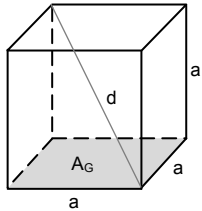
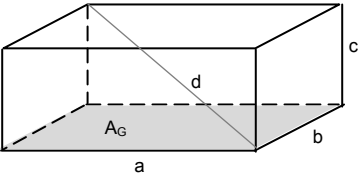
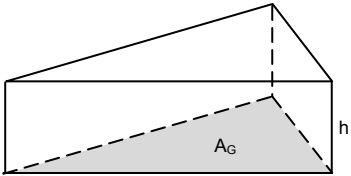
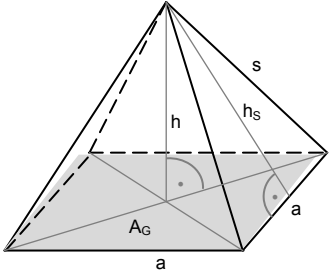
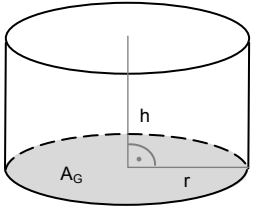
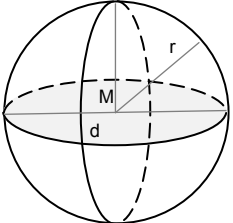
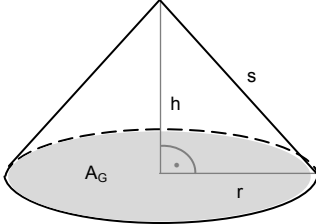
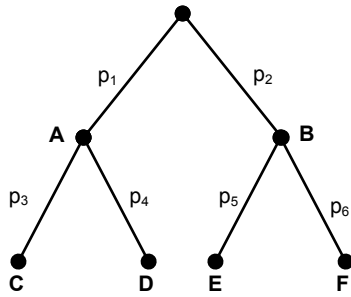


Prozentrechnung (Grundformel)	$\frac{W}{p} = \frac{G}{100}$	G : Grundwert W : Prozentwert p % : Prozentsatz
Zinsrechnung Kapital nach n Jahren Zinssatz	$K_n = K_0 \cdot \left(1 + \frac{p}{100}\right)^n$ $\frac{p}{100} = \sqrt[n]{\frac{K_n}{K_0}} - 1$	n : Anzahl der Jahre p % : Zinssatz K _n : Kapital nach n Jahren K ₀ : Anfangskapital
Dichte eines Stoffes	$\rho = \frac{m}{V}$	ρ : Dichte m : Masse V : Volumen
Geschwindigkeit einer gleichförmigen Bewegung	$v = \frac{s}{t}$	v : Geschwindigkeit s : zurückgelegter Weg t : benötigte Zeit
Potenzen und Wurzeln	$a^n := a \cdot a \cdot \dots \cdot a$ (n-mal) $a^0 := 1$ $a^{-n} := \frac{1}{a^n}$ $\sqrt[n]{a} = a^{\frac{1}{n}}$ $\sqrt[2]{a} = \sqrt{a} = a^{\frac{1}{2}}$	für $a \in \mathbb{R}, a \neq 0, n \in \mathbb{N}$ für $a \in \mathbb{R}$ und $a \geq 0, n \in \mathbb{N}$ Spezialfall $n = 2$
Quadratische Funktionen und Gleichungen Scheitelpunktform der Normalparabel Normalform einer quadratischen Gleichung Lösungsformel für quadratische Gleichungen in Normalform zur Bestimmung von Nullstellen	$f(x) = (x + d)^2 + e$ $0 = x^2 + px + q$ $x_{1,2} = -\frac{p}{2} \pm \sqrt{\left(\frac{p}{2}\right)^2 - q}$	Scheitelpunkt : S(-d e) p, q ∈ ℝ

Rechtwinkliges Dreieck Satz des Pythagoras Umfang Flächeninhalt Seiten-Winkel-Beziehungen	$c^2 = a^2 + b^2$ $u = a + b + c$ $A = \frac{1}{2} \cdot a \cdot b = \frac{1}{2} \cdot c \cdot h_c$ $\sin \alpha = \frac{\text{Gegenkathete von } \alpha}{\text{Hypotenuse}} = \frac{a}{c}$ $\cos \alpha = \frac{\text{Ankathete von } \alpha}{\text{Hypotenuse}} = \frac{b}{c}$ $\tan \alpha = \frac{\text{Gegenkathete von } \alpha}{\text{Ankathete von } \alpha} = \frac{a}{b}$	
Beliebiges Dreieck Sinussatz Umfang Flächeninhalt	$\frac{a}{\sin \alpha} = \frac{b}{\sin \beta} = \frac{c}{\sin \gamma}$ $u = a + b + c$ $A = \frac{1}{2} \cdot c \cdot h_c$ bzw. $A = \frac{1}{2} \cdot a \cdot b \cdot \sin \gamma$	
Rechteck Umfang Flächeninhalt Diagonalen	$u = 2a + 2b = 2(a + b)$ $A = a \cdot b$ $e = f = \sqrt{a^2 + b^2}$	
Trapez Mittellinie Flächeninhalt	$m = \frac{1}{2}(a + c)$ $A = m \cdot h = \frac{1}{2}(a + c) \cdot h$	
Kreis Durchmesser Umfang Flächeninhalt	$d = 2 \cdot r$ $u = 2 \cdot \pi \cdot r$ $A = \pi \cdot r^2$	

<p>Würfel</p> <p>Grundfläche $A_G = a^2$</p> <p>Oberfläche $A_O = 6 \cdot a^2$</p> <p>Volumen $V = a^3$</p> <p>Raumdiagonale $d = a \cdot \sqrt{3}$</p>	
<p>Quader</p> <p>Grundfläche $A_G = a \cdot b$</p> <p>Oberfläche $A_O = 2ab + 2bc + 2ac$</p> <p>Volumen $V = a \cdot b \cdot c$</p> <p>Raumdiagonale $d = \sqrt{a^2 + b^2 + c^2}$</p>	
<p>Prisma (dreiseitig, gerade)</p> <p>Mantelfläche $A_M = u_G \cdot h$</p> <p>Oberfläche $A_O = 2A_G + A_M$</p> <p>Volumen $V = A_G \cdot h$</p>	<p>A_G : Grundfläche u_G : Umfang der Grundfläche</p> 
<p>Pyramide (quadratisch, gerade)</p> <p>Grundfläche $A_G = a^2$</p> <p>Mantelfläche $A_M = 2a \cdot h_s$</p> <p>Oberfläche $A_O = A_G + A_M$</p> <p>Volumen $V = \frac{1}{3} A_G \cdot h$</p>	
<p>Zylinder (gerader)</p> <p>Grundfläche $A_G = \pi \cdot r^2$</p> <p>Mantelfläche $A_M = 2 \cdot \pi \cdot r \cdot h$</p> <p>Oberfläche $A_O = 2A_G + A_M$</p> <p>Volumen $V = A_G \cdot h = \pi \cdot r^2 \cdot h$</p>	

<p>Kugel</p> <p>Oberfläche $A_O = 4\pi \cdot r^2$</p> <p>Volumen $V = \frac{4}{3} \pi \cdot r^3$</p>	
<p>Kegel (gerader)</p> <p>Mantellinie $s^2 = r^2 + h^2$</p> <p>Grundfläche $A_G = \pi \cdot r^2$</p> <p>Mantelfläche $A_M = \pi \cdot r \cdot s$</p> <p>Oberfläche $A_O = \pi \cdot r(r + s)$</p> <p>Volumen $V = \frac{1}{3} A_G \cdot h = \frac{1}{3} \pi \cdot r^2 \cdot h$</p>	
<p>Stochastik</p> <p>Zufallsexperimente</p> <p>Sind alle Ergebnisse bei einem Zufallsexperiment gleich wahrscheinlich, so gilt für ein Ereignis A:</p> $P(A) = \frac{\text{Anzahl der für A günstigen Ergebnisse}}{\text{Anzahl der möglichen Ergebnisse}}$ <p>P(A): Wahrscheinlichkeit von A</p> <p>Baumdiagramm:</p>  <p>Pfadregeln für mehrstufige Zufallsexperimente</p> <p>Produktregel: Die Wahrscheinlichkeit eines Ergebnisses D ist gleich dem Produkt der Wahrscheinlichkeiten entlang des jeweiligen Pfades im Baumdiagramm. Bsp.: $P(D) = p_1 \cdot p_4$</p> <p>Summenregel: Die Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses H ist gleich der Summe der Wahrscheinlichkeiten aller Pfade, die für dieses Ereignis günstig sind. Bsp.: $H = \{D, E\}$ $P(H) = p_1 \cdot p_4 + p_2 \cdot p_5$</p>	