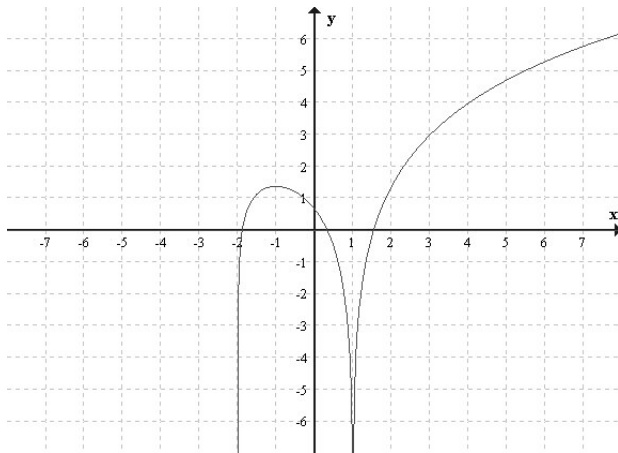


1.-Representa las siguientes funciones. Indica para cada una: Dominio, recorrido, puntos de corte con los ejes, crecimiento y decrecimiento, máximos, mínimos, asíntotas

a) $a(x) = -3x^2 - 8x + 3$; b) $b(x) = -\frac{5}{x}$; c) $c(x) = 2.1,1^x$; d) $d(x) = 3.0,8^x$

2.-a) Una función afín pasa por los puntos (0,3) y (-2,4). Halla su expresión algebraica

3.- Dada la siguiente gráfica. Indica: Dominio, recorrido, puntos de corte con los ejes, máximos, mínimos, crecimiento, decrecimiento, comportamiento $x \rightarrow \infty$; $x \rightarrow -2^-$ $x \rightarrow 1^+$; $x \rightarrow 1^-$



4.-Representa una función $f(x)$ que verifique estas condiciones:

Dominio= \mathbb{R} ; Imf= $(-\infty, 4]$; $f(-4)=2$; $f(3)=0$

crece $(-\infty, -6) \cup (-2, 2) \cup (3, 4) \cup (8, \infty)$

decrece $(-6, -4) \cup (-4, -2) \cup (2, 3) \cup (4, 8)$.

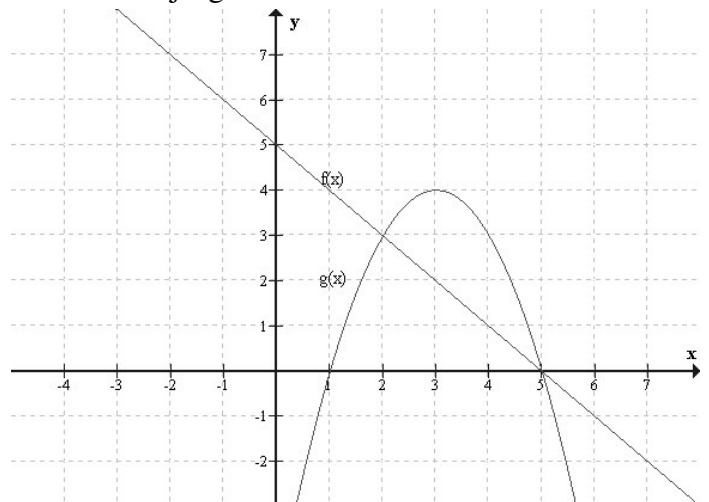
Máximos $(-6, 2)$, $(2, 5)$ y $(4, 3)$

Mínimos $(-2, -6)$ y $(8, -3)$.

$\lim_{x \rightarrow -\infty} f(x) = -2$ $\lim_{x \rightarrow \infty} f(x) = -1$ $\lim_{x \rightarrow -4} f(x) = -\infty$

5.-Dos funciones $f(x)$ y $g(x)$ están representadas en la figura. $f(x)$ representa el número de videojuegos1 vendidos en un determinado tiempo y $g(x)$ el número de videojuegos2 vendidos.

Contesta a las siguientes cuestiones:



¿Cuándo el número de videojuegos1 vendidos = número de videojuegos2 vendidos?

¿Cuándo el número de videojuegos1 vendidos >número de videojuegos2 vendidos?

¿Cuándo el número de videojuegos1 vendidos <número de videojuegos2 vendidos?

¿qué videojuegos son más antiguos?.Razona la respuesta

2 b) Una función de segundo grado tiene el vértice en $x = -2$ y corta a los ejes en los puntos (0,3), (-2,0). Halla su expresión algebraica.