

1. Du kannst die Definition einer Funktion wiedergeben. (Begriffe: *Funktionsname*, *Argument*, (*Funktions*)*Wert*)
2. Für Funktionen, die durch Pfeildiagramme, Wertetabellen oder Graphen gegeben sind kannst du ...
  - den Wert an einer vorgegebenen Stelle  $x$  bestimmen,
  - das Urbild zu einem gegebenen Wert  $y$  angeben,
  - Verkettungen durchführen,
  - die Umkehrfunktion bestimmen (sofern möglich).
3. Für Funktionen, die durch eine Funktionsgleichung definiert sind, kannst du ...
  - den *Funktionsterm* identifizieren,
  - den Wert an einer vorgegebenen Stelle  $x$  bestimmen,
  - das Urbild zu einem gegebenen Wert  $y$  angeben,
  - Verkettungen durchführen,
  - die Umkehrfunktion bestimmen (sofern möglich).
4. Du kannst geeignete reelle Funktionen mit Hilfe einer Wertetabelle graphisch darstellen. Dabei kann die unabhängige Variable  $x$  im Quadrat ( $\rightarrow$  *Parabel*), unter einer Wurzel, zwischen Betragszeichen oder im Nenner ( $\rightarrow$  *Hyperbel*) auftreten.
5. Du kannst feststellen, ob ein gegebener Punkt  $P(x, y)$  auf dem Graphen einer Funktion  $f$  liegt oder nicht.
6. Du kannst die Begriffe *Ordinatenabschnitt* und *Nullstelle* definieren und geometrisch interpretieren.
7. Du kannst eine Funktionsgleichung in Bezug auf Ordinatenabschnitt und Nullstellen untersuchen.
8. Du kannst die allgemeine Form der Funktionsgleichung einer affinen Funktion angeben.
9. Du kannst die Steigung und den Ordinatenabschnitt einer affinen Funktion anhand des Graphen bestimmen.
10. Du kannst den Graphen einer affinen Funktion effizient (d. h. ohne Wertetabelle) mit Hilfe von Steigung und Ordinatenabschnitt zeichnen.
11. Du kannst anhand der Funktionsgleichung erkennen, ob die Graphen zweier affiner Funktionen parallel oder senkrecht zueinander sind.
12. Du kannst den Schnittpunkt der Graphen zweier affiner Funktionen berechnen.
13. Du kannst aus zwei Punkten die Gleichung der affinen Funktion bestimmen, deren Graph durch die beiden Punkte geht.