



Линейные уравнения. Алгоритм решения линейных уравнений.

Алгебраический:

1. Перенести все числа в правую сторону, а все переменные в левую
2. Упростить, привести подобные слагаемые
3. Разделить обе части уравнения на коэффициент перед переменной
4. Записать ответ

Графический:

Графиком функции $y=a*x$, где a не равно 0, является прямая, проходящая через начало координат, если $a > 0$, то функция возрастает, если $a < 0$, то функция убывает. Графиком функции $y=a*x+b$, где a не равно 0, получается смещением графика $y=a*x$ вдоль оси Oy , если $b > 0$, то на b единичных отрезков вверх, если $b < 0$, то вниз.

Алгоритм построения графика:

1. Найти две точки, принадлежащие данной прямой. Для этого вместо x нужно подставлять какие-либо значения, и находить соответствующие значения y .
2. Отметить две данные точки на координатной плоскости.
3. Соединить две точки прямой.
4. Точки пересечения с осью абсцисс будут решением уравнения.