

Обновись под новую реальность

Эффективные курсы по развитию человека, очно и онлайн. Укрепи свои жизненные силы. Центр Бронникова

Загальні методи розв'язування рівнянь, нерівностей та їх систем

Загальні методи розв'язування рівнянь, нерівностей та їх систем

Сайт: Підготовка до ЗНО - Освітній портал "Академія"
Курс: Підготовка до ЗНО з математики. Алгебра.
Книга: Загальні методи розв'язування рівнянь, нерівностей та їх систем
Надруковано: Гість
Дата: Monday 20 April 2020 4:46 PM

Зміст

Рівносильні рівняння. Системи і сукупності рівнянь з однією змінною

Методи розв'язування рівнянь

Нерівносильні перетворення

Методи розв'язання нерівностей

Методи розв'язування систем рівнянь

Рівносильні рівняння. Системи і сукупності рівнянь з однією змінною

1. Рівносильні рівняння

Два рівняння називаються *рівносильними*, якщо вони мають одні й ті самі корені або не мають їх зовсім. Знак рівносильності рівнянь – \Leftrightarrow .

Наприклад:

$$1) x + 1 = 3 \Leftrightarrow x - 1 = 1, \text{ оскільки вони мають корінь } x=2;$$

$$2) x - 1 = x \Leftrightarrow x^2 = -1.$$

2. Системи і сукупності рівнянь з однією змінною

Система рівнянь – це рівняння, відносно яких ставиться задача знайти їхні спільні корені. Знак системи – $\{$.

$$\Delta^2 + \nabla^2 = 0 \Leftrightarrow \begin{cases} \Delta = 0, \\ \nabla = 0; \end{cases} \quad \Delta = \nabla \Leftrightarrow \begin{cases} \Delta^2 = \nabla^2, \\ \Delta \cdot \nabla \geq 0; \end{cases} \quad \frac{\Delta}{\nabla} = \frac{*}{\circ} \Leftrightarrow \\ \Leftrightarrow \begin{cases} \Delta \cdot \circ = * \cdot \nabla, \\ \nabla \neq 0, \\ \circ \neq 0. \end{cases}$$

Наприклад:

$$(x^2 - 1)^2 + (x - 1)^2 = 0 \Leftrightarrow \begin{cases} x^2 - 1 = 0, \\ x - 1 = 0; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} x = \pm 1, \\ x = 1; \end{cases} \Leftrightarrow x = 1$$

Сукупність рівнянь – це рівняння, відносно яких ставиться задача знайти всі їхні корені. Знак сукупності – $[$.

$$\Delta \cdot \nabla = 0 \Leftrightarrow \begin{bmatrix} \Delta = 0, \\ \nabla = 0. \end{bmatrix}$$

Наприклад:

$$(x - 1)(x - 2) = 0 \Leftrightarrow \begin{bmatrix} x - 1 = 0, \\ x - 2 = 0; \end{bmatrix} \Leftrightarrow \begin{bmatrix} x = 1, \\ x = 2; \end{bmatrix} \Leftrightarrow x = 1, x = 2.$$

Методи розв'язування рівнянь

Розкладання на множники

Добуток кількох множників дорівнює нулю, якщо хоча б один із них дорівнює нулю, а останні при цьому існують.

Наприклад:

$$(x^2 - 4)\sqrt{x+1} = 0 \Leftrightarrow \begin{cases} \begin{cases} x^2 - 4 = 0, \\ x + 1 = 0, \\ x + 1 \geq 0; \end{cases} & \Leftrightarrow \begin{cases} \begin{cases} x = 2, \\ x = -2, \\ x = -1, \\ x \geq -1; \end{cases} & \Leftrightarrow \\ \Leftrightarrow x \in \{-1; 2\}. \end{cases}$$

Заміна змінних

Наприклад: $(x^2 + 3x)^2 + 2(x^2 + 3x) - 120 = 0$

$$\begin{cases} x^2 + 3x = t, \\ t^2 + 2t - 120 = 0; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} x^2 + 3x = t, \\ (t - 10)(t + 12) = 0; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} \begin{cases} x^2 + 3x = t, \\ t = 10, \\ t = -12; \end{cases} & \Leftrightarrow \begin{cases} x^2 + 3x = 10, \\ x^2 + 3x = -12; \end{cases} & \Leftrightarrow \\ \Leftrightarrow \begin{cases} x^2 + 3x - 10 = 0, \\ x^2 + 3x + 12 = 0; \end{cases} & \Leftrightarrow \begin{cases} (x + 5)(x - 2) = 0, \\ x \in \emptyset; \end{cases} & \Leftrightarrow \begin{cases} x = 2, \\ x = -5; \end{cases} & \Leftrightarrow x \in \{-5; 2\}. \end{cases}$$

Порівняння обох частин рівняння за величиною

Наприклад: $\sin^5 x - \cos^{20} x = 1 \Leftrightarrow \sin^5 x = \cos^{20} x + 1$.

Оскільки $\sin^5 x \leq 1$; $1 + \cos^{20} x \geq 1$, то

$$\begin{cases} \sin^5 x = 1, \\ \cos^{20} x = 0; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} \sin x = 1, \\ \cos x = 0; \end{cases} \Leftrightarrow x = \frac{\pi}{2} + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}.$$

Використання однорідності

$$a(F(x))^2 + b(F(x)G(x)) + c(G(x))^2 = 0$$

Наприклад: $3(x+8)^2 - 4(x+8)(x^2+2x+2) + (x^2+2x+2)^2 = 0$.

Нехай $x+8 = a$, $x^2+2x+2 = b$, тоді

$$3a^2 - 4ab + b^2 = 0, a_{1,2} = \frac{2b \pm b}{3}; a = b \text{ або } a = \frac{b}{3}.$$

Тоді

$$\begin{cases} 8 + x = x^2 + 2x + 2, \\ 3x + 24 = x^2 + 2x + 2; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} x^2 + x - 6 = 0, \\ x^2 - x - 22 = 0; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} x = -3, \\ x = 2, \\ x = \frac{1 \pm \sqrt{89}}{2}; \end{cases} \Leftrightarrow x \in \{-3; 2; \frac{1 \pm \sqrt{89}}{2}\}.$$

Використання монотонності

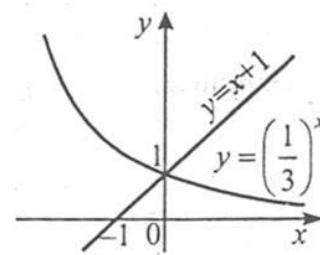
Наприклад: $3^x + 4^x = 5^x \Leftrightarrow (\frac{3}{5})^x + (\frac{4}{5})^x = 1$.

Функція $f(x) = (\frac{3}{5})^x + (\frac{4}{5})^x$ спадна, $f(2) = (\frac{3}{5})^2 + (\frac{4}{5})^2 = 1$. Отже, $x=2$ – єдиний корінь.

Графічний метод

Щоб графічно розв'язати рівняння $f(x)=g(x)$, треба побудувати графіки функцій $y=f(x)$ і $y=g(x)$ і знайти абсциси точок їх перетину.

Наприклад: $(\frac{1}{3})^x = x + 1$.



Відповідь: $x=0$.

Нерівносильні перетворення



Можуть призвести до втрати коренів

Неправильне розв'язування:

$$x(x+3) = 2x; x+3 = 2;$$

$$x = -1; x \in \{-1\}$$

Втрачено корінь $x=0$.

Правильне розв'язування

$$x^2 + 3x - 2x = 0; x^2 + x = 0; x(x+1) = 0;$$

$$x = 0 \text{ або } x + 1 = 0, x = -1$$

$$x \in \{0; -1\}$$

Можуть призвести до появи сторонніх коренів

Неправильне розв'язування

$$\frac{x^2+x-1}{x-1} = \frac{4x-3}{x-1}; x^2 + x - 1 = 4x - 3;$$

$$x = 2, x \in \{1, 2\} \text{ або } x = 2, x \in \{1, 2\}$$

Корінь $x=1$ – сторонній

Правильне розв'язування

$$\frac{x^2+x-1}{x-1} = \frac{4x-3}{x-1}, \begin{cases} x^2 + x - 1 = 4x - 3, \\ x - 1 \neq 0; \\ \begin{cases} x^2 - 3x + 2 = 0, \\ x \neq 1; \end{cases} \end{cases} x \in \{2\}$$

--	--	--	--	--

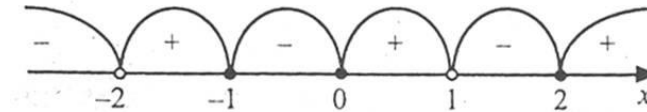
Методи розв'язання нерівностей

Метод інтервалів

Щоб розв'язати нерівність $f(x) > 0$, $f(x) < 0$, де $f(x) = \frac{(x-a_1)(x-a_2)\dots(x-a_n)}{(x-a_{m+1})(x-a_{m+2})\dots(x-a_{m+n})}$, де a_1, a_2, \dots, a_n — різні числа, треба:

1. зобразити a_1, a_2, \dots, a_n на координатній прямій (ці числа, розташовані у порядку зростання, розділяють пряму на проміжки, на яких функція $f(x)$ зберігає свій знак);
2. визначити знаки функції $f(x)$ на кожному проміжку;
3. записати відповідь.

Наприклад: $\frac{x(x-2)(x+1)}{(x+2)(x-1)} \geq 0$.



$x \in (-2; -1] \cup [0; 1) \cup [2; +\infty)$.

Відповідь: $x \in (-2; -1] \cup [0; 1) \cup [2; +\infty)$.

Узагальнений метод інтервалів

Щоб розв'язати нерівність $f(x) > 0$, $f(x) < 0$, треба:

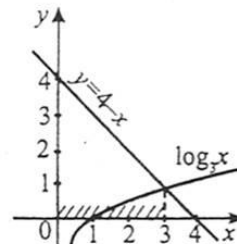
1. знайти область визначення функції $y=f(x)$;
2. знайти нулі функції ($f(x)=0$);
3. на координатній прямій позначити нулі функції і визначити знак функції на кожному проміжку, на які розбивають нулі функції область визначення;
4. записати відповідь (вибрати ті інтервали, де функція має потрібний знак).

Графічний метод

Щоб розв'язати нерівність $f(x) > g(x)$, треба побудувати графіки функцій $y=f(x)$, $y=g(x)$ і вибрати ті проміжки осі абсцис, на яких графік функції $y=f(x)$ розташований вище графіка функції $y=g(x)$.

Щоб розв'язати нерівність $f(x) < g(x)$, треба побудувати графіки функцій $y=f(x)$, $y=g(x)$ і вибрати ті проміжки осі абсцис, на яких графік функції $y=f(x)$ розташований нижче графіка функції $y=g(x)$.

Наприклад: $\log_3 x \leq 4 - x$, $x \in (0; 3]$.



Відповідь: $x \in (0; 3]$.

Методи розв'язування систем рівнянь

Правило переходу до совокупності

$$\begin{cases} f_1(x; y)f_2(x; y) = 0, \\ F(x; y) = 0 \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} \begin{cases} f_1(x; y) = 0, \\ F(x; y) = 0; \end{cases} \\ \begin{cases} f_2(x; y) = 0, \\ F(x; y) = 0 \end{cases} \end{cases}$$

Правило додавання

$$\begin{cases} f(x; y) = g(x; y), \\ f_1(x; y) = g_1(x; y) \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} f(x; y) = g(x; y), \\ f_1(x; y) + kf(x; y) = g_1(x; y) + kg(x; y) \end{cases}$$

Правило підстановки

$$\begin{cases} y = f(x), \\ F(x; y) = 0 \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} y = f(x; y), \\ F(x; f(x)) = 0 \end{cases}$$

Зведення системи рівнянь до об'єднання простіших систем

Наприклад: Розв'яжіть систему

$$\begin{cases} x^2 - 5xy + 4y^2 = 0, \\ x + y = 3. \end{cases}$$

Розв'язання

$$\begin{cases} x^2 - 5xy + 4y^2 = 0, \\ x + y = 3; \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} (x - y)(x - 4y) = 0, \\ x + y = 3; \end{cases} \left[\begin{cases} x - y = 0, \\ x + y = 3; \\ x - 4y = 0, \\ x + 3 = 0; \end{cases} \right] \left[\begin{cases} 2x = 3, \\ 2y = 3; \\ 2x - 3y = 3, \\ 5y = 3; \end{cases} \right] \left[\begin{cases} x = 1, 5, \\ y = 1, 5; \\ x = 2, 4, \\ y = 0, 6. \end{cases} \right]$$

Відповідь: (1,5; 1,5), (2,4; 0,6).

Спосіб введення нових змінних

Наприклад: Розв'яжіть систему

$$\begin{cases} \frac{7}{\sqrt{x-7}} - \frac{4}{\sqrt{y+6}} = \frac{5}{3}, \\ \frac{5}{\sqrt{x-7}} + \frac{3}{\sqrt{y+6}} = \frac{13}{6}. \end{cases}$$

Розв'язання

$$\begin{cases} \frac{1}{\sqrt{x-7}} = u, \\ \frac{1}{\sqrt{y+6}} = v, \\ 7u - 4v = \frac{5}{3}, \\ 5u + 3v = \frac{13}{6}; \end{cases} \quad \begin{cases} 21u - 12v = 5, \\ 30u + 18v = 13; \end{cases} \quad \begin{cases} 63u - 36v = 15, \\ 60u - 36v = 26; \end{cases} \quad \begin{cases} 123u = 41, \\ 21u - 12v = 5; \end{cases} \quad \begin{cases} u = \frac{1}{3}, \\ 7 - 12v = 5; \end{cases} \quad \begin{cases} u = \frac{1}{3}, \\ v = \frac{1}{6}; \end{cases}$$

$$\begin{cases} \frac{1}{\sqrt{x-7}} = \frac{1}{3}, \\ \frac{1}{\sqrt{y+6}} = \frac{1}{6}; \end{cases} \quad \begin{cases} \sqrt{x-7} = 3, \\ \sqrt{y+6} = 6; \end{cases} \quad \begin{cases} x - 7 = 9, \\ y + 6 = 36; \end{cases} \quad \begin{cases} x = 16, \\ y = 30. \end{cases}$$

Відповідь: (16; 30).

Використання теореми Вієта

Наприклад: Розв'яжіть систему

$$\begin{cases} x + y = 5, \\ xy = 6. \end{cases}$$

Розв'язання

x і y – корені рівняння $a^2 - 5a + 6 = 0$.

Звідси $a=2$, $a=3$. Отже, розв'язками системи є пари (2;3), (3;2).

Відповідь: (2;3), (3;2).

Симетричні системи

Наприклад: Розв'яжіть систему

$$\begin{cases} x^2 + y^2 = 25, \\ x + y = 7. \end{cases}$$

Розв'язання

$x + y = u$; $xy = v$; $(x + y)^2 = u^2$; $x^2 + 2xy + y^2 = u^2$, $x^2 + y^2 = u^2 - 2v$.

$$\begin{cases} x + y = u, \\ xy = v, \\ u^2 - 2v = 25, \\ u = 7; \end{cases} \quad \begin{cases} x + y = u, \\ xy = v, \\ 49 - 2v = 25, \\ u = 7; \end{cases} \quad \begin{cases} x + y = u, \\ xy = v, \\ v = 12, \\ u = 7; \end{cases} \quad \begin{cases} x + y = 7, \\ xy = 12. \end{cases}$$

Звідси (3;4), (4;3).

Відповідь: (3;4), (4;3).