



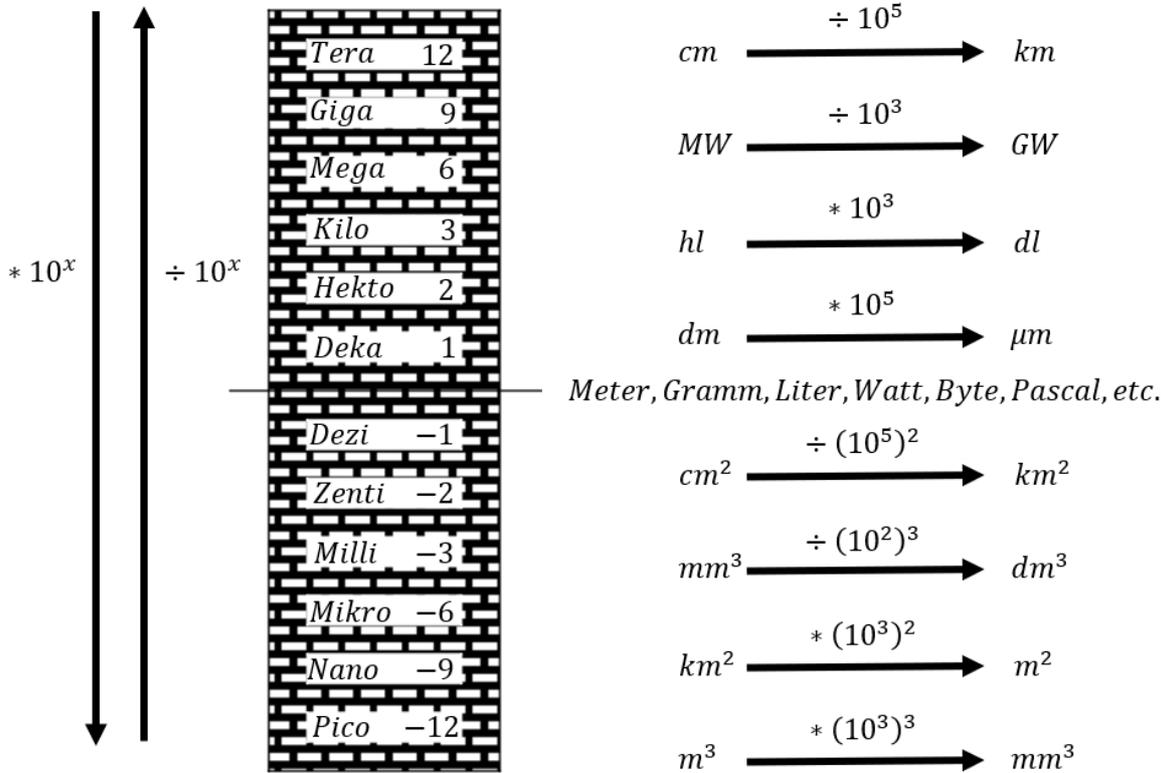
MATHAGO

MATHEMATIK MATURA
VORBEREITUNGSKURS
BHS – CLUSTER W1

INHALTSVERZEICHNIS

GRUNDLAGEN.....	2
TRIGONOMETRIE IM RECHTWINKELIGEN DREIECK.....	3
LINEARE OPTIMIERUNG.....	4
FINANZMATHEMATIK.....	5
ÄNDERUNGSMASSE.....	7
WACHSTUM & ZERFALL.....	8
LINEARE FUNKTION.....	9
QUADRATISCHE FUNKTION.....	10
POLYNOMFUNKTION.....	11
DIFFERENTIALRECHNUNG.....	12
UMKEHRAUFGABEN DER DIFFERENTIALRECHNUNG.....	14
INTEGRALRECHNUNG.....	16
BEWEGUNGSAUFGABEN.....	17
WIRTSCHAFTSMATHEMATIK.....	18
STATISTIK.....	25
REGRESSIONSANALYSE.....	26
WAHRSCHEINLICHKEITSRECHNUNG.....	27
BINOMIALVERTEILUNG.....	29
NORMALVERTEILUNG.....	30

GRUNDLAGEN



p Prozent eines Wertes x berechnen:

$$x * \frac{p}{100}$$

p Prozent zu einem Wert x hinzufügen:

$$x * \left(1 + \frac{p}{100}\right)$$

p Prozent von einem Wert x abziehen:

$$x * \left(1 - \frac{p}{100}\right)$$

Prozentuellen Anteil an der Gesamtheit berechnen:

$$\frac{\text{Anteil}}{\text{Gesamtheit}}$$

Prozentuelle Veränderung zwischen einem neuen und einem alten Wert berechnen:

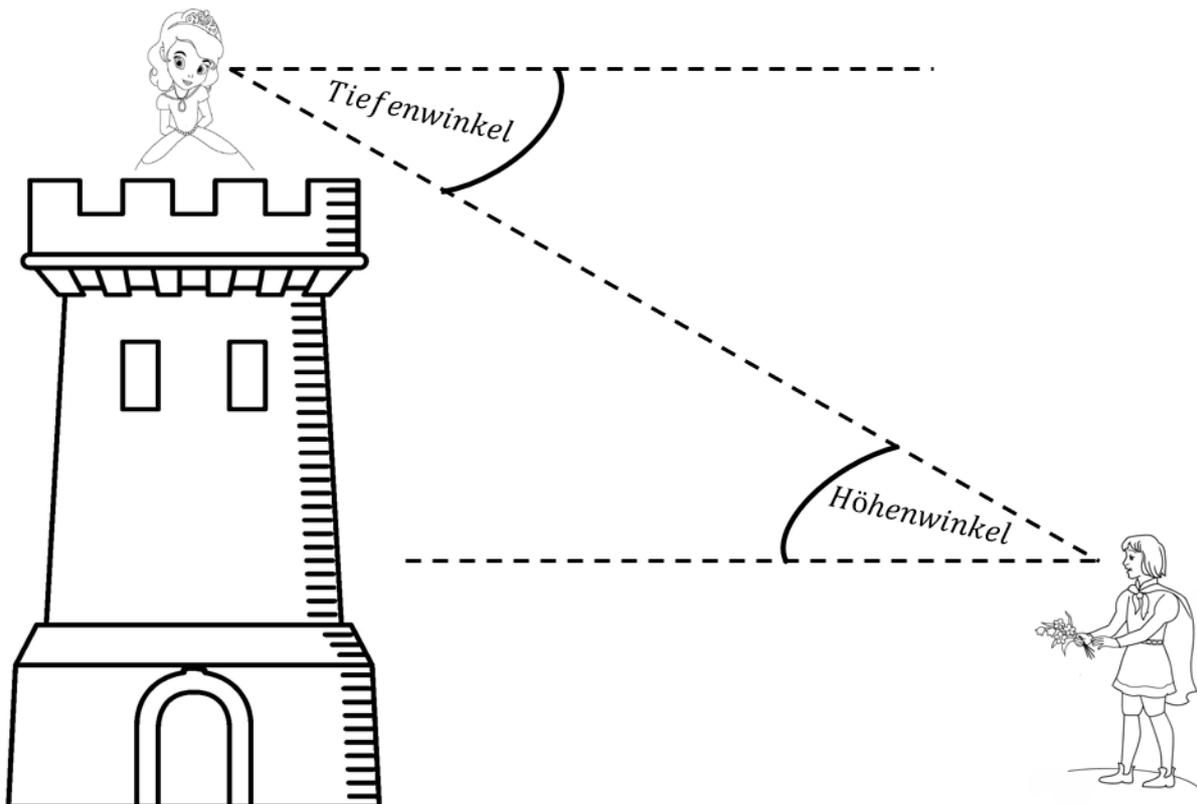
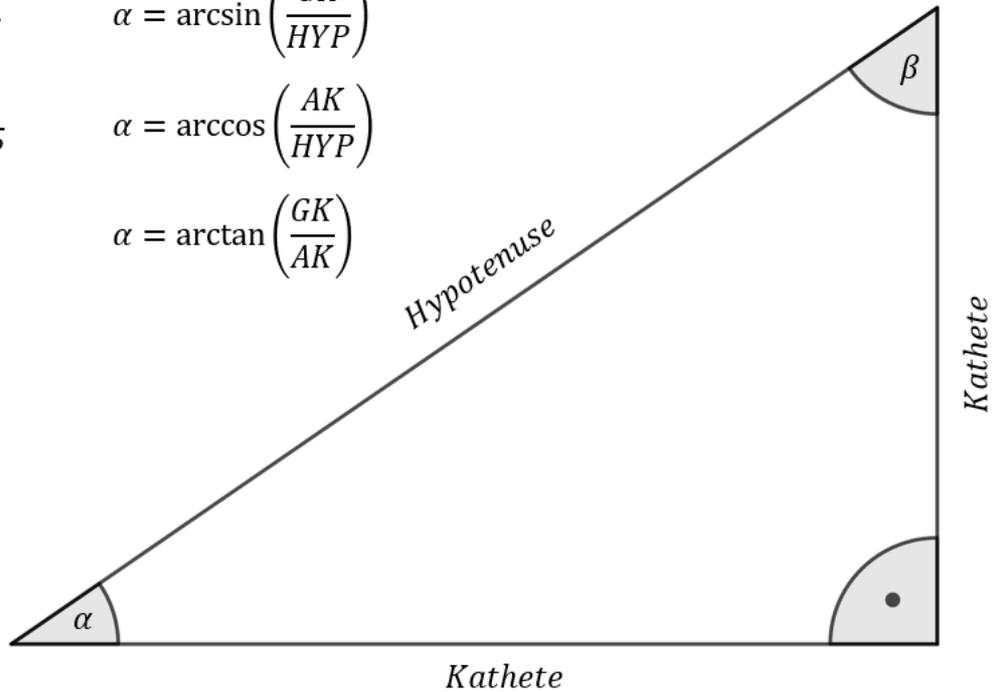
$$\frac{\text{Neu} - \text{Alt}}{\text{Alt}}$$

TRIGONOMETRIE IM RECHTWINKELIGEN DREIECK

$$\sin(\alpha) = \frac{GK}{HYP} \quad \alpha = \arcsin\left(\frac{GK}{HYP}\right)$$

$$\cos(\alpha) = \frac{AK}{HYP} \quad \alpha = \arccos\left(\frac{AK}{HYP}\right)$$

$$\tan(\alpha) = \frac{GK}{AK} \quad \alpha = \arctan\left(\frac{GK}{AK}\right)$$



LINEARE OPTIMIERUNG

Eine Sportartikelfirma stellt 2 Arten von Fußbällen her, Hanniball, das Modell für Spitzensportler, und Hasdruball, das Einsteigermodell. Insgesamt können pro Woche maximal 50 Hannibälle und 100 Hasdrubälle hergestellt werden. Pro Ball werden $1,5 \text{ m}^2$ Leder benötigt, wobei höchstens 165 m^2 Leder pro Woche zur Verfügung stehen. Die Herstellung eines Hanniballs dauert 4 Stunden, die eines Hasdruballs 2 Stunden, wobei höchstens 7 Vollzeitmitarbeiter (40 Stunden pro Woche) für die Produktion abgestellt werden können. Hasdruball wird um 20€ pro Stück verkauft, Hanniball um 80€ pro Stück. Der Erlös soll maximal sein.

$$\left. \begin{array}{l} x \geq 0 \\ y \geq 0 \end{array} \right\} \rightarrow \text{Nicht Negativitätsbedingungen}$$

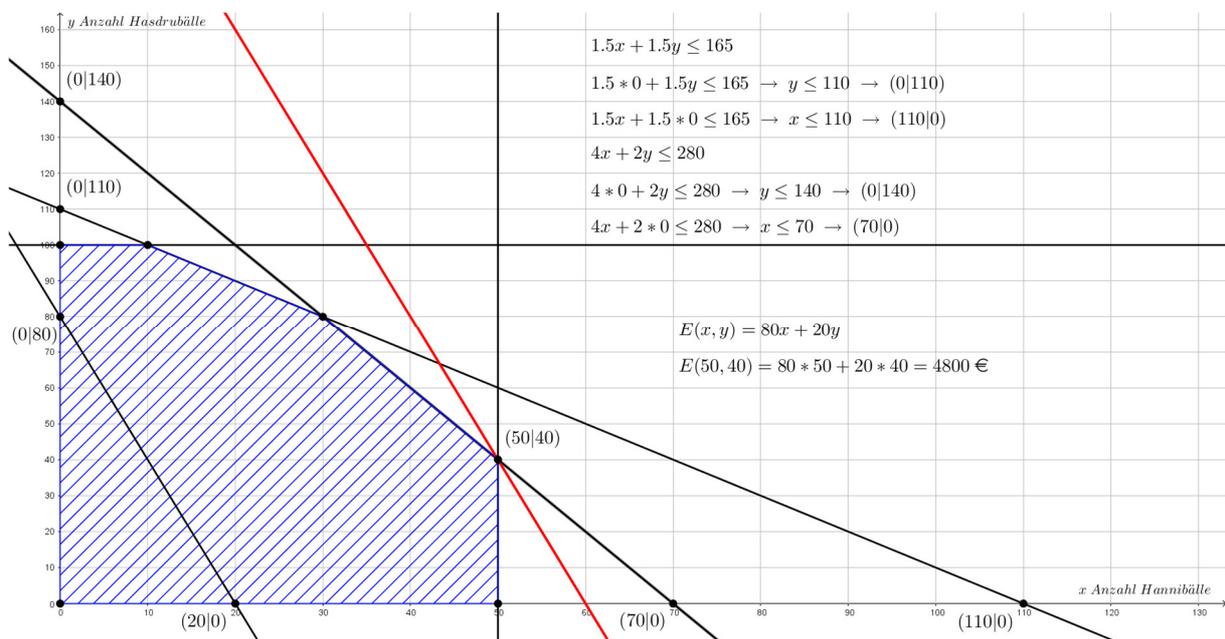
$$x \leq 50$$

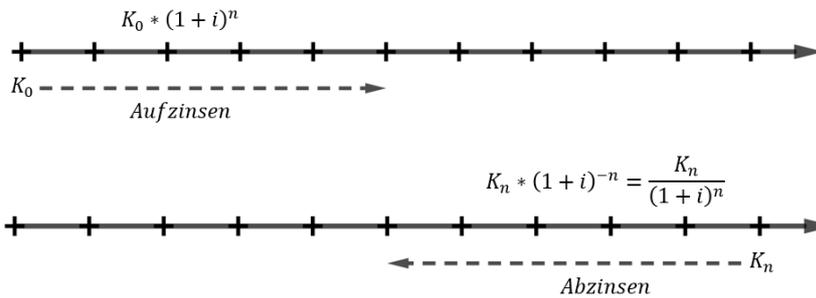
$$y \leq 100$$

$$1,5x + 1,5y \leq 165$$

$$4x + 2y \leq 280$$

$$E(x, y) = 80x + 20y$$



FINANZMATHEMATIK


Nomineller Zinssatz:	Bezieht sich auf die Verzinsungsperioden pro Jahr
-----------------------------	---------------------------------------------------

$$i_4 = \frac{i}{4}$$

$$i = i_2 * 2$$

Äquivalenter Zinssatz:	Bezieht sich auf die rechnerische Verzinsung pro Zahlungsperiode
-------------------------------	------------------------------------------------------------------

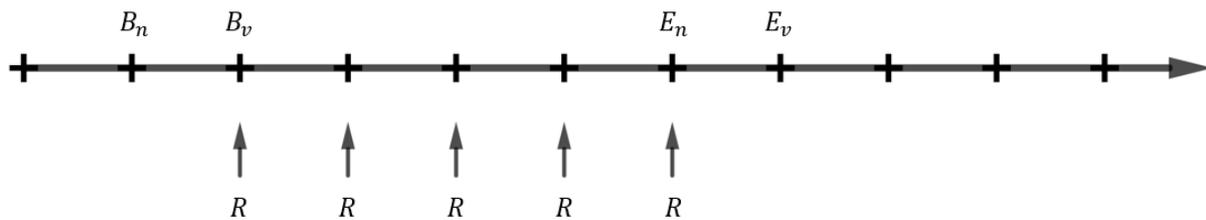
$$i_4 = \sqrt[4]{1+i} - 1$$

$$i = (1 + i_2)^2 - 1$$

Effektiver Zinssatz:	Bezieht sich auf die tatsächliche Verzinsung, z.B. nach Berücksichtigung von zusätzlichen Kosten oder der <i>KES</i> t
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		Zahlung			
		Jährlich	Semesterweise	Quartalsweise	Monatlich
Verzinsung	Jährlich	i	$i_2 = \sqrt[2]{1+i} - 1$	$i_4 = \sqrt[4]{1+i} - 1$	$i_{12} = \sqrt[12]{1+i} - 1$
	Semesterweise		$i_2 = \frac{i}{2}$	$i_2 = \frac{i}{2}$ $i_4 = \sqrt[2]{1+i_2} - 1$	$i_2 = \frac{i}{2}$ $i_{12} = \sqrt[6]{1+i_2} - 1$
	Quartalsweise			$i_4 = \frac{i}{4}$	$i_4 = \frac{i}{4}$ $i_{12} = \sqrt[3]{1+i_4} - 1$
	Monatlich				$i_{12} = \frac{i}{12}$

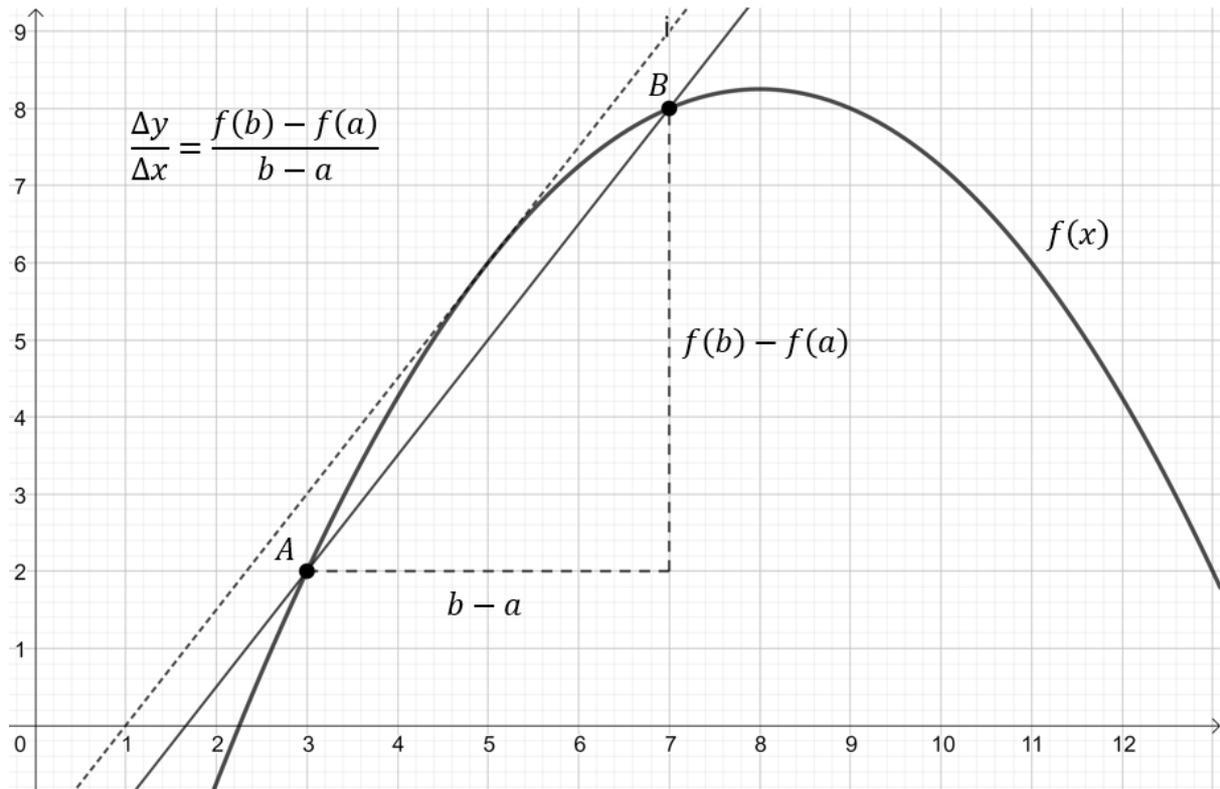
	nachschüssig	vorschüssig
Endwert E	$E_{\text{nach}} = R \cdot \frac{q^n - 1}{q - 1}$	$E_{\text{vor}} = R \cdot \frac{q^n - 1}{q - 1} \cdot q$
Barwert B	$B_{\text{nach}} = R \cdot \frac{q^n - 1}{q - 1} \cdot \frac{1}{q^n}$	$B_{\text{vor}} = R \cdot \frac{q^n - 1}{q - 1} \cdot \frac{1}{q^{n-1}}$



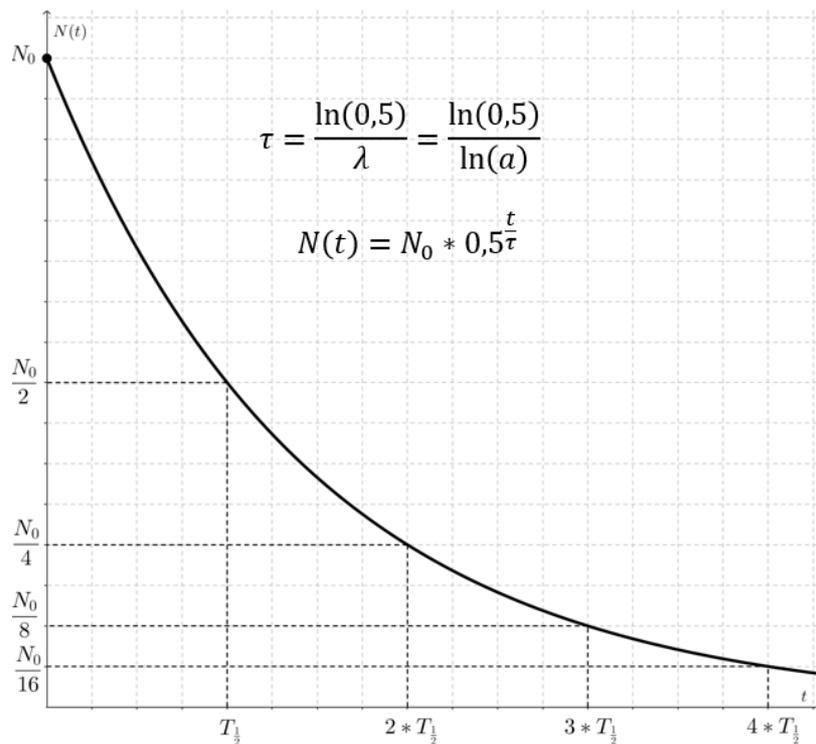
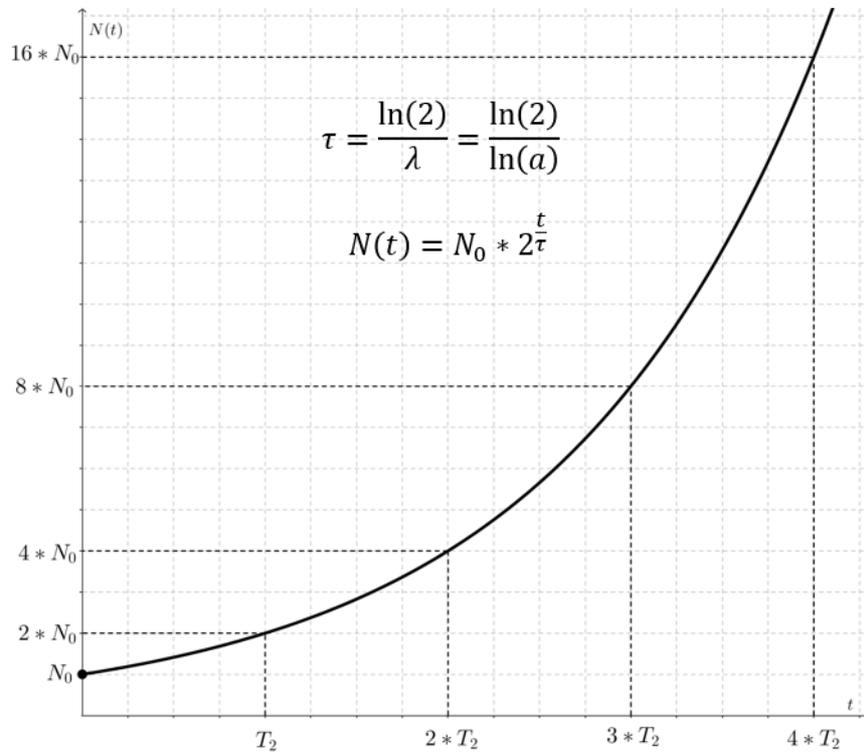
Zeit	Zinsanteil	Tilgungsanteil	Annuität	Restschuld
0				K_0
1	$K_0 \cdot i$	T_1	$A_1 = K_0 \cdot i + T_1$	$K_1 = K_0 - T_1$
...

n	Zinsanteil	Tilgungsanteil	Annuität	Restschuld		
0				€ 10 000,00	i	2,50%
1	€ 250,00	€ 1 750,00	€ 2 000,00	€ 8 250,00	Annuität	€ 2 000,00
2	€ 206,25	€ 1 793,75	€ 2 000,00	€ 6 456,25		
3	€ 161,41	€ 1 838,59	€ 2 000,00	€ 4 617,66		
4	€ 115,44	€ 1 884,56	€ 2 000,00	€ 2 733,10		
5	€ 68,33	€ 1 931,67	€ 2 000,00	€ 801,43		
6	€ 20,04	€ 801,43	€ 821,46	€ -		
7	€ -	€ -	€ -	€ -		

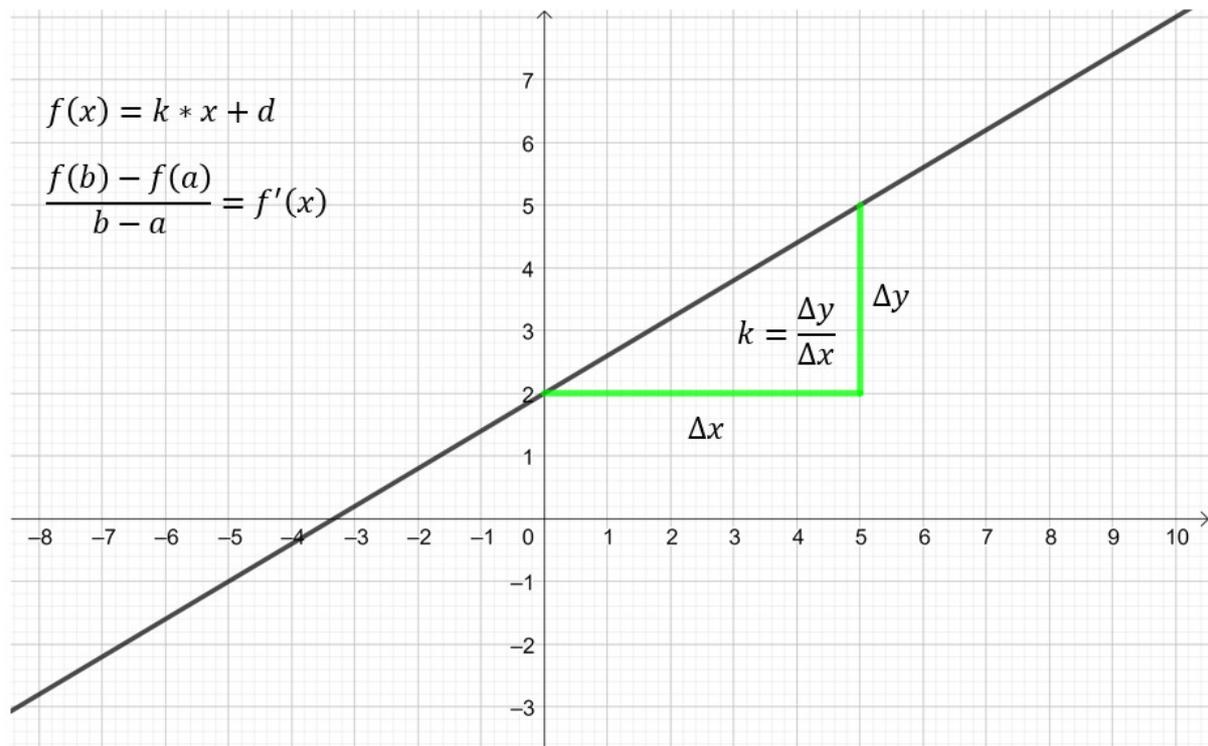
ÄNDERUNGSMASSE



WACHSTUM & ZERFALL



LINEARE FUNKTION



QUADRATISCHE FUNKTION

$$f(x) = ax^2 + bx + c$$

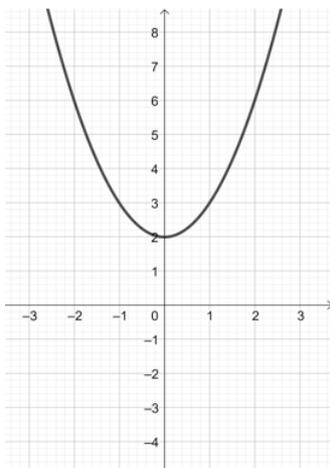
Wenn	Dann
$a < 0$	Negativ gekrümmt (Hochpunkt)
$a > 0$	Positiv gekrümmt (Tiefpunkt)
$b = 0$	Symmetrisch um die y-Achse
$b \neq 0$	Nicht symmetrisch um die y-Achse
c	Schnittpunkt auf y-Achse bei c
$c = 0$	Eine Nullstelle im Ursprung
$c = 0 \ \& \ b \neq 0$	2 Nullstellen, eine davon im Ursprung
$a < 0 \ \& \ c > 0$	2 Nullstellen
$a > 0 \ \& \ c < 0$	2 Nullstellen
$a < 0 \ \& \ b = 0 \ \& \ c < 0$	Keine Nullstelle
$a > 0 \ \& \ b = 0 \ \& \ c > 0$	Keine Nullstelle

$$ax^2 + bx + c = 0$$

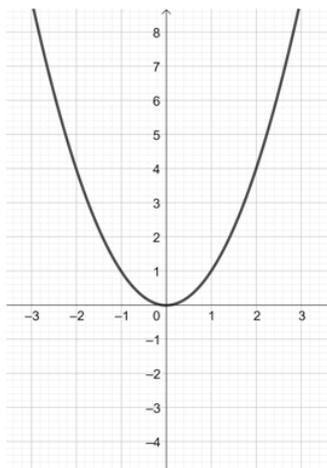
$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$D = b^2 - 4ac$$

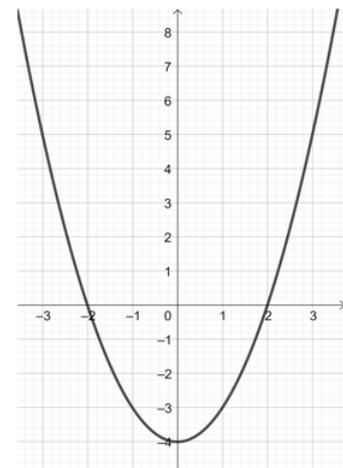
$$D < 0$$



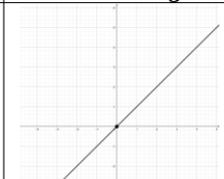
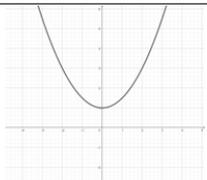
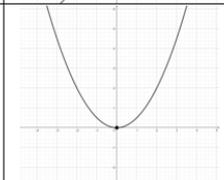
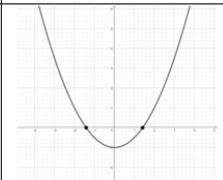
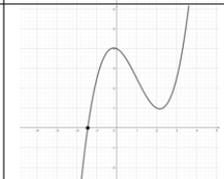
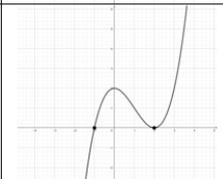
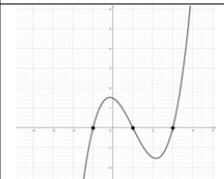
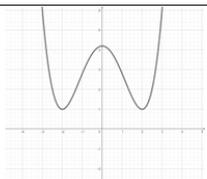
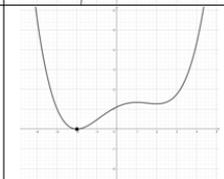
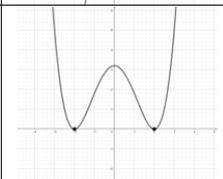
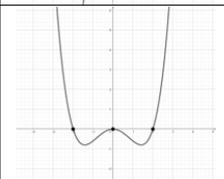
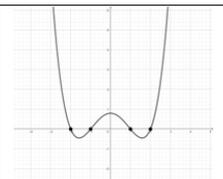
$$D = 0$$



$$D > 0$$



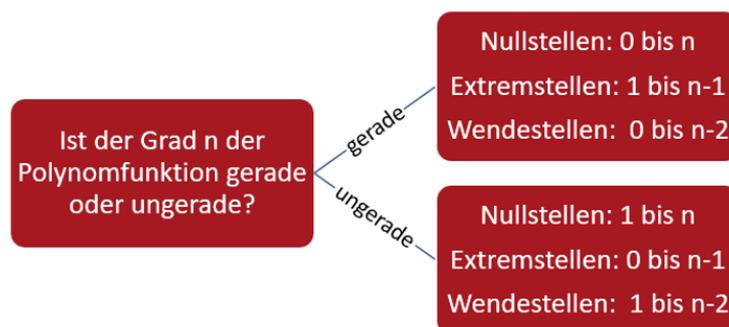
POLYNOMFUNKTION

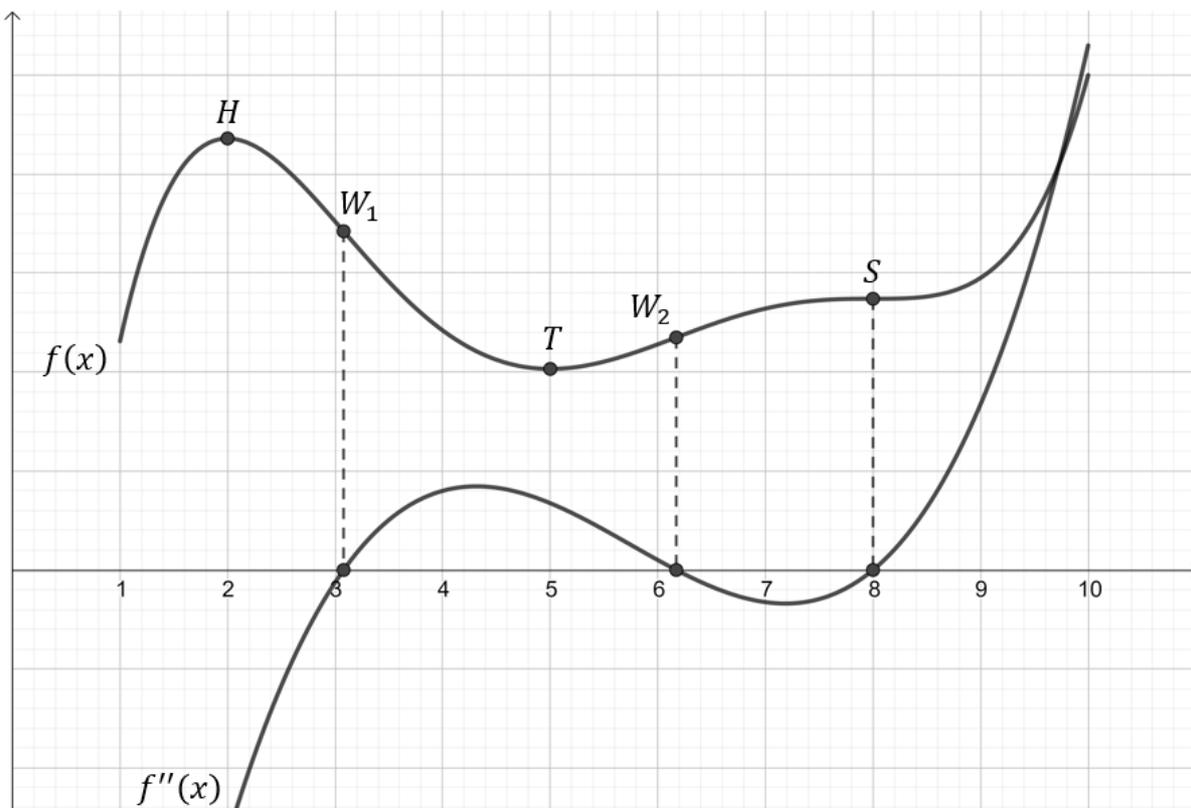
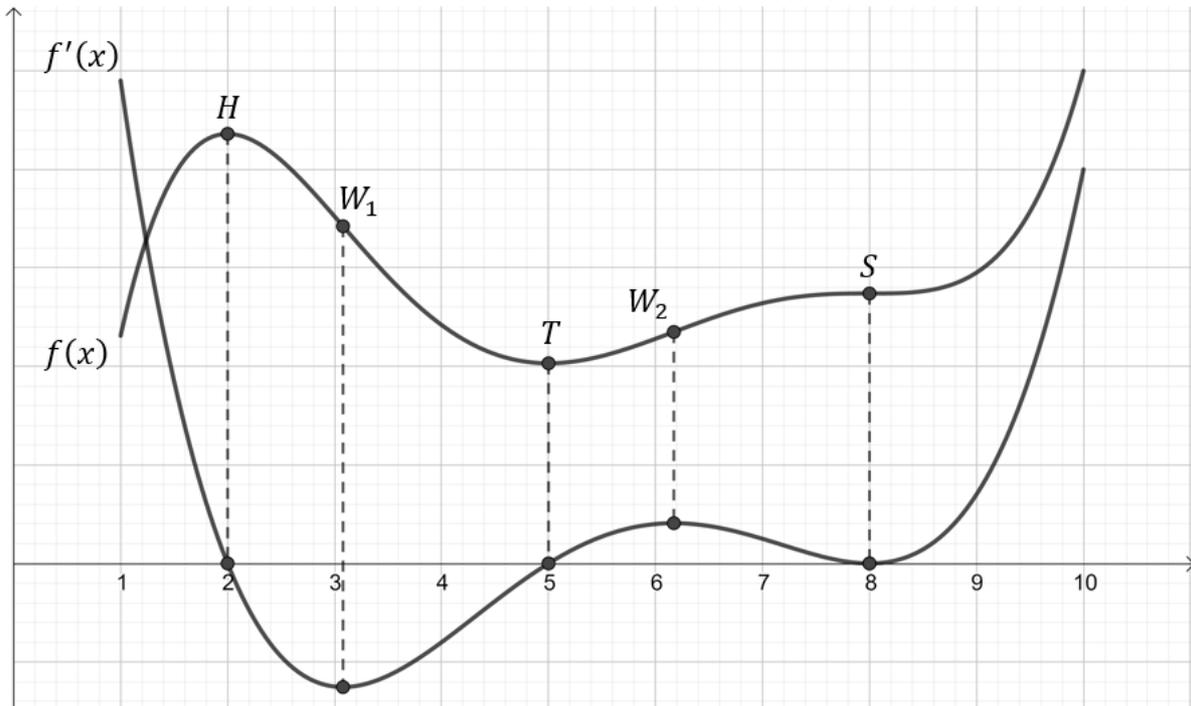
Grad	keine Lösung	eine Lösung	zwei Lösungen	drei Lösungen	vier Lösungen
1					
2					
3					
4					

Der Grad einer Polynomfunktion gibt an, wie viele reelle Lösungen diese Funktion maximal haben kann

Polynomfunktionen geraden Grades können auch gar keine reelle Lösung besitzen

Polynomfunktionen ungeraden Grades müssen mindestens eine reelle Lösung haben



DIFFERENTIALRECHNUNG


Nullstellen: $f(x) = 0$

Extremstellen: $f'(x) = 0$

$$f''(x_E) < 0 \rightarrow H$$

$$f''(x_E) = 0 \rightarrow S$$

$$f''(x_E) > 0 \rightarrow T$$

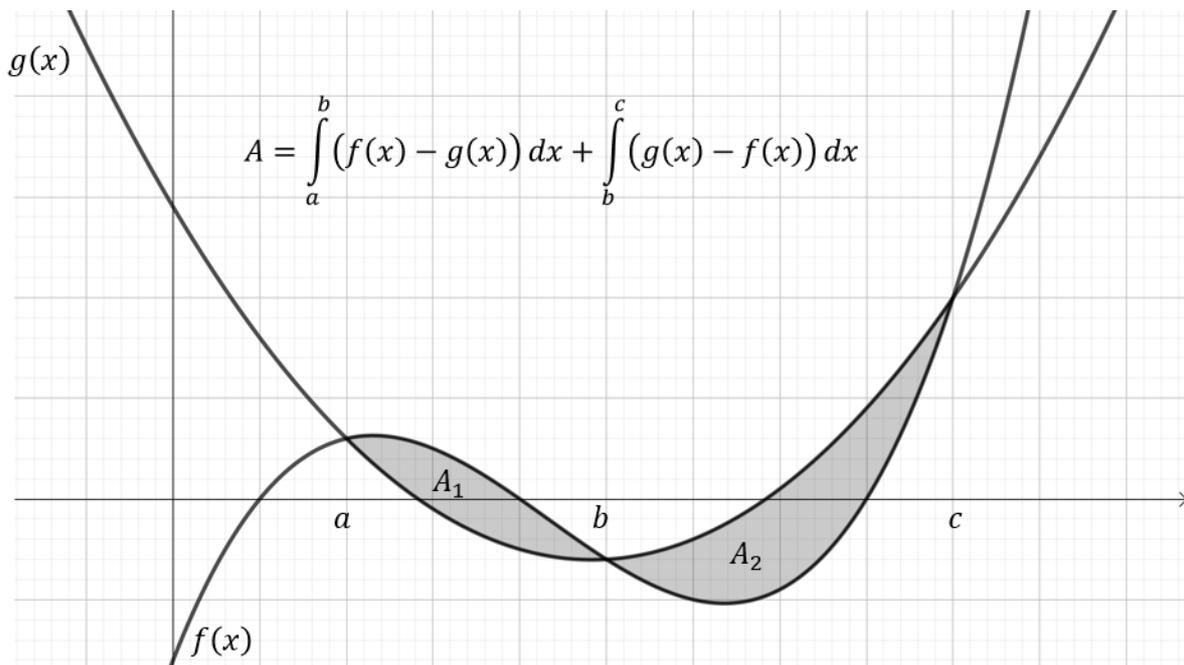
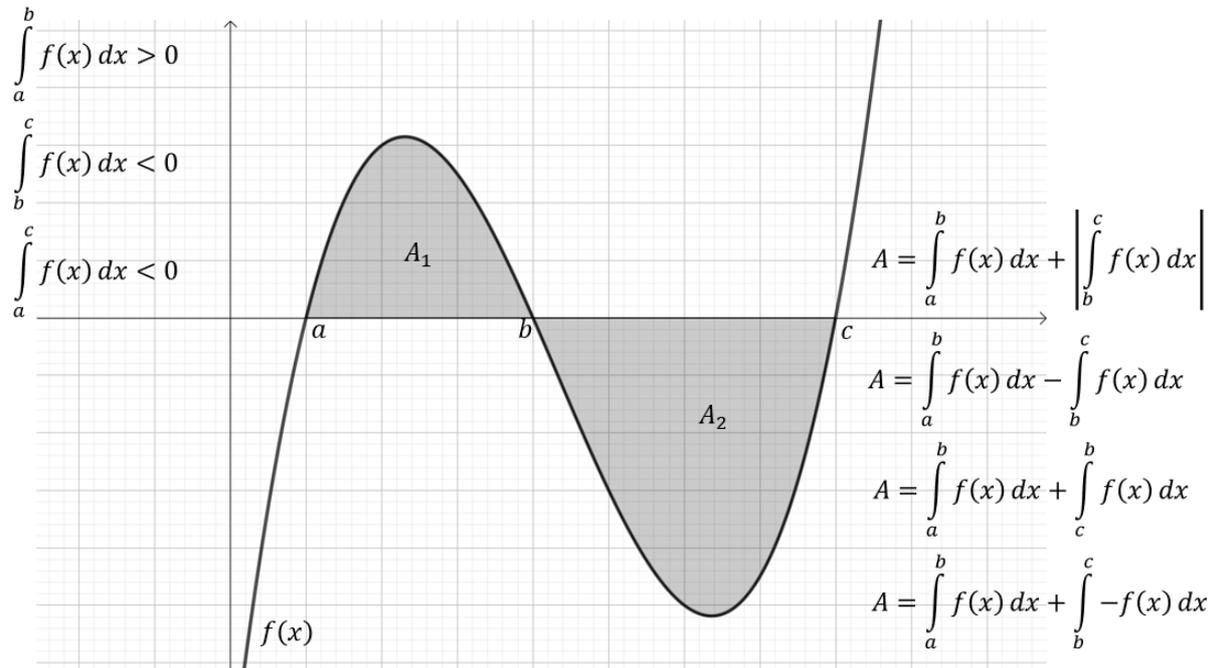
Wendestellen: $f''(x) = 0$

Steigungswinkel: $\alpha = \arctan(f'(x))$

UMKEHRAUFGABEN DER DIFFERENTIALRECHNUNG

$f(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d$	$f'(x) = 3ax^2 + 2bx + c$	$f''(x) = 6ax + 2b$
Die Funktion f geht durch den Punkt $P(x_P/y_P)$.	$f(x_P) = y_P$	
Bsp: Die Funktion f geht durch den Punkt $P(4/2)$.	$f(4) = 2$ $a * 4^3 + b * 4^2 + c * 4 + d = 2$	
Die Funktion f hat bei $N(x_N/0)$ eine Nullstelle.	$f(x_N) = 0$	
Bsp: Die Funktion f hat bei $N(-2/0)$ eine Nullstelle.	$f(-2) = 0$ $a * (-2)^3 + b * (-2)^2 + c * (-2) + d = 0$	
Die Funktion f hat an der Stelle $x = x_1$ die Steigung k .	$f'(x_1) = k$	
Bsp: Die Funktion f hat an der Stelle $x = 3$ die Steigung -1 .	$f'(3) = -1$ $3a * 3^2 + 2b * 3 + c = -1$	
Die Funktion f hat an der Stelle $x = x_1$ den Steigungswinkel α .	$f'(x_1) = \tan(\alpha)$	
Bsp: Die Funktion f hat an der Stelle $x = 2$ den Steigungswinkel 30° .	$f'(2) = \tan(30^\circ)$ $3a * 2^2 + 2b * 2 + c = \tan(30^\circ)$	
Die Funktion f hat den Extremwert $E(x_E/y_E)$.	$f(x_E) = y_E$ $f'(x_E) = 0$	
Bsp: Die Funktion f hat den Extremwert $E(-1/5)$.	$f(-1) = 5$ $a * (-1)^3 + b * (-1)^2 + c * (-1) + d = 5$ $f'(-1) = 0$ $3a * (-1)^2 + 2b * (-1) + c = 0$	
Die Funktion f hat den Wendepunkt $W(x_W/y_W)$.	$f(x_W) = y_W$ $f''(x_W) = 0$	
Bsp: Die Funktion f hat den Wendepunkt $W(5/4)$.	$f(5) = 4$ $a * 5^3 + b * 5^2 + c * 5 + d = 4$ $f''(5) = 0$ $6a * 5 + 2b = 0$	

Die Funktion f hat den Sattelpunkt $S(x_S/y_S)$.	$f(x_S) = y_S$ $f'(x_S) = 0$ $f''(x_S) = 0$
Die Funktion f schneidet die x -Achse an der Stelle $x = x_1$.	$f(x_1) = 0$
Die Funktion f berührt die x -Achse an der Stelle $x = x_1$.	$f(x_1) = 0$ $f'(x_1) = 0$
Die Funktion f berührt (knickfrei) die Funktion g an der Stelle $x = x_1$.	$f(x_1) = g(x_1)$ $f'(x_1) = g'(x_1)$

INTEGRALRECHNUNG


BEWEGUNGSAUFGABEN

$$s(t) = \int v(t) dt = \iint a(t) dt$$

$$s'(t) = v(t) = \int a(t) dt$$

$$s''(t) = v'(t) = a(t)$$

$$s = v * t \quad \rightarrow \quad v = \frac{s}{t}$$

$$\bar{v} = \frac{s(t_2) - s(t_1)}{t_2 - t_1}$$

$$\bar{a} = \frac{v(t_2) - v(t_1)}{t_2 - t_1}$$

$$s = \int_{t_1}^{t_2} v(t) dt$$

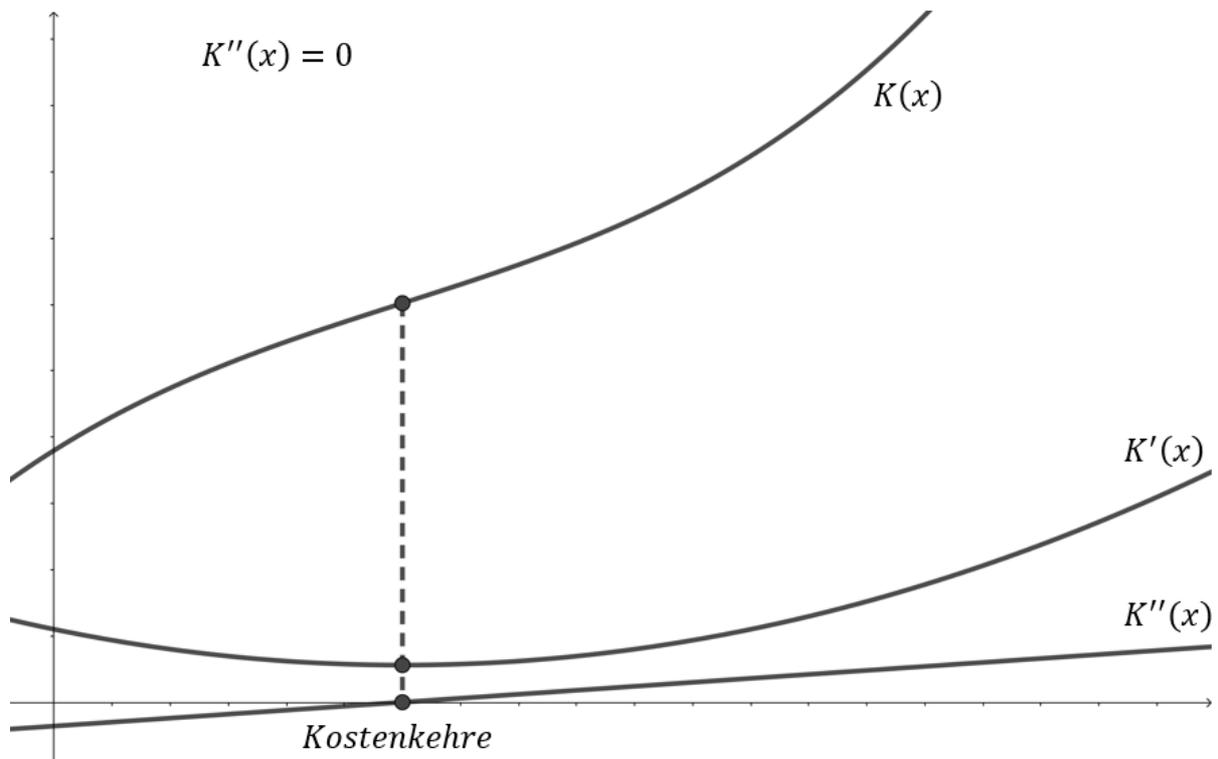
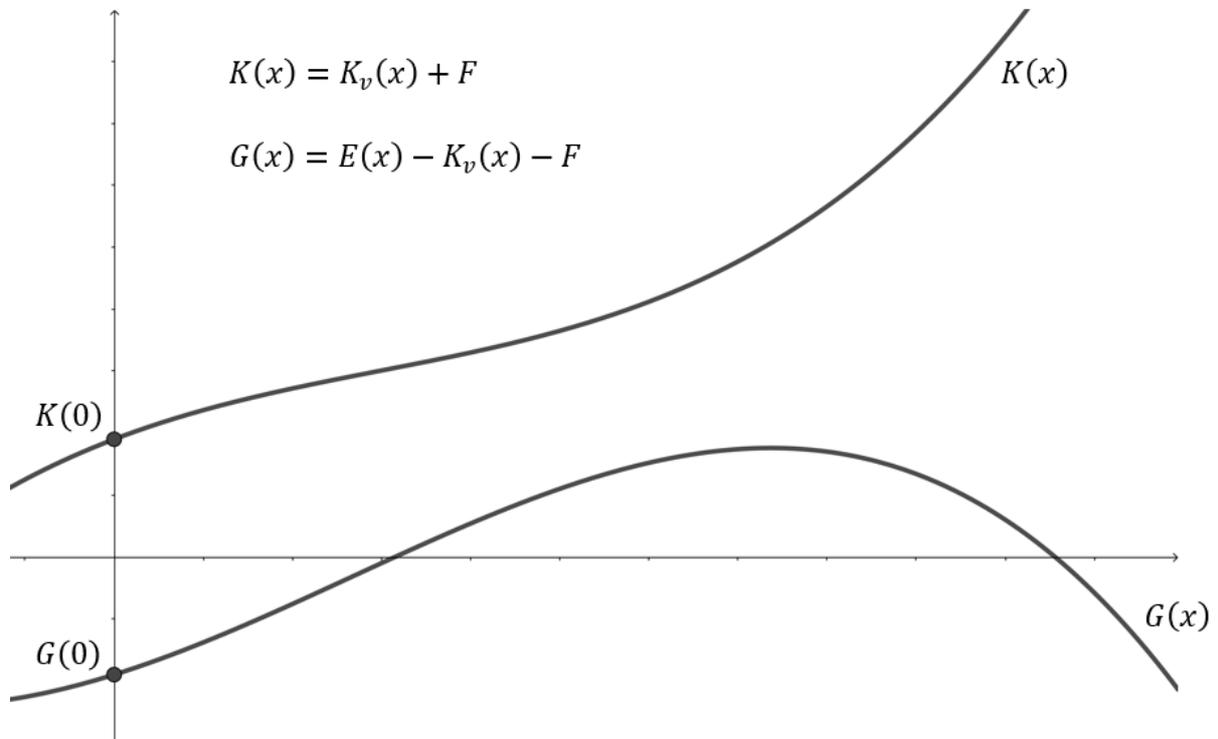
WIRTSCHAFTSMATHEMATIK

$K(x)$	(Gesamt)Kostenfunktion
$K(x) = K_v + F$ $K(x) = E(x) - G(x)$	
$\overline{K(x)}$	Stückkostenfunktion / Durchschnittskostenfunktion
$\overline{K(x)} = \frac{K(x)}{x}$	
$\overline{K_v(x)}$	Variable Stückkostenfunktion / Durchschnittskostenfunktion
$\overline{K_v(x)} = \frac{K_v(x)}{x}$	
$P(x)$	Preisfunktion
$P(x) = \frac{E(x)}{x}$	
$E(x)$	Erlösfunktion
$E(x) = P(x) * x$	
$G(x)$	Gewinnfunktion
$G(x) = E(x) - K(x)$	

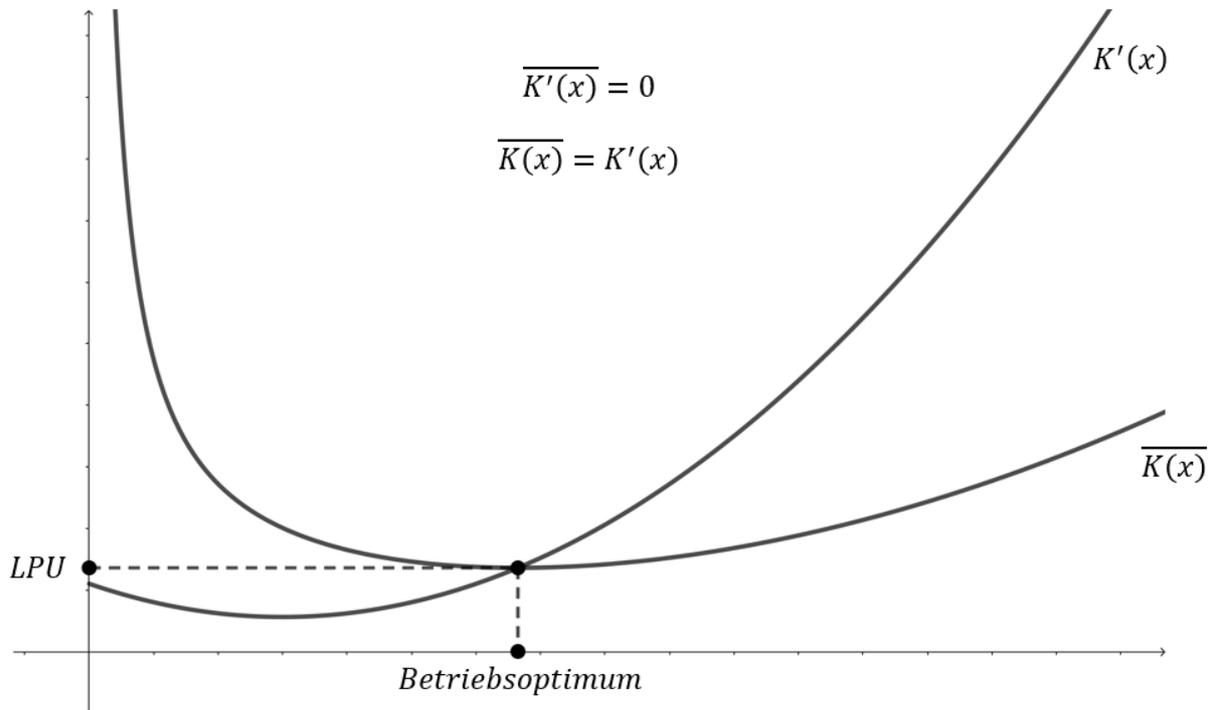
Betriebsminimum	Jene Stückzahl, bei der die variablen Kosten pro Stück am geringsten sind.
Betriebsoptimum	Jene Stückzahl, bei der die Kosten pro Stück am geringsten sind.
Break-even-Point (Gewinnschwelle)	Jene Stückzahl, ab der Gewinn gemacht wird bzw. jene Stückzahl bei der sich die Kosten- und Erlösfunktion schneiden.
Cournot'scher Punkt	Hat als x -Koordinate jene Stückzahl, bei der der Gewinn maximal ist und als y -Koordinate den dazugehörigen Preis.
Fixkosten	Sind jene Kosten, die selbst dann anfallen, wenn man 0 Stück produziert.
Gewinngrenze	Jene Stückzahl, bis wohin Gewinn gemacht wird bzw. jene Stückzahl, bei der sich die Kosten- und Erlösfunktion ein zweites Mal schneiden.
Höchstpreis	Jener Preis, um den kein einziges Stück verkauft werden kann.
Kostenkehre	Jener Punkt, an dem der Verlauf der Kostenfunktion vom Degressiven ins Progressive übergeht. Ist weiters jener Punkt mit den <u>geringst</u> möglichen Grenzkosten.
Kurzfristige Preisuntergrenze	<u>Geringst</u> möglichen variablen Kosten pro Stück
Langfristige Preisuntergrenze	Geringst möglichen Kosten pro Stück
Sättigungsmenge	Jene Stückzahl, bei der der Markt gesättigt ist und das Produkt verschenkt wird

	<u>Nullstellen</u>	<u>Hoch- und Tiefpunkte</u>		<u>Wendestellen</u>
	x	x	y	x
$K(x)$	----	----	----	Kostenkehre
$\overline{K(x)}$	----	Betriebsoptimum	Langfristige Preisuntergrenze	----
$\overline{K_v(x)}$	----	<u>Betriebsminimum</u>	Kurzfristige Preisuntergrenze	----
$P(x)$	Sättigungsmenge	----	----	----
$E(x)$	Sättigungsmenge	Erlös maximierende Menge	Maximaler Erlös	----
$G(x)$	Gewinnschwelle (BEP) Gewinngrenze	Gewinn maximierende Menge	Maximaler Gewinn	----

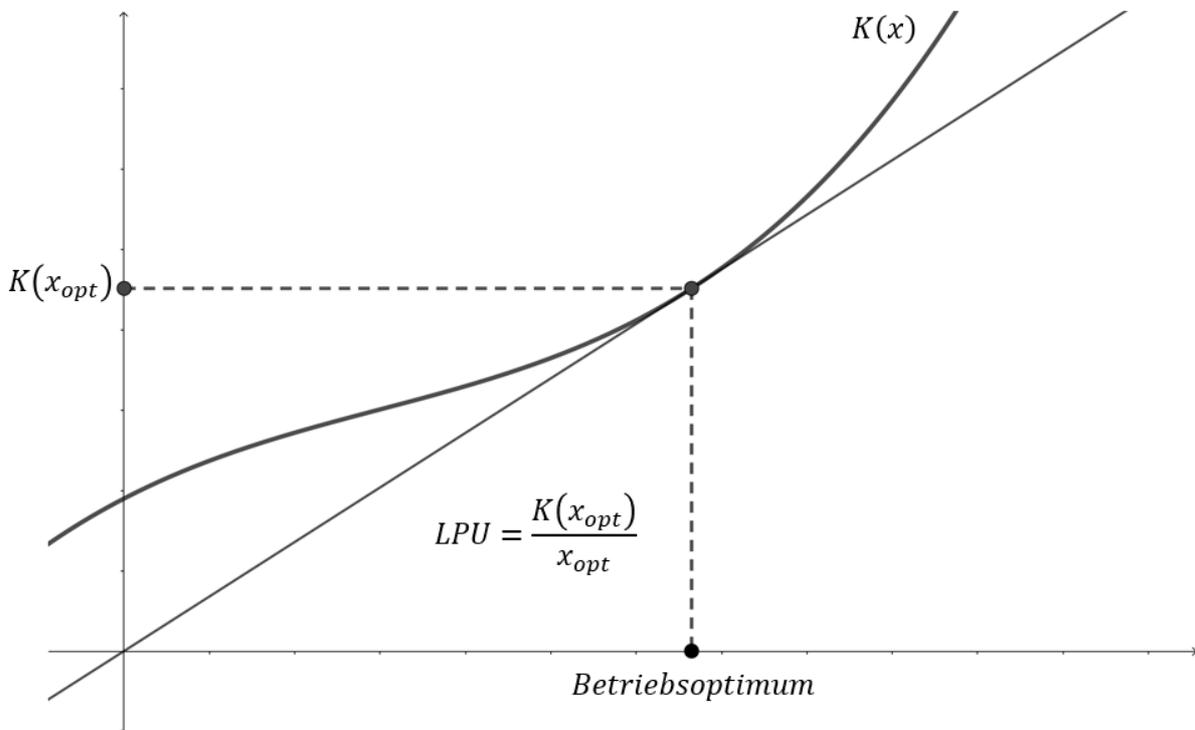
FIXKOSTEN



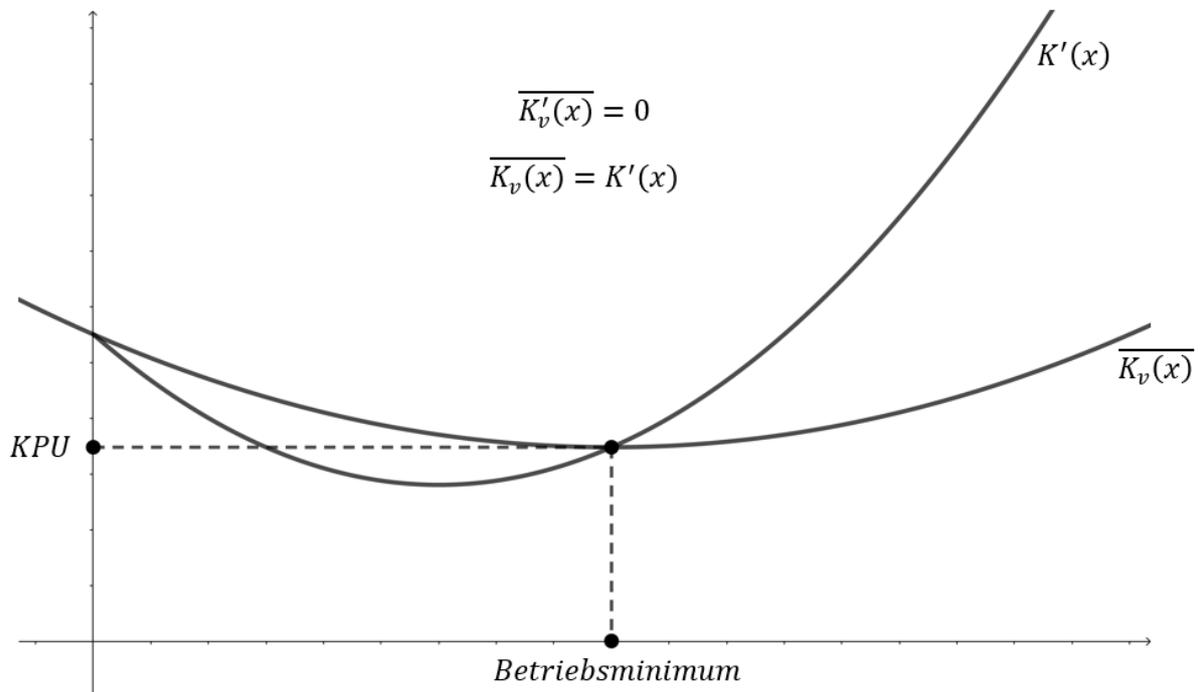
BETRIEBSOPTIMUM & LPU



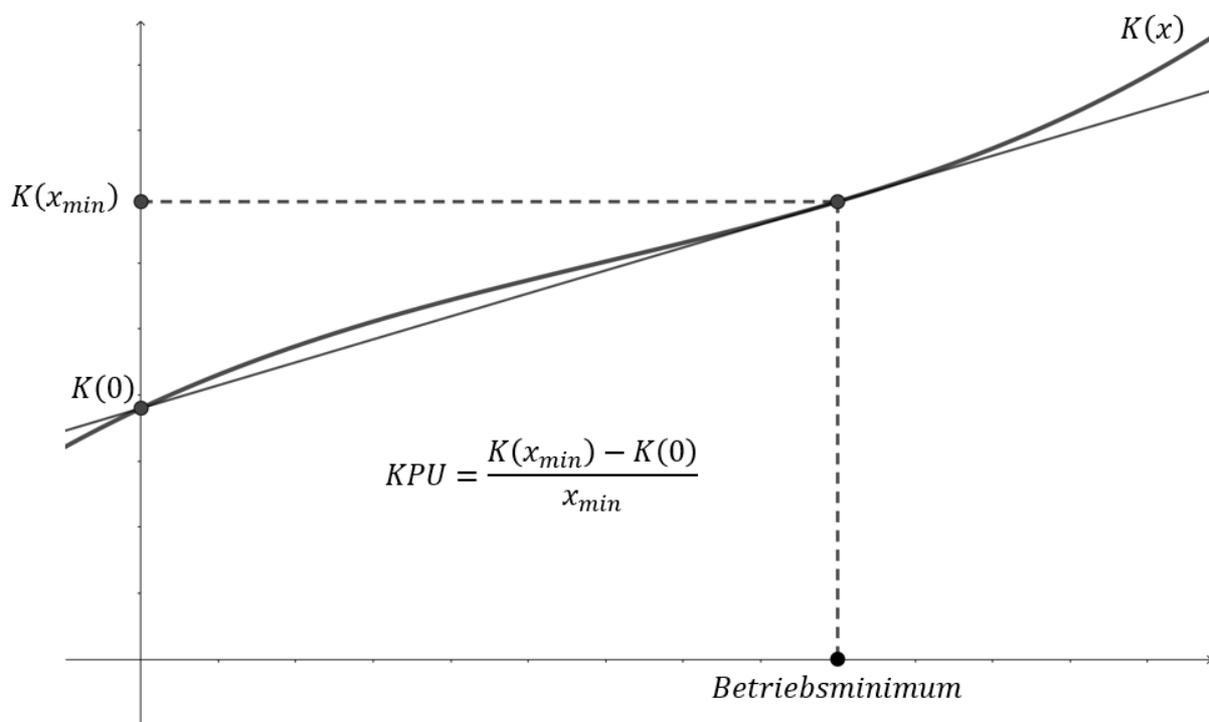
BETRIEBSOPTIMUM & LPU



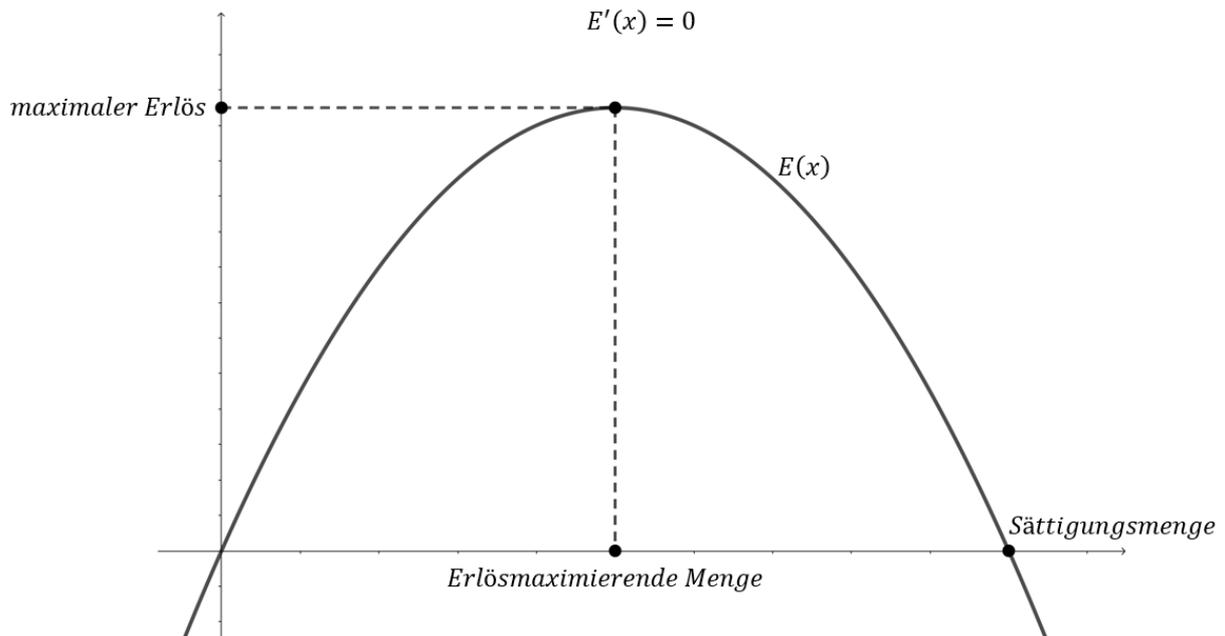
BETRIEBSMINIMUM & KPU



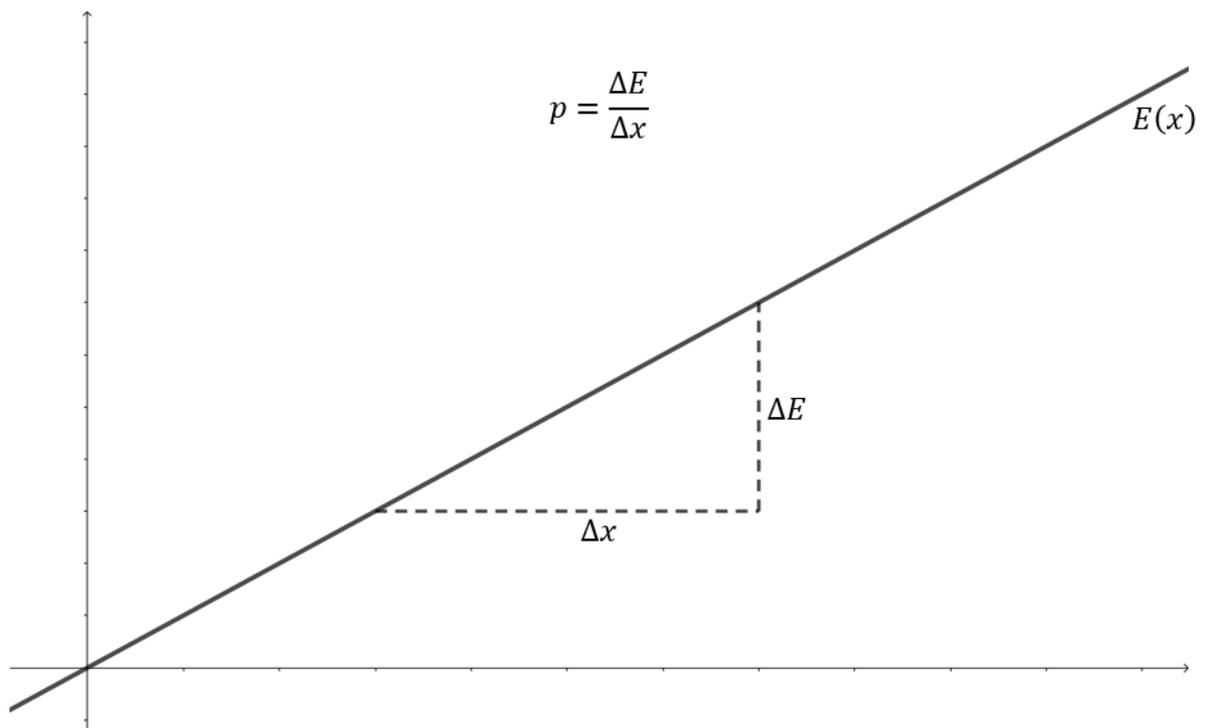
BETRIEBSMINIMUM & KPU



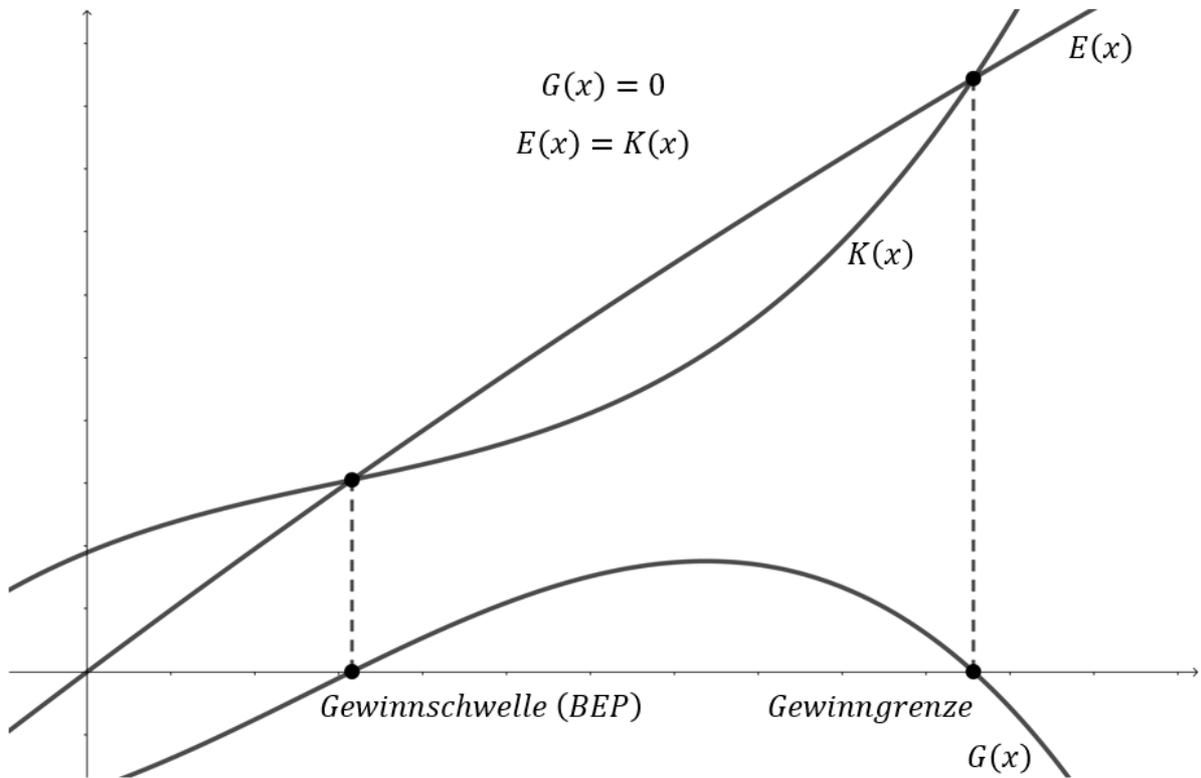
MAXIMALER ERLÖS



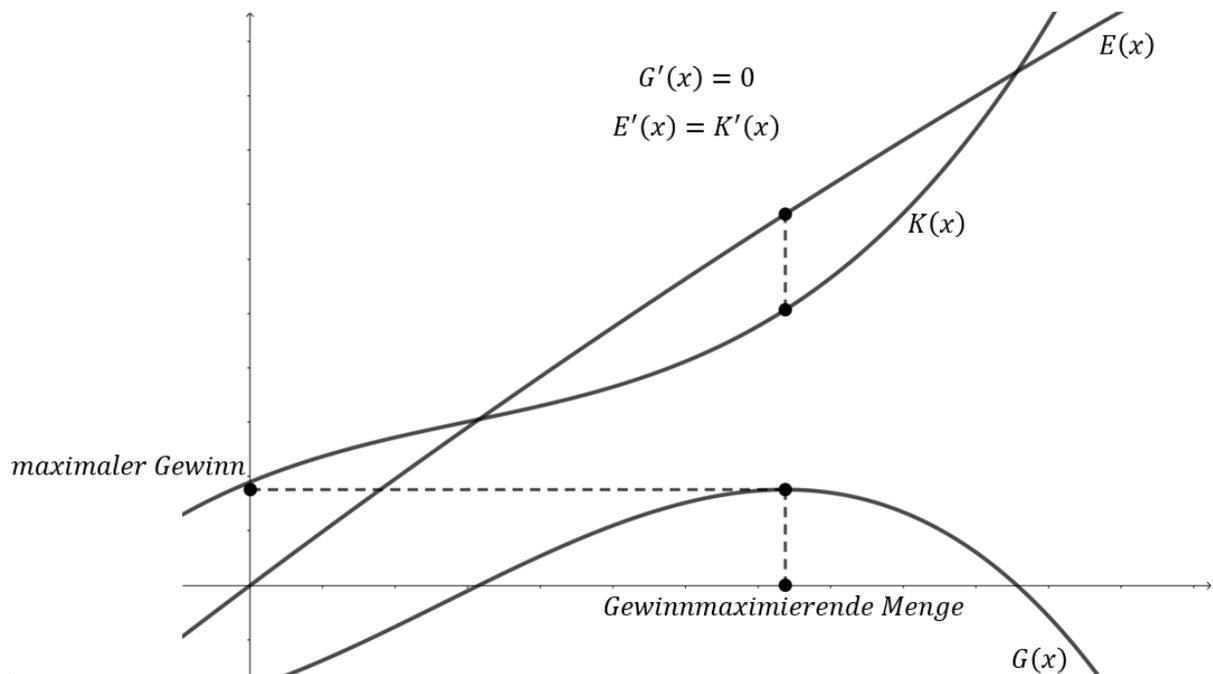
ERLÖS VS. PREIS



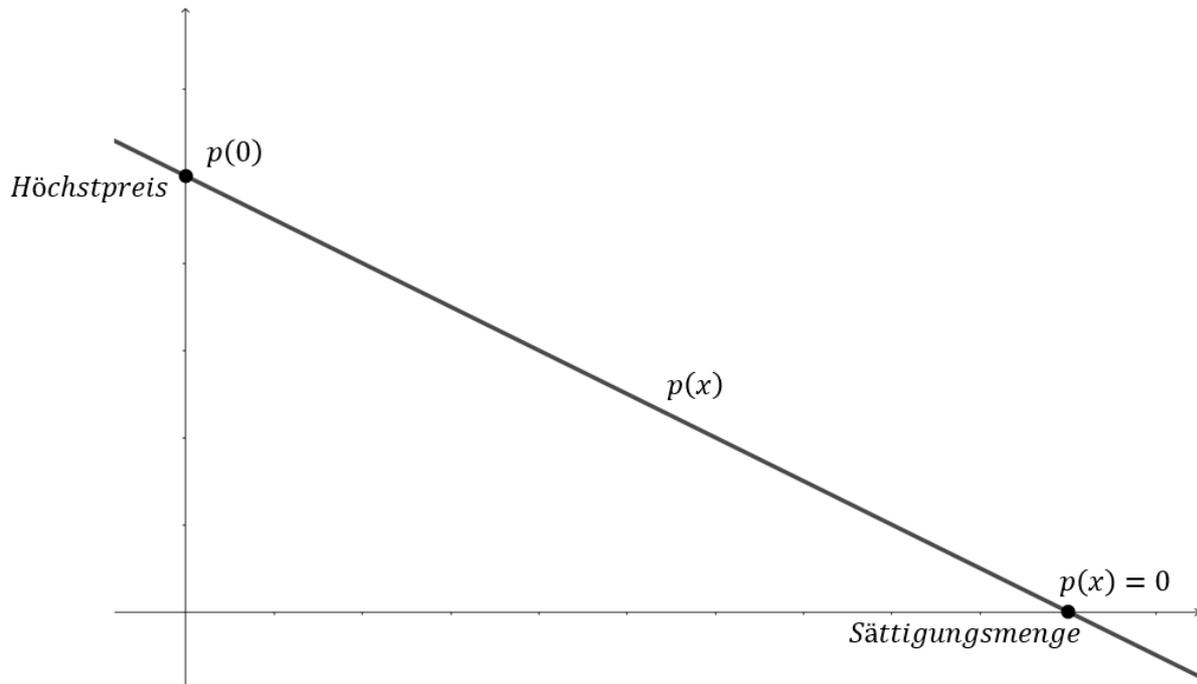
GEWINNGRENZEN



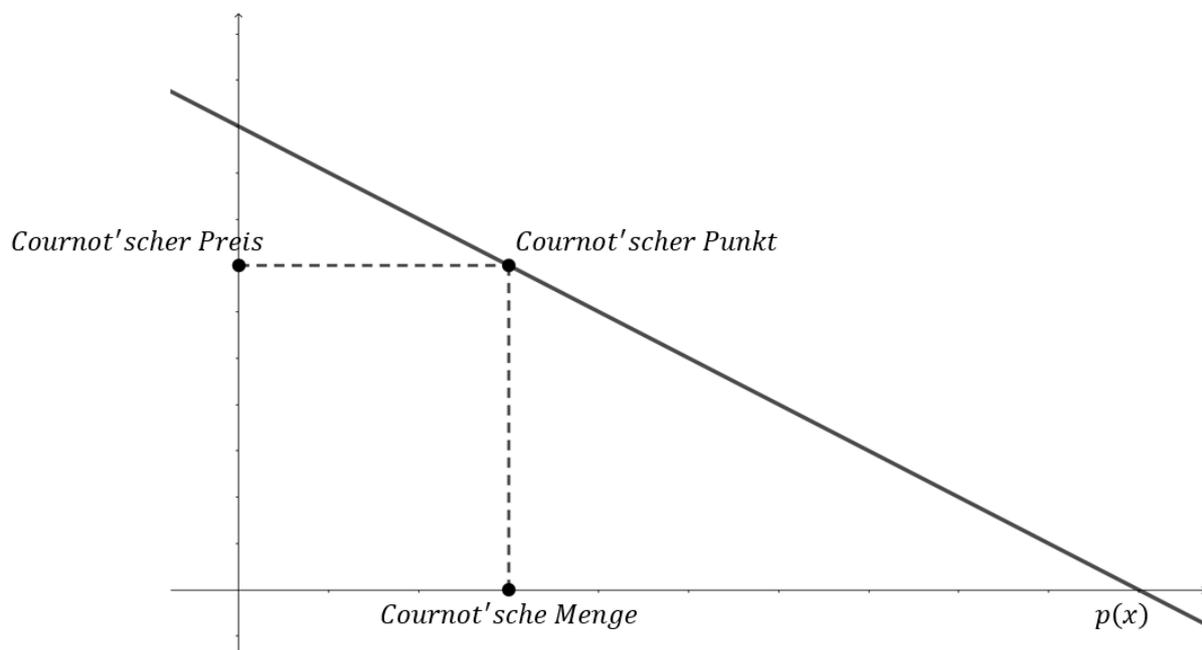
MAXIMALER GEWINN



HÖCHSTPREIS & SÄTTIGUNGSMENGE



COURNOT'SCHER PUNKT



STATISTIK

3 3 3 3 9 9 10 10 12 12 12 12 12 16 18 20 25

3 6 6 6 6 6 6 11 11 11 11 11 14 25 25 25

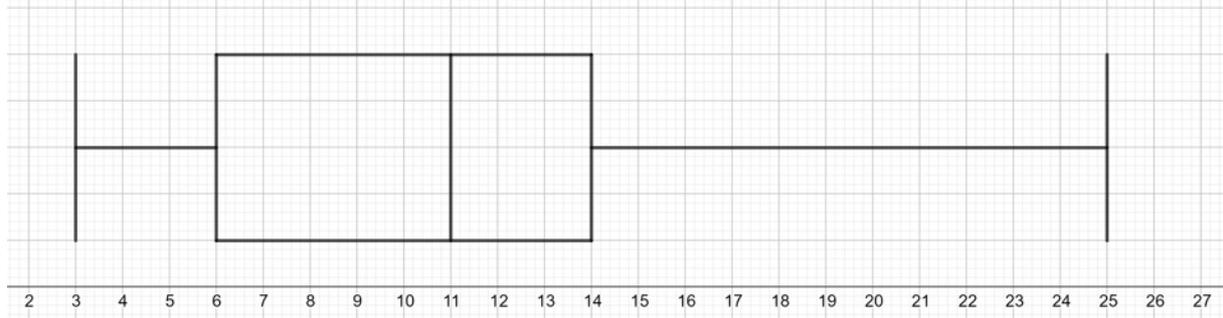
MinX=3

Q1=6

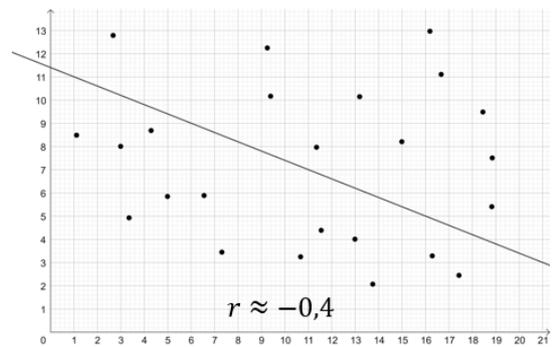
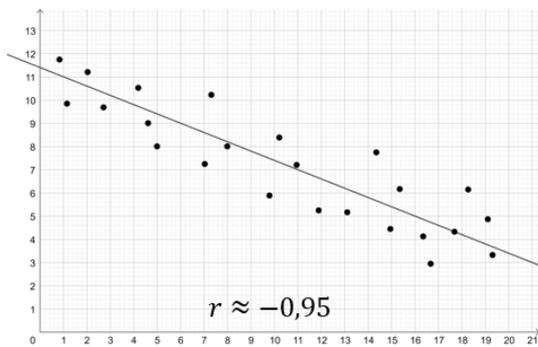
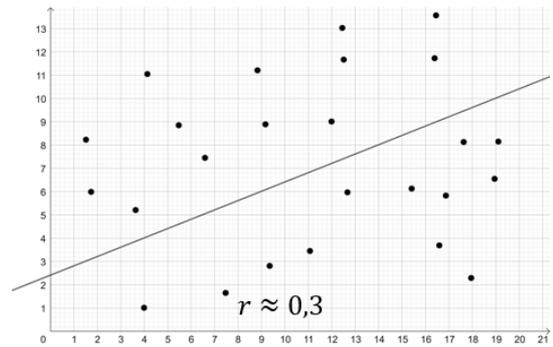
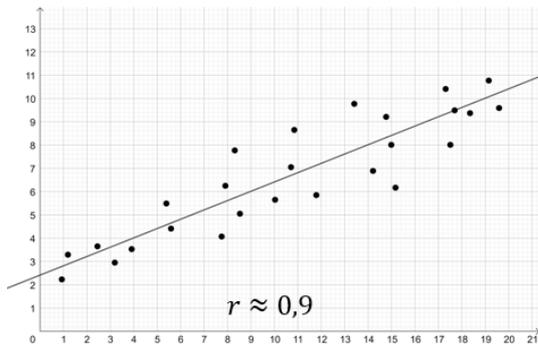
Median=11

Q3=14

MaxX=25



REGRESSIONSANALYSE



WAHRSCHEINLICHKEITSRECHNUNG
AUGENSUMME ZWEIER SECHSSEITIGER WÜRFEL

	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

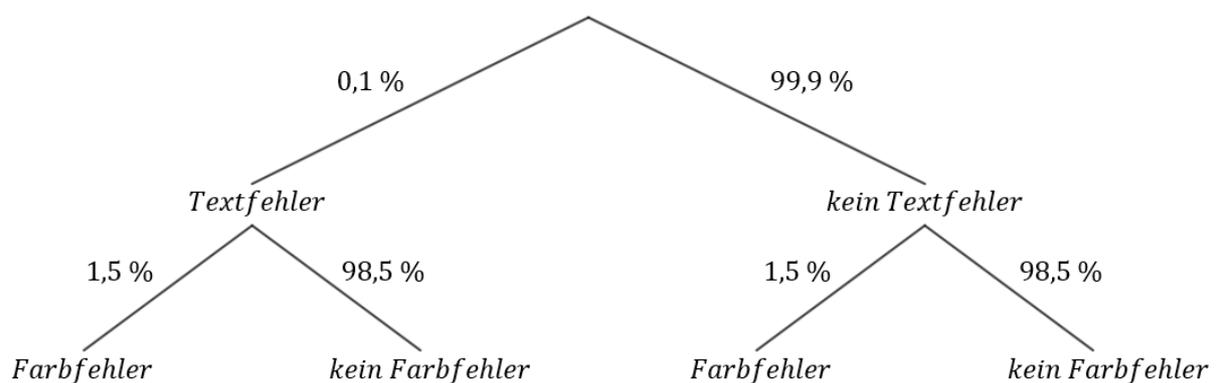
(6; 3), (5; 4), (4; 5), (3; 6)

$$P(9) = \frac{4}{36}$$

Bei der Produktion von bestimmten Spielkarten treten erfahrungsgemäß 2 verschiedene Fehlerarten unabhängig voneinander auf.

$$P(\text{„Textfehler“}) = 0,1 \%$$

$$P(\text{„Farbfehler“}) = 1,5 \%$$



$$P(X < 5) = 1 - P(X \geq 5)$$



$$P(X \leq 3) = 1 - P(X \geq 4)$$



$$P(X \geq 7) = 1 - P(X \leq 6)$$



$$P(X > 4) = 1 - P(X \leq 4)$$



BINOMIALVERTEILUNG

$$P(X = k) = \binom{n}{k} * p^k * (1 - p)^{n-k}$$

$$P(X \leq k) = \sum_{i=0}^k \binom{n}{i} * p^i * (1 - p)^{n-i}$$

$$P(X \geq k) = \sum_{i=k}^n \binom{n}{i} * p^i * (1 - p)^{n-i}$$

$$P(X \geq 1) = 1 - (1 - p)^n$$

$$\mu = n * p$$

$$\sigma = \sqrt{n * p * (1 - p)}$$

6 % der BHS Schüler schrieben im Mai 2018 ein Sehr Gut. In einer Klasse treten dieses Jahr 25 Schüler an.

$$\begin{aligned} & \binom{25}{7} * 0,06^7 * 0,94^{18} \\ & 25 * 0,06 * 0,94^{24} \\ & 0,94^{25} + \binom{25}{1} * 0,06 * 0,94^{24} + \binom{25}{2} * 0,06^2 * 0,94^{23} \\ & 1 - 0,06^{25} \\ & 1 - 0,94^{25} \\ & 1 - \left(\binom{25}{24} * 0,06^{24} * 0,94 + 0,06^{25} \right) \\ & \sum_{i=0}^6 \binom{25}{i} * 0,06^i * 0,94^{25-i} \\ & \sum_{i=10}^{25} \binom{25}{i} * 0,06^{25-i} * 0,94^i \end{aligned}$$

NORMALVERTEILUNG

