

Précision de l'affichage, unités d'angle

Touche **mode**.

Troisième ligne : nombre de décimales souhaité (pour un affichage normal sélectionner **FLOTTANT**)

Quatrième ligne : radians ou degrés pour les angles (utiliser la touche **trig**).

Rééditer un calcul

L'instruction **précéd** (touches **2nde** puis **entrer**) permet de rééditer et éventuellement de modifier avec le curseur des calculs précédemment saisis.

Utiliser plusieurs fois l'instruction pour remonter plusieurs lignes.

3 calculs saisis une fois **précéd** une autre fois **précéd**

Valeur absolue - partie entière - affichage fractionnaire

Touche **math** puis **NBRE**

Valeur absolue : instruction **1: abs()**

Partie entière : instruction **5: partEnt()**

Un résultat rationnel peut être affiché sous forme d'une fraction irréductible.

Touche **math** et choix **1: Frac** après le calcul approché ou bien juste après l'écriture d'une fraction.

Dérivation - Intégration

Touche **math** et **8: nbreDérivé()**

Compléter le modèle prédéfini à l'aide des curseurs :

Pour une approche graphique, voir compléments.

Touche **math** et **9: intégFonct()**

Compléter le modèle prédéfini à l'aide des curseurs :

Pour une approche graphique, voir compléments.

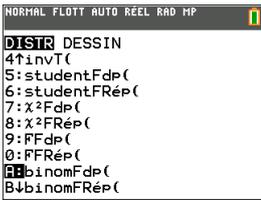
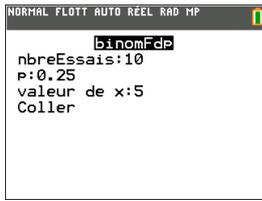
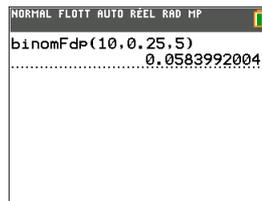
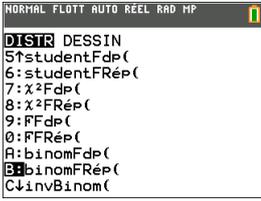
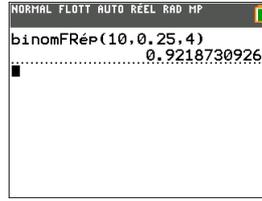
Suites

Touche **mode**. Sélectionner **SUITE** sur la cinquième ligne

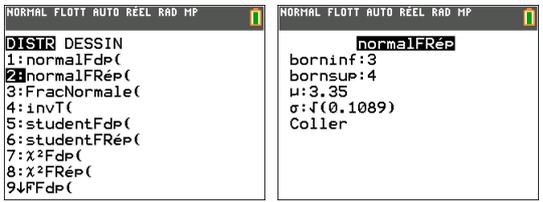
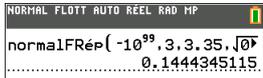
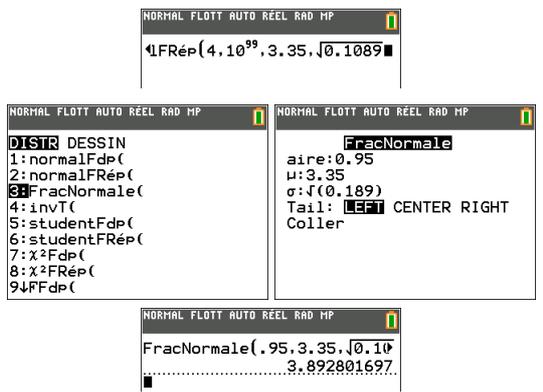
Touche **f(x)** pour saisir la suite (choisir l'onglet **SEQ(n+1)**)

Table et représentation graphique avec les menus habituels.

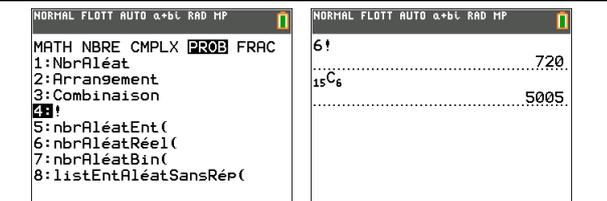
Loi binomiale

<p>Probabilité de l'événement « $N = 5$ »</p> <p>Menu distrib (touches 2nde var).</p> <p>A l'aide du curseur sélectionner A : binompdf(et entrer.</p> <p>Puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et entrer.</p>			
<p>Probabilité de l'événement « $N \leq 4$ »</p> <p>Menu distrib (touches 2nde var).</p> <p>A l'aide du curseur sélectionner B : binomFRép(et entrer.</p> <p>Puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et entrer.</p> <p>→ Pour obtenir $P(N > 4)$, il suffit de calculer $1 - P(N \leq 4)$.</p>			

Loi Normale :

<p>1°) Probabilité de l'événement "$3 < X < 4$"</p> <p>Instruction distrib (touches 2nde var)</p> <p>Sélectionner à l'aide des curseurs 2 : normalFRép(et entrer puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et entrer.</p> <p>Attention, le paramètre utilisé en terminale est la variance et non pas l'écart type.</p>	
<p>2°) Probabilité des événements "$X < 3$" et "$X > 4$"</p> <p>Pour calculer $P(X < 3)$ on peut saisir comme borne inférieure une valeur très petite par exemple -10^{99}.</p> <p>Instruction distrib (touches 2nde var)</p> <p>Sélectionner à l'aide des curseurs 2 : normalFRép(puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et entrer.</p>	
<p>Pour calculer $P(X > 4)$ on peut saisir comme borne supérieure une valeur très grande par exemple 10^{99}.</p> <p>Sélectionner à l'aide des curseurs 2 : normalFRép(puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et entrer.</p>	
<p>3°) Déterminer m_1 tel que $P(X < m_1) = 0,95$</p> <p>Utiliser l'instruction : FracNormale(probabilité, moyenne, écart type)</p> <p>Menu distrib (touches 2nde var)</p> <p>Sélectionner à l'aide des curseurs 3 : FracNormale(puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et entrer</p>	

Factorielle - Coefficients binomiaux

<p>Touche math puis onglet PROB.</p> <p>Instructions 4 : ! et 3 : Combinaison.</p> <p>Pour $\binom{n}{p}$, séquence : « n, combinaison, p ».</p>	
---	--

Matrices

Pour $A = \begin{pmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 3 \end{pmatrix}$. Calculer $5A A^3$ et A^{-1} .

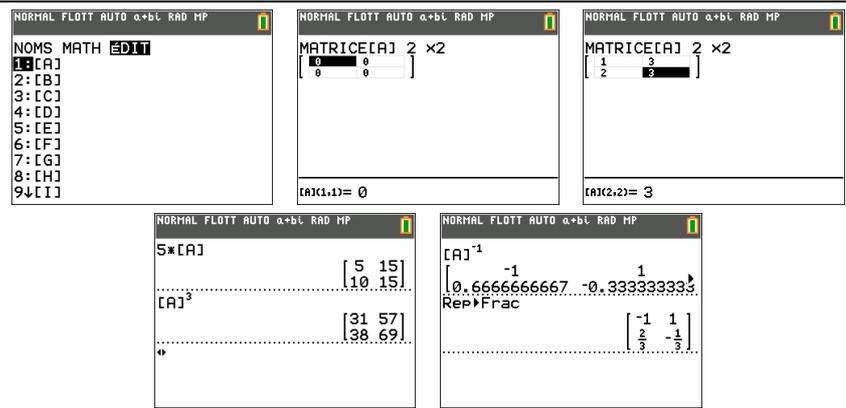
Touche **matrice** puis onglet **EDIT**

Choisir **1: [A]** et définir le format : 2x2.

Saisir les éléments de la matrice et valider par **entrer**.

Dans l'écran de calcul, on saisit $5x[A]$ puis $[A]^3$ et la séquence : $[A] x^{-1}$.

On obtient $[A]$ avec **matrice NOMS** et choix **1: [A]**.



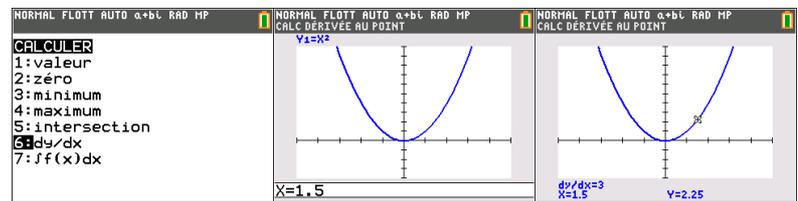
⇒ Compléments

Nombre dérivé à partir de l'écran graphique

Introduire la fonction f par exemple en **Y1** et tracer la courbe. Ici, la fonction carré.

Choisir l'instruction **calculs** (touches **2nde trace**)

Puis choix **6: dy/dx** et saisir la valeur de x (ici $x = 1,5$).



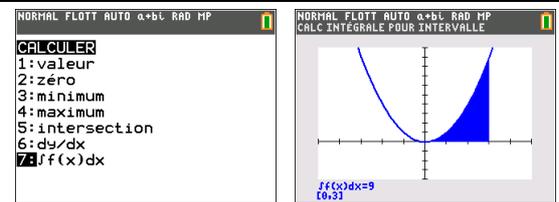
Intégrale à partir de l'écran graphique

Introduire la fonction f par exemple en **Y1** et tracer la courbe. Ici, la fonction carré.

Choisir l'instruction **calculs** (touches **2nde trace**)

Puis choix **7: ∫ f(x)dx**.

Renseigner borne inf et borne sup. Ici, intégrale de 0 à 3.



Somme des termes d'une suite

On utilise pour cela les instructions **suite(** et **somme(**.

Instruction Suite :

Menu **listes** : (**2nde stats**) puis **OP** et **5 : suite** **entrer**

Puis compléter la boîte de dialogue comme ci-contre et **entrer**

*Le pas est optionnel. Par défaut il vaut 1. On peut envoyer la liste obtenue dans une liste (touches **sto** et **L1** par exemple)*

Pour calculer la somme des termes obtenus

Saisir : **somme(suite(-4 + 2N , N , 0 , 29 , 1)**

Instruction **Somme**

Menu **listes** : (**2nde stats**) puis onglet **MATH** **5 : som(** **entrer** .

