

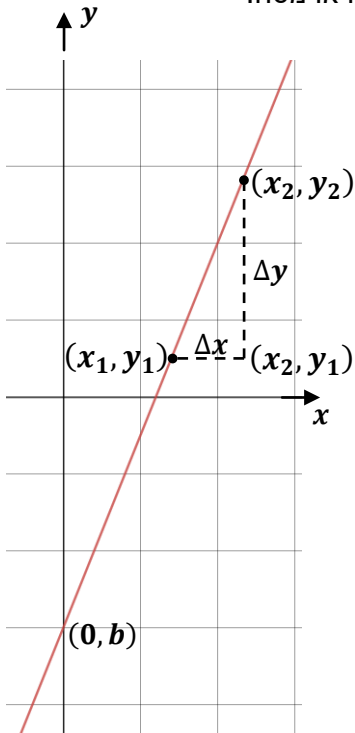
ישר הוא הגרף של פונקציה פולינום מסדר 1 (בינום): $y = mx + b$

m הוא שיפוע הישר ו- b הוא חיתוך הישר עם ציר y .

הישר "עולה" אם $0 < m$ או "יורד" אם $m < 0$. ככל ש- m גדול יותר (בערכו המוחלט) שיפוע הישר "חזק יותר".

אם $m = 0$ מתקבל הישר האופקי $y = b$ (מונח - פולינום מסדר 0).

$m = \frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1} = \frac{\Delta y}{\Delta x}$ כאשר Δx היא התזוזה האופקית ימינה ו- Δy היא התזוזה האנכית מעלה או מטה.



שלבים בשרטוט הישר

דרך א':

1. סימון הנקודה $(0, b)$ על ציר y והנחת עיפרון על הנקודה.

2. תזוזה Δx ימינה ואז Δy מעלה או מטה (בהתאם לסימנו של Δy) וסימונה של עוד נקודה.

שוב: Δx ימינה ואז Δy מעלה או מטה וסימונה של עוד נקודה. כך הלאה עד שהתרחקנו מ-

$(0, b)$ כברת דרך מספקת שתאפשר הנחה מדויקת של סרגל ושרטוטו של ישר ארוך.

דרך ב' (פחות הבנתית, אך מועילה כשהישר אינו נתון בצורתו המפורשת):

1. מציבים $x = 0$ ומקבלים את חיתוך הישר עם ציר y . מסמנים את הנקודה.

2. מציבים $y = 0$ ומקבלים את חיתוך הישר עם ציר x . מסמנים את הנקודה.

3. מניחים סרגל דרך שתי הנקודות ומותחים ישר (גם מעבר לשתי הנקודות שעל הצירים).

דוגמה (בדרך א'):

שרטט את הישר $y = -\frac{3}{5}x + 4$. נניח את העיפרון על ציר y בגובה 4, ומשם מזז 5 יח' ימינה ו-3 יח' מטה.

