

# Concetti chiave e regole

## Le sezioni di un cono con un piano

La curva che si ottiene sezionando un cono circolare retto con un piano si chiama **conica**. Indicato con  $\alpha$  l'angolo formato dall'asse del cono con una generatrice e con  $\beta$  l'angolo formato dal piano con l'asse del cono si ottiene:

se il piano non passa per il vertice	se il piano passa per il vertice
se $\beta > \alpha$ un'ellisse o una circonferenza	un'ellisse o una circonferenza che degenerano in un punto
se $\beta = \alpha$ una parabola	una parabola che degenera in una generatrice del cono
se $\beta < \alpha$ un'iperbole	un'iperbole che degenera in una coppia di rette generatrici

## L'equazione di una conica

Una conica è sempre rappresentata da un'equazione di secondo grado nelle variabili  $x$  e  $y$ :

$$ax^2 + bxy + cy^2 + dx + ey + f = 0$$

Viceversa un'equazione di questo tipo che abbia punti reali rappresenta sempre una conica, eventualmente degenera. Per riconoscere il tipo di conica si deve valutare il suo discriminante  $\Delta = b^2 - 4ac$ :

- se  $\Delta < 0$  la conica è un'ellisse
- se  $\Delta = 0$  la conica è una parabola
- se  $\Delta > 0$  la conica è un'iperbole.

## Un'altra definizione di conica

Una conica si può anche definire come luogo dei punti  $P$  per i quali rimane costante il rapporto fra la distanza di  $P$  da un punto  $F$  (fuoco) e da una retta  $d$  (direttrice). Tale rapporto prende il nome di **eccentricità** e si indica con  $e$ . Si verifica che si ottiene:

- un'ellisse se  $0 \leq e < 1$
- una parabola se  $e = 1$
- un'iperbole se  $e > 1$ .

## I grafici delle funzioni irrazionali e con i moduli

- Per tracciare il grafico della funzione  $y = \sqrt{f(x)}$ , posta la condizione  $f(x) \geq 0$ , si costruisce il grafico di  $y^2 = f(x)$  e di tale grafico si considera solo la parte che appartiene al semipiano positivo o nullo delle ordinate.  
Analogamente, per tracciare il grafico della funzione  $y = -\sqrt{f(x)}$ , posta la condizione  $f(x) \geq 0$ , si costruisce il grafico di  $y^2 = f(x)$  e di tale grafico si considera solo la parte che appartiene al semipiano negativo o nullo delle ordinate.
- Per tracciare il grafico della funzione  $y = |f(x)|$  si costruisce quello di  $y = f(x)$  e si ribaltano le sue parti negative nel semipiano positivo delle ordinate.
- Il grafico di  $y = |f(x)| + k$  è il traslato di quello di  $y = |f(x)|$  del vettore  $\vec{v} = (0, k)$ .
- Per costruire il grafico della funzione  $y = |f(x)| + g(x)$ , si stabilisce come varia il segno di  $f(x)$  e si rappresenta la funzione ottenuta nei diversi intervalli di variazione.

## La risoluzione grafica di equazioni e disequazioni

- Per risolvere graficamente un'equazione della forma  $f(x) = g(x)$ , oppure l'analoga disequazione  $f(x) \geq g(x)$  si disegnano i grafici delle due funzioni e si individua se esistono punti di intersezione:
  - le ascisse di tali punti sono le soluzioni dell'equazione
  - gli intervalli sull'asse  $x$  per i quali il grafico di  $f(x)$  assume valori maggiori (oppure minori) del grafico di  $g(x)$  sono le soluzioni della disequazione.

- Per risolvere la disequazione in due variabili  $f(x, y) \geq 0$  :
  - si traccia il grafico della curva di equazione  $f(x, y) = 0$  e si individuano le regioni di piano da esso delimitate
  - si considera un punto qualunque  $P(x_0, y_0)$  in una regione e si valuta  $f(x_0, y_0)$
  - se le coordinate di  $P$  soddisfano la disequazione, la regione che lo contiene appartiene all'insieme delle soluzioni.

## Zeri di funzioni e risoluzione approssimata delle equazioni

- **Zero** di una funzione  $f(x)$  è l'ascissa  $x_0$  del punto in cui la funzione  $f$  interseca l'asse  $x$ . L'esistenza degli zeri di una funzione è garantita dal seguente teorema:  
Una funzione continua  $f(x)$  possiede almeno uno zero in un intervallo  $(a, b)$  se  $f(a) \cdot f(b) < 0$ .
- Per trovare in modo approssimato le soluzioni di un'equazione polinomiale  $ax^n + bx^{n-1} + \dots + cx + d = 0$  si deve:
  - rappresentare graficamente la funzione  $y = ax^n + bx^{n-1} + \dots + cx + d$  e stabilire se esistono degli zeri
  - individuare un intervallo che contiene lo zero
  - trovare un suo valore approssimato applicando il metodo delle sostituzioni successive oppure il metodo di bisezione.