

## Computerspiele (2)

Aufgabennummer: B-C6\_34

Technologieeinsatz:

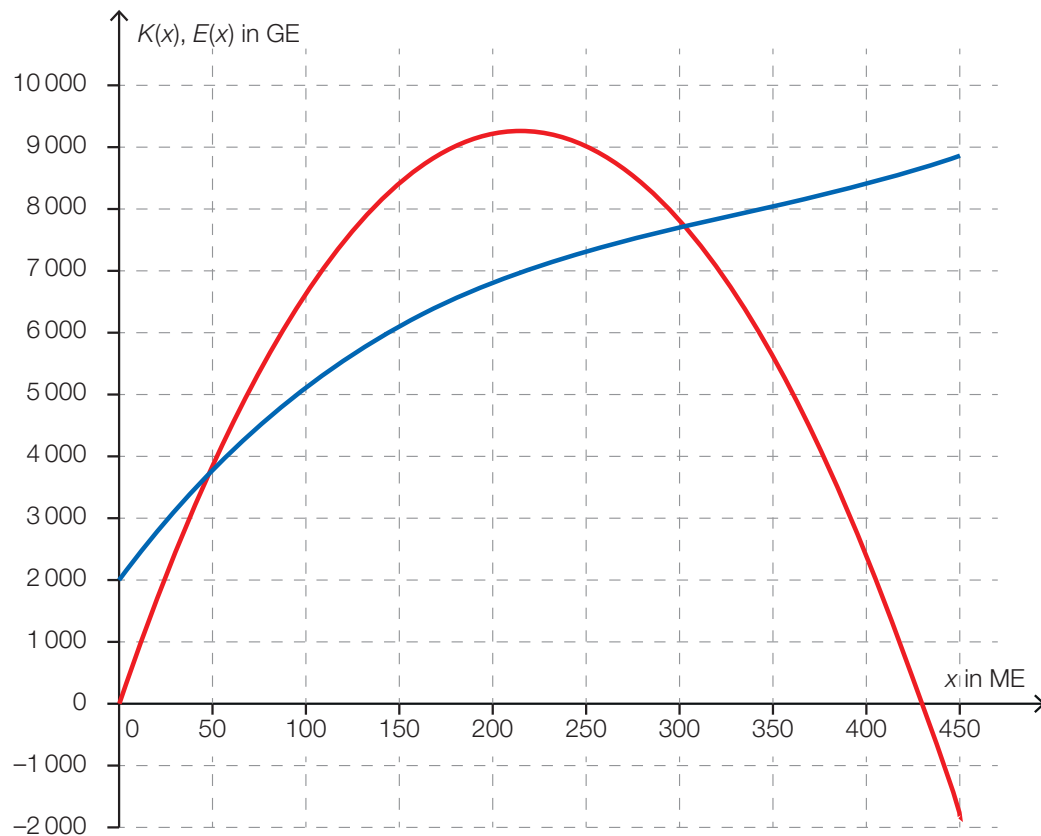
möglich ☒

erforderlich ☐

Ein Unternehmen produziert Computerspiele.

- a) Für ein bestimmtes Verkaufsgebiet kann die Abhängigkeit des Verkaufspreises  $p$  in GE/ME und der nachgefragten Menge  $x$  in ME durch die Funktion  $p$  mit  $p(x) = -0,2x + 86$  beschrieben werden.
- Erstellen Sie die Gleichung der Erlösfunktion.
  - Berechnen Sie diejenige Verkaufsmenge, bei der der erzielbare Erlös maximal ist.
  - Bestimmen Sie die Höhe des maximalen Erlöses.
- b) Für die Produktion des Spiels *Super Maxi* wird der Verlauf der Grenzkosten durch die Funktion  $K'$  mit  $K'(x) = 0,0003x^2 - 0,2x + 40$  beschrieben.
- Stellen Sie die Gleichung der Kostenfunktion  $K$  auf, wenn die Fixkosten 2000 GE betragen.
  - Erklären Sie die Bedeutung der Kostenkehre in Bezug auf die Zunahme der Kosten pro zusätzlich produzierter ME.

- c) In der nachstehenden Grafik sind die Graphen der Kostenfunktion und der Erlösfunktion des Spiels *Super Mizzi* dargestellt.



- Beschriften Sie die Graphen.
- Zeichnen Sie den Graphen der Gewinnfunktion möglichst genau in die Grafik ein.
- Lesen Sie die Grenzen der Gewinnzone ab.
- Lesen Sie den maximalen Gewinn ab.

*Hinweis zur Aufgabe:*

*Lösungen müssen der Problemstellung entsprechen und klar erkennbar sein. Ergebnisse sind mit passenden Maßeinheiten anzugeben. Diagramme sind zu beschriften und zu skalieren.*

## Möglicher Lösungsweg

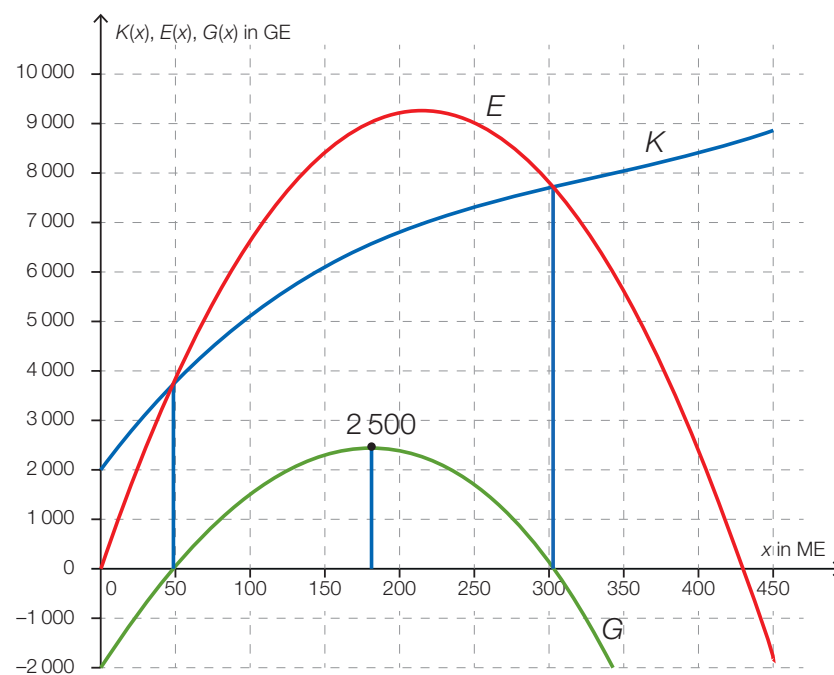
- a)  $E(x) = p(x) \cdot x = -0,2x^2 + 86x$   
 $E'(x) = -0,4x + 86 = 0$   
 $x = 215$

Das Erlösmaximum wird bei 215 ME erzielt. Der Erlös beträgt dort 9245 GE.

- b)  $\int K'(x) dx = 0,0001x^3 - 0,1x^2 + 40x + F$  mit  $F = 2000$   
 $K(x) = 0,0001x^3 - 0,1x^2 + 40x + 2000$

Die Zunahme der Kosten wird mit der Grenzfunktion  $K'(x)$  beschrieben. In der Kostenkehre ist  $K''(x) = 0$ . Die Grenzkostenfunktion hat an dieser Stelle ein Minimum. Die Zunahme der Kosten ist an dieser Stelle minimal.

- c) Die Gewinnfunktion ergibt sich durch grafische Subtraktion der Kostenfunktion von der Erlösfunktion.



Das Gewinnintervall liegt zwischen ca. 50 ME und 300 ME. *Ableseungenauigkeiten  $\pm 20$  sind zu tolerieren.*

Der maximale Gewinn beträgt rund. 2 500 GE. *Ableseungenauigkeiten  $\pm 200$  sind zu tolerieren.*

## Klassifikation

☐ Teil A

☒ Teil B

Wesentlicher Bereich der Inhaltsdimension:

- a) 4 Analysis
- b) 4 Analysis
- c) 4 Analysis

Nebeninhaltsdimension:

- a) —
- b) —
- c) 3 Funktionale Zusammenhänge

Wesentlicher Bereich der Handlungsdimension:

- a) B Operieren und Technologieeinsatz
- b) D Argumentieren und Kommunizieren
- c) C Interpretieren und Dokumentieren

Nebenhandlungsdimension:

- a) A Modellieren und Transferieren
- b) A Modellieren und Transferieren
- c) A Modellieren und Transferieren

Schwierigkeitsgrad:

- a) leicht
- b) mittel
- c) mittel

Punkteanzahl:

- a) 2
- b) 2
- c) 4

Thema: Wirtschaft

Quellen: —