Abgabe Hausübung im Fach Mathematik 0



Abgabe von:

Ruben Deisenroth (Mat.: 9876543), Max Mustermann (Mat.: 1234567), Peter Peterson (Mat.: 0000000) Übungsblatt Nummer: 01 Übungsgruppe Nummer: 69 Übungsgruppenleiter: Senpai Yoda Semester: WiSe 2020/21

Datum: 31. Mai 2021 Fachbereich: Informatik

H1: Systematisches Testen von Methoden

8 Punkte

a) Was ist 1+1? im Fach Mathe 0 gehen wir mit Zahlen wie Folgt um: $1+1=-1-(-3)=\sqrt{4}=\underline{2}$

b) Was ist 2-1?

$$2-1=42-41=\sqrt{\left(\frac{2e^{42}}{\pi}\right)^0}=\underline{\underline{1}}$$

H2: UwU0w0 2 Punkte

LwL

Mathe O Abgabe von: Ruben Deisenroth, Max Mustermann und Peter Peterson

H3: Alternativer style

5 Punkte

Such pretty much wow

a) Ganzzahladdition auf N

3 Punkte

Was ist 69+420?

Lösung:

Die Antwort auf Alles ist 42. Die Antwort auf diese Frage ist jedoch 489.

b) Irgend son Graph

2 Punkte

Gegeben: $f(x) = 0, 5(x+1)^2 - 2$ **Zu berechnen:** Nullstellen von f(x)

Lösung:

$$0,5(x+1)^{2}-2=0$$

$$0,5 \cdot (x^{2}+2 \cdot x \cdot 1+1^{2})-2=0$$

$$0,5 \cdot x^{2}+x+0,5-2=0$$

$$0,5 \cdot x^{2}+x-1,5=0$$

$$\frac{-(1) \pm \sqrt{1^{2}-(4 \cdot 0,5 \cdot (-1,5))}}{2 \cdot 0,5} = x_{1/2}$$

$$\frac{-1 \pm \sqrt{1-(-3)}}{1} = x_{1/2}$$

$$\frac{-1 \pm \sqrt{4}}{1} = x_{1/2}$$

$$-1 \pm 2 = x_{1/2} \Rightarrow \underline{x_{1}=1, x_{2}=-3}$$

|Klammer auflösen

|Ausmultiplizieren

|Mitternachtsformel mit a=0,5;b=1;c=-1,5

Antwort: Die Funktion hat zwei Nullstellen, bei $x_1 = 1$ und bei $x_2 = -1$.

Mathe O Abgabe von: Ruben Deisenroth, Max Mustermann und Peter Peterson

H4: Weitere Macros 2 Punkte

Boxed/framed environments

Definition — Mitternachtsformel Für eine Polynom zweiten Grades in der Form $a \cdot x^2 + b \cdot x + c$ gilt für $a, b, c \in \mathbb{R}$ immer:

(1)
$$x_{1/2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4 \cdot a \cdot c}}{2 \cdot a}$$

Definition test

 $\verb|\mathscr:| \mathscr{ABCDEFGHIJKLMNOP2RSTUVWXYZ||$

 $\verb|\mathcal|: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ|$

 φ, ψ

0.1. --- 0.2. ()MBbdI|

asdf hi

Mathe 0 Abgabe von: Ruben Deisenroth, Max Mustermann und Peter Peterson

H5: Punktetabellen (WIP)

• H1: 8 Punkte

• H2: 2 Punkte

• H3: Gesamt 5 Punkte

- a) = 3

- b) = 2

• H4: 2 Punkte

Aufgabe	1	2	3	4	Σ
Punkte (max)	8	2	5	2	17
Punkte (erreicht)					

Punktetabelle, Design 2

Aufgabe	möglich	erreicht
H1: Systematisches Testen von Methoden	8	
H2: UwUOwO	2	
H3: Alternativer style	5	
a) Ganzzahladdition auf №	3	
b) Irgend son Graph	2	
H4: Weitere Macros	2	
H5: Punktetabellen (WIP)		
Gesamt	17	

Punktetabelle, Design 3