

Maturabeispiele – Flugbahn und Maximum einer Kurve

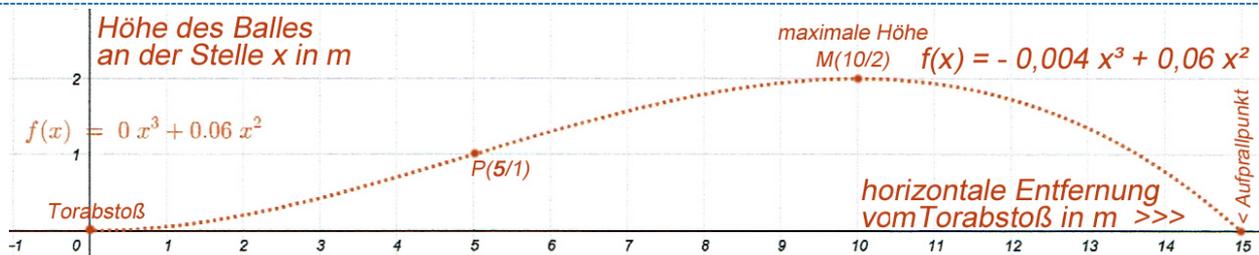
Lösungsblatt 10

Nach dem Torabstoß bei einem Fußballspiel beschreibt der Ball eine Flugbahn, die durch die Funktion dritten Grades näherungsweise beschrieben wird:

$$f(x): y = -0,004 \cdot x^3 + 0,06 \cdot x^2;$$

→ $y(x)$.. Höhe des Balls x in Metern an der Stelle x ; → x .. horizontale Entfernung;

- Wieviel m nach dem Abstoß springt der Ball auf dem Boden auf?
- Welche maximale Höhe erreicht der Ball?
- Ein Spieler will den Ball in einer Höhe von einem m abfangen. Wie weit vom Abstoß entfernt muss dieser Spieler stehen?



a) Der Aufprallpunkt ist eine Nullstelle von $f(x)$ nach x m!

$$\begin{aligned} f_{(x)}: y_{(x)} &= -0,004 \cdot x^3 + 0,06 \cdot x^2 \rightarrow f_{(x)} = 0 \\ -0,004 \cdot x^3 + 0,06 \cdot x^2 &= 0 \quad | : -x^2 \\ -0,004 \cdot x + 0,06 &= 0 \quad | \cdot (-1000) \\ 4 \cdot x &= 60; \rightarrow \underline{x = 15} \end{aligned}$$

Der Ball springt **15 m nach dem Torabstoß** auf dem Boden auf.

b) Berechnung der maximalen Höhe der Flugbahn: $M(x/y)$

$$\begin{aligned} f_{(x)}: y_{(x)} &= -0,004 \cdot x^3 + 0,06 \cdot x^2; \quad y'_{(x)} = 0 \\ y'_{(x)} &= -0,004 \cdot 3 \cdot x^2 + 0,06 \cdot 2 \cdot x; \\ -0,004 \cdot 3 \cdot x^2 + 0,06 \cdot 2 \cdot x &= 0 \\ 0,012 \cdot x^2 &= +0,12 \cdot x \quad | : 0,012; \quad \underline{x = 10} \\ y_{(10)} &= -0,004 \cdot 10^3 + 0,06 \cdot 10^2 \\ y_{(10)} &= -4 + 6 \rightarrow \underline{y = 2} \rightarrow \underline{M(10/2)} \end{aligned}$$

Der Ball erreicht eine Maximalhöhe von **2 m**.

c) Höhe des Balls: 1 m; → $y'_{(x)} = 1$

$$\begin{aligned} y_{(x)} &= -0,004 \cdot x^3 + 0,06 \cdot x^2 \\ -0,004 \cdot x^3 + 0,06 \cdot x^2 &= 1 \end{aligned}$$

$$4 \cdot x^3 - 60 \cdot x^2 + 1000 = 0;$$

Lösung mit Technologieeinsatz (Taschenrechner oder PC)

Die Lösung mit Technologieeinsatz ergibt:

$x_1 = 5$ m; Abstand zum Torabstoßpunkt!

$[x_2 = 5 - 5 \cdot \sqrt{3}]$; nicht möglich, da der Punkt

hinter dem Abstoßpunkt liegt;

$[x_3 = 5 \cdot \sqrt{3} + 5]$; nicht möglich, da der Punkt

nach dem Aufprallpunkt liegt;