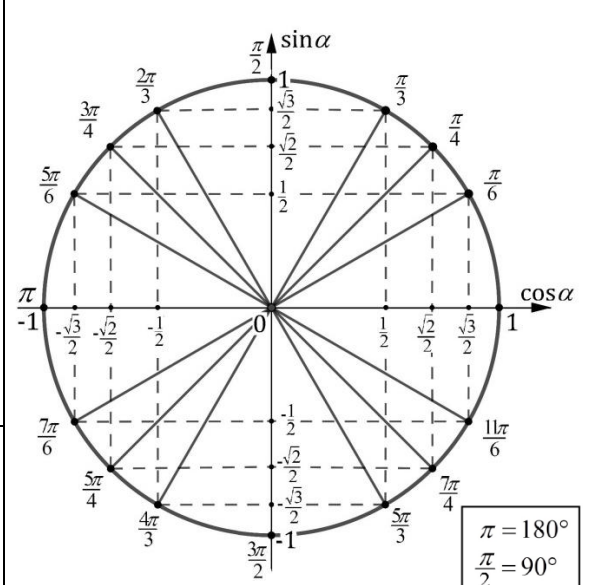


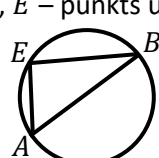
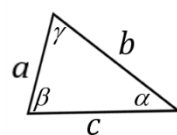
Formulas un teorēmas (pieļaujamām burtu vērtībām)

Algebra			
Skaitļa modulis $ a = \begin{cases} a, & \text{ja } a \geq 0 \\ -a, & \text{ja } a < 0 \end{cases}$	Aritmētiskā progresija $a_n = a_1 + (n - 1)d$ $S_n = \frac{(a_1 + a_n) n}{2}$ $a_k = \frac{a_{k-1} + a_{k+1}}{2}$	Ģeometriskā progresija $b_n = b_1 \cdot q^{n-1}$ $S_n = \frac{b_1(q^n - 1)}{q - 1}$ $b_k^2 = b_{k-1} \cdot b_{k+1}$	Saliktie procenti $A = S \cdot \left(1 + \frac{r}{100}\right)^n$ A – uzkrātā vērtība, S – sākumkapitāls, r – procentu likme laika periodā (%), n – laika periodu skaits
Saišinātās reizināšanas formulas $(a \pm b)^3 = a^3 \pm 3a^2b + 3ab^2 \pm b^3$ $a^3 \pm b^3 = (a \pm b)(a^2 \mp ab + b^2)$	Sakņu īpašības $\sqrt[n]{a} \cdot \sqrt[n]{b} = \sqrt[n]{a \cdot b}$ $\frac{\sqrt[n]{a}}{\sqrt[n]{b}} = \sqrt[n]{\frac{a}{b}}$ $\sqrt[n]{a^k \cdot m} = \sqrt[n]{a^k m}$ $\sqrt[n]{a^m} = \sqrt[n]{a^m}$ $\sqrt{a^2} = a $	Trigonometrija 	
Kvadrātrinoms, kvadrātvienādojums $ax^2 + bx + c = a(x - x_1)(x - x_2)$ Vjeta teorēma: Ja $x^2 + px + q = 0$, tad $\begin{cases} x_1 + x_2 = -p \\ x_1 \cdot x_2 = q \end{cases}$	Logaritmu īpašības $a^{\log_a b} = b$ $\log_a(xy) = \log_a x + \log_a y$ $\log_a \frac{x}{y} = \log_a x - \log_a y$ $\log_a x^k = k \cdot \log_a x$ $\log_a b = \frac{\log_c b}{\log_c a}$	$\sin^2 \alpha + \cos^2 \alpha = 1$ $\sin 2\alpha = 2 \sin \alpha \cos \alpha$ $\cos 2\alpha = \cos^2 \alpha - \sin^2 \alpha$ $\sin(\alpha \pm \beta) = \sin \alpha \cos \beta \pm \cos \alpha \sin \beta$ $\cos(\alpha \pm \beta) = \cos \alpha \cos \beta \mp \sin \alpha \sin \beta$	
Pakāpju īpašības $a^0 = 1 \quad (a \neq 0)$ $a^{-n} = \frac{1}{a^n}$ $\frac{a^m}{a^n} = \sqrt[n]{a^m}$ $a^m \cdot a^n = a^{m+n}$ $\frac{a^m}{a^n} = a^{m-n}$ $(a^m)^n = a^{m \cdot n}$ $a^n \cdot b^n = (a \cdot b)^n$ $\frac{a^n}{b^n} = \left(\frac{a}{b}\right)^n$	Kombinatorika, varbūtības, statistika		
Kombinatorika $P_n = n! \quad A_n^k = \frac{n!}{(n-k)!} \quad \bar{A}_n^k = n^k$ $A_n^k = n(n-1)(n-2) \cdot \dots \cdot (n-k+1)$ $C_n^k = \frac{n!}{k!(n-k)!} \quad C_n^k = \frac{A_n^k}{k!}$ $C_n^k = C_n^{n-k}$ $C_n^0 + C_n^1 + C_n^2 + \dots + C_n^{n-1} + C_n^n = 2^n$	Varbūtību teorija Ja A un B – nesavienojami notikumi, tad $P(A \cup B) = P(A) + P(B)$ Ja A un B – neatkarīgi notikumi, tad $P(A \cap B) = P(A) \cdot P(B)$ Ja A un B – atkarīgi notikumi, tad $P(B A) = \frac{P(A \cap B)}{P(A)}$		
Statistika Dispersija nesagrupētai izlasei (s – standartnovize) $s^2 = \frac{(x_1 - \bar{x})^2 + (x_2 - \bar{x})^2 + \dots + (x_n - \bar{x})^2}{n}$	Dispersija populācijai, aprēķinot no izlases (σ – standartnovize) $\sigma^2 = \frac{(x_1 - \bar{x})^2 + (x_2 - \bar{x})^2 + \dots + (x_n - \bar{x})^2}{n - 1}$		

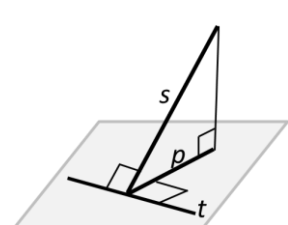
Analītiskā ģeometrija

<p style="text-align: center;">Vektori plaknē</p> <p>Ja $A(x_1; y_1)$ un $B(x_2; y_2)$, tad $\vec{AB} = (x_2 - x_1; y_2 - y_1)$</p> <p>Ja $\vec{a} = (a_x; a_y)$, $\vec{b} = (b_x; b_y)$, tad $\vec{a} \pm \vec{b} = (a_x \pm b_x; a_y \pm b_y)$ $k\vec{a} = (ka_x; ka_y)$</p> <p>$\vec{a} = \sqrt{a_x^2 + a_y^2}$</p>	<p style="text-align: center;">Vektori telpā</p> <p>Ja $A(x_1; y_1; z_1)$ un $B(x_2; y_2; z_2)$, tad $\vec{AB} = (x_2 - x_1; y_2 - y_1; z_2 - z_1)$</p> <p>Ja $\vec{a} = (a_x; a_y; a_z)$ un $\vec{b} = (b_x; b_y; b_z)$, tad $\vec{a} \pm \vec{b} = (a_x \pm b_x; a_y \pm b_y; a_z \pm b_z)$ $k\vec{a} = (ka_x; ka_y; ka_z)$</p> <p>$\vec{a} = \sqrt{a_x^2 + a_y^2 + a_z^2}$</p>
<p style="text-align: center;">Attālums starp punktiem, nogriežņa viduspunkts</p> <p>Ja $A(x_1; y_1)$ un $B(x_2; y_2)$, tad $AB = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$ $[AB]$ viduspunkts ir $C\left(\frac{x_1+x_2}{2}; \frac{y_1+y_2}{2}\right)$</p>	<p style="text-align: center;">Taisnes vienādojums</p> <p>$\frac{x - x_1}{x_2 - x_1} = \frac{y - y_1}{y_2 - y_1} \quad y - y_1 = k(x - x_1) \quad y = kx + b$</p> <p>$P_1(x_1; y_1)$ un $P_2(x_2; y_2)$ – punkti, caur kuriem iet taisne. Taisnes virziena koeficients $k = \frac{\Delta y}{\Delta x}$.</p> <p>Taisnes $y = k_1x + b_1$ un $y = k_2x + b_2$ ir: paralēlas, ja $k_1 = k_2$ perpendikulāras, ja $k_1 \cdot k_2 = -1$</p>
<p style="text-align: center;">Riņķa līnijas vienādojums</p> <p>Ja centrs $O(x_0; y_0)$ un rādiuss R, tad $(x - x_0)^2 + (y - y_0)^2 = R^2$</p>	

Ģeometrija plaknē

<p style="text-align: center;">Riņķis un riņķa līnija</p> <p>R – rādiuss, α – centra leņķis, C – riņķa līnijas garums, l_α – loka garums, S_α – sektora laukums</p> <p>$C = 2\pi R \quad S = \pi R^2$</p> <p>$l_\alpha = \frac{\pi R \alpha}{180^\circ} \quad S_\alpha = \frac{\pi R^2 \alpha}{360^\circ}$</p> <p>$AB$ – diametrs, E – punkts uz riņķa līnijas $\sphericalangle AEB = 90^\circ$</p> 	<p style="text-align: center;">Trijstūris</p> <p>Sinusu teorēma $\frac{a}{\sin \alpha} = \frac{b}{\sin \beta} = \frac{c}{\sin \gamma}$</p> <p>Kosinusa teorēma $a^2 = b^2 + c^2 - 2bc \cos \alpha$</p> <p>Trijstūrī ievilkta riņķa centrs ir trijstūra bisektrišu krustpunkts. Trijstūrim apvilkta riņķa centrs ir malu vidusperpendikulu krustpunkts.</p>	 <p style="text-align: center;">$S_\Delta = \frac{1}{2} ab \sin \gamma$</p>	<p style="text-align: center;">Paralelograms</p> <p>a, b – malas, α – leņķis starp malām, h_a – augstums pret malu a, d_1, d_2 – diagonāles</p> <p>$2a^2 + 2b^2 = d_1^2 + d_2^2$ $S = ab \sin \alpha \quad S = a \cdot h_a$</p>
			<p style="text-align: center;">Rombs</p> <p>d_1, d_2 – diagonāles</p> <p>$S = \frac{1}{2} d_1 \cdot d_2$</p>
	<p style="text-align: center;">Regulārs trijstūris</p> <p>a – mala, h – augstums, r – ievilkta riņķa rādiuss, R – apvilkta riņķa rādiuss</p> <p>$h = \frac{a\sqrt{3}}{2} \quad r = \frac{1}{3}h \quad R = \frac{2}{3}h \quad S = \frac{a^2\sqrt{3}}{4}$</p>		<p style="text-align: center;">Trapece</p> <p>a, b – pamati, h – augstums</p> <p>$S = \frac{a+b}{2} \cdot h$</p>

Ģeometrija telpā

<p style="text-align: center;">Triju perpendikulu teorēma</p> <p>Taisne (t), kas atrodas plaknē, ir perpendikulāra slīpnei (s), kura viltka pret šo plakni, tad un tikai tad, ja tā ir perpendikulāra šīs slīpnes projekcijai (p).</p> 	<p style="text-align: center;">Prizma</p> <p>S_{pam} – pamata laukums, H – augstums $V = S_{pam} \cdot H$</p>	<p style="text-align: center;">Piramīda</p> <p>S_{pam} – pamata laukums, H – augstums $V = \frac{1}{3} S_{pam} \cdot H$</p>
	<p style="text-align: center;">Regulāra piramīda</p> <p>P – pamata perimetrs, h_s – apotēma, α – divplakņu kakta leņķis pie pamata, $S_{sānu}$ – sānu virsmas laukums</p> <p>$S_{sānu} = \frac{1}{2} P \cdot h_s \quad S_{sānu} = \frac{S_{pam}}{\cos \alpha}$</p>	
<p style="text-align: center;">Cilindrs</p> <p>R – rādiuss, H – augstums $S_{sānu} = 2\pi RH \quad V = \pi R^2 H$</p> <p style="text-align: center;">Lode</p> <p>R – rādiuss $S = 4\pi R^2 \quad V = \frac{4}{3}\pi R^3$</p>	<p style="text-align: center;">Konuss</p> <p>R – rādiuss, H – augstums, l – veidule</p> <p>$S_{sānu} = \pi Rl$ $V = \frac{1}{3}\pi R^2 H$</p>	<p style="text-align: center;">Piramīdas augstuma pamats</p> <p>Ja piramīdas visas sānu šķautnes ir vienādas, tad augstuma pamats ir piramīdas pamatam apvilkta riņķa centrs. Ja visi piramīdas divplakņu kakta leņķi pie pamata ir vienādi, tad augstuma pamats ir piramīdas pamatā ievilkta riņķa centrs.</p>