

Która to Szkoła?

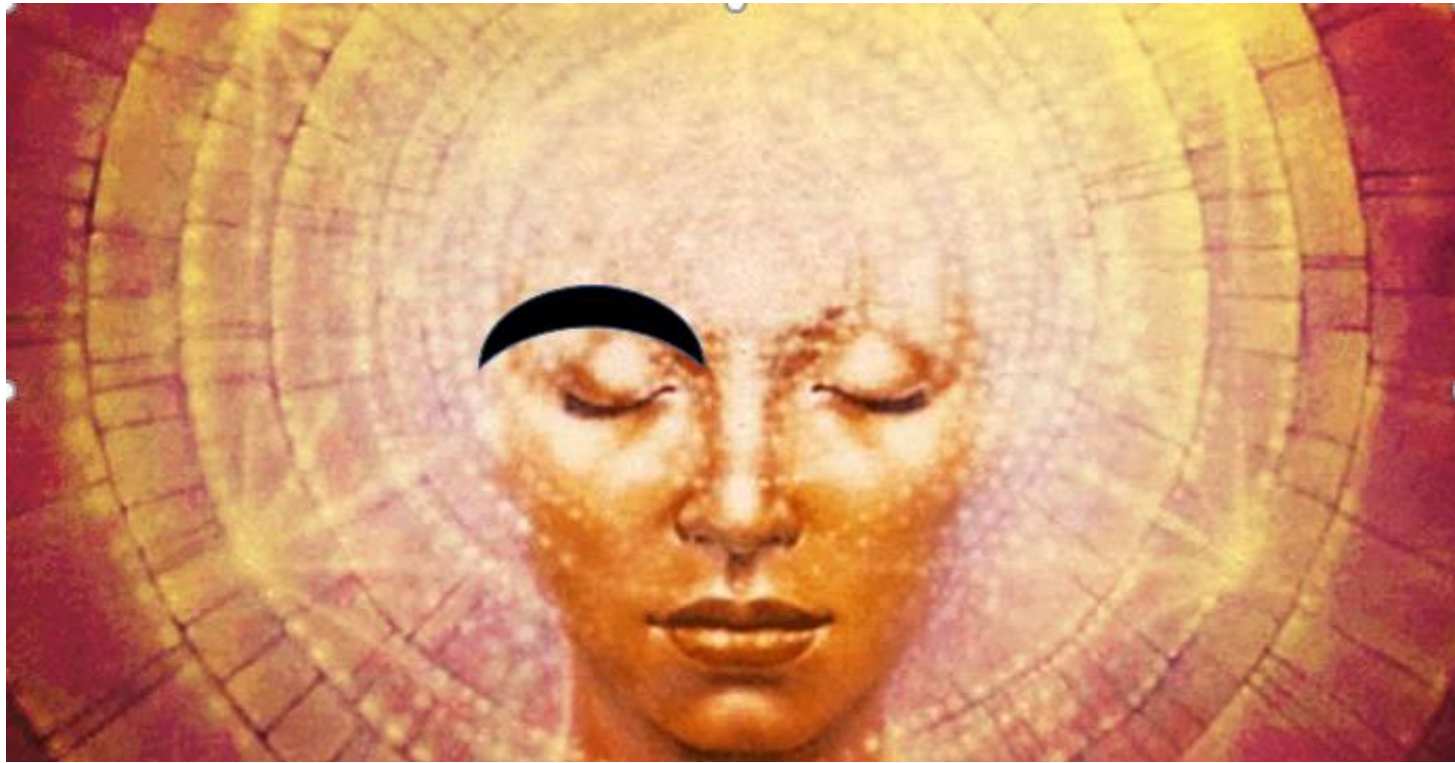
Konkurs jubileuszowy

Małgosia Misztal

Lista Szkół

- | | | | |
|--------------------------------------|---|---|--|
| I. Mozaika | XIX. Ważne przykłady | XXXII. Konstrukcje | L. (Nie)zależność |
| II. Probabilistyka | XX. Kultura matematyczna | XXXIII. Metody klasyczne i współczesne | LI. Modele |
| III. Ciągłość w matematyce | teoria i zbiór zadań | XXXIV. NIE w matematyce i okolicach | LII. Matematyka a sztuki różne |
| IV. Geometria - innym | XXI. Zdarzyło się w XX wieku | XXXV. Porządek | LIII. Co to jest...? |
| V. Teoria liczb | XXII. Efektownie i efektywnie | XXXVI. Pomysł czy rachunek? | LIV. Kolorowa matematyka |
| VI. Najprostsze tematy | XXIII. Linearyzacja | XXXVII. Algebraiczne mocarstwo | LV. Co pieniądz robi z nami, a co my robimy z
pieniędzem? |
| VII. Izomorfizm | XXIV. Skąd to się wzięło | XXXVIII. Nieskończoność. | LVI. Matematyzacja |
| VIII. Przełomy w matematyce | XXV. Elementarne, ale niebanalne | XXXIX. Domniemanie-hipoteza-twierdzenie | LVII. Nie uwierzę, póki nie zobaczę |
| IX. Anomalie wymiarowe | XXVI. Twierdzenia z pogranicza | XL. Matematyczne obrazki | LVIII. Analogie |
| X. Co i jak mówimy studentom | XXVII. Matematyka w informatyce i vice
versa | XLI. Konkret i abstrakcja | LIX. Matematyka i komputery |
| XI. Najważniejsze pojęcia matematyki | XXVIII. Pomysły | XLII. Dowody i kontrprzykłady | LX. Błędy, iluzje, oszustwa |
| XII. Symetrie | XXIX. Przestrzeń | XLIII. Wbrew intuicji | |
| XIII. Drogi i manowce | XXX. Osobliwości | XLIV. Do czego to się przydaje? | |
| XIV. Aproksymacje | XXXI. Wybrane dzieła klasyków | XLV. Co mi się podoba? | |
| XV. Matematyczne wytrychy | | XLVI. Podejście niestandardowe | |
| XVI. Maksima i minima | | XLVII. Ekstrema | |
| XVII. Matematyczne perełki | | XLVIII. Skojarzenia i analogie | |
| XVIII. Dyskretne metody matematyki | | XLIX. Wyjątki | |

1.



2.

A B C 8

* 4

D E F G

3.

3 5 7 9 ...

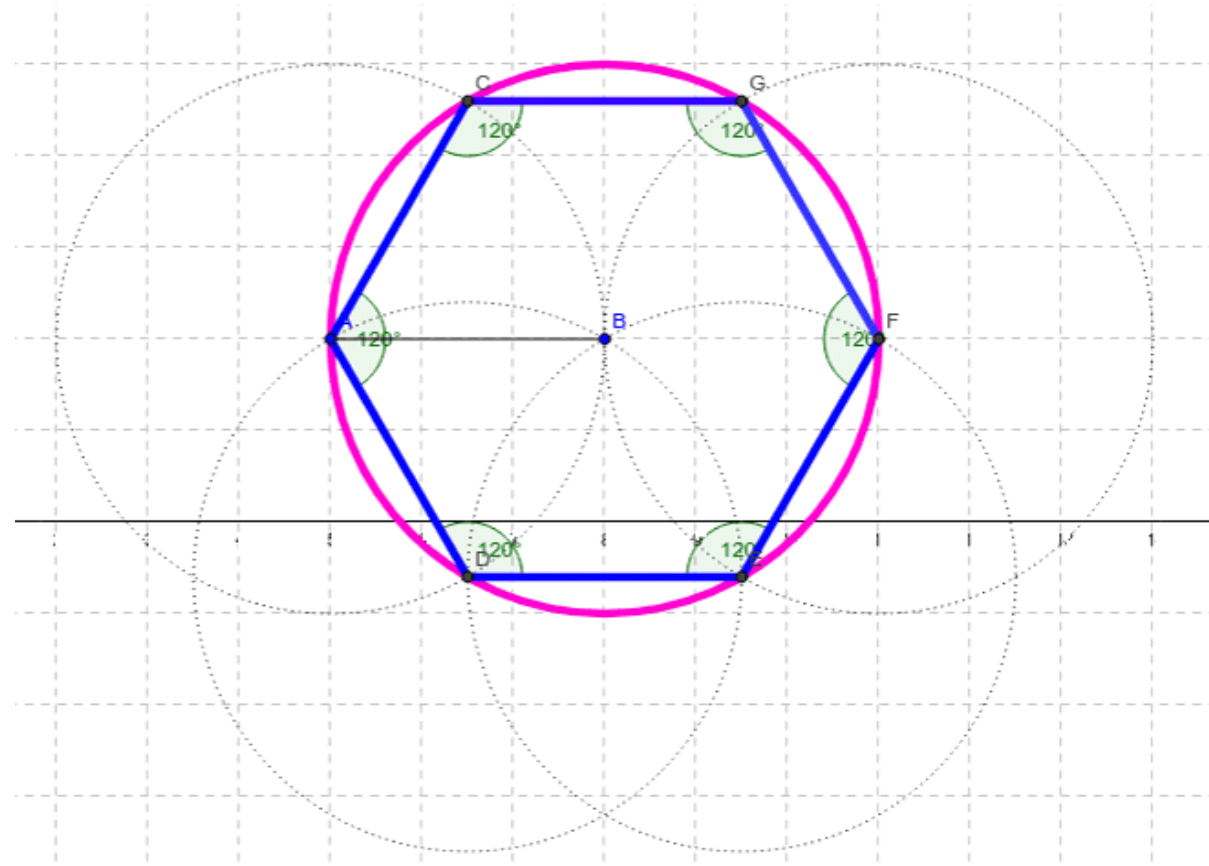
3×2 5×2 7×2 9×2 ...

3×2^2 5×2^2 7×2^2 9×2^2 ...

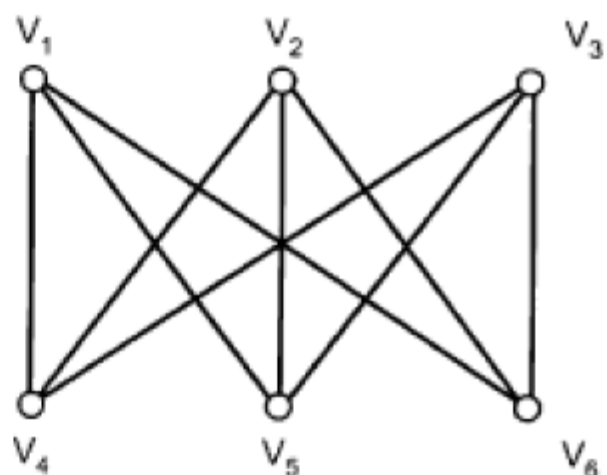
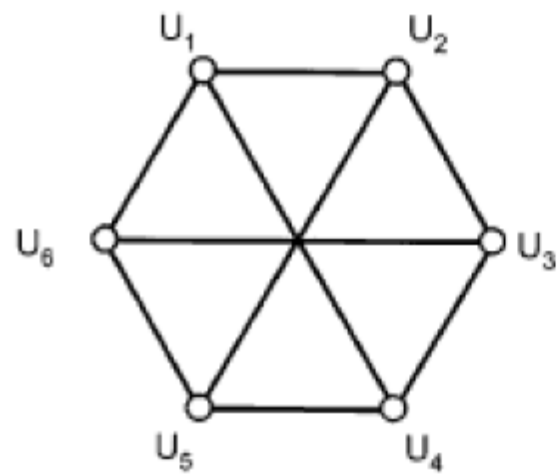
...

... 2^3 2^2 2 1

4.



5.



6.

In[•]= `int_0 ^ x(dt) / (lnt)`

Out[•]=

7.



8

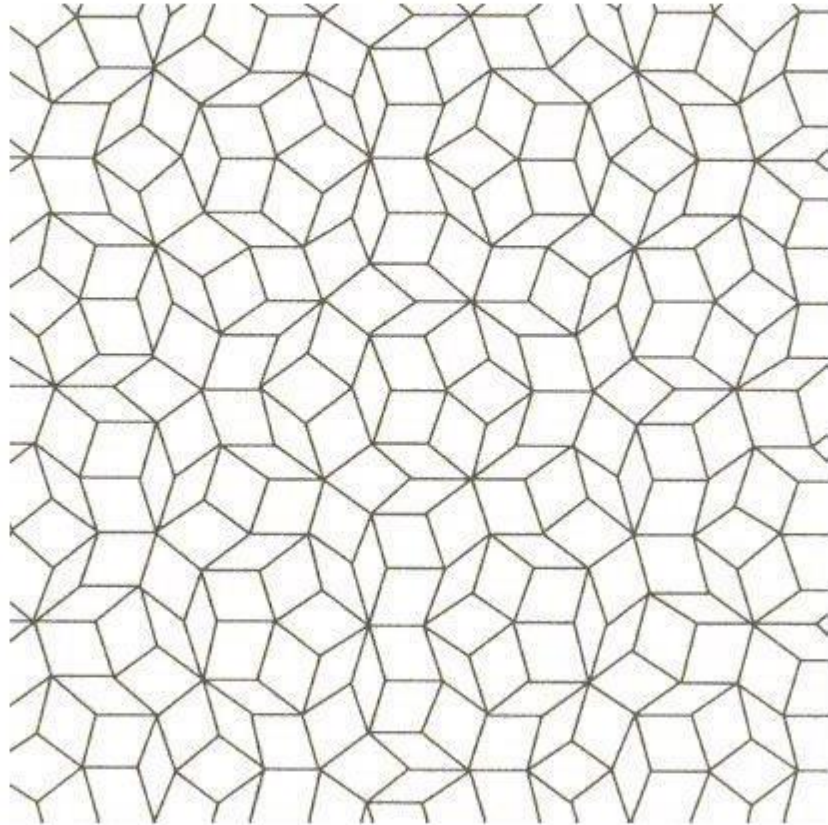
$$x' = x \cos \frac{\pi}{2} - y \sin \frac{\pi}{2}$$

$$y' = x \sin \frac{\pi}{2} + y \cos \frac{\pi}{2}$$

9.

$$\pi(\varphi(M_2 M_3))$$

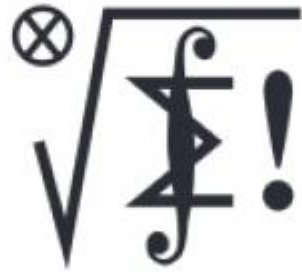
10.



11.

$\div \cup \infty \cup \exists \cup \forall$

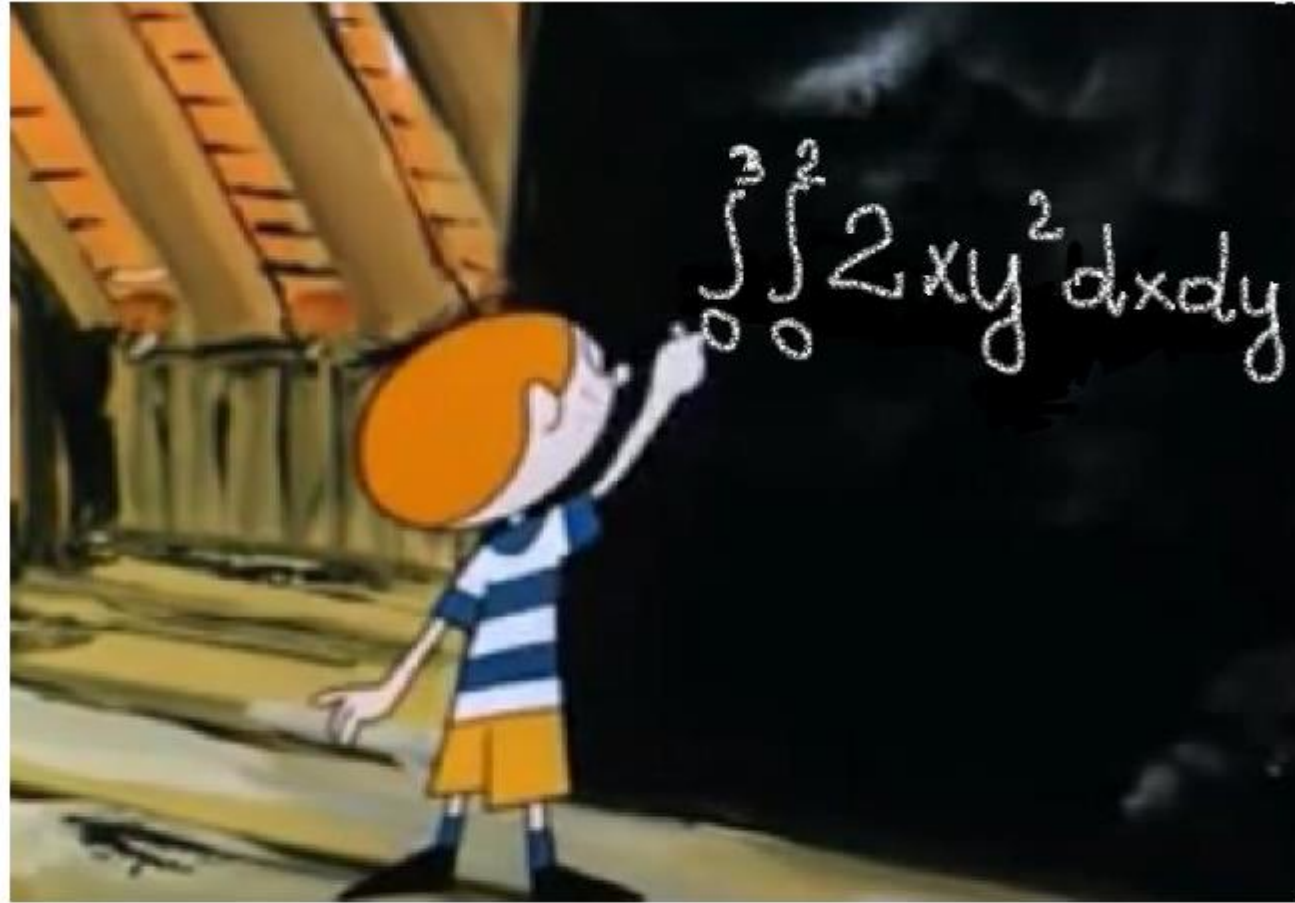
12.



13.

$$\sqrt{-x^2}$$

14.



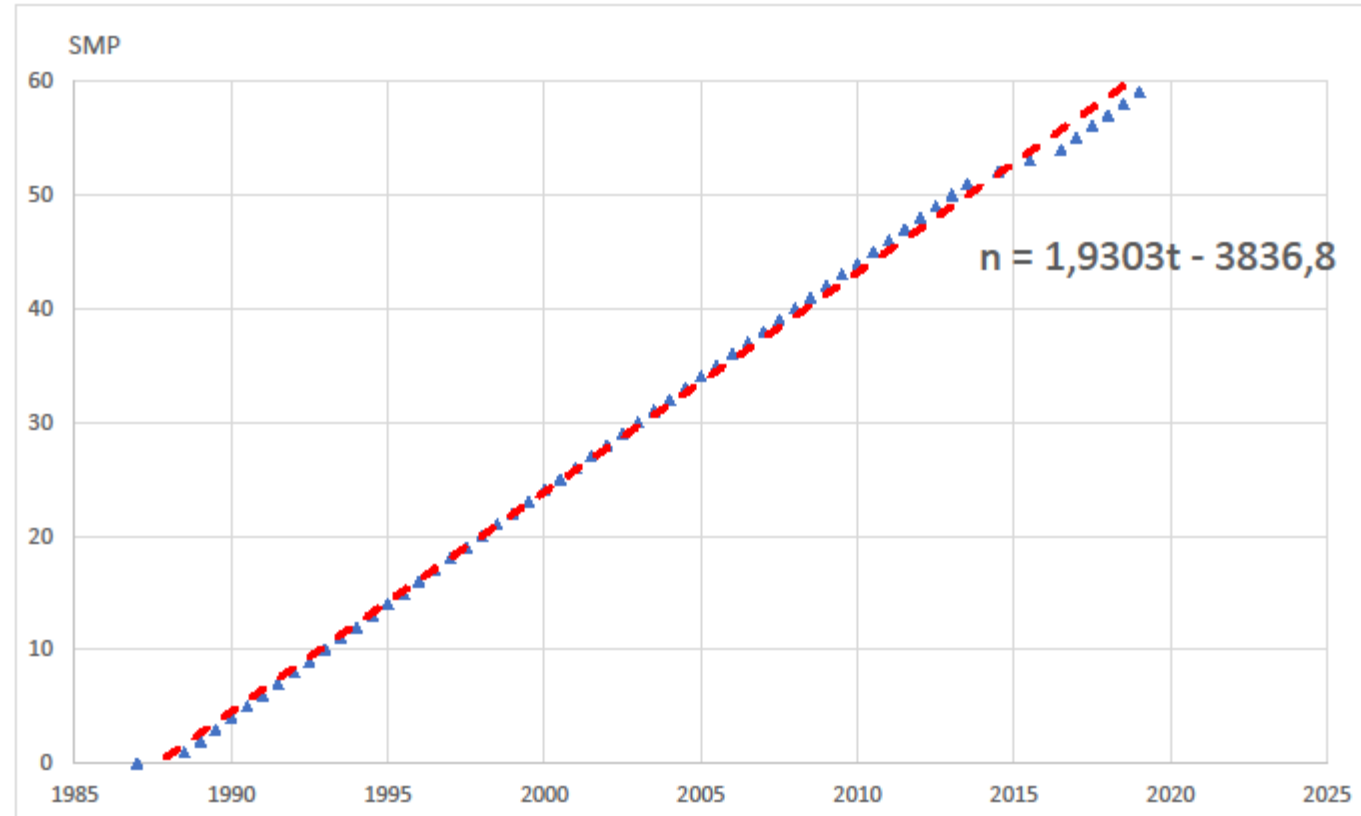
15.



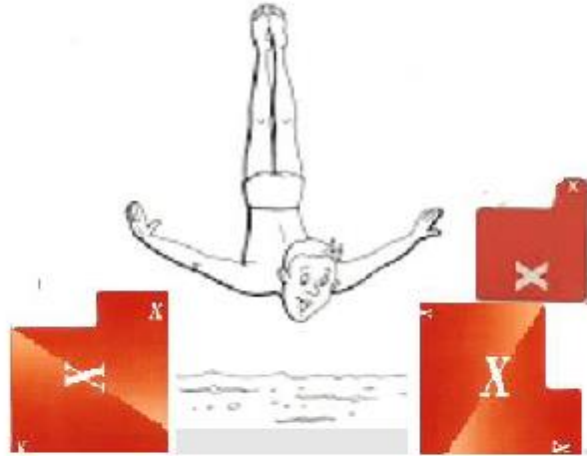
16.

```
i := 1
smp := 60
do
  {
    i := i * 2
    smp := smp - 3
  } while (i < 2019)
```

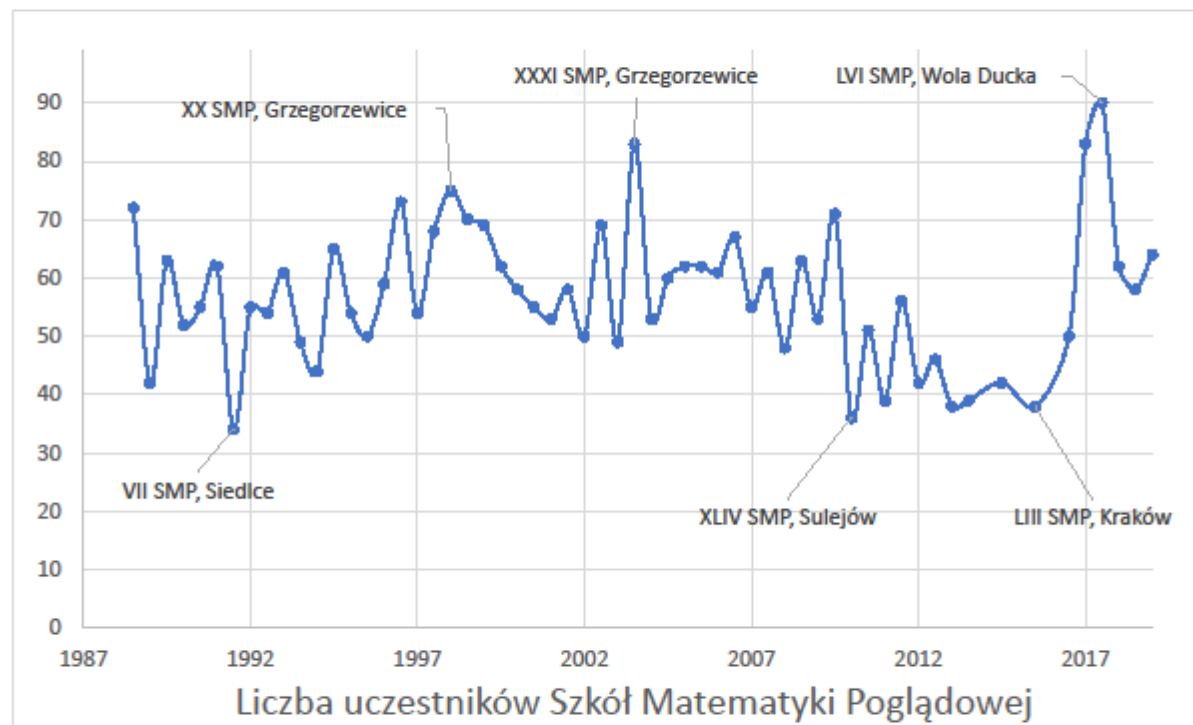
17.



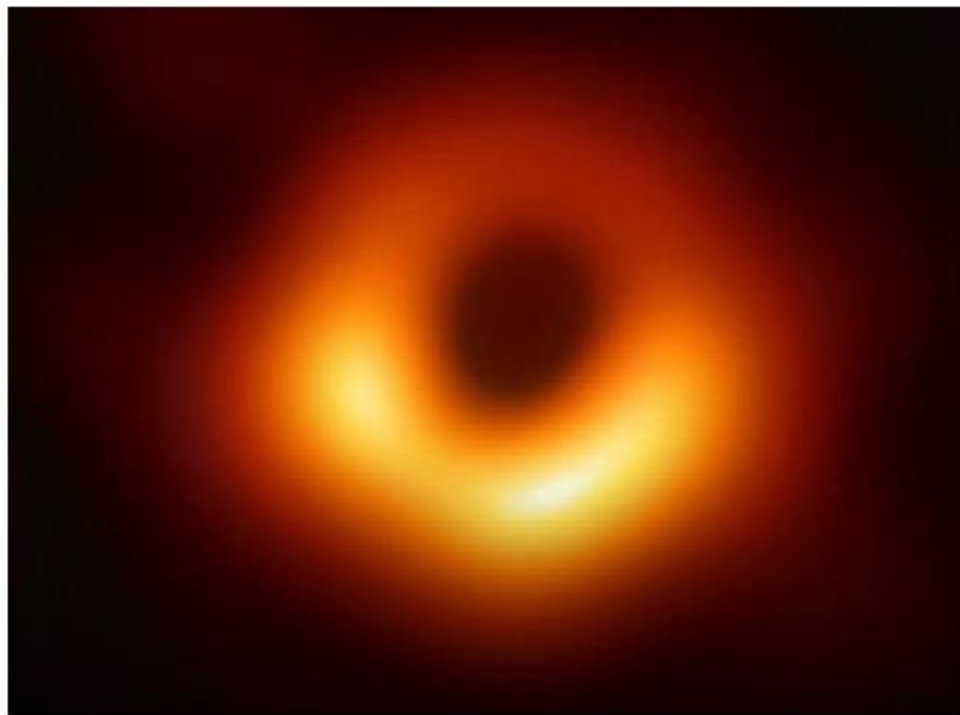
18.



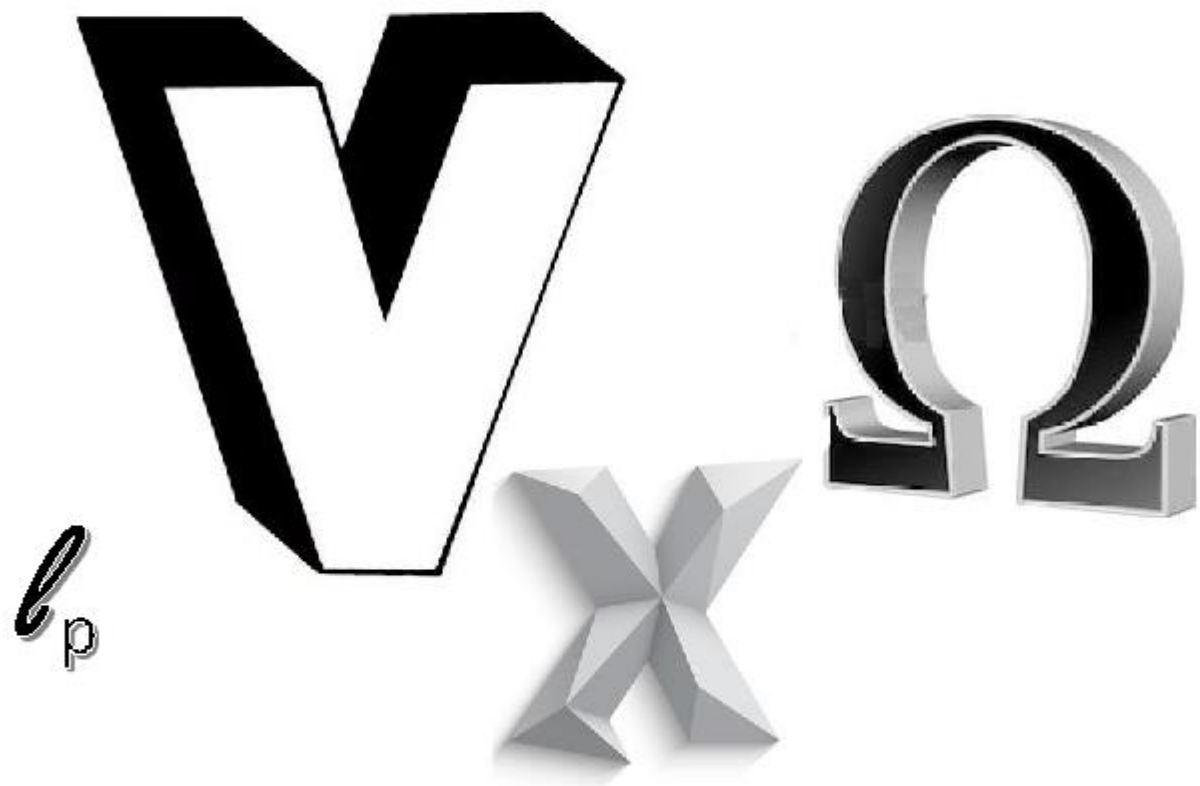
19.



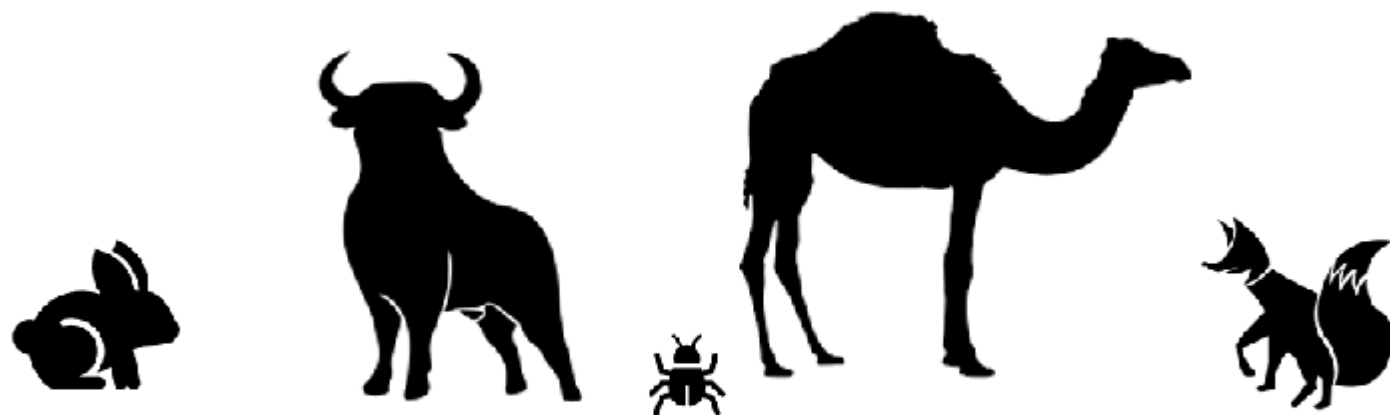
20.



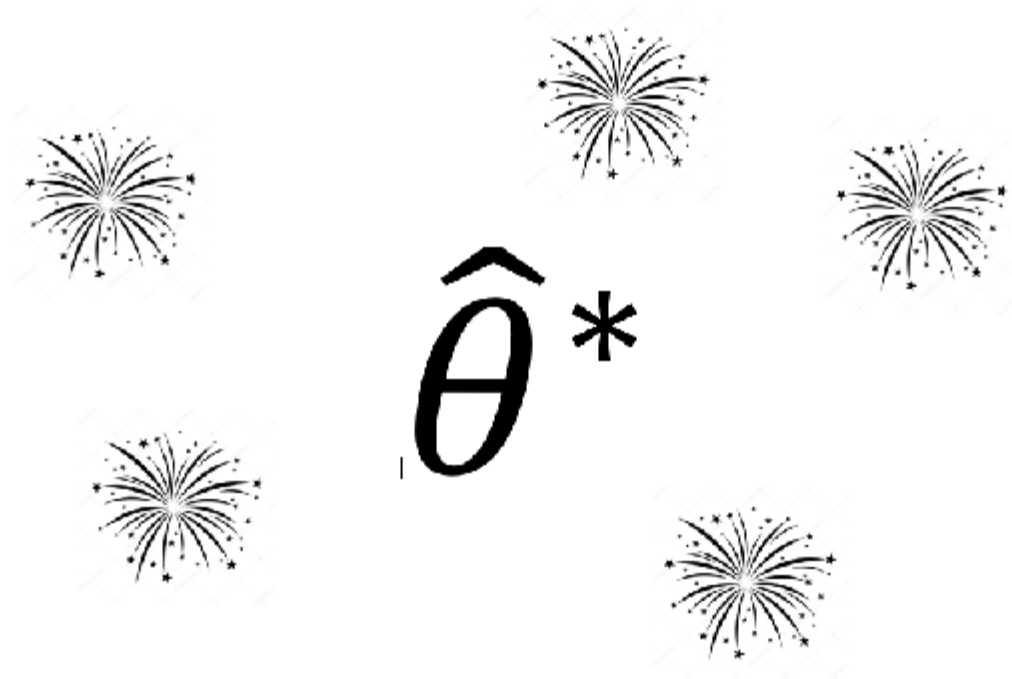
21.



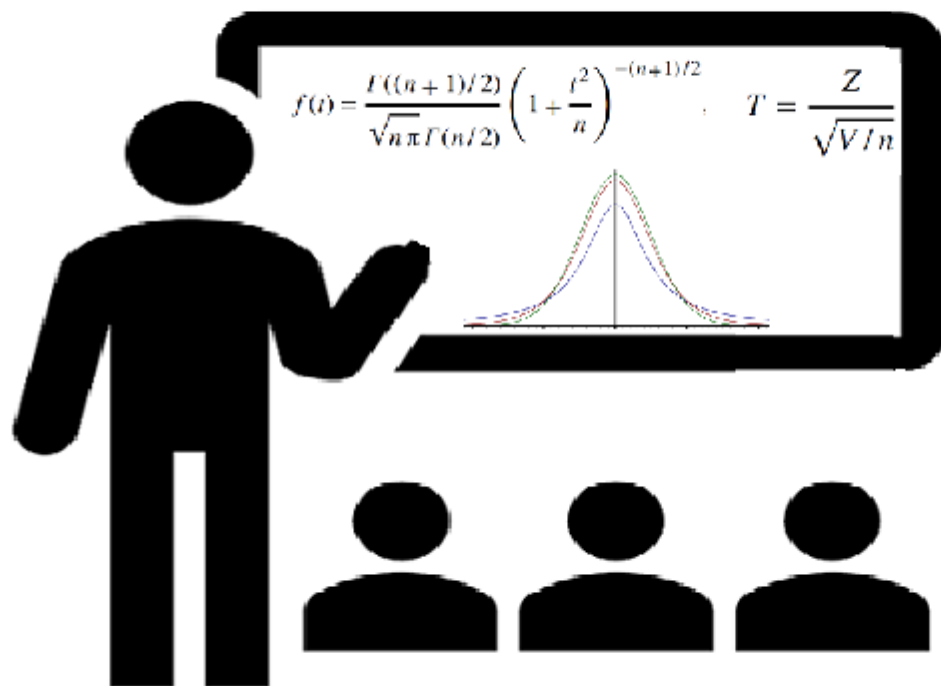
22.



23.



24.



25.

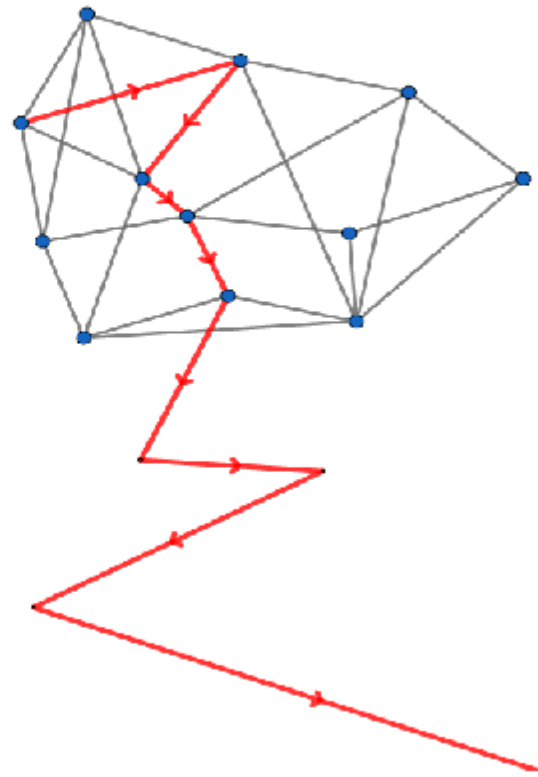
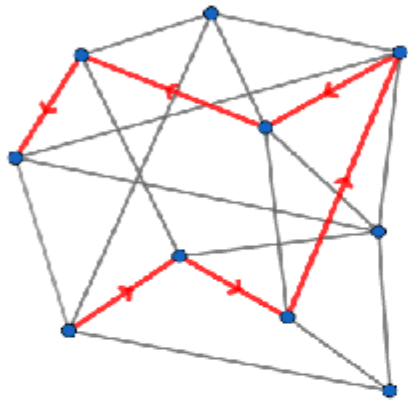
$$4 \text{ bee} - 4 = \text{leaf}$$

$$\text{bee}^2 = \text{leaf} + \text{worm}$$

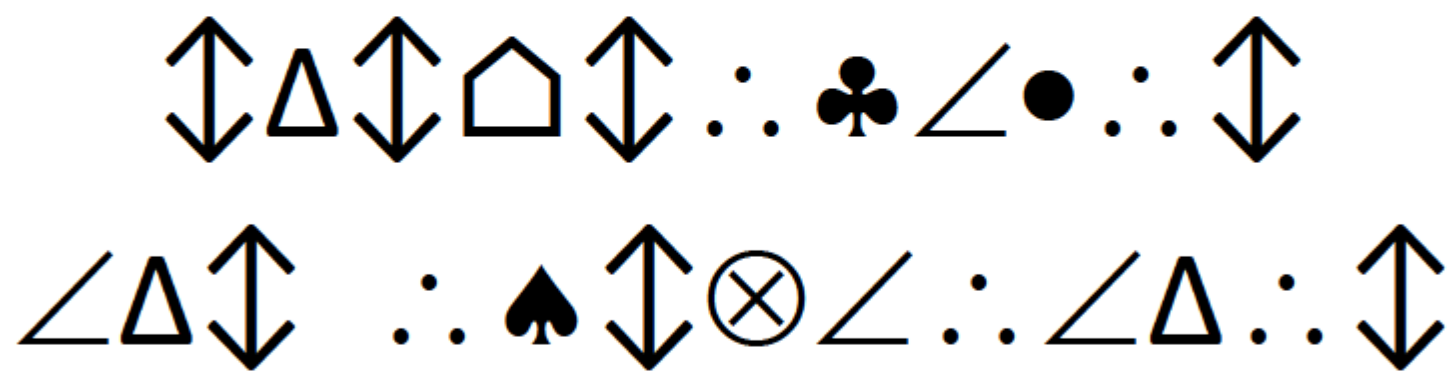
$$\text{bee}^2 + \text{leaf}^2 = \text{worm}^2$$

$$\text{leaf} + \text{worm} = ?$$

26.



27.



28.

SZKOŁY
Matematyki
POGLĄDOWEJ

★ ★ ★
— ORIGINAL SINCE —
1988
LIMITED EDITION

29.

$$e^{\ddot{x}}$$

uwaga...

Odpowiedzi

1. wBREW intuicji - 43SMP
2. 52SMP (Matematyka i sztuki różne)
3. Porządek - 35SMP (na rysunku porządek Szarkowskiego)
4. Konstrukcje - 32SMP
5. Izomorfizm - 7SMP
6. LIX SMP - 59SMP Matematyka i komputery
całka to logarytm całkowy $LI(x)$
7. Modele - 51SMP
8. Nieskończoność - 38SMP (*obracamy ósemkę zgodnie z wzorami*)
9. Teoria liczb - 5SMP (*funkcje teorioliczbowe i liczby Mersenne'a, wynik wynosi 5*)
10. Mozaika - 1SMP
11. NIE w matematyce i okolicach - 34SMP
„nie” to część wspólna słów/pojęć, które się pojawiają, np. NIEskończoność, istNIEje
12. 44SMP (Do czego to się przydaje) (*logo klubu 44 Delty*)
13. IX SMP (9. Anomalie wymiarowe) *bo $\sqrt{-x^2} = ix$*
14. Pomysł czy rachunek - 36SMP (pomysłowy Dobromir; a z rachunku wychodzi 36)
15. Konkret i abstrakcja - 41SMP (*koń, kret i abstrakcja*)
16. Matematyka w informatyce i vice versa - 27SMP (*27 otrzymujemy w wyniku wykonania kodu*)
17. Linearyzacja - 23SMP
18. Dowody i kontrprzykłady - 42SMP - skok do wody i przykłady kontr (brydżowych)
19. Maksima i minima - 16SMP
20. Osobliwości - 30SMP
21. Przestrzeń - 29SMP
22. Błędy, iluzje, oszustwa - 60/ LX SMP (*królik – u magika wyciągany z kapelusza, byk, wielbłąd, bug-robak i chytry lis-oszust*)
23. Efektownie i efektywnie - 22SMP (*estymator najefektywniejszy na efektywnym tle*)
24. Co i jak mówimy studentom – 10SMP (a na tablicy rozkład t-Studenta)
25. Wyjątki – 49.SMP (*w wyniku dostajemy 49, a rysunki to też wyjątki: pszczoła, pszenica, wsuwka*)
26. Drogi i manowce - 13SMP
27. Elementarne ale niebanalne - 25SMP (*tytuł zapisany szyfrem podstawieniowym*)
28. Ciągłość w matematyce - 3SMP („matematyka” jako jedyna zapisana ciągłą czcionką)
29. Ekstrema - 47SMP (*ten akcent z dwóch kropek nazywa się „trema”*)
30. Matematyczne obrazki - 40SMP (*a z obrazka logicznego wyjdzie „40”*)