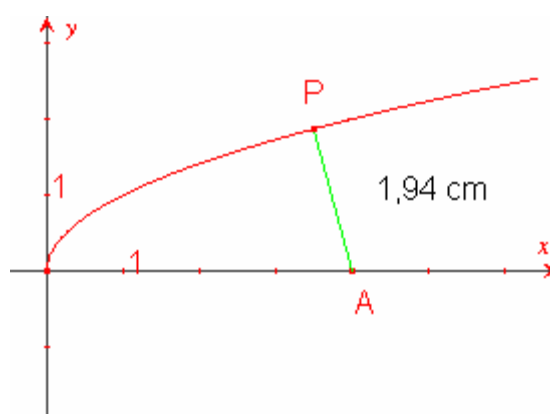


**Argomento del test:** Problemi di massimo e minimo (intr.), grafici, integrali di Riemann

**Esercizio 1:** Trovare il punto della curva  $y = \sqrt{x}$  più vicino al punto  $(4,0)$ .

*Soluzione* Considerato un punto P generico della curva, di coordinate  $(s, \sqrt{s})$ , la sua distanza da  $(4,0)$  è data da  $\sqrt{(s-4)^2 + (\sqrt{s}-0)^2} = \sqrt{s^2 - 7s + 16}$ . La derivata è  $\frac{2s-7}{2\sqrt{s^2 - 7s + 16}}$ . Essa è positiva per  $s > 7/2$  e negativa per  $s < 7/2$ . Per  $s = 7/2$  si ha dunque il minimo richiesto.

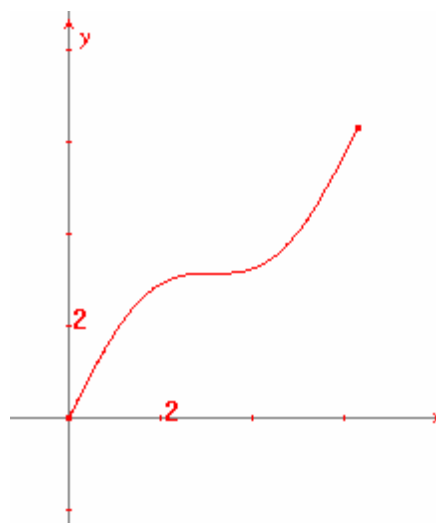
Si veda qui a lato la soluzione costruita con Cabri.



**Esercizio 2:** Tracciare il grafico della funzione  $y = x + \sin x$ , limitatamente all'intervallo  $[0, 2\pi]$ , determinando dominio, limiti e asintoti, derivata prima, massimi e minimi, derivata seconda, concavità e convessità, flessi.

*Soluzione* Nessun problema di dominio, né di asintoti. La derivata prima e seconda sono  $y' = 1 + \cos x$ ,  $y'' = -\sin x$ , il cui segno è banale. La funzione non ha massimi o minimi interni al dominio, raggiunge il suo minimo assoluto e il suo massimo assoluto agli estremi  $0$  e  $2\pi$ . Ha un flesso a tangente orizzontale nel punto di ascissa  $\pi$ .

Si veda qui a lato il grafico costruito con Cabri.



**Esercizio 3:** Trovare  $\int_{-1}^3 x \operatorname{sgn}(x) dx$

*Soluzione* La funzione integranda si può scrivere anche così:  $f(x) = \begin{cases} -x & x < 0 \\ x & x \geq 0 \end{cases}$ . L'integrale

diventa allora banale, spezzandolo in due parti:  $\int_{-1}^0 (-x) dx + \int_0^3 x dx = \dots$

**Esercizio 4:** Calcolare  $\lim_{x \rightarrow 1} \frac{\int_1^x \ln t}{\sin(x-1)}$

*Soluzione* Basta calcolare preventivamente l'integrale che sta al numeratore e poi fare i calcoli come al solito. Si ha:  $\int_1^x \ln t = \left[ t \ln t - t \right]_1^x = x \ln x - x + 1$ . Rimane allora da calcolare il limite seguente:

$\lim_{x \rightarrow 1} \frac{x \ln x - x + 1}{\sin(x-1)}$ . Il limite si presenta nella forma indeterminata 0/0 e una applicazione della regola di l'Hôpital produce subito il risultato (0).