

①

Lösung 16)

$$x^2 + y^2 - 4x + 2y - 20 = x^2 - 4x + 4 + y^2 + 2y + 1 - 25 = (x-2)^2 + (y+1)^2 - 25 = 0$$

Es handelt sich um den Kreis mit Mittelpunkt $M(2 | -1)$ und Radius $R = 5$.

Diagonale durch den Mittelpunkt: $y = \frac{3}{4}x + q$ durch $M(2 | -1)$:

$$-1 = \frac{3}{4} \cdot 2 + q \Rightarrow q = -\frac{5}{2}$$

Gleichung der Geraden g , die die Diagonale trägt: $y = \frac{3}{4}x - \frac{5}{2}$

$$\text{Schneiden mit dem Kreis: } (x-2)^2 + \left(\frac{3}{4}x - \frac{5}{2}\right)^2 = 25$$

$$x^2 - 4x + 4 + \frac{9}{16}x^2 - \frac{9}{4}x + \frac{9}{4} = 25 \Leftrightarrow x^2 - 4x - 12 = 0$$

Die quadratische Gleichung hat die Lösungen $x_1 = -2$ und $x_2 = 6$.

Die Schnittpunkte von g mit dem Kreis sind $A(-2 | -4)$ und $C(6 | 2)$ (Ecken des Quadrats).

Die Länge der Diagonalen beträgt 10.

Die andern beiden Ecken erhält man durch schneiden einer Normalen n zur Geraden g mit dem Kreis oder (einfacher) durch Addition bzw. Subtraktion des zum

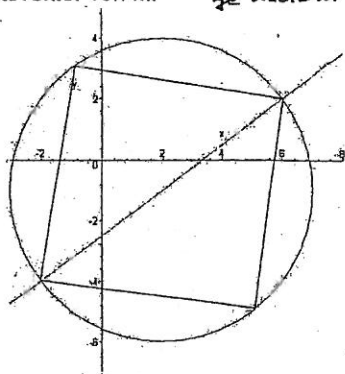
Vektor $\frac{\vec{AC}}{2}$ normalen Vektor gleicher Länge zum Ortsvektor von M :

Ansatz \rightarrow 1
je nachdem

$$\vec{r}_M \pm \left(\frac{\vec{AC}}{2} \right)_{\perp} = \begin{pmatrix} 2 \\ -1 \end{pmatrix} \pm \begin{pmatrix} -3 \\ 4 \end{pmatrix}$$

Man erhält: $B(5 | -5)$ und $D(-1 | 3)$.

Die Quadratfläche beträgt $A = \left(\frac{10}{\sqrt{2}}\right)^2 = 50$.



Lösung: Maturasetie 2005

$$1a) \int_0^x (t^2 - 13t + 30) dt = 0$$

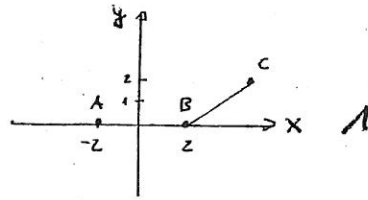
$$= \left[\frac{1}{3}t^3 - \frac{13}{2}t^2 + 30t \right]_0^x = 0$$

$$= \frac{1}{3}x^3 - \frac{13}{2}x^2 + 30x = 0 \Rightarrow x \left(\frac{1}{3}x^2 - \frac{13}{2}x + 30 \right) = 0$$

$$x_1 = 0 \quad x_{2,3} = \frac{\frac{13}{2} \pm \sqrt{\left(\frac{13}{2}\right)^2 - 4 \cdot \frac{1}{3} \cdot 30}}{2 \cdot \frac{1}{3}} = \frac{\frac{13}{2} \pm 1.5}{\frac{2}{3}} \quad \begin{matrix} 12 \\ 7.5 \end{matrix}$$

2a) $g(x) = a(x^2 - 4)$

$g(x) = 0 \Rightarrow x_{1,2} = \pm 2, \quad y = 2$



$f(x) = \begin{cases} g(x) \\ t: y = \frac{2}{3}x - \frac{4}{3}, \quad m_{BC} = \frac{2-0}{5-2} = \frac{2}{3} \end{cases}$

differenzierbar in $x_0 = 2$

- $g(2) = f(2) = 0$

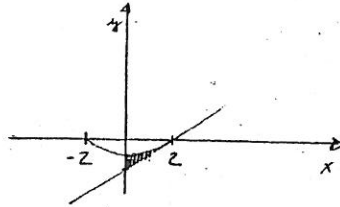
- $g'(2) = 4a = \frac{2}{3} \Rightarrow a = \frac{1}{6}$

1

b) $f(x) = \frac{1}{6}(x^2 - 4)$

$f(x) = \frac{1}{6}x^2 - \frac{2}{3}$

$f'(x) = \frac{1}{3}x \quad f'(2) = \frac{2}{3}$



$t: y = \frac{2}{3}x + c$

für $x = 2: 0 = \frac{2}{3} \cdot 2 + c \Rightarrow c = -\frac{4}{3} \Rightarrow t: y = \frac{2}{3}x - \frac{4}{3}$

1

$V = \pi \int_0^2 \left[\left(\frac{2}{3}x - \frac{4}{3} \right)^2 - \left(\frac{1}{6}x^2 - \frac{2}{3} \right)^2 \right] dx$

1

$= \pi \int_0^2 \left(-\frac{1}{36}x^4 + \frac{2}{3}x^2 - \frac{16}{9}x + \frac{4}{3} \right) dx$

M

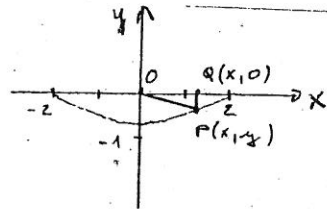
$= \pi \left[-\frac{1}{180}x^5 + \frac{2}{9}x^3 - \frac{8}{9}x^2 + \frac{4}{3}x \right]_0^2 = \pi \cdot \frac{32}{45} \approx 2.23402$

1

c) $A_t(x) = x \cdot \left(\frac{1}{6}x^2 - \frac{2}{3} \right) \cdot \frac{1}{2}$

$= \frac{1}{12}x^3 - \frac{1}{3}x$

1



$A_t'(x) = \frac{1}{4}x^2 - \frac{1}{3}$

$A_t'(x) = 0 \Rightarrow \frac{1}{4}x^2 = \frac{1}{3} \quad x_{1,2} = \left(\pm \sqrt{\frac{4}{3}} \right) = \frac{2\sqrt{3}}{3}$

$-\frac{4}{9}$

$A_t''\left(\frac{2\sqrt{3}}{3}\right) < 0 \Rightarrow A_t(x)$ maximal für $P\left(\frac{2\sqrt{3}}{3}, -\frac{4}{27}\right)$

L 1

d) $\left| \int_{-2}^2 (ax^2 - 4a) dx \right| = 64$

ohne Betrag, Rest richtig

$\left| \left[\frac{a}{3}x^3 - 4ax \right]_{-2}^2 \right| = 64$

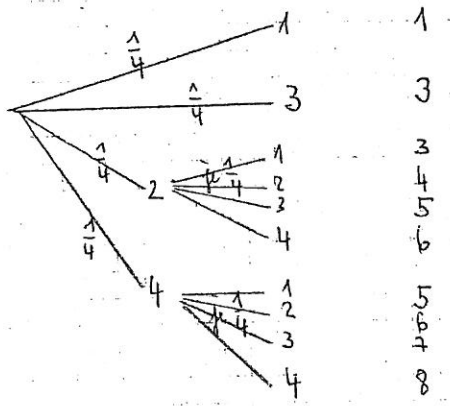
1

$\left| -\frac{32}{3}a \right| = 64 \quad a_{1,2} = \pm 6$

1

3) Lösung Wahrscheinlichkeit

Baumdiagramm:



x: Auszahlung in Fr.
 1
 3
 3
 4
 5
 6
 5
 6
 7
 8
 → Anschlag: 1

a) Verteilung von X

X	1	3	4	5	6	7	8	1
P(x)	$\frac{4}{16}$	$\frac{5}{16}$	$\frac{4}{16}$	$\frac{2}{16}$	$\frac{2}{16}$	$\frac{1}{16}$	$\frac{1}{16}$	1

Erwartungswert $\mu = E(x) = \frac{1}{16}(4 + 15 + 4 + 10 + 12 + 7 + 8)$
 $\mu = \frac{60}{16} = \frac{15}{4}$ (in Franken) 1

Da man Fr. 4.- Einsatz zahlt ist Spiel nicht fair.

b) Ereignis B: Man erhält mehr als Fr. 4.- ausbezahlt

$P(B) \doteq p = P(x > 4) = \frac{6}{16} = \frac{3}{8}$ 1

c) Bedingte W'keit

$P(x=3 \text{ im 1. Wurf} \mid x=3) = \frac{P(x=3 \text{ im 1. Wurf})}{P(x=3)} = \frac{\frac{4}{16}}{\frac{5}{16}} = \frac{4}{5}$ 1

(direkt: in 4 von 5 gleich wahrscheinliche Fälle) 1

3d) Binomialverteilung: $n=10, p=\frac{3}{8} (=P(B))$

$P_{10}(y \geq 5) = \sum_{y=5}^{10} \binom{10}{y} \left(\frac{3}{8}\right)^y \left(\frac{5}{8}\right)^{10-y} \approx \frac{0,3057}{1}$ 1

e) Man muss mindestens x Spiele machen

$P_x(\text{mind. einmal B}) = 1 - P_x(\text{B tritt nie ein})$

$= 1 - \left(\frac{5}{8}\right)^x \geq 0,99$ 1

$\left(\frac{5}{8}\right)^x \leq 0,01$

$x \geq \frac{\ln 0,01}{\ln \frac{5}{8}} \approx 9,798$

Man muss mindestens 10 Spiele machen 1

1)

f(x) = 2e^{-x} g(x) = -2xe^{-x}

Schnittp.: e^{-x} = -xe^{-x} ⇒ x = -1 S(-1 | 2e)

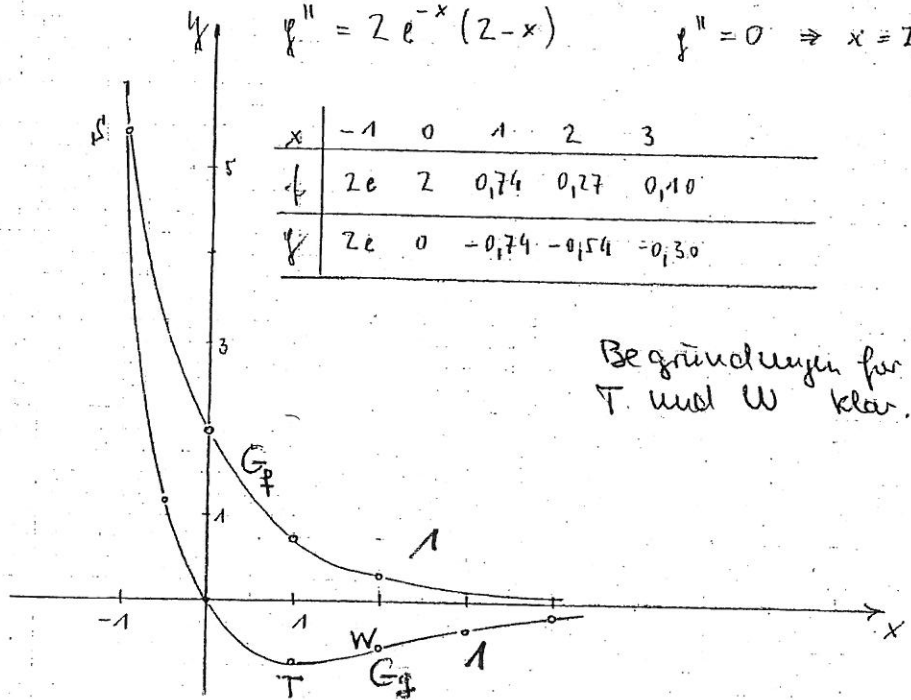
Grenzw.: lim_{x→∞} f(x) = 0 lim_{x→∞} g(x) = 0

Extrem- u. Wdp. von g:

g' = -2e^{-x}(1-x) g' = 0 ⇒ x = 1, Min T

g'' = 2e^{-x}(2-x) g'' = 0 ⇒ x = 2, Wdp. W

x	-1	0	1	2	3
f	2e	2	0,74	0,27	0,10
g	2e	0	-0,74	-0,54	-0,30



Begründungen für T und W klar.

b) Δ = f - g = Max
Δ = 2e^{-x} - (-2e^{-x}x) = 2e^{-x}(1+x)

Δ' = -2e^{-x}(1+x) + 2e^{-x} = -2e^{-x}x

Δ' = 0 bei x = 0, Δ'(-ε) > 0, Δ'(ε) < 0

Δ(0) = 2

von 0 bis ∞

4c) Fläche A = ∫_{-1}^{∞} (f-g) dx = ∫_{-1}^{∞} (2e^{-x} + 2xe^{-x}) dx

A = 2 ∫_{-1}^{∞} e^{-x}(1+x) dx

∫ e^{-x}(1+x) dx = -e^{-x}(1+x) - ∫ -e^{-x} dx =

= -e^{-x}(1+x) - e^{-x} = -e^{-x}(x+2)

L WP fehlt, Rest richtig

A = lim_{a→∞} [-2e^{-x}(x+2)]_{-1}^a = lim_{a→∞} {-2e^{-a}(a+2) - [-2e^{-(-1+2)}]}

= lim_{a→∞} [-2e^{-a}(a+2) + 2e] = 2e ≈ 5,437

∫_{-1}^{∞} (2e^{-x} + 2xe^{-x}) dx

(5)

KSR GF 2005

5) Lösungen Raumgeometrie

a) Ebene $E = ABC$

$$\vec{AB} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ -1 \end{pmatrix}, \quad \vec{AC} = \begin{pmatrix} -1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}, \quad A(3|1|1)$$

$$E: \vec{r} = \begin{pmatrix} 3 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} + s \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ -1 \end{pmatrix} + t \begin{pmatrix} -1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} \quad 1$$

$$E: \begin{cases} x = 3 + s - t & \textcircled{1} \\ y = 1 + s + t & \textcircled{2} \\ z = 1 - s + t & \textcircled{3} \end{cases}$$

Summe von x und z eliminiert s und t :

$$E: \underline{x + z = 4} \quad \text{als Koordinatengleichung 1}$$

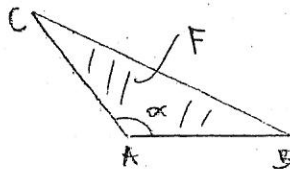
$$\text{Normalenvektor } \vec{n}_E = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

b) Winkel α des Δ 's ABC bei A : $\alpha = \angle(\vec{AB}, \vec{AC})$

$$\cos \alpha = \frac{\vec{AB} \cdot \vec{AC}}{|\vec{AB}| |\vec{AC}|} = \frac{-1 + 1 - 1}{\sqrt{3} \cdot \sqrt{3}} = -\frac{1}{3}$$

$$\rightarrow \underline{\alpha \approx 109,47^\circ} \quad 1$$

c) Da $|\vec{AB}| = |\vec{AC}| = \sqrt{3}$, so ist ΔABC gleichschenkelig



$$\text{Inhalt } F = \frac{1}{2} |\vec{AB}| |\vec{AC}| \sin \alpha$$

$$\text{Da } \cos \alpha = -\frac{1}{3}, \text{ so } \sin \alpha = \sqrt{1 - \frac{1}{9}} = \frac{2\sqrt{2}}{3}$$

$$\underline{F = \frac{1}{2} \cdot 3 \cdot \frac{2\sqrt{2}}{3} = \sqrt{2}} \quad 1$$

(5) d)

$$s = E \cap \Delta$$

$$E: \begin{cases} x + z = 4 \\ 3x + 4y - z = 16 \end{cases}$$

$$\Delta: \begin{cases} x + z = 4 \\ 3x + 4y - z = 16 \end{cases}$$

$$z = t, \quad x = 4 - t$$

$$4y = 16 + t - 12 + 3t = 4 + 4t$$

$$y = 1 + t \quad 1$$

$$s: \underline{\vec{r} = \begin{pmatrix} 4 \\ 1 \\ 0 \end{pmatrix} + t \begin{pmatrix} -1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}}, \quad s \parallel (AC), \quad A \notin s \rightarrow s \cap (AC) = \emptyset$$

e) Da $\vec{CD} = \begin{pmatrix} 2 \\ 0 \\ 2 \end{pmatrix} \parallel \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix} = \vec{n}_E \perp (s, o)$,

so ist $CD \perp E$.

$$\underline{\text{Volumen } V = \frac{1}{3} \cdot F \cdot |\vec{CD}| = \frac{\sqrt{2} \cdot 2\sqrt{2}}{3} = \frac{2 \cdot 2}{3} = \frac{4}{3}} \quad 1$$

- Falsche Fläche bei c) \rightarrow falsches V bei e)