

Theorieheft

Bjarne Axmann

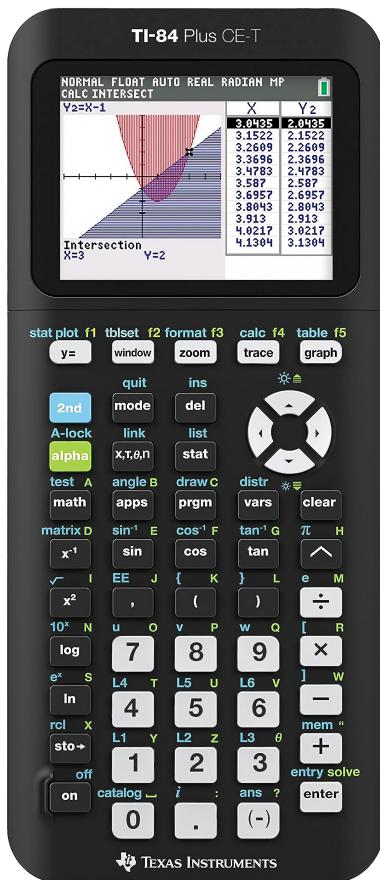
22. Dezember 2023

Inhaltsverzeichnis

1 GRT	1
1.1 Eintragen einer Funktion	1
1.2 Anpassen des Fensterbereiches des Graphen	1
1.3 Komplett Reset	2
1.4 Einsetzen von Werten in eine Funktion	2
1.5 Schnittpunkt ermitteln	3
1.6 Lösen von Gleichungen	4
1.7 Lösen von Gleichungen ohne Graph	6
1.8 Ableitungsgraph bestimmen	7
1.9 Integrale berechnen	9
1.10 Unbekannte Intervallgrenzen eintragen	11
1.11 Berechnung nicht-orientierter Flächen	12
1.12 Flächeninhalt zwischen zwei Funktionen berechnen	13
1.13 Regression	14
2 Terme	16
2.0.1 Beispiel	16
2.1 Zusammenfassen von Termen	16
2.1.1 Beispiel	16
3 Rechengesetze	16
3.1 Distributivgesetz	16
3.2 Erweitertes Distributivgesetz	17
3.3 Faktorisieren	17
4 Trigonometrie	17
4.1 Geometrische Trigonometrie	17
4.2 Berechnung der Seiten und des Winkels	19
4.3 Trigonometrische Funktionen	20
4.4 Überleitung zu trigonometrische Funktionen	21
4.5 Normalform einer trigonometrischen Funktion	21
4.6 Moddelierung der Sinus Funktion	22
5 Exponentialfunktionen	23
5.1 Normalform	23
5.1.1 Faktor a - Startwert	23
5.1.2 Basis b - Wachstumsfaktor	24
5.2 Prozentuale Zunahme	25

5.3 Prozentuale Zunahme/Abnahme algorithmisch bestimmen . . . 27

GTR Anleitung



1 GRT

1.1 Eintragen einer Funktion

Mit dem Grafiktaschenrechner kann man sich die Graphen verschiedener Funktionen anzeigen lassen. Dazu geht man zuerst auf und trägt dort unter y_1, y_2, y_3 , die gewünschten Funktionen ein. Funktionen, die gezeichnet werden sollen, müssen ausgewählt werden, indem auf das Gleichheitszeichen gedrückt wird und dieses schwarz hinterlegt bleibt.

```
NORMAL FIX3 AUTO REELL BOGENH MP  
BERECHNEN  
1:Wert  
2:Null  
3:minimum  
4:maximum  
5:Schnittpunkt  
6:dy/dx  
7: $\int f(x)dx$ 
```

1.2 Anpassen des Fensterbereiches des Graphen

Um das Window anzupassen, in dem der Graphen dargestellt wird, muss man zuerst **2nd** und **window** drücken. Anschließend unterscheidet man zwischen den Werten.

Xmin Dieser Wert bezeichnet den mindest Wert auf der X-Achse, der zu sehen sein wird

```
NORMAL FIX3 AUTO REELL BOGENH MP  
FENSTER  
Xmin=-10  
Xmax=10  
Xscl=1  
Ymin=-10  
Ymax=10  
Yscl=1  
Xres=1  
 $\Delta X=0.075757575757576$   
SpurSchritt=0.1515151515...
```

Xmax Dieser Wert bezeichnet den maximalen Wert, der auf der X-Achse zu sehen sein wird.

Xscl Dieser Wert bezeichnet die Schrittänge auf der X-Achse

Ymin Dieser Wert bezeichnet den minimal zu sehenden Y-Wert auf der Y-Achse

Ymax Dieser Wert bezeichnet den maximalen zu sehenden Y-Wert auf der Y-Achse

Yscl Dieser Wert bezeichnet die Schrittänge auf der Y-Achse

Beim dem Angeben der Werte ist darauf zu achten, dass jegliche negativen Werte nicht mit dem Rechenminus, sonder mit dem Vorzeichenminus angegeben werden. Wurde der Window Bereich eingestellt, kann man im Anschluss mit der Taste **graph** zu der Ansicht des Koordinatensystems wechseln. Ist der Graph nicht zu sehen, kann man auch über **zoom** und anschließend **zoomStandart** sich wieder die ursprüngliche Einstellung herstellen.

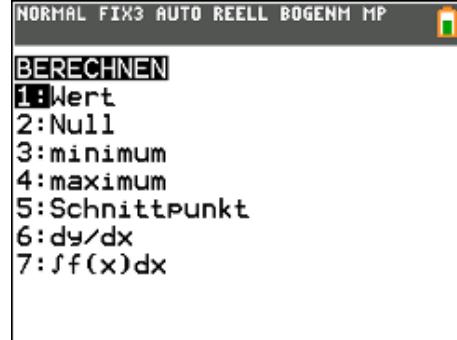
1.3 Komplett Reset

Sollte der Fall eines Fehlers auftreten, so ist das maximalinvasivste ein Reset des Taschenrechners, welcher durch die Tagenfolge **2nd** und **+**. Anschließend wählt man **reset** aus.



1.4 Einsetzen von Werten in eine Funktion

Mit den Tasten **2nd** und **trace** lässt sich das Menü zum Berechnen von verschiedenen Funktionsberechnungen aufrufen. Wählt man nun hier 1 , so kann man einen Wert in eine Funktion einsetzen für die Variable x . Die Dokumentation erfolgt hierbei wie folgt:

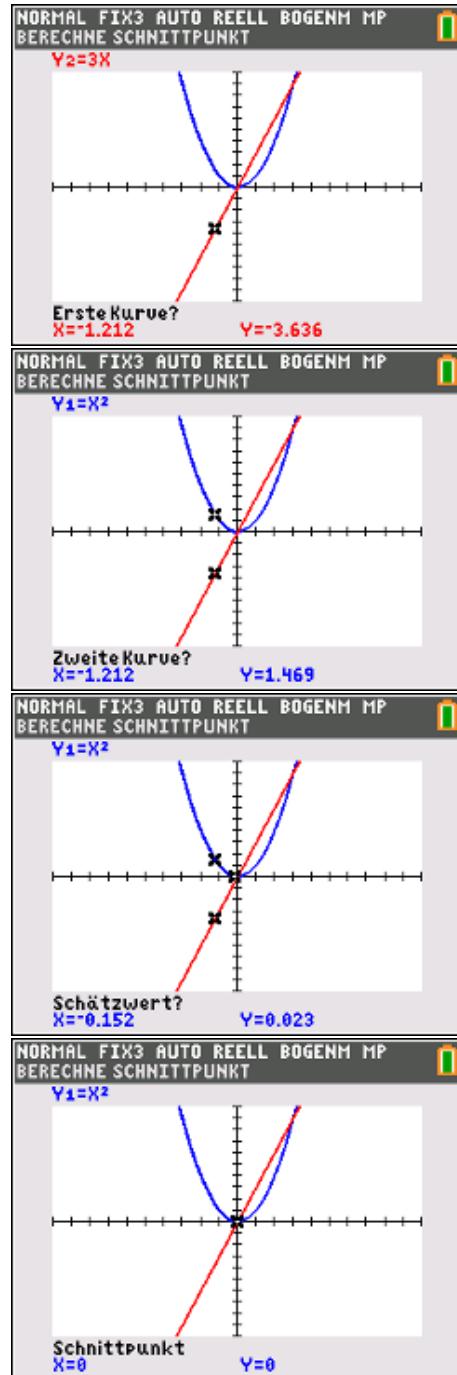


$$value(y_1, Wert) \rightarrow y = Wert$$

1.5 Schnittpunkt ermitteln

Mit den Tasten **2nd** und **trace** lässt sich das Menü zum berechnen von verschiedenen Funktionsberechnungen aufrufen. Wählt man 5, so kann man den Schnittpunkt von zwei Funktionen berechnen lassen. Hierfür muss man im ersten Schritt die erste Funktion auswählen und anschließend die zweiten und den ungefähren Schnittpunkt der beiden Funktionen.

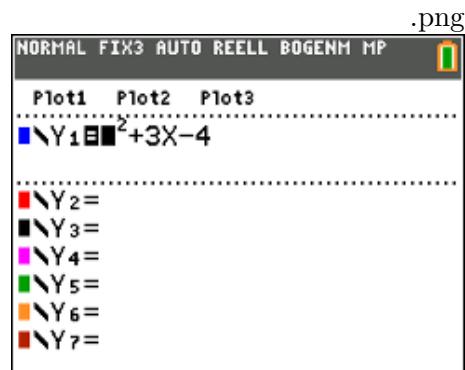
$$\text{intersect}(y_1, y_2) \rightarrow x = y =$$



1.6 Lösen von Gleichungen

Ist eine Gleichung mit einer Unbekannten in der Grundform = 0 gegeben, so kann man diese leicht mit dem GTR lösen.

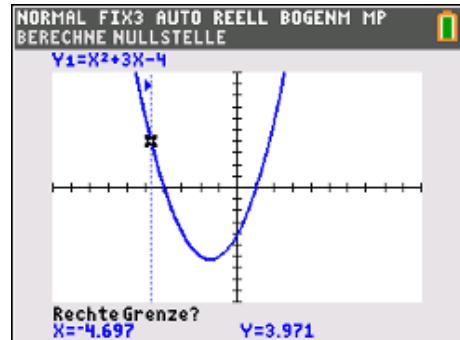
Zuerst erfolgt das Eintragen der Funktion in dem, indem die Funktionen eingetragen werden. Dieses wird aufgerufen, indem man die Taste Y= drückt. Anschließend drückt man die Taste graph , um sich den Graphen anzeigen zu lassen.



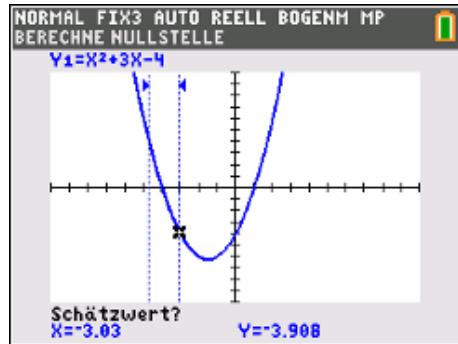
Um nun die Gleichung nach Null aufzulösen, wählt man 2nd und trace und wählt Null aus.



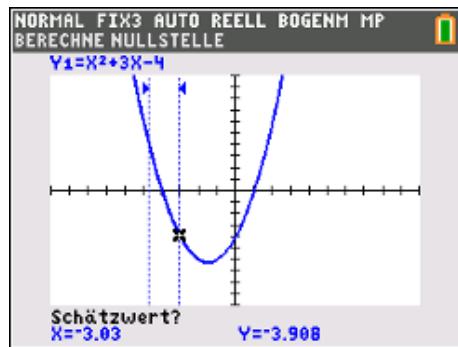
Anschließend müssen die Grenzen bestimmt werden, indem der Taschenrechner die Nullstellen bestimmen soll. Das Wählen der ersten Grenze sollte überhalb der ersten Nullstelle geschehen.



Das Wählen der rechten Grenze geschieht unterhalb der Nullstelle.



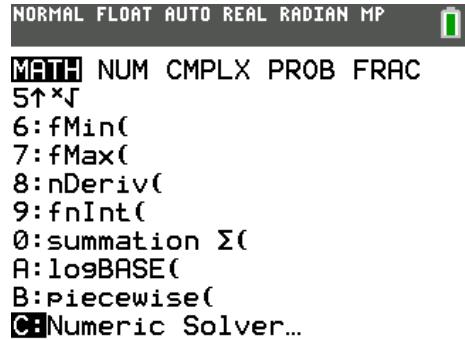
Um schlussendlich die Nullstellen zu bestimmen müssen die Grenzen bestätigt werden. Anschließend zeigt der Taschenrechner die Nullstellen an.



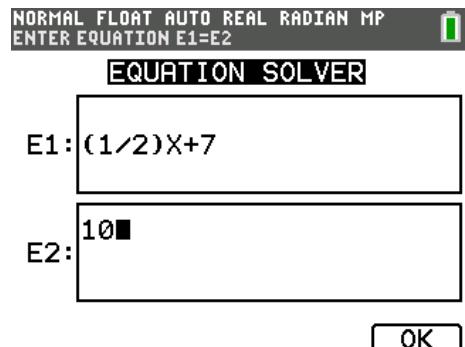
1.7 Lösen von Gleichungen ohne Graph

Nicht nur das Lösen nach Null ist möglich mit dem Taschenrechner. Genauso lässt sich eine klassische Gleichung äquivalent umformen mit dem folgenden Vorgehen.

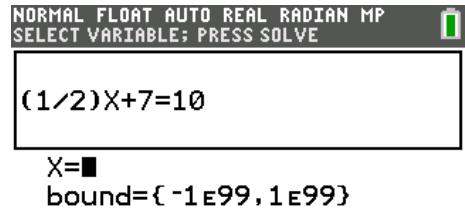
Zunächst navigiert man mit der Taste **math** auf das **math** Menu und wählt dort ganz unten die Option **Numeric Solver** aus.



Nun kann man jeweils die beiden Gleichungen in die Felder EQ1 und EQ2



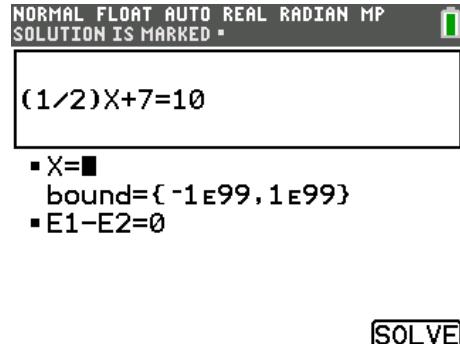
Abschließend drückt man die Taste unter **ok**, worauf man in dem folgenden Fenster die Grenzen bestimmen kann. Dies ist nur relevant für Gleichungen, die mehrere Ergebnisse liefern können.



SOLVE

Abschließend bestätigt man wieder

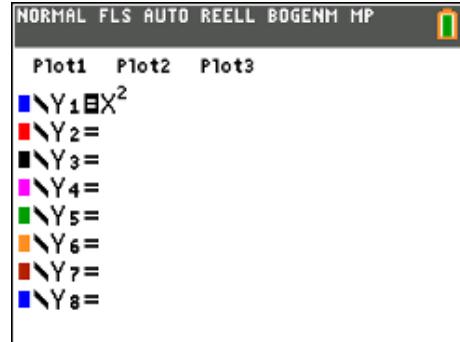
mit der Taste, die unter ok liegt, und erhält ein Ergebnis.



1.8 Ableitungsgraph bestimmen

Auch der Ableitungsgraph lässt sich mit dem Taschenrechner problemlos bestimmen, indem man den nDeriv Befehl anwendet.

Zuerst benötigt man einen bereits eingetragenen Graphen in der Graphenübersicht bei $y=$ und navigiert auf die nächste freie Funktion.

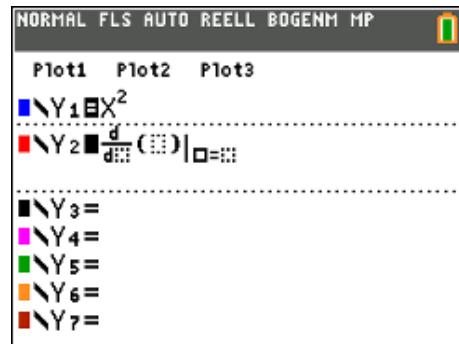


Nun drückt man die Taste math und wählt aus dem Menu den nDeriv Befehl aus (Herkunft engl. Derivation). Anschließend fügt der Taschenrechner den nDrevi in das Feld der Funktion ein



Hier muss nun die unpunktierten

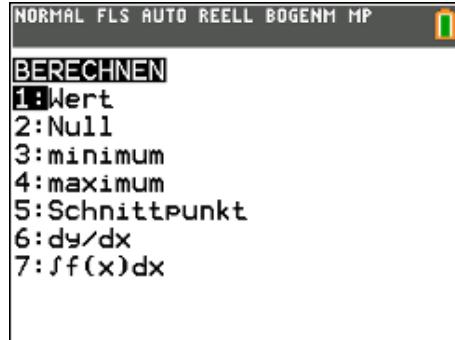
Feldern ein Wert eingetragen werden. Der Bruch wird wie folgt definiert $\frac{d}{dx}$. In die Klammer wird die Funktion deren Ableitung gewünscht ist eingetragen mit deer Taste **alpha** und **trace** drauf öffnet sich Menu aus Funktionen, die dort eingesetzt werden können. Zuletzt wird in dem hintersten Feld erneut x eingetragen. Drückt man nun erneut **graph**, so erhält man den Ableitungsgraph der Funktion.



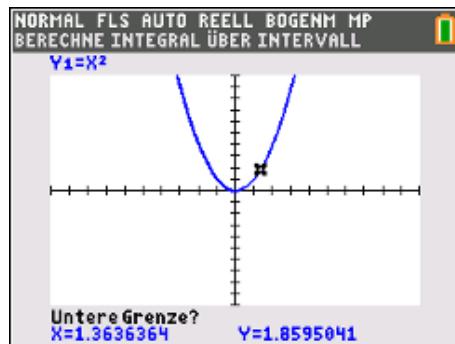
1.9 Integrale berechnen

Ähnlich wie bei der Ableitung ist es möglich das Integral graphisch zu bestimmen. Der GTR kann hierbei auch rechnerisch vorgehen.

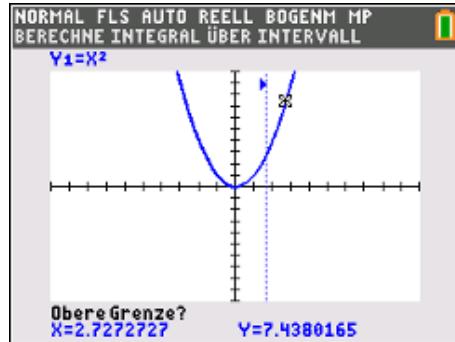
Um ein Integral mit dem GTR rechnerisch zu bestimmen, muss zunächst **2nd** und **trace** gedrückt werden. Anschließend navigiert man zu der Option 7: $\int f(x)dx$



Anschließend kann die linke Grenze des Integrals graphisch gewählt werden.

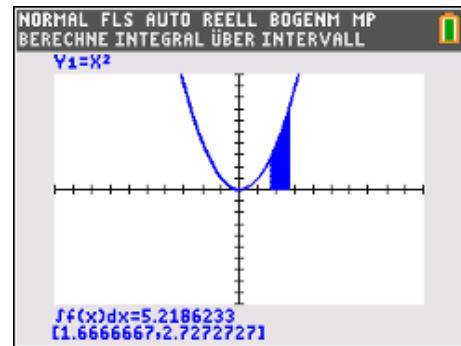


Nachdem die linke Intervallgrenze gesetzt wurde, muss nun die rechte gewählt werden. Dies funktioniert gleich wie bei der linken.



Nachdem mit der Enter Taste

bestätigt wurde, verfärbt sich der gewählte Intervall und zeigt den Flächeninhalt in dem jeweiligen Intervall an.



1.10 Unbekannte Intervallgrenzen eintragen

Um eine bekannten Flächeninhalt mit einer unbekannten Intervallgrenze zu berechnen, geht man wie folgt vor.

Eintragen der Ausgangsfunktion in das Funktionsmenü bei $y=$

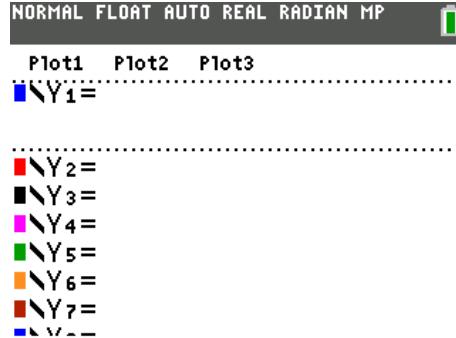


Abbildung 1: [Visualisierung](#)

Anschließend muss nun das Integral eingetragen werden. Hierfür drückt man zunächst auf die Taste **math** und wählt anschließend die Option **fnInt()** aus. Nun müssen die Integralgrenzen eingefügt werden. Die erste bekannte Intervallgrenze wird unten eingefügt, während die unbekannte mit x ersetzt wird. Hiernach muss die Funktion eingetragen werden, so wie die Variable, nach der hier aufgelöst wird. Abschließend kann die Taste **graph** gedrückt werden. Auf dem Graphen Fenster ist nun die Stammfunktion zu sehen.

1.11 Berechnung nicht-orientierter Flächen

Um anstatt mit orientierten Flächen mit dem reinen Flächeninhalt zu rechnen, muss mit dem Betrag gerechnet werden.

Zunächst müssen die Nullstellen mit dem Befehl **zero** ermittelt werden. Hierfür geht man auf **2nd** und **trace**, wählt dort **zero** aus und gibt nun Rechts und Links die Grenzen der Nullstelle an. Abschließend drückt man Enter und erhält die X-Koordinate. Dieser Vorgang ist Abhängig von der Anzahl der Nullstellen und muss ggf. mehr als zwei mal wiederholt werden.

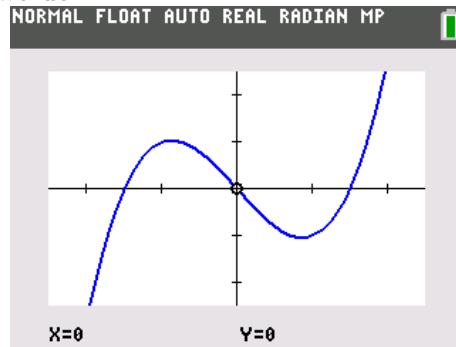


Abbildung 2: [Visualisierung](#)

Anschließend muss nun der Flächeninhalt zwischen dem Graphen und der X-Achse berechnet werden mithilfe der Betragsstriche. Hierfür benutzt man die im vorherigen Schritt berechneten Nullstellen als Intervallgrenzen und berechnet den jeweiligen Flächeninhalt. Diese werden anschließend addiert, worauf man den gesamten Flächeninhalt des Graphen in einem Intervall hat. Die Durchführung der Addition darf nicht im Bereich der Funktion durchgeführt werden, da hierbei sich nur einen Gleichung ergibt, welche als lineare dargestellt wird. Um nun ein Integral einzutragen verwendet man **math** und wählt die Option **fnInt()** an. Anschließend kann man die Intervallgrenzen(berechneten Nullstellen) eintragen. Um nun den Betrag einer Funktion zu verwenden, muss man auf **math** drücken und dort mit den Pfeiltasten auf die Kategorie **NUM** navigieren. Dort wählt man **abs()** aus und bestätigt mit Enter.

1.12 Flächeninhalt zwischen zwei Funktionen berechnen

Bei berechnen von einem Flächeninhalt zwischen zwei Funktionen stellt sich ein ähnliches Problem heraus wie bei berechnen des Flächeninhalts mit der X-Achse.

Um den Flächeninhalt mit dem GTR zu berechnen, bildet man zunächst die Differenzenfunktion, indem man sich bei Funktionen in der Funktionsübersicht einträgt und anschließend eine weitere definiert. Diese Funktion subtrahiert die beiden vorherigen Funktionen von einander.

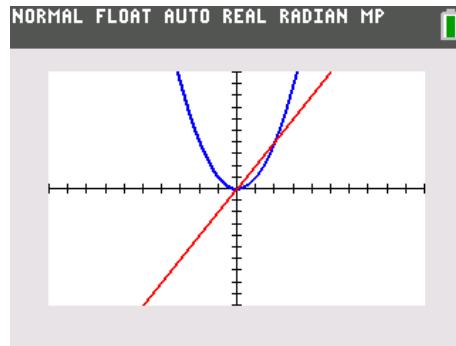


Abbildung 3: [Visualisierung](#)

1.13 Regression

Die Regression ist ein Verfahren, bei dem Zusammenhänge zwischen Abhängigkeiten einer oder mehrere Variablen analysiert werden. Beim GTR gibt es verschiedene Arten, die für verschiedenen Graphen sind. Diese Arten sind spezifisch für spezifische Graphen gedacht, weswegen das wählen dieser sorgfältig erfolgen sollte.

Um mithilfe von Regression eine Funktionsgleichung zu bestimmen geht man über **stat** in das STAT-Menu.

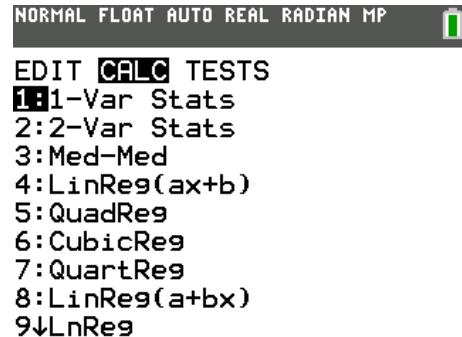


Anschließend wählt man Edit aus und kommt in die Listenansicht. In dieser müssen nun mindestens zwei verschiedene Punkte eingetragen werden. In der ersten Spalte befinden sich hierbei die X-Wert und in der zweiten die Y-Werte.

L1	L2	L3	L4	L5	2
1	1				
2	4				
3	6				
-----	-----				

L2(4)=

Sind die Werte eingetragen, so drückt man erneut **stat** und navigiert mit den Pfeiltaste in das Calc Menu. Dort wählt man QuadReg aus und bestätigt.



Bestätigt man erneut kommt man in eine Bestätigungsansicht, wo die jeweiligen Listen erneut ausgewählt werden müssen. Bestätigt man dies, so erhält man

LinReg

$y=ax+c$
a=-05
c=3

NORMAL FLOAT AUTO REAL RADIAN MP 
QuadRes
Xlist:L₁
Ylist:L₂
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate

2 Terme

Ein Term ist ein Rechenausdruck, der aus verschiedenen Faktoren und Summanden besteht. Mit einem Term können reelle Sachverhalte oder mathematische Zusammenhänge ausgedrückt werden.

2.0.1 Beispiel

Maren kauft zwei Äpfel und drei Bananen

$$\Rightarrow 2a + 2b$$

Zu dem dreifachen einer Unbekannten wird das fünffache einer weiteren Unbekannten addiert

$$\Rightarrow 3x + 5y$$

2.1 Zusammenfassen von Termen

Ist ein Term gegeben, so kann man alle Variablen mit dem gleichen Namen zusammenfassen und so den Term vereinfachen. Hierbei werden die Terme der gleichen Sorte zusammengefasst. Weitere Themen zum Vereinfachen von Termen sind in den Rechengesetzten zu finden.

2.1.1 Beispiel

$$2a - 3b + 5a - 7b = 7a + -10b$$

3 Rechengesetze

Die Rechengesetze sind grundlegend für die Anwendung vieler Rechenverfahren. Sie beschreiben Grundlegende Regeln, die ausnahmslos gelten.

3.1 Distributivgesetz

Das Distributivgesetz ist auch unter dem Namen Verteilungsgesetz bekannt. Hierbei wird ein Faktor vor einer Klammer auf alle Inhalte einer Klammer verteilt.

Das ist das Original?

3.2 Erweitertes Distributivgesetz

Das erweiterte Distributivgesetz wird auf die Multiplikation von zwei Klammern miteinander, so kann man diese auflösen, indem man das einfache Distributivgesetz mehrfach hintereinander anwendet.

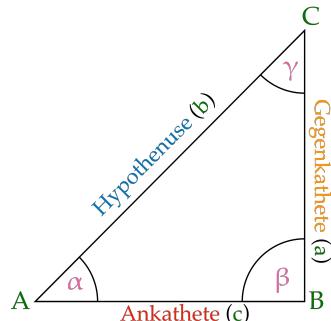
3.3 Faktorisieren

In manchen Fällen ist es sinnvoll einen Term mit einem Produkt zu verwandeln. Diesen Vorgang nennt man Faktorisieren. Dabei sucht man seinen Variable oder einen Teiler, der in jedem Summand des Terms vorkommt und zieht diesen aus dem Term heraus, indem man das Distributivgesetz rückwärts anwendet.

4 Trigonometrie

4.1 Geometrische Trigonometrie

Das Thema Trigonometrie in der Geometrie umfasst eine Reihe an verschiedenen Unterthemen. Hierbei spielt das rechtwinkelige Dreieck eine wesentliche Rolle und bestimmt somit auch die Wurzeln der Trigonometrie. Bei der geometrischen Trigonometrie geht es vorwiegend um das Bestimmen von Seitenlängen oder Winkeln.



A, B, C Die Ecken eines rechtwinkeligen Dreiecks sind mit großen Buchstaben gekennzeichnet

a,b,c Die gegenüberliegenden Seiten sind mit dem jeweils gleichen Buchstab in klein gekennzeichnet Stellen jeweils die Winkel zwischen den anliegenden Seiten dar und ergeben zusammen 180 Grad. Die Gegenkathete

stellt die Höhe des Dreiecks dar, während die Ankathete die Seite ist, die am rechten Winkel und anliegt

Hypotenuse Die Hypotenuse stellt im Dreieck die Seite b dar. Sie ist die längste Seite und immer gegenüber von rechten Winkel, wobei sie nie an ihm anliegt.

Ankathete Die Ankathete ist die Seite c in einem Dreieck und liegt immer am rechten Winkel an. Sie bildet mit der Gegenkathete den rechten Winkel und ist hierbei immer kürzer als die Hypotenuse

Gegenkathete Die Gegenkathete beschreibt in einem Dreieck die Seite a und liegt direkt an dem rechten Winkel, den sie mit der Ankathete bildet.

4.2 Berechnung der Seiten und des Winkels

Um eine Berechnung der Seiten durchführen zu können, muss verwendet man folgende Formeln:

Sinus

$$\sin(\alpha) = \frac{\text{Gegenkathete}}{\text{Hypotenuse}}$$

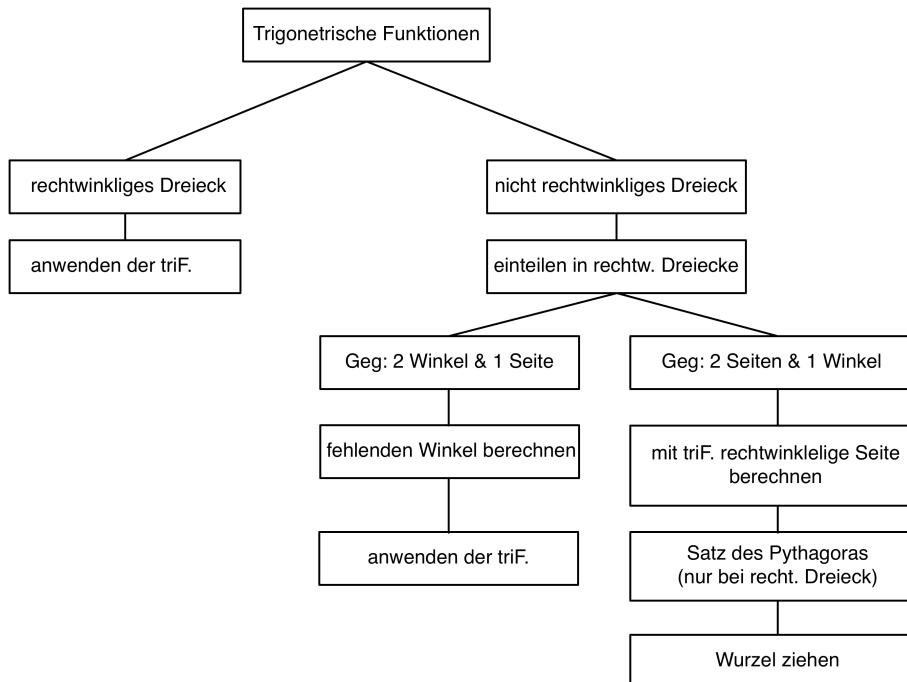
Cosinus

$$\cos(\alpha) = \frac{\text{Ankathete}}{\text{Hypotenuse}}$$

Tangens

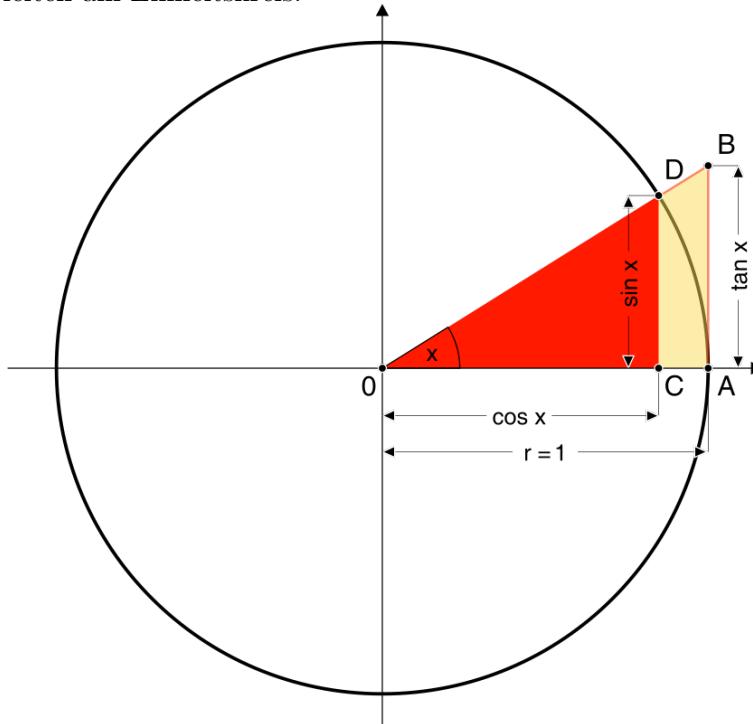
$$\tan(\alpha) = \frac{\text{Gegenkathete}}{\text{Ankathete}}$$

Um einen ersten Anhaltspunkt zu schaffen, kann man sich an dem folgenden Algorythmus orientieren.



4.3 Trigonometrische Funktionen

Auch in der Analyses spielt die Trigonometrie einen wichtige Rolle. Sie ermöglicht es periodische Prozesse darzustellen und mit ihnen zu rechnen. So lassen sich Sinus, Cosinus und Tangens jeweils im Koordinatensystem herleiten am Einheitskreis.



So stellt Sinus die Höhe der Gegenkathete in Abhängigkeit von dem Bogenmass, welches mit Hilfe des Winkels Alpha berechnet wird. Cosinus hingegen stellt die Ankathete in Abhängigkeit des Bogenmasses dar. Hierbei orientieren sich die Eckpunkt jeweils an dem Einheitskreis und laufen auf diesem gegen den Uhrzeigersinn. Hierdurch entsteht die wellenförmige Ausprägung des Graphen. Da Sinus die Höhe der Gegenkathete darstellt in Abhängigkeit von dem Bogenmass befindet sich die dargestellte Höhe der Gegenkathete auf einer Höhe von π auf der X-Achse.

Begründung der Periodenlänge Durch den Einheitskreis wird die Periodenlänge bestimmt, da das Bogenmass auf der X-Achse dargestellt wird. So ist eine halbe Umrundung des Kreises genau ein π lang.

4.4 Überleitung zu trigonometrische Funktionen

Aufgrund der Veränderung der verschiedenen Seitenlängen des rechtwinkeligen Dreiecks, welche durch die jeweilige trigonometrische Funktion dargestellt wird und abhängt von dem Winkel α ist, entsteht die pregnante Form von Sinus und Cosinus.

4.5 Normalform einer trigonometrischen Funktion

Ähnlich wie quadratische Funktionen oder lineare Funktionen gibt es ebenfalls einen Normalform der Sinus Funktion.

$$a \cdot \sin(b(x + d)) + e$$

a: Streckfaktor auf der X-Achse(Amplitude)

b: Streckfaktor auf der Y-Achse (Periodenlänge)

d: Verschiebung auf der X-Achse

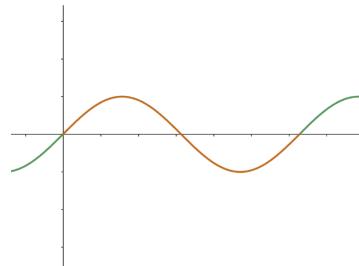
e: Verschiebung auf der Y-Achse

4.6 Moddelierung der Sinus Funktion

Für die Moddelierung einer Sinus oder Cosinus Funktion kann man wie folgt vorgehen.

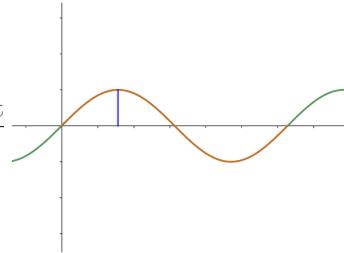
Periode bestimmen

Schreibweise $b : \frac{2\pi}{b}$



Amplitude bestimmen

$$a : \frac{\text{minimal Wert} - \text{maximal Wert}}{2}$$



Y-Achsenverschiebung

$$e : \frac{\text{maximal Wert} + \text{minimal Wert}}{2}$$

Einsetzen und auflösen

$$\begin{aligned} P(x_1, f(x_1)) \\ s(x) = a(\sin(b(x - d))) + e \end{aligned}$$

P in f

$$\begin{aligned} f(x_1) = a(\sin(b(x_1 - d))) + e \\ \text{Loese nach } d \end{aligned}$$

5 Exponentialfunktionen

Eine Exponentialfunktion stellt einen exponentiell Verlauf eines Graphen dar.

Beispiel einer Exponentialfunktion

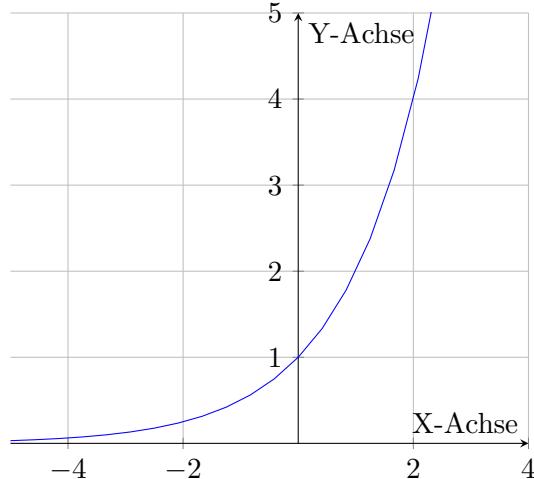


Abbildung 1: Funktionsgraph von $f(x) = 2^x$

5.1 Normalform

Hierbei folgt einer Exponentialfunktion der folgenden Form:

$$f(x) = a \cdot b^x$$

Wobei $b > 0 \wedge b \neq 0$ sein muss.

a wird hierbei als Startwert bezeichnet. Innermathematisch spricht man von a als Streckfaktor und von b als Wachstumsfaktor.

5.1.1 Faktor a - Startwert

Der Koeffizient a stellt bei einer exponentiell verlaufenden Funktion den Startwert dar und zugleich auch Streckfaktor der Funktion. Er wird für jedes x immer mit der Basis b multipliziert.

Beispiel sei $-0.5 \leq b \geq 2$ und $-1 \leq a \geq 1$ für $f(x) = ab^x$

$$\begin{array}{lll} a : -1 & a : 0 & .a : 1 \\ x : -1 & x : 0 & x : 1 \\ b : -0.5 & b : -0.5 & b : -0.5 \end{array}$$

$$\begin{aligned} f(-1) &= (-1) \cdot (-0.5)^{-1} & f(0) &= 0 \cdot 0.5^0 & f(1) &= 1 \cdot (-0.5)^1 \\ &= 2 & &= 0 & &= -0.5 \end{aligned}$$

5.1.2 Basis b - Wachstumsfaktor

Die Basis b ist hierbei von großer Bedeutung, da diese mit dem x für jedes x multipliziert wird. Da bei exponentiell Verläufen schnell das Vielfache der Basis erreicht wird, braucht der Wert von b nur sehr gering sein, um eine große Auswirkung zu haben. Ebenfalls hat b eine große Auswirkung den Verlauf in Bezug auf den Schnittpunkt mit der Y-Achse. b ist hauptverantwortlich für diese, da durch x die Anzahl der Multiplikationen mit sich selbst bestimmt wird.

Beispiel sei $-0.5 \leq b \geq 2$ und $-1 \leq x \leq 2$ für $f(x) = b^x$

$$\begin{array}{lll} x : -1 & x : 0 & x : 1 \\ b : -0.5 & b : -0.5 & b : -0.5 \\ f(-1) &= -0.5^{-1} & f(0) &= a - 0.5^0 & f(1) &= -0.5^1 \\ &= -2 & &= 1 & &= -0.5 \end{array}$$

$$\begin{array}{lll} x : -1 & x : 0 & x : 1 \\ b : 0 & b : 0 & b : 0 \\ f(-1) &= 0^{-1} & f(0) &= 0^0 & f(1) &= 0^1 \\ &= \infty & &= 1 & &= 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{lll}
x : -1 & x : 0 & x : 1 \\
b : 1 & b : 1 & b : 1 \\
f(-1) = 1^{-1} & f(0) = 1^0 & f(1) = 1^1 \\
= 1 & = 1 & = 1
\end{array}$$

$$\begin{array}{lll}
x : -1 & x : 0 & x : 1 \\
b : 2 & b : 2 & b : 2 \\
f(-1) = 2^{-1} & f(0) = 2^0 & f(1) = 2^1 \\
= 0.5 & = 1 & = 2
\end{array}$$

An dem Beispiel kann man sehen, dass egal welche Zahl die Basis b annimmt es beim Einsetzen von 0 für x immer zu 1 kommt. Auffällig ist hierbei, dass setzt man für $b : 1$ ein, so erhält man zu jedem x immer den Wert 1. Dies ist die Begründung für die Schnittstelle mit der Y-Achse bei 1, wenn $a = 1$ ist. Setzt man nun für b einen Wert ein, der größer als 1 ist, so verändert sich etwas. Die Basis b wird für x mit sich selber multipliziert. Nimmt b nun einen Wert von 1.01 an, so wird wie folgt für $x = 3$ gerechnet.

$$\begin{aligned}
& \underbrace{1.01}_1 \cdot \underbrace{1.01}_2 \cdot \underbrace{1.01}_3 \\
& = 1.030301
\end{aligned}$$

Die Differenz zwischen 1 und b wird vervielfacht. Alleine diese kleine Differenz reicht aus, um eine deutliche Ausprägung zu verursachen in dem Graphen von $f(x)$.

5.2 Prozentuale Zunahme

Einen exponentiellen Verlauf kann man unter anderem an einer prozentualen Veränderung erkennen. So lässt sich sagen, dass sei $b > 1$ eine prozentuale Steigung der Differenz zwischen 1 und dem Wert, den b annimmt bestimmen. Nimmt man an, dass sei $b = 1.01$, so ist 0.1 gleich 1% von 1 und besitzt somit eine prozentuale Zunahme von 1%. Überträgt man diesen Sachverhalt auf eine weitere Basis, welche $b > 1$ erfüllt, so lässt sich ebenfalls der Übertrag als prozentuale Steigung definieren.

Beispiel Sei $b \in \{x : x \in \mathbb{R}, x > 1\}$

$$f(x) = 1.04^x \Rightarrow 4\%$$

So folgt aus $b = 1.04$, dass eine Zunahme von 4% vorliegt.

$$f(x) = 1.5^x \Rightarrow 50\%$$

So folgt aus $b = 1.5$, dass eine Zunahme von 50% vorliegt.

$$f(x) = 1.9^x \Rightarrow 90\%$$

So folgt aus $b = 1.9$, dass eine Zunahme von 90% vorliegt.

$$f(x) = 2.6^x \Rightarrow 160\%$$

So folgt aus $b = 2.6$, dass eine Zunahme von 160% vorliegt, da sich eine prozentuale Zunahme nur für die Differenz zwischen b und $b = 1$ ausprägt.

$$f(x) = 0.8^x \Rightarrow 20\%$$

So folgt aus $b = 0.8$, dass eine Abnahme von 20% vorliegt. Zu dieser Annahme kommt man, indem man sich überlegt, dass $b = 1 = 100\%$ sind. Hat man nun nur $b = 0.8$ anstelle von $b = 1$, so ergibt sich hieraus die Verringerung von 20%

5.3 Prozentuale Zunahme/Abnahme algorithmisch bestimmen

Um die Berechnung der prozentualen Änderung des Graphen zu bestimmen kann man algorythmisch vorgehen.

