

Abiturvorbereitung Mathe

Til Blechschmidt
Schüler, Otto-Hahn-Gymnasium Geesthacht, Germany

11. Dezember 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Analysis	2
1.1	Kurvendiskussion	2
1.1.1	Nullstellen	2
1.1.2	Ableitungen	2
1.1.3	Extremstellen	3
1.1.4	Wendestellen	3
1.1.5	Symmetrie	3
1.2	Ganz-rationale Funktionen	4
1.3	Integralrechnung	4
1.3.1	Fläche zwischen Graph und X-Achse	4
1.3.2	Fläche zwischen zwei Funktionsgraphen	4
1.4	Extremwertaufgaben	4
2	Stochastik	4
2.1	Baumdiagramm	4
2.2	Vierfeldertafel	4
2.3	Verteilungen	4
2.3.1	Binomialkoeffizient	4
2.3.2	Binomialverteilung	4
2.3.3	Hypergeometrische Verteilung	4
2.4	Erwartungswert	5
2.5	Varianz	5
2.6	Standardabweichung	5
2.7	Sigma-Regel	5

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

1 Analysis

1.1 Kurvendiskussion

1.1.1 Nullstellen

Eine Nullstelle beschreibt den Ort, an dem ein Graph die X-Achse schneidet, also seine Y-Komponente null entspricht. Zur Berechnung der Nullstellen einer Funktion muss $f(x) = 0$ gelten. Löst man diese nun nach x auf erhält man die X-Komponente des Nullpunkts.

$$f(x) = 5x^2 + 4x \quad (1)$$

Setzt man nun die Funktion 1 gleich null so erhält man:

$$\begin{aligned} f(x) &= 0 \\ 5x^2 + 4x &= 0 \\ x(5x + 4) &= 0 \end{aligned} \quad (2)$$

Nun kann man den folgenden Satz anwenden: Ein Produkt ist null, wenn einer der Faktoren null ist.

$$\begin{aligned} x_1 &= 0 \\ 5x_2 + 4 &= 0 \end{aligned} \quad \begin{aligned} (3) \\ (4) \end{aligned}$$

Löst man nun Gleichung 4 nach x auf, so erhält man schlussendlich die beiden X-Koordinaten der Nullpunkte

$$\begin{aligned} 5x_2 + 4 &= 0 \\ 5x_2 &= -4 \\ x_2 &= -\frac{4}{5} \end{aligned} \quad (5)$$

Nun kann man diese X-Komponente mit der Y-Komponente, welche im Falle der Nullpunkte immer null entspricht, zu einem Punkt zusammenschließen.

$$N_1 (0|0); N_2 \left(0 \left| -\frac{4}{5} \right. \right) \quad (6)$$

1.1.2 Ableitungen

Summenregel

Beinhaltet die Funktion, welche man differenziert eine Summe, so leitet man Summantenweise, also jeden Summanten einzeln ab.

Produktregel

Beinhaltet die Funktion, welche man differenziert ein Produkt, so wird wie folgt abgeleitet.

$$f(x) = u(x) * v(x) \quad (7a)$$

$$f'(x) = u'(x) * v(x) + v'(x) * u(x) \quad (7b)$$

Beispiel

Die folgenden Funktionen werden als Beispiel für eine Reihe von Ableitungen dienen:

$$\begin{aligned} f(x) &= ax^b + c \\ g(x) &= 10x^2 + 3 \end{aligned} \quad (8)$$

Die erste Ableitung eines Graphen gibt dessen Steigung an.

$$f(x)' = a * bx^{b-1} \quad (9a)$$

$$\begin{aligned} g(x)' &= 10 * 2x^1 \\ g(x)' &= 20x \end{aligned} \tag{9b}$$

Die zweite Ableitung bildet sich, indem man die erste Ableitung ableitet, also die Steigung der ersten Ableitung angibt.

$$g(x)'' = 20 \tag{10}$$

Folglich bildet sich die dritte Ableitung, indem man die zweite ableitet.

$$g(x)''' = 0 \tag{11}$$

1.1.3 Extremstellen

Extremstellen beschreiben Orte, an denen der Graph einer Funktion $f(x)$ seine maximale Auslenkung erreicht. Zur Berechnung der Extremstelle einer Funktion muss $f(x)' = 0$, sowie $f(x)'' \neq 0$ gelten. Anschaulich bedeutet es, dass die Steigung des Graphen null entspricht und seine Ausrichtung ist nicht parallel zur X-Achse. Folglich setzt man nun die erste Ableitung (9b) mit null gleich.

$$\begin{aligned} g(x)' &= 0 \\ 20x &= 0 \\ x &= \frac{0}{20} \\ x &= 0 \end{aligned} \tag{12}$$

Nun muss man die zweite, hinreichende Bedingung überprüfen, indem man die zweite Ableitung (10) an der zuvor berechneten Stelle berechnet.

$$\begin{aligned} g(0)'' &\neq 0 \\ 20 &\neq 0 \end{aligned} \tag{13}$$

Um den dazugehörige Extrempunkt zu berechnen kann man nun die zuvor in Gleichung 12 berechnete X-Komponente in die Funktion $f(x)$ einsetzen.

$$\begin{aligned} f(0) &= y \\ 10 * 0^2 + 3 &= y \\ 3 &= y \end{aligned} \tag{14}$$

$$E_1 (0|3) \tag{15}$$

1.1.4 Wendestellen

1.1.5 Symmetrie

Y-Achse Ein Graph ist zur Y-Achse symmetrisch, sofern seine Funktion die Bedingung $f(-x) = f(x)$ erfüllt. Beispielhaft für die Gleichung 8:

$$\begin{aligned} f(x) &= f(-x) \\ 10x^2 + 3 &= 10(-x)^2 + 3 \\ 10x^2 &= 10(-x)^2 \\ x^2 &= (-x)^2 \\ x^2 &= x^2 \end{aligned} \tag{16}$$

Da dies eine wahre Aussage ist, ist der Graph der Funktion 8 achsensymmetrisch zur Y-Achse

Punktsymmetrie Ein Graph ist punktsymmetrisch zum Ursprung, sofern seine Funktion die Bedingung $f(-x) = -f(x)$ erfüllt. Beispielhaft für die Gleichung 8:

$$\begin{aligned} f(-x) &= -f(x) \\ 10(-x)^2 + 3 &= -10x^2 - 3 \\ 10x^2 + 3 &= -10x^2 - 3 \\ x^2 + 3 &= -x^2 - 3 \\ x^2 + 6 &\neq -x^2 \end{aligned} \tag{17}$$

Da die Bedingung nicht erfüllt ist, ist der Graph nicht symmetrisch zum Ursprung.

1.2 Ganz-rationale Funktionen

1.3 Integralrechnung

1.3.1 Fläche zwischen Graph und X-Achse

1.3.2 Fläche zwischen zwei Funktionsgraphen

1.4 Extremwertaufgaben

2 Stochastik

2.1 Baumdiagramm

2.2 Vierfeldertafel

Die Vierfeldertafel ist eine Methode um den Zusammenhang mehrerer Wahrscheinlichkeiten darzustellen. Dabei werden die angegebenen Wahrscheinlichkeiten vertikal beziehungsweise horizontal summiert und dann anschließend zu 100% addiert.

	B	\overline{B}	
A	42%	25%	67%
\overline{A}	8%	25%	33%
	50%	50%	100

2.3 Verteilungen

2.3.1 Binomialkoeffizient

Ein Binomialkoeffizient ist wie folgt definiert.

$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)!} \tag{18}$$

2.3.2 Binomialverteilung

Die Binomialverteilung gibt die Anzahl der Erfolge in einer Serie von Versuchen an, bei denen sich die Wahrscheinlichkeiten für die einzelnen Ereignisse nicht verändert. Dabei können die Versuche nur zwei mögliche Ergebnisse haben. Solche Versuchsreihen werden als Bernoulli-Kette beschrieben.

Um die Binomialverteilung $B(X = k)$ zu berechnen, benötigt man die Erfolgswahrscheinlichkeit p sowie die Anzahl der Versuche n und die Anzahl der zu erwartenden Erfolge k .

$$B(n; p; k) = B(X = k) = \binom{n}{k} p^k (1-p)^{n-k} \tag{19}$$

2.3.3 Hypergeometrische Verteilung

Die hypergeometrische Verteilung gibt die Anzahl der Erfolge in einer Serie von Versuchen an, bei denen sich die Wahrscheinlichkeiten für die einzelnen Ereignisse im Laufe der Versuchsreihe ändern. Zur Berechnung benötigt man:

N Anzahl der Elemente (z.B. Kugeln)

K Anzahl der positiven Elemente (z.B. weißen Kugeln)

n Anzahl der Züge

k Anzahl der gezogenen Erfolge

Mit diesen Variablen ist die hypergeometrische Verteilung wie folgt definiert.

$$P(X = k) = \frac{\binom{K}{k} \binom{N-K}{n-k}}{\binom{N}{n}} \quad (20)$$

2.4 Erwartungswert

Der Erwartungswert gibt den Wert an, welcher zu erwarten ist, wenn man das gegebene Experiment n -Mal durchführt wird. Er wird mit $E(X)$ bzw. μ beschrieben und ist wie folgt definiert.

$$E(X) = \mu = a_1 * P(X = a_1) + a_2 * P(X = a_2) + \dots + a_m * P(X = a_m) \quad (21)$$

Bei der Binomialverteilung kann man den Erwartungswert wie folgt ausdrücken.

$$E(X) = n * p \quad (22)$$

2.5 Varianz

Die Varianz gibt die zu erwartende quadratische Abweichung vom Erwartungswert μ an und wird mit $V(X)$ beziehungsweise σ beschrieben. Man kann sie mittels folgender Gleichung berechnen.

$$V(X) = \sigma^2 = (a_1 - \mu)^2 * P(X = a_1) + (a_2 - \mu)^2 * P(X = a_2) + \dots + (a_m - \mu)^2 * P(X = a_m) \quad (23)$$

Bei der Binomialverteilung kann man die Varianz wie folgt ausdrücken.

$$\begin{aligned} V(X) &= n * p * q \\ V(X) &= n * p * (1 - p) \end{aligned} \quad (24)$$

2.6 Standardabweichung

Die Standardabweichung gibt die Abweichung der Werte vom Erwartungswert an. Sie ist die Quadratwurzel der Varianz.

$$\sigma = \sqrt{V(X)} \quad (25)$$

2.7 Sigma-Regel

Mittels der Sigma-Regeln können die Wahrscheinlichkeiten der Umgebung des Erwartungswertes näherungsweise bestimmt werden. Diese treffen jedoch nur zu, sofern die Laplace-Bedingung erfüllt ist ($\sigma > 3$).

$$P(\mu - 1\sigma \leq X \leq \mu + 1\sigma) \approx 0.683 \quad (26a)$$

$$P(\mu - 2\sigma \leq X \leq \mu + 2\sigma) \approx 0.955 \quad (26b)$$

$$P(\mu - 3\sigma \leq X \leq \mu + 3\sigma) \approx 0.997 \quad (26c)$$

$$P(\mu - 1.64\sigma \leq X \leq \mu + 1.64\sigma) \approx 0.90 \quad (27a)$$

$$P(\mu - 1.96\sigma \leq X \leq \mu + 1.96\sigma) \approx 0.95 \quad (27b)$$

$$P(\mu - 2.58\sigma \leq X \leq \mu + 2.58\sigma) \approx 0.99 \quad (27c)$$