Wahrscheinlichkeit

<p>Ergebnismenge Ω ist die Menge aller möglichen Ergebnisse eines Zufallsexperiments</p> <p>Jede Teilmenge A von Ω heißt Ereignis</p> <p>Das Gegenereignis \bar{A} von A besteht aus allen Elementen von Ω, die nicht in A liegen</p> <p>Die Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses A schreibt man $P(A)$. Es ist stets $0 \leq P(A) \leq 1$</p> <p>Laplace-Wahrscheinlichkeit</p> <p>Ein Zufallsexperiment, bei dem alle Ergebnisse gleich wahrscheinlich sind, heißt Laplace-Experiment. Die Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses A ist dann:</p> $P(A) = \frac{\text{Anzahl der für A günstigen Ergebnisse}}{\text{Anzahl der möglichen Ergebnisse}}$	<p>Zufallsexperiment: Werfen eines Würfels</p> $\Omega = \{1; 2; 3; 4; 5; 6\}$ <p>A: "Geworfene Zahl ist eine Primzahl"</p> $A = \{2; 3; 5\}$ $\bar{A} = \Omega \setminus A = \{1; 4; 6\}$ $P(A) = \frac{3}{6} = 0,5 = 50\%$ <p>Ein Holzwürfel wird angemalt und in 27 gleich große Holzwürfel zersägt (Skizze!). Die Teile werden in eine Schachtel gegeben und ein Würfel verdeckt gezogen.</p> <p>Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, einen Würfel mit genau einer farbigen Seite zu ziehen?</p> <p>[Zur Kontrolle: $P(\text{"eine farbige Seite"}) = \frac{2}{9}$]</p>
---	--

6) Gebrochen rationale Funktionen

<p>Gebrochen rationale Funktionen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definitionsbereich - Wertetabelle - Asymptote (senkrecht/waagrecht) Eine Gerade, der sich der Graph einer Funktion beliebig genau annähert, heißt Asymptote - Rechnen mit Bruchtermen Addition/Subtraktion Bilden des Hauptnenners Multiplikation Multiplizieren der beiden Zähler und der beiden Nenner Division Multiplizieren mit dem Kehrbuch - Negative Exponenten bei Potenzen $x^{-n} = \frac{1}{x^n}$ Regeln: $x^a \cdot x^b = x^{a+b}$ und $\frac{x^a}{x^b} = x^{a-b}$ für $a, b \in \mathbb{Z}$ - Verfahren zum Lösen von Bruchgleichungen Definitionsmenge bestimmen Multiplikation mit dem Hauptnenner Lösen der entstehenden Gleichung 	<p>$f(x) = \frac{1}{x}$; $g(x) = \frac{3x}{2-x} + 1$; $h(x) = \frac{4}{x^2+2}$ $D_f = \mathbb{Q} \setminus \{0\}$; $D_g = \mathbb{Q} \setminus \{2\}$; $D_h = \mathbb{Q}$</p> <p>$\frac{1}{x} + \frac{2}{x-1} = \frac{1 \cdot (x-1)}{x(x-1)} + \frac{2 \cdot x}{x(x-1)} = \frac{x-1+2x}{x(x-1)} = \frac{3x-1}{x(x-1)}$</p> <p>$\frac{3x}{x-1} \cdot \frac{2x-2}{x^2} = \frac{3x \cdot (2x-2)}{(x-1) \cdot x^2} = \frac{3x \cdot 2 \cdot (x-1)}{(x-1) \cdot x^2} = \frac{6}{x}$</p> <p>$2^{-2} = \frac{1}{2^2} = \frac{1}{4} = 0,25$ $\frac{a^4 \cdot a^{-5}}{a^7} = \frac{a^{-1}}{a^7} = a^{-8}$</p> <p>$\frac{1}{2} - \frac{2}{x} = \frac{4}{9x} \quad \cdot 18x \quad D = \mathbb{Q} \setminus \{0\}$ $9x - 36 = 8$ $9x = 44$ $x = \frac{44}{9} \quad L = \left\{ \frac{44}{9} \right\}$</p>
--	---

7) Ähnlichkeit

<ul style="list-style-type: none"> - Strahlensatz - V-Figur - X-Figur entsprechende Seiten stehen im gleichen Verhältnis - Ähnliche Figuren (Schreibweise $F \sim G$) G kann so zentrisch gestreckt werden, dass F und G kongruent sind. Dann gilt: entsprechende Strecken stehen im gleichen Verhältnis entsprechende Winkel sind gleich groß 	 <p>z.B. $\frac{\overline{ZP}}{\overline{PQ}} = \frac{\overline{ZP'}}{\overline{P'Q'}}$</p> <p>$\Delta PQR \sim \Delta P'Q'R'$</p>
--	--