

2) $v = 0,$
 $2x^2 - 8 = 0$

Решение:

$$2x^2 = 8$$

$$x^2 = 4$$

$$x_1 = 2$$

$$x_2 = -2$$

(Ответ: 2; -2)

5) $v = 0$
 $-x^2 + 3 = 0$

Решение:

$$x^2 = 3$$

$$x_{1,2} = \pm \sqrt{3}$$

(Ответ: $\pm\sqrt{3}$)

Самостоятельная работа по информатике:

Вставить пропущенные слова

1. Оператор _____ очищает экран; (cls)
2. Блок действия в схеме алгоритма обозначается _____;
(прямоугольник)
3. Оператор _____ позволяет ввести данные с клавиатуры; (Input)
4. Для того чтобы напечатать результат работы программы на экране, нужно воспользоваться оператором _____ (Print)
5. Чтобы вычислить корень квадратный на языке Qbasic, нужен оператор _____ (Sqr)

Учитель математики.

Ребята, вы дали определение квадратного уравнения, неполного квадратного уравнения.

- Скажите, по какой формуле находятся корни квадратного уравнения?

(Ответ: по формуле $D = b^2 - 4ac$; $x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{D}}{2a}$)

-И как называется это выражение? (Ответ: D – дискриминантом квадратного уравнения – по латыни «различитель»).

Опорные карточки.

-Если $D > 0$, то уравнение имеет два действительных корня.

-Если $D = 0$, то уравнение имеет один действительный корень

-Если $D < 0$, то уравнение не имеет действительных корней.

В случае, когда $D = 0$, иногда говорят, что квадратное уравнение имеет два одинаковых корня.

Учитель информатики.

-Разработать алгоритм и программу для решения квадратного уравнения вида:

$$a * x^2 + b * x + c = 0$$

-Решить квадратное уравнение, а затем использовать язык программирования Qbasic:

(Учащимся раздаются опорные карточки с блок – схемой; работают в паре; решают в тетрадях, затем переводят на язык программирования).