**VIENĀDOJUMU UN NEVIENĀDĪBU SISTĒMAS.**

**Skolēnam sasniedzamais rezultāts:**

**10. Izmanto zināšanas par funkciju (lineāra, kvadrātfunkcija, *y* = *k*/*x*) grafikiem, risinot vienādojumu sistēmas.**

*Uzdevumu piemēri :*

10.3. Ievieto skaitli daudzpunktu vietā sistēmā **

tā, lai sistēmai:

a) nebūtu atrisinājuma;

b) būtu atrisinājums.

Izmanto funkcijas *y* ・ *x* = 4 grafiku!

