

- Funções -

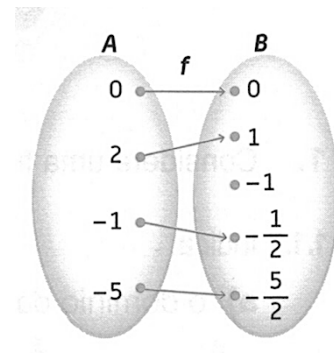
tipos de representação e linguagem

1. Identifica o conjunto de partida e o conjunto de chegada para cada correspondência. De seguida, identifica se a correspondência é ou não uma função.

$\{(-6, 4), (5, -1), (0, 3), (-2, 4)\}$	<table><tr><td>x</td><td>y</td></tr><tr><td>-4</td><td>8</td></tr><tr><td>-3</td><td>1</td></tr><tr><td>0</td><td>-5</td></tr><tr><td>-3</td><td>2</td></tr></table>	x	y	-4	8	-3	1	0	-5	-3	2	
x	y											
-4	8											
-3	1											
0	-5											
-3	2											
Conjunto de partida:	Conjunto de partida:	Conjunto de partida:										
Conjunto de chegada:	Conjunto de chegada:	Conjunto de chegada:										
Função:	Função:	Função:										
Conjunto de partida:	Conjunto de partida:	Conjunto de partida:										
Conjunto de chegada:	Conjunto de chegada:	Conjunto de chegada:										
Função:	Função:	Função:										
Conjunto de partida:	Conjunto de partida:	Conjunto de partida:										
Conjunto de chegada:	Conjunto de chegada:	Conjunto de chegada:										
Função:	Função:	Função:										

(adaptado de All Things Algebra)

2. Considera a função $f: A \rightarrow B$ definida pelo diagrama de setas ao lado.



2.1) Indica, relativamente à função f :

(a) o domínio.

(b) o conjunto de partida.

(c) o conjunto de chegada.

(d) o contradomínio.

2.2) Completa:

(a) $f(0) = \underline{\hspace{1cm}}$

(b) $f(\underline{\hspace{1cm}}) = 1$

2.3) Qual é o objeto que tem imagem igual a 1?

2.4) Qual é a imagem do objeto 0?

2.5) Indica o gráfico da função f .

resumo ...

Quando a correspondência é uma função, podemos ter outras designações para os elementos do conjunto de partida e para os elementos do conjunto de chegada

Conjunto de partida	Conjunto de chegada
<ul style="list-style-type: none"> objeto abscissa (representado no eixo Ox) variável independente domínio 	<ul style="list-style-type: none"> imagem ordenada (representado no eixo Oy) variável dependente contradomínio