

# BGuide - Cálculo 1

*Bruno Geronymo*

*2018-03-04*



# Contents

<b>Prefácio</b>	<b>5</b>
<b>1 Números reais</b>	<b>7</b>
1.1 Os Números Racionais . . . . .	7
1.2 Os Números Reais . . . . .	7
<b>2 Sem Título</b>	<b>11</b>
<b>3 Sem Título</b>	<b>13</b>
<b>4 Sem Título</b>	<b>15</b>
<b>5 Sem Título</b>	<b>17</b>



# Prefácio

Este material trata-se de um manual de resoluções dos exercícios propostos no livro *Um Curso de Cálculo, Volume 1* de *Hamilton Luiz Guidorizzi*. Ao decorrer das resoluções o material busca apresentar, adicionalmente, resoluções computacionais através do software R de computação estatística para facilitar a visualização do problema e também o aprendizado da linguagem R.

O material procura abordar todos os assuntos tratados no livro do *Guidorizzi*, seguindo também a mesma ordem dos capítulos, para facilitar a dinâmica de pesquisa por assuntos específicos.



# Chapter 1

## Números reais

### 1.1 Os Números Racionais

Por uma questão de notação admitiremos aqui que, sendo  $r$  um número racional, se  $r \leq 0$ , dizemos que  $r$  é não positivo. Da mesma forma, se  $r \geq 0$ , dizemos que  $r$  é não negativo.

Vale acrescentar aqui algumas definições que poderão auxiliar na leitura do livro.

- **Abscissa:** Trata-se da coordenada de um ponto sobre uma reta.
- **Irredutível:** Algo que não se pode reduzir. Uma fração é dita irredutível quando está em sua forma mais reduzida possível.

### 1.2 Os Números Reais

**EXEMPLO 4.** (*Página 6*) Suponha  $x \geq 0$  e  $y \geq 0$ . Prove:

b)  $x \leq y \Rightarrow x^2 \leq y^2$ .

*Resolução:*

$$\text{e } \left. \begin{array}{l} 0 \leq x \leq y \\ 0 \leq x \leq y \end{array} \right\} \xrightarrow{(OM)} \text{e } \left. \begin{array}{l} xx \leq xy \\ xy \leq yy \end{array} \right\} \xrightarrow{(O3)} xx \leq yy \Rightarrow x^2 \leq y^2$$

*# Estudo por simulação:*

## Semente:

```
set.seed(sum(utf8ToInt("BGuide")))
```

## Quantidade de números a serem gerados:

```
n <- 1000000
```

## Gera-se aqui 'n' números aleatórios seguindo a distribuição Uniforme de  
## parâmetros 'min = 0' e 'max = 1':

```
x <- runif(n)
```

```
## Em seguida geramos mais 'n' números aleatórios seguindo uma distribuição
## Uniforme de parâmetros 'min = x' e 'max = 1'. Isto faz com que todos os
## números armazenados em y[i] sejam maiores do que os armazenados em x[i], com
## 'i' variando de 1 a 'n'. Mas não implica que y[i] seja maior do que x[j] com
## 'j' também variando de 1 a 'n' e 'i != j':

y <- runif(n, min = x)

## Soma a quantidade de verificações onde a afirmação 'x^2 <= y^2' for
## verdadeira:

sum(x^2 <= y^2)

## [1] 1000000

## Observe que o resultado é 1.000.000, exatamente a quantidade de números
## uniformes no intervalo (0, 1) que foram gerados. Logo para todas as
## simulações obteve-se 'x^2 <= y^2'.

## Obs.: O resultado obtido por simulação não prova a propriedade acima, apenas
## cria evidências a favor dela. A simulação não é necessária aqui pois a
## propriedade pode ser provada analiticamente.
```

**EXEMPLO 9.** (*Página 10*) Resolva a inequação  $\frac{3x-1}{x+2} \geq 5$ .

Sendo  $x < 2$ :

$$\frac{3x-1}{x+2} \geq 5 \Leftrightarrow 3x-1 \leq 5(x+2).$$

Então o autor pergunta: Por quê?

Sabemos que  $1 < 2$ , se multiplicássemos esta expressão por  $-1$  sem alterarmos o sentido da desigualdade teríamos  $-1 < -2$  e sabemos que esta afirmação não é verdadeira. Considerando  $a < 0$ , se multiplicarmos uma desigualdade por  $a$  altera-se o sentido da desigualdade pois refletimos estes valores para o outro lado de um eixo com relação a origem a uma taxa de progressão  $|a|$ . Porém, ao realizar este processo a direção de crescimento das unidades permanece a mesma (não é refletida).

*# Exemplo gráfico*

```
## O gráfico a seguir tem como objetivo a visualização do que foi dito
## anteriormente. Nele pode-se observar a propriedade 'x <= y => ky <= kx'
## quando 'k < 0'.

## Cria um vetor dos valores a serem plotados:
points <- c(-6, -4, 2, 3)

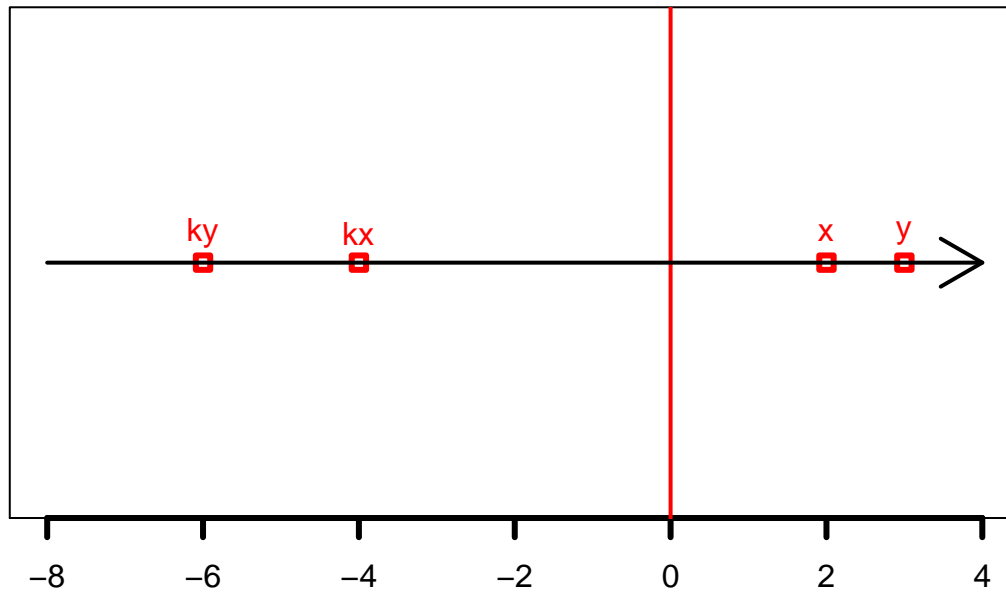
## Cria gráfico unidimensional:
stripchart(points, col = "red", lwd = 3, xlim = c(-8, 4))

## Linha da origem:
abline(v = 0, col = "red", lwd = 2)

## Eixo do sistema:
arrows(x0 = -8, y0 = 1, x1 = 4, y1 = 1, lwd = 2)
```



```
## Coordenadas da legenda:  
x <- c(-6.007753, -4.010723, 1.992396, 2.990910)  
y <- rep(1.05, 4)  
  
## Legenda:  
text(x, y, labels = c("ky", "kx", "x", "y"), col = "red", lwd = 3)
```





## Chapter 2

### Sem Título



## Chapter 3

### Sem Título



## Chapter 4

### Sem Título





## Chapter 5

### Sem Título