2.5 Representación gráfica de la ecuación de la recta

Para graficar la ecuación de una recta, necesitas encontrar al menos dos puntos en el plano cartesiano y unirlos con una línea recta.

Método con la ecuación explícita y = mx + b

La forma más rápida de graficar es usando la pendiente m y la ordenada al origen o corte con el eje Y b

- **Identifica el intercepto b**: Localiza el valor de \(b\) sobre el eje Y. Esto te da tu primer punto (0, b).
- **Usa la pendiente m**: Expresa la pendiente como una fracción $\frac{cambio\ en\ y}{cambio\ en\ x}$.
- **Múdate al segundo punto**: Desde el primer punto, avanza el número de unidades horizontalmente según el denominador y verticalmente según el numerador.
- **Traza la línea**: Coloca una regla sobre los dos puntos y dibuja la línea continua que pasa por ambos

Método tabulando (dando valores a x)

Si tienes la ecuación general o cualquier otra forma, puedes usar una tabla de valores:

- **Dale un valor a (x)**: Sustituye x = 0 en la ecuación para hallar el valor correspondiente de y.
- **Dale un segundo valor a (x)**: Sustituye otro número fácil (por ejemplo, x = 1 o x = 2 y calcula su valor de y.
- **Ubica los pares ordenados**: Marca ambos puntos obtenidos en el plano cartesiano.
- **Une los puntos**: Traza la recta que cruza por los dos puntos