Finner du matematiske feil, skrivefeil, eller andre typer feil? Dette dokumentet er open-source, alle kan bidra på https://github.com/matematikk/vgs_eksamener.

Del 1 - uten hjelpemidler

Oppgave 1

a) Vi flytter over på én side av likningen, slik at vi får en andregradslikning som vi kan faktorisere med ABC-formelen (eller en annen metode).

$$2x^{2} - 5x + 1 = x - 3$$

$$2x^{2} - 6x + 4 = 0 (flytter over)$$

$$2(x^{2} - 3x + 2) = 0 (trekker ut 2)$$

$$2(x - 1)(x - 2) = 0 (faktoriserer)$$

$$\underline{x = 1 \text{ eller } x = 2}$$

b) Her flytter vi over slik at vi får logaritmen på alene, og deretter tar vi 10 opphøyd i begge sider av likningen for å bli kvitt logaritmen, fordi $10^{\lg a} = a$.

$$2 \lg (x + 7) = 4$$

 $\lg (x + 7) = 2$ (deler på 2)
 $10^{\lg(x+7)} = 10^2$ (opphøyer i 10)
 $x + 7 = 100$ (bruker at $10^{\lg a} = a$)
 $x = 93$

c) Vi samler sammen så mye som mulig med samme grunntall, også bruker vi at dersom $2^x = 2^y$, så må x = y.

$$3 \cdot 2^{3x+2} = 12 \cdot 2^{6}$$

$$3 \cdot 2^{3x+2} = 3 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2^{6}$$
 (faktoriserer 12)
$$3 \cdot 2^{3x+2} = 3 \cdot 2^{8}$$

$$2^{3x+2} = 2^{8}$$

$$3x + 2 = 8$$
 (bruker $2^{x} = 2^{y} \Leftrightarrow x = y$)
$$\underline{x = 3}$$

Oppgave 2

Vi skal løse likningssystemet

(1)
$$x^2 + 3y = 7$$

(2)
$$3x - y = 1$$
.

Vi løser først likning (2) for y og får y = 3x - 1. Dette setter vi inn i likning (1):

$$x^{2} + 3(3x - 1) = 7$$

$$x^{2} + 9x - 3 = 7$$

$$x^{2} + 9x - 10 = 0$$

$$(x + 10)(x - 1) = 0$$

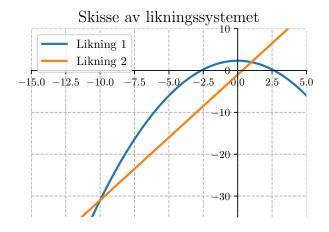
$$x = -10 \text{ eller } x = 1.$$

Vi bruker x-verdiene til å finne y-verdier, ved å bruke likningen y=3x-1. Vi får

$$x = -10 \Rightarrow y = 3(-10) - 1 = -31$$

 $x = 1 \Rightarrow y = 3(1) - 1 = 2$

Løsningene er altså (x,y) = (-10,-31) og (x,y) = (1,2). Som en kommentar nevner jeg at dersom man plotter likningene som kurver i et koordinatsystem, vil løsningene være skjæringspunktene mellom kurvene. Se figuren nedenfor.



Oppgave 3

a) Her ganger vi bare ut og kansellerer

$$(2x-3)^{2} - 2x (2x-6) =$$

$$4x^{2} - 12x + 9 - [4x^{2} - 12x] =$$

$$4x^{2} - 12x + 9 - 4x^{2} + 12x = \underline{9}$$

b) Her må vi huske logaritmesetningene, altså at $\lg(a^x) = x \lg(a)$ og at $\lg(ab) = \lg(a) + \lg(b)$.

$$\lg(2a) + \lg(4a) + \lg(8a) - \lg(16a) =$$

$$\lg(2) + \lg(a) + \lg(4) + \lg(a) + \lg(8) + \lg(a) - [\lg(16) + \lg(a)] =$$

$$\lg(2) + \lg(a) + 2\lg(2) + \lg(a) + 3\lg(2) + \lg(a) - [4\lg(2) + \lg(a)] =$$

$$\lg(2) + \lg(a) + 2\lg(2) + \lg(a) + 3\lg(2) + \lg(a) - 4\lg(2) - \lg(a) =$$

$$\frac{3\lg(a) + 2\lg(2)}{2}$$

c) Vi må finne fellesnevner for å legge sammen brøkene. Fellesnevneren er ab, så vi ganger den første bøken med b og den andre med b både i teller og nevner.

$$\frac{1}{a} + \frac{1}{b} - \frac{a-b}{ab} = \frac{b}{ab} + \frac{a}{ab} - \frac{a-b}{ab} = \frac{b+a-(a-b)}{ab} = \frac{2b}{ab} = \frac{2}{\underline{a}}$$

Oppgave 4

Vi bruker ABC-formelen eller en annen metode for å faktorisere andregradspolynomet. Et andregradspolynom har maksimalt to nullpunkter, og når leddet x^2 er positivt vokser funksjonen når x blir veldig stor eller veldig liten—derfor vet vi at funksjonen er størst i halen.

$$x^2 - 3x + 2 \ge 0$$
 \Rightarrow $(x - 1)(x - 2) \ge 0$ \Rightarrow $\underline{x \le 1 \text{ eller } x \ge 2}$.

Oppgave 5

a) I Pascals trekant er hvert tall summen av de to tallene ovenfor. De første åtte radene ser slik ut.

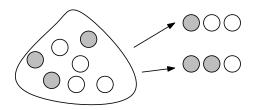
De tallene vi trenger i neste deloppgave er market med fet skrift.

b) Det er 3 røde kuler og 4 blå. Sannsynligheten for å trekke 3 blå er antall mulige måter å trekke 3 blå og 0 røde, delt på antall mulige måter å trekke 3 kuler

totalt.

$$P(3 \text{ blå}) = \frac{\text{antall gunstige}}{\text{antall mulige}} = \frac{\binom{4}{3} \cdot \binom{3}{0}}{\binom{7}{3}} = \frac{4 \cdot 1}{35} = \frac{4}{\underline{35}}$$

c) Alternativ 1



Dersom vi skal trekke 3 kuler, og vi må minst ha én av hver farge, er det to måter å gjøre dette på. Enten ved å trekke 1 rød og 2 blå, eller ved å trekke 2 røde og 1 blå. Vi kan legge sammen sannsynlighetene slik:

$$P(1 \text{ rød, } 2 \text{ blå}) + P(2 \text{ røde, } 1 \text{ blå}) = \frac{\binom{3}{1}\binom{4}{2}}{\binom{7}{3}} + \frac{\binom{3}{2}\binom{4}{1}}{\binom{7}{3}} = \frac{3 \cdot 6 + 3 \cdot 4}{35} = \frac{6}{\underline{7}}$$

Alternativ 2

La R være antall røde, og B være antall blå. En annen måte å tenke på for å finne sannsynligheten for at det er minst én blå $(B \ge 1)$ og minst én rød $(R \ge 1)$ er å dele opp hendelsesrommet som vist i figuren nedenfor, og regne ut alle sannsynlighetene. Summen av disse sannsynlighetene må være 1.

$$R = 0 \quad R \ge 1$$

$$B = 0 \quad 0 \quad 1/35$$

$$B \ge 1 \quad 4/35 \quad ?$$

Vi ser at

$$\begin{split} &P(R=0\cap B=0)=0 \quad \text{(umulig, fordi vi må trekke 3)} \\ &P(R\geq 1\cap B=0)=\frac{1}{35} \quad \text{(kun \'en måte å velge ingen blå på)} \\ &P(R=0\cap B\geq 1)=\frac{4}{35} \quad \text{(dette er svaret på forrige deloppgave)} \end{split}$$

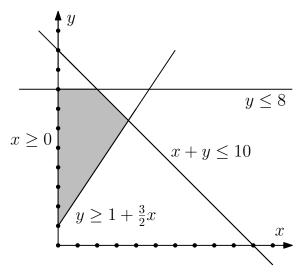
og ettersom summen av alle sannsynligheten må være 1, kan vi regne ut at

$$P(R \ge 1 \cap B \ge 1) = 1 - \left(0 + \frac{1}{35} + \frac{4}{35}\right) = \frac{30}{35} = \frac{6}{7}$$

Oppgave 6

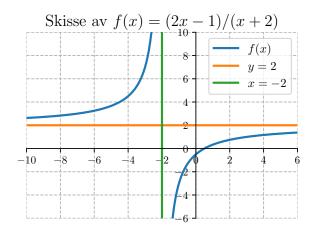
Ulikhetene $x \ge 0$ og $y \le 8$ burde være greie. Ulikheten $x+y \le 10$ sier at summen må være mindre enn eller lik 10, og burde også være rimelig enkel. Den siste ulikheten

kan vi skrive om til $y \ge 1 + \frac{3}{2}x$, og da er det nok enklere å tegne linja. I figuren nedenfor er det grå området avgrenset av alle ulikhetene.



Oppgave 7

a) Vi ser av funksjonsuttrykket at x = -2 er en vertikal asymptote, og at y = 2 er en horisontal asymptote. Deretter kan vi gjøre noen stikkprøver av f.eks. f(0) og f(-4), og dette gir oss nok informasjon til å skissere grafen.



b) Vi setter f(x) lik x-2 og løser slik

$$\frac{2x-1}{x+2} = x-2 \implies 2x-1 = (x-2)(x+2) \implies 2x-1 = x^2-2^2$$
$$x^2 - 2x - 3 \implies (x+1)(x-3) = 0 \implies \underline{x = -1 \text{ eller } x = 3}$$

Oppgave 8

a) Her må vi bruke derivasjonsregelen $(x^n)' = nx^{n-1}$, vi får at

$$g'(x) = 2 \cdot 3x^{3-2} + 3 \cdot 2x^{2-1} - 12 = \underline{6x^2 + 6x - 12}.$$

b) Dersom vi har toppunkt eller bunnpunk, må g'(x) = 0 i disse punktene. Vi setter g'(x) = 0, og får

$$g'(x) = 6x^2 + 6x - 12 = 6(x^2 + x - 2) = 6(x + 2)(x - 1) = 0.$$

Fra dette ser vi at f'(x) = 0 når x = -3 og når x = 2. Vi må finne ut om dette er toppunkt eller bunnpunkt. Dette kan vi gjøre med en fortegnslinje.

Ettersom funksjonen stiger før x=-2 og synker etterpå, må x=-2 være assosiert med ett toppunkt. Tilsvarende logikk sier oss at x=1 er et bunnpunkt.

$$x = -2$$
 \Rightarrow $y = g(-2) = 2(-2)^3 + 3(-2)^2 - 12(-2) = -16 + 12 + 24 = 20$
 $x = 1$ \Rightarrow $y = g(1) = 2(1)^3 + 3(1)^2 - 12(1) = 2 + 3 - 12 = -7$

Altså er $\underline{(-2,20)}$ et toppunkt og $\underline{(1,-7)}$ er et bunnpunkt.

c) Den gjennomsnittlige vekstfarten er

$$\frac{\Delta y}{\Delta x} = \frac{\Delta g(x)}{\Delta x} = \frac{g(2) - g(0)}{2 - 0} = \frac{g(2) - g(0)}{2 - 0} = \frac{4 - 0}{2} = \underline{\underline{2}}.$$

d) Den momentane vekstfarten er verdien til den deriverte. Den den momentane vekstfaren er 24, er g'(x) = 24. Vi løser denne likningen slik

$$g'(x) = 6x^{2} + 6x - 12 = 24$$
$$6(x^{2} + x - 6) = 0$$
$$6(x + 3)(x - 2) = 0.$$

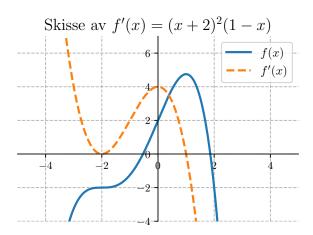
Vi ser at x-verdiene er -3 og 2. Vi renger ut y-verdiene

$$x = 2$$
 \Rightarrow $y = g(2) = 2(2)^3 + 3(2)^2 - 12(2) = 16 + 12 - 24 = 4$
 $x = -3$ \Rightarrow $y = g(-3) = 2(-3)^3 + 3(-3)^2 - 12(-3) = -54 + 27 + 36 = 9$

Den momentane vekstfaren er 24 i punktene (2,4) og (-3,9).

Oppgave 9

- a) Grafen stiger når f'(x) > 0, og synker når f'(x) < 0. Vi ser fra fortegnslinjen at f(x) stiger når x < -2 og -2 < x < 1, og at f(x) synker når x > 1.
- b) Her må vi skissere en funksjon som stiger, stopper å stige, stiger videre og deretter synker. Basert på fortegnslinjen kan vi anta at den deriverte er $f'(x) = (x+2)^2(1-x)$. Både en skisse av en funksjon f'(x) og dens deriverte er skissert.



Del 2 - med hjelpemidler

Oppgave 1

asdf

Oppgave 2

- a) sdf
- b) sdf
- c) sdf

Oppgave 3

- a) sdf
- b) sdf
- c) sdf

d) sdf

Oppgave 4

- a) sdf
- b) sdf
- c) sdf
- d) sdf