

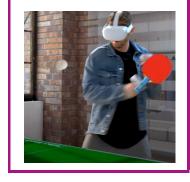
mathematikeingangslasse-bpe3.5-polynomanwendung

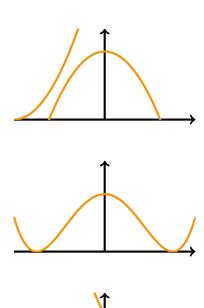
Exposition

Ein VirtualReality-Tischtennisspiel wird programmiert. Überlege, wo man Polynomfunktionen zur Modellierung nutzen kann.











Bei Anwendungsaufgaben mit Sachkontext gehen wir wie folgt vor:

- •
- •
- •

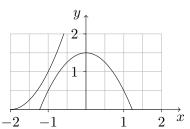
Peripetie

Beispiel 1

Gegeben ist die Flugbahn f eines Tischtennisballes und die Schlägerbwegung s eines Tischtennisschlägers. Zeige, dass der Schläger den Ball verfehlt, wenn gilt:

$$f(x) = -x^2 + 1,5;$$
 $s(x) = (x+2)^2$





Gleichsetzen zeigt, dass es keinen Schnittpunkt gibt:

$$-x^{2} + 1, 5 = (x + 2)^{2}$$
$$-x^{2} + 1, 5 = x^{2} + 4 \cdot x + 4$$
$$-2 \cdot x^{2} - 4 \cdot x - 2, 5 = 0$$

Die Mitternachtsformel liefert:

$$x_{1; 2} = \frac{4 \pm \sqrt{16 - 4 \cdot (-2) \cdot (-2, 5)}}{2 \cdot (-2)}$$

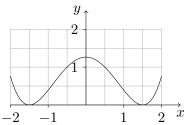
Da die Diskriminante negativ ist, hat die Mitternachtsformel keine Lösung, es gibt also keinen Schnittpunkt. Also verfehlt der Schläger den Ball.

0 Fehler

Gegeben ist die Flugbahn f eines Tischtennisballes. Das Tischtennisnetz wird modelliert mit dem Intevall auf y-Achse mit $0 \le y \le 1, 7$.Berechne, ob der Tischtennisball das Netz trifft, wenn gilt:

$$f(x) = \frac{1}{4} \cdot (x - 1, 5)^2 \cdot (x + 1, 5)^2$$





AFB I

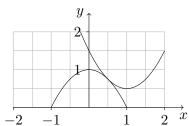


Aufgabe 2

Gegeben ist die Flugbahn f eines Tischtennisballes und die Schlägerbwegung s eines Tischtennisschlägers. Überprüfe ob der Schläger den Ball verfehlt, wenn gilt:

$$f(x) = -x^2 + 1;$$
 $s(x) = (x - 1)^2 + 0.5$

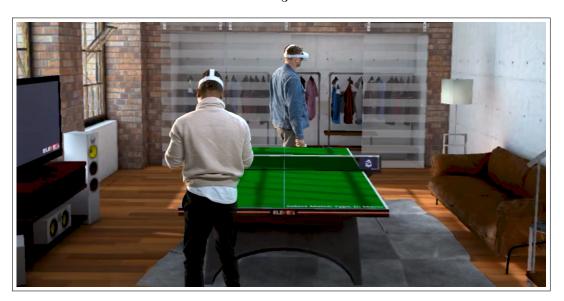




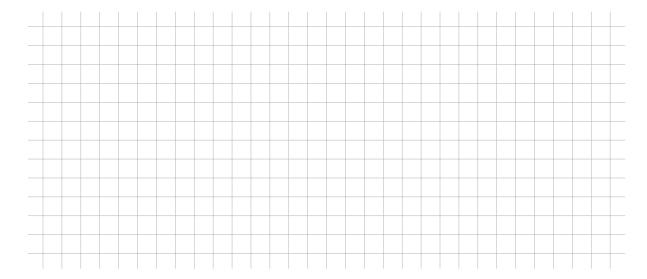
AFB II

Eine rechteckige Tischtennisplatte mit beliebigen Seitenlängen soll auf einer dreieckigen Stellfläche positioniert werden. Die Stellfläche kann modelliert werden durch die Fläche, die von der Geraden g und den Koordinatenachsen eingeschlossen wird. Berechne die Fläche der größtmöglichen Tischtennisplatte, die man auf der Stellfläche unterbringen kann, wenn gilt:

$$g: y = -\frac{14}{3} \cdot x + 28$$



AFB III



Katastrophe

Lösung 3