

# Differentialrechnung

Motivation: Physikalisch: Was ist Geschwindigkeit?

Bsp: Auto auf Strasse:  $t$ : Zeit  
 $\gamma = f(t)$ : Weg (Position)

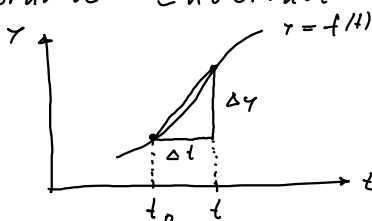
Suchen Geschwindigkeit zum Zeitpunkt  $t_0$ .

Naive Formel: Geschwindigkeit =  $\frac{\text{zurückgelegter Weg}}{\text{Zeitdifferenz}}$

↑  
Nur korrekt wenn sich Geschw. nicht ändert.

Wie berechnet man Momentangeschw.:

Betrachte Intervall:  $[t_0, t]$



$$\Delta \gamma = f(t) - f(t_0)$$

$$\Delta t = t - t_0$$

$$v_{t_0, t} = \frac{\Delta \gamma}{\Delta t} = \frac{f(t) - f(t_0)}{t - t_0}$$

ist Durchschnittsgeschw.  
im Intervall  $[t_0, t]$ .

Idee: Für Momentangeschw. zur Zeit  $t_0$  muss Länge des Intervalls kleiner gemacht werden:

$$v_{t_0} = \lim_{t \rightarrow t_0} v_{t_0, t} = \lim_{t \rightarrow t_0} \frac{\Delta \gamma}{\Delta t} = \lim_{t \rightarrow t_0} \frac{f(t) - f(t_0)}{t - t_0}$$

Bsp: Stein fällt in 10m tiefen Brunnen.

Ges: Geschw. beim Aufprall.

Lsg: Nehmen an:  $\gamma = f(t) = \frac{g}{2} t^2$  ( $g \approx 10 \frac{m}{s^2}$ )

Auftreffzeit: bei  $\gamma = 10$ :  $10 = \frac{g}{2} t_0^2 \rightarrow t_0 = \sqrt{\frac{20}{g}} = \sqrt{2}$

Durchschnittsgeschw. in  $[t_0, t]$ : ( $t_0 < t$ )

$$\frac{f(t) - f(t_0)}{t - t_0} = \frac{\frac{g}{2} t^2 - \frac{g}{2} t_0^2}{t - t_0}$$

$$= \frac{g}{2} \cdot \frac{t^2 - t_0^2}{t - t_0} = \frac{g}{2} \frac{(t + t_0)(t - t_0)}{t - t_0} = \frac{g}{2} (t + t_0)$$

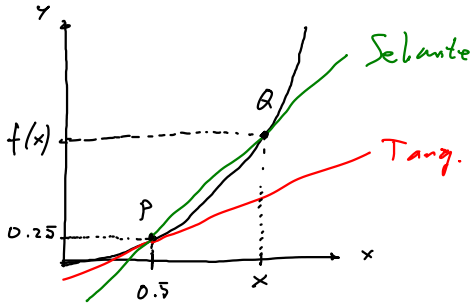
Momentangeschw. bei  $t_0$ :

$$v_{t_0} = \lim_{t \rightarrow t_0} \frac{f(t) - f(t_0)}{t - t_0} = \lim_{t \rightarrow t_0} \frac{g}{2} (t + t_0) = \frac{g}{2} (t_0 + t_0) = g t_0 = 10\sqrt{2}$$

( $v_{t_0} \approx 14 \frac{m}{s}$ ).

Motivation: Geometrisch: Tangentensteigung

Bsp:  $y = x^2$ , gesucht: Steigung der Tang. an  $y = x^2$  bei  $x = 0.5$  (i.e. in Pkt.  $(0.5, 0.25)$ )



Steigung Sekante: Gegeben durch Differenzenquotient

$$m_s = \frac{\Delta y}{\Delta x} = \frac{f(x) - f(0.5)}{x - 0.5} = \frac{x^2 - 0.5^2}{x - 0.5} = \underline{x + 0.5}$$

Steigung Tang.: Idee: Bringen Q näher an P heran:

→ Differentialquotient:

$$m_T = \lim_{x \rightarrow 0.5} \frac{f(x) - f(0.5)}{x - 0.5} = \lim_{x \rightarrow 0.5} (x + 0.5) = \underline{1}$$

Bem: Tang. liefert bestmögliche lin. Approx. der Kurve  $y = f(x)$  für  $x$ -Werte nahe bei 0.5.

Def. der Ableitung:

Def.: Sei  $f(x)$  in einer Umgebung von  $x_0$  (inklusive  $x_0$ ) definiert. Die Ableitung von  $f(x)$  im Pkt.  $x_0$  ist:

$$\frac{df}{dx}(x_0) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x_0+h) - f(x_0)}{h},$$

vorausgesetzt dass dieser Grenzwert existiert.

$$\left( \frac{\Delta f}{\Delta x} \xrightarrow{\Delta x \rightarrow 0} \frac{df}{dx} \right)$$

Bem.: (i) Falls  $\frac{df}{dx}(x_0)$  ex., sagt man die Fkt.  $f(x)$  sei bei  $x_0$  ableitbar oder differenzierbar.

(ii) Falls Fkt. in jedem Pkt. ihres Def.-Bereichs diffbar ist, heisst sie diff.-bare Fkt.

(iii) Physikalisch: Sei  $t$ : Zeit  
 $y = f(t)$ : Position

$$\rightarrow v_{t_0} = \frac{df}{dt}(t_0) : \text{Geschw. bei } t_0.$$

(iv) Geometrisch:  $y = f(x)$ : Graph

$\frac{df}{dx}(x_0)$ : Steigung der Tang. an  $y = f(x)$  im Pkt.  $(x_0, f(x_0))$ .

Bsp: (i) Ableitung von  $g(x) = x^2$  bei  $x = 3$

$$\begin{aligned} \frac{dg}{dx}(3) &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{g(3+h) - g(3)}{h} = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{(3+h)^2 - 3^2}{h} \\ &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{3^2 + 6h + h^2 - 3^2}{h} \\ &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{6h + h^2}{h} = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{6+h}{1} = \underline{6} \end{aligned}$$

I.e. Tang. an  $y = x^2$  bei  $x = 3$   
hat Steigung 6.

(ii) [Aufgabe] Ableitung von  $g(x) = x^2$  bei  $x$ .

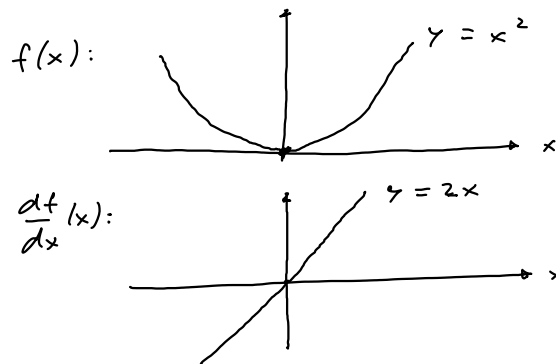
[Lsg.]  $\boxed{\frac{d}{dx} x^2 = \frac{dg}{dx}(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{g(x+h) - g(x)}{h}}$

$$\begin{aligned} &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^2 - x^2}{h} \\ &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{x^2 + 2xh + h^2 - x^2}{h} \\ &= \lim_{h \rightarrow 0} (2x + h) = \underline{2x} \end{aligned}$$

Wir sehen:

Ableitung  $\frac{df}{dx}(x)$  einer Fkt.  $f(x)$   
kann wieder als Fkt. aufgef. werden

Anschauung:



Ableitung ist  
die Steigung!

Aufgabe: Man leite grafisch ab:

