



### Aufgabe A1

Bilden Sie die Ableitung der Funktion  $f$  mit  $f(x) = (4 + e^{3x})^5$ .

### Aufgabe A2

Berechnen Sie das Integral  $\int_0^\pi \left(4x - \sin\left(\frac{1}{2}x\right)\right) dx$ .

### Aufgabe A3

Lösen Sie die Gleichung  $(x^3 - 3x) \cdot (e^{2x} - 5) = 0$ .

### Aufgabe A4

Der Graph einer ganzrationalen Funktion  $f$  dritten Grades hat im Ursprung einen Hochpunkt und an der Stelle  $x = 2$  die Tangente mit der Gleichung  $y = 4x - 12$ . Bestimmen Sie eine Funktionsgleichung von  $f$ .

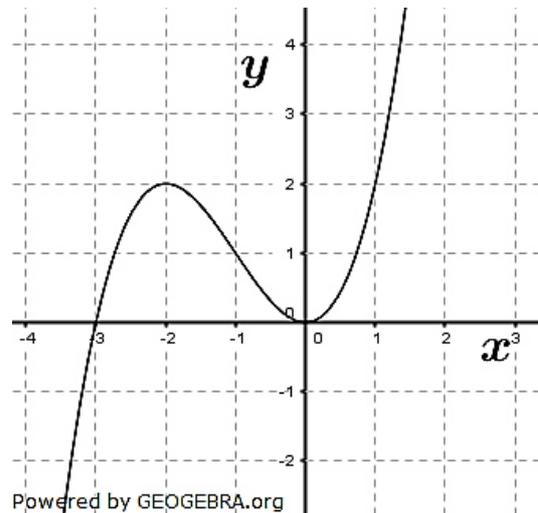
### Aufgabe A5

Die Abbildung zeigt den Graphen der Ableitungsfunktion  $f'$  einer ganzrationalen Funktion  $f$ .

Entscheiden Sie, ob die folgenden Aussagen wahr oder falsch sind.

Begründen Sie jeweils Ihre Antwort.

- (1) Der Graph von  $f$  hat bei  $x = -3$  einen Tiefpunkt.
- (2)  $f(-2) < f(-1)$
- (3)  $f''(-2) + f'(-2) < 1$
- (4) Der Grad der Funktion  $f$  ist mindestens 4.



### Aufgabe A6

Gegeben sind die drei Punkte  $A(4|0|4)$ ,  $B(0|4|4)$  und  $C(6|6|2)$ .

- a) Zeigen Sie, dass das Dreieck  $ABC$  gleichschenkelig ist.
- b) Bestimmen Sie die Koordinaten eines Punktes, der das Dreieck zu einem Parallelogramm ergänzt.  
Veranschaulichen Sie durch eine Skizze, wie viele solche Punkte es gibt.

## Aufgabe A7

Gegeben ist die Ebene  $E: 4x_1 + 3x_3 = 12$ .

- Stellen Sie  $E$  in einem Koordinatensystem dar.
- Bestimmen Sie alle Punkte der  $x_3$ -Achse, die von  $E$  den Abstand 3 haben.

## Aufgabe A8

Ein Glücksrad hat drei farbige Sektoren, die beim einmaligen Drehen mit folgenden Wahrscheinlichkeiten angezeigt werden:

*rot: 20 %                      grün: 30 %                      blau: 50 %*

Das Glücksrad wird  $n$ -mal gedreht.

Die Zufallsvariable  $X$  gibt an, wie oft die Farbe Rot angezeigt wird.

- Begründen Sie, dass  $X$  binomialverteilt ist.

Die Tabelle zeigt einen Ausschnitt der Wahrscheinlichkeitsverteilung von  $X$ .

$k$	0	1	2	3	4	5	6	7	...
$P(X = k)$	0,01	0,06	0,14	0,21	0,22	0,17	0,11	0,05	...

- Bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeit, dass mindestens dreimal Rot angezeigt wird.
- Entscheiden Sie, welcher der folgenden Werte von  $n$  der Tabelle zugrunde liegen kann: 20, 25 oder 30.  
Begründen Sie Ihre Entscheidung.

## Aufgabe A9

Mit  $V = \pi \cdot \int_0^4 \left(4 - \frac{1}{2}x\right)^2 dx$  wird der Rauminhalt eines Körpers berechnet.

Skizzieren Sie diesen Sachverhalt und beschreiben Sie den Körper.

### Lösung A1

$$f(x) = (4 + e^{3x})^5$$

Kettenregel erforderlich

---


$$f'(u \circ v) = v'(u(x)) \cdot u'(x)$$

$$u = 4 + e^{3x}$$

$$u' = 3e^{3x}$$

$$v(u(x)) = u^5$$

$$v'(u(x)) = 5u^4$$

$$f'(x) = 5 \cdot (4 + e^{3x})^4 \cdot 3e^{3x}$$

$$f'(x) = 15e^{3x} \cdot (4 + e^{3x})^4$$

### Lösung A2

$$\int_0^\pi \left(4x - \sin\left(\frac{1}{2}x\right)\right) dx$$

Summenregel mit linearer Substitution

---


$$\int_0^\pi \left(4x - \sin\left(\frac{1}{2}x\right)\right) dx = \int_0^\pi 4x dx - \int_0^\pi \sin\left(\frac{1}{2}x\right) dx$$

$$= \left[2x^2 + 2 \cos\left(\frac{1}{2}x\right)\right]_0^\pi = 2\pi^2 + 2 \cos\left(\frac{\pi}{2}\right) - 2 \cos(0)$$

$$= 2\pi^2 + 0 - 2 = 2(\pi^2 - 1)$$

### Lösung A3

$$(x^3 - 3x) \cdot (e^{2x} - 5) = 0$$

Satz vom Nullprodukt

$$x^3 - 3x = 0$$

$$x(x^2 - 3) = 0$$

$$x_1 = 0$$

$$x^2 - 3 = 0$$

$$x^2 = 3 \Rightarrow x_2 = \sqrt{3}; x_3 = -\sqrt{3}$$

$$e^{2x} - 5 = 0$$

$$e^{2x} = 5$$

$$2x = \ln(5)$$

$$x_4 = \frac{1}{2} \ln(5)$$

$$\mathbb{L} = \left\{-\sqrt{3}; 0; \sqrt{3}; \frac{1}{2} \ln(5)\right\}$$

1. Faktor, Faktorisieren  $x$

Satz vom Nullprodukt

2. Faktor

$\ln$

:2

### Lösung A4

#### Lösungslogik

Die allgemeine Gleichung einer ganzrationalen Funktion 3. Grades lautet:

$$f(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d$$

Wegen des Hochpunktes im Ursprung ist  $d = 0$ , außerdem ist dieser Berührungspunkt einer doppelte Nullstelle, sodass sich die Gleichung reduziert auf:

$$f(x) = ax^2(x + x_3) = ax^3 + bx^2.$$

Der Graph hat eine Tangente in  $x = 2$ . Den zugehörigen  $y$ -Wert errechnen wir über die Tangentengleichung. Mit dem errechneten Punkt machen wir eine Punktprobe mit  $f(x)$ . Außerdem soll gelten  $f'(2) = 4$ .

Wir erhalten aus den beiden Bedingungen ein Gleichungssystem aus zwei Gleichungen mit zwei Unbekannten, welches wir nach  $a$  und  $b$  auflösen.

### Klausuraufschrieb

$$f(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d$$

Berührungspunkt im Ursprung:  $\Rightarrow d = 0$ ;  $f(x) = ax^2(x + x_3) = ax^3 + bx^2$

Berührungspunkt Tangente in  $x = 2$ :  $\Rightarrow y = 4 \cdot 2 - 12 = -4$

Koordinaten des Tangentenpunktes  $P(2|-4) \Rightarrow f(2) = -4$

$$f'(x) = 3ax^2 + 2bx$$

$$f(2) = 8a + 4b = -4 \Rightarrow b = -1 - 2a$$

$$f'(2) = 12a + 4b = 4$$

$$b \rightarrow f'(1) \Rightarrow 12a + 4(-1 - 2a) = 4$$

$$4a - 4 = 4 \Rightarrow a = 2$$

$$a \rightarrow b$$

$$b = -1 - 2 \cdot 2 \Rightarrow b = -5$$

$$f(x) = 2x^3 - 5x^2$$

### Lösung A5

- (1) *Der Graph von  $f$  hat bei  $x = -3$  einen Tiefpunkt.*

Die Aussage ist wahr. Das Schaubild der Ableitungsfunktion  $f'$  hat an der Stelle  $x = -3$  einen Nullstelle mit Vorzeichenwechsel von  $-$  nach  $+$ .

- (2)  $f(-2) < f(-1)$

Die Aussage ist wahr.  $f'$  verläuft für  $-3 < x < 0$  oberhalb der  $x$ -Achse.  $f$  ist somit in diesem Bereich monoton steigend, also ist  $f(-2) < f(-1)$ .

- (3)  $f''(-2) + f'(-2) < 1$ .

Die Aussage ist falsch. Die Funktion  $f'$  hat für  $x = -2$  einen Hochpunkt. Somit ist  $f''(-2) = 0$ .  $f'(-2) = 2$  (aus Grafik abgelesen). Somit ist  $f''(-2) + f'(-2) = 2 > 1$ .

- (4) *Der Grad der Funktion  $f$  ist mindestens 4.*

Die Aussage ist wahr. Der Grad der Funktion  $f'$  ist mindestens 3. Durch die Integration von  $f'$  entsteht die Funktion  $f$  von damit mindestens dem Grad 4.

### Lösung A6

#### Lösungslogik

Wir zeichnen zunächst die Punkte und das Dreieck in ein Koordinatensystem.

- a) Das Dreieck ist gleichschenkelig, wenn 2 Seiten gleich lang sind und die dritte Seite eine ungleiche Länge aufweist. Somit gilt:

$$|\overrightarrow{AB}| = |\overrightarrow{AC}| \wedge |\overrightarrow{AB}| \neq |\overrightarrow{BC}| \vee |\overrightarrow{AB}| = |\overrightarrow{BC}| \wedge |\overrightarrow{AC}| \neq |\overrightarrow{AB}| \wedge |\overrightarrow{AC}| = |\overrightarrow{BC}| \wedge |\overrightarrow{AC}| \neq |\overrightarrow{AB}|$$

- b) Ein Punkt  $D$ , der das Dreieck zu einem Parallelogramm ergänzt, errechnet sich z. B. aus  $\overrightarrow{OD} = \overrightarrow{OA} + \overrightarrow{AB} + \overrightarrow{AC}$ .

Es gibt insgesamt 3 Punkte  $D_1, D_2$  und  $D_3$ , die das Dreieck zu einem Parallelogramm ergänzen (siehe Grafik).

#### Klausuraufschrieb

a)  $|\overrightarrow{AB}| = \sqrt{\begin{vmatrix} 0 & -4 \\ 4 & -0 \end{vmatrix}} = \sqrt{\begin{vmatrix} -4 \\ 4 \end{vmatrix}} = \sqrt{32}$

$$|\overrightarrow{AC}| = \sqrt{\begin{vmatrix} 6 & -4 \\ 6 & -0 \end{vmatrix}} = \sqrt{\begin{vmatrix} 2 \\ 6 \end{vmatrix}} = \sqrt{44}$$

$$|\overrightarrow{BC}| = \sqrt{\begin{vmatrix} 6 & -0 \\ 2 & -4 \end{vmatrix}} = \sqrt{\begin{vmatrix} 6 \\ 2 \end{vmatrix}} = \sqrt{44}$$

Wegen  $|\overrightarrow{AC}| = |\overrightarrow{BC}| \wedge |\overrightarrow{AC}| \neq |\overrightarrow{AB}|$  ist das Dreieck ABC gleichschenkelig.

b) 
$$\begin{aligned} \overrightarrow{OD_1} &= \overrightarrow{OA} + \overrightarrow{AB} + \overrightarrow{AC} \\ &= \begin{pmatrix} 4 & -4 & +2 \\ 0 & +4 & +6 \\ 4 & +0 & -2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 2 \\ 10 \\ 2 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

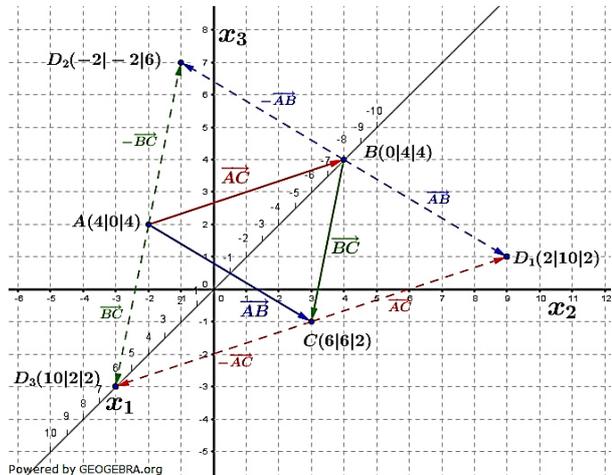
Der Punkt  $D_1(2|10|2)$  ist ein Punkt, der das Dreieck zu einem Parallelogramm ergänzt.

Die weiteren Punkte:

$$\overrightarrow{OD_2} = \overrightarrow{OA} - \overrightarrow{BC} = \begin{pmatrix} 4 & -6 \\ 0 & -2 \\ 4 & +2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -2 \\ -2 \\ 6 \end{pmatrix}$$

$$\overrightarrow{OD_3} = \overrightarrow{OA} + \overrightarrow{BC} = \begin{pmatrix} 4 & +6 \\ 0 & +2 \\ 4 & -2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 10 \\ 2 \\ 2 \end{pmatrix}$$

Es gibt insgesamt 3 Punkte, die das Dreieck ABC zu einem Parallelogramm ergänzen.



### Lösung A7

#### Lösungslogik

- Wegen fehlender  $x_2$ -Koordinate verläuft die Ebene parallel zur  $x_2$ -Achse. Wir bestimmen die Spurpunkte der Ebene mit der  $x_1$ - und  $x_3$ -Achse und zeichnen die Ebene in ein Koordinatensystem.
- Alle Punkte der  $x_3$ -Achse haben die Koordinaten  $P(0|0|p_3)$ . Die Punkte, die zu  $E$  den Abstand 3 haben, bestimmen wir mithilfe der HNF.

#### Klausuraufschrieb

$$\begin{array}{l|l} \text{a)} & 4x_1 + 3x_3 = 12 \quad | \quad :12 \\ & \frac{x_1}{3} + \frac{x_3}{4} = 1 \quad | \quad \text{Achsenabschnittsform} \\ & S_{x_1}(3|0|0); \quad S_{x_3}(0|0|4) \end{array}$$

- Punkte der  $x_3$ -Achse haben die Koordinaten  $P(0|0|p_3)$ .  
Abstandsbestimmung  $d = 3$  über die HNF.

$$d = 3 = \frac{|4x_1 + 3x_3 - 12|}{\sqrt{4^2 + 3^2}}$$

$$\frac{|4 \cdot 0 + 3 \cdot p_3 - 12|}{\sqrt{25}} = 3 \quad | \quad \text{Punktprobe mit } P$$

$$3p_{3_1} - 12 = 15 \quad | \quad \text{betragslose}$$

$$\quad \quad \quad \quad \quad | \quad \text{Berücksichtigung}$$

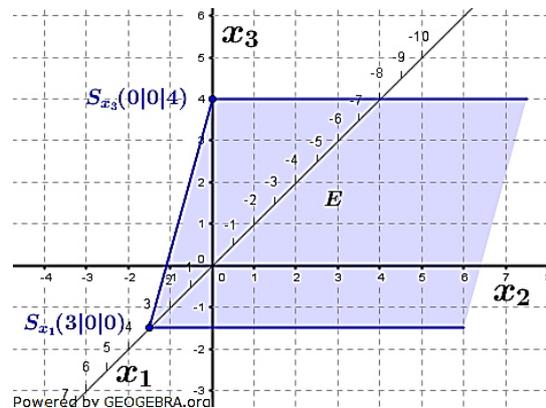
$$p_{3_1} = 9$$

$$3p_{3_2} - 12 = -15 \quad | \quad \text{Betragsberück-}$$

$$\quad \quad \quad \quad \quad | \quad \text{sichtigung}$$

$$p_{3_2} = -1$$

Die Punkte  $P_1(0|0|9)$  und  $P_2(0|0|-1)$  der  $x_3$ -Achse haben von  $E$  den Abstand 3.



### Lösung A8

- $X$  ist binomialverteilt, weil es nur zwei Ergebnisse gibt mit immer gleichen Wahrscheinlichkeiten bei jedem Zug, nämlich  $P(\text{rot}) = 0,2$  und  $P(\overline{\text{rot}}) = 0,8$ .
- Die Wahrscheinlichkeit für mindestens 3-mal *rot* ist  $P(X \geq 3)$ , bzw.  $1 - P(X \leq 2)$ . Aus der Tabelle ergibt sich somit:  
 $1 - P(X \leq 2) = 1 - (0,01 + 0,06 + 0,14) = 0,79$ .  
*Die Wahrscheinlichkeit für mindestens 3-mal rot beträgt 79 %.*
- $\mu = n \cdot p$   
 Das Maximum in der Tabelle liegt für  $k = 4$  bei 0,22.  
 Damit ist der Erwartungswert  $E(X) = \mu = 4$ .  
 $4 = n \cdot 0,2 \Rightarrow n = 20$   
*Der Tabelle liegt der Wert  $n = 20$  zugrunde.*

### Lösung A9

#### Lösungslogik

Die Funktionsgleichung des Integranden mit  $g(x) = 4 - \frac{1}{2}x$  ist eine Gerade. Wir fertigen eine Skizze an und treffen unsere Entscheidung.

#### Klausuraufschrieb

Eine Gerade  $g$  mit  $g(x) = 4 - \frac{1}{2}x$  rotiert im Intervall  $I = [0; 4]$  um die  $x$ -Achse. Als Rotationskörper entsteht ein Kegelstumpf.

