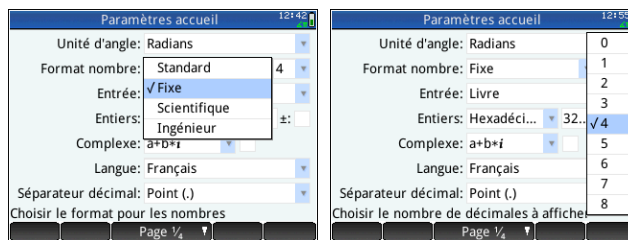


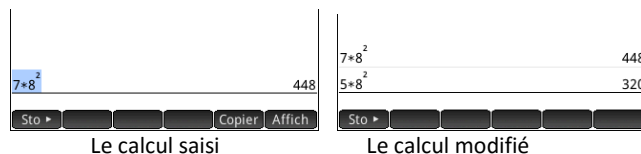
Précision de l'affichage, unités d'angle

Instruction **Settings** (touches **Shift** **Settings**)  
 Première ligne sélectionner : radians ou degrés pour les angles (touche **Enter** pour modifier le choix). Sélectionner le Format nombre **Fixe** (choix tactile ou touche **Enter**) puis le nombre de décimales souhaité **4**.  
 Il est recommandé de conserver le format nombre standard.



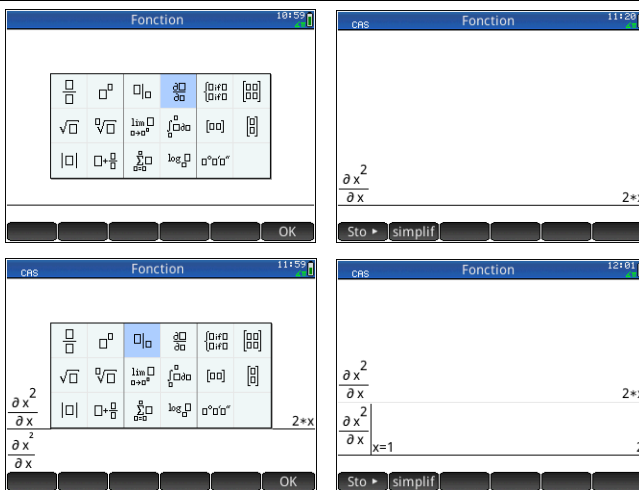
Rééditer un calcul

Quand un calcul vient d'être effectué, utiliser le curseur pour le mettre en surbrillance.  
 Puis l'instruction **COPIER** (touche **Enter**) permet de le rééditer et éventuellement de le modifier.

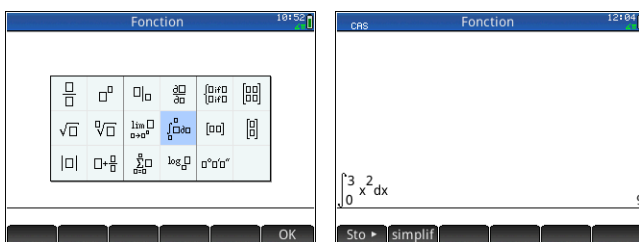


Dérivation - Intégration

Activer le calcul formel par la touche **CAS**.  
 Accès à l'éditeur scientifique par la touche dédiée **Units** puis choisir le format de dérivation et compléter comme ci-contre.  
 Pour obtenir une valeur numérique, copier le calcul précédent et dans l'éditeur scientifique et choisir l'icône ci-contre. Saisir alors X = 1 :

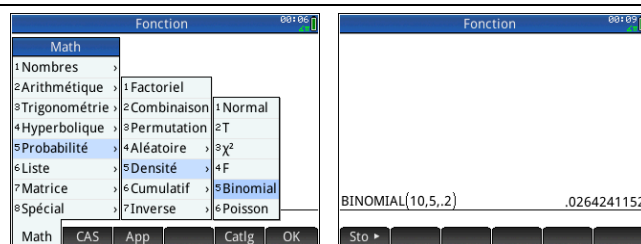


Accès à l'éditeur scientifique par la touche dédiée **Units** puis choisir le format de dérivation et compléter comme ci-contre.

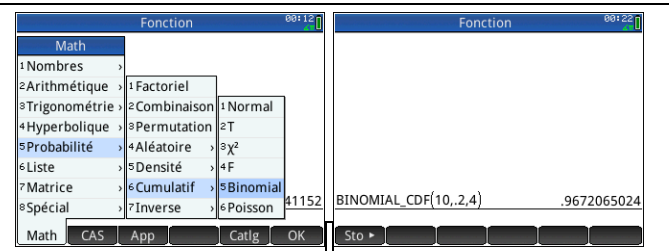


Probabilités :

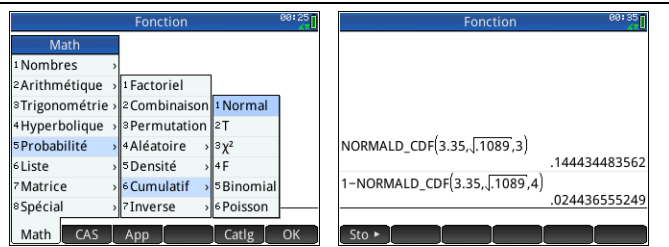
**Loi Binomiale :**  
 Probabilité de l'évènement "X = k"  
 Touche **Mem** et onglet **Math** choix **5Probabilité** puis instruction **5Densité** et **5Binomial**  
 Renseigner : (nombre d'essais n ; nombre de succès k ; probabilité de succès p)



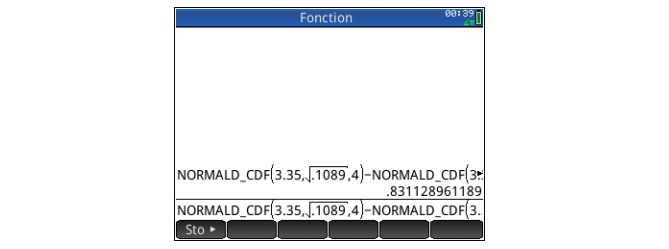
Probabilité de l'évènement " $X \leq k$ "  
 Touche **Mem B** et onglet **Math** choix **5Probabilité** puis instruction **6Cumulatif** et **5Binomial**  
 Renseigner : (nombre d'essais n ; probabilité de succès p ; nombre maximum de succès k)



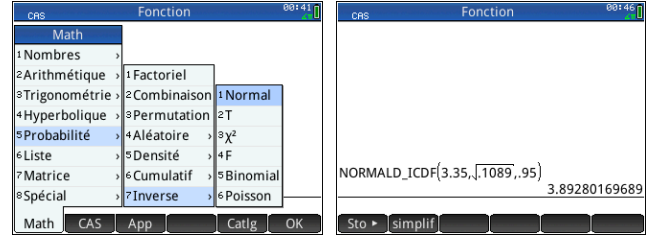
**Loi Normale :**  
 Probabilité des événements " $X < b$ " et " $X > a$ "  
 Pour calculer  $P(X < b)$  touche **Mem B** et onglet **Math** choix **5Probabilité** puis instruction **6Cumulatif** et **1Normal**  
 Renseigner : (moyenne ; écart-type ; valeur maximale)  
 Pour calculer  $P(X > a)$  on calcule  $1 - P(X \leq a)$



Probabilité de l'évènement " $a < X < b$ "  
 Pour calculer  $P(X > a)$  on calcule :  $P(X < b) - P(X \leq a)$

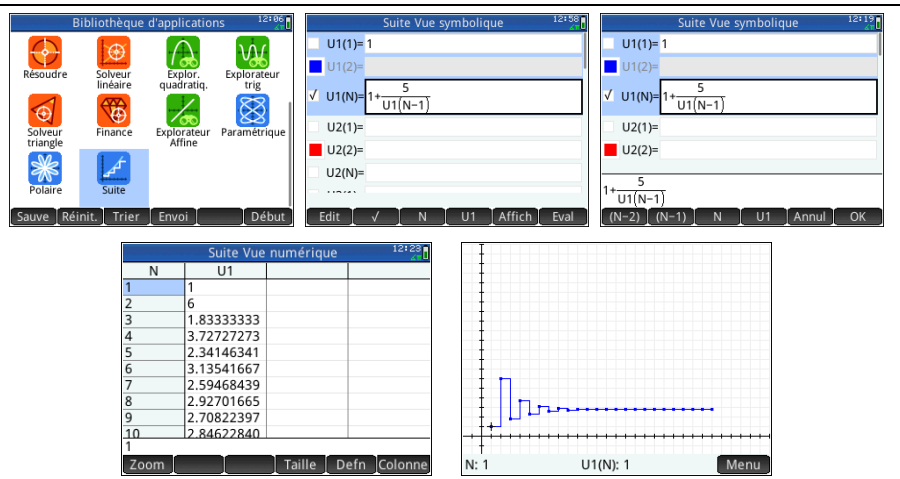


Déterminer  $m_1$  tel que  $P(X < m_1) = p_1$   
 Touche **Mem B** et onglet **Math** choix **5Probabilité** puis instruction **7Inverse** et **1Normal**  
 Renseigner : (moyenne ; écart-type ; probabilité  $p_1$ ).



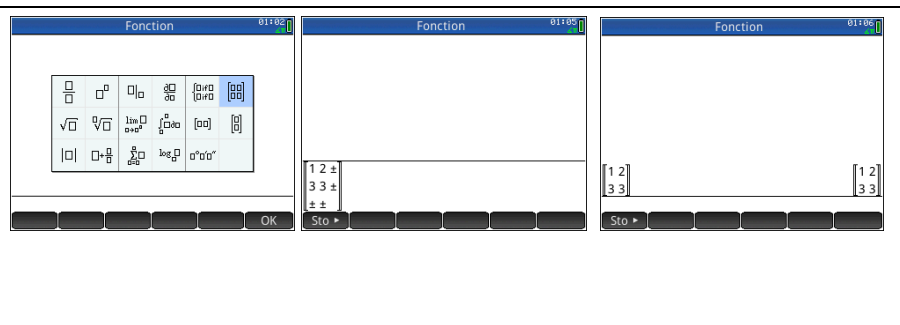
Suites

Touche **Apps** et icône **Suite**  
 Saisir la suite, en activant **Edit** de façon tactile on accède directement aux commandes **U1** et **(N-1)**.  
 Table et représentation graphique avec les touches **Num** et **Plot**  
 Pour plus de détails voir les fiches 320 et 330 (Construction en escalier)

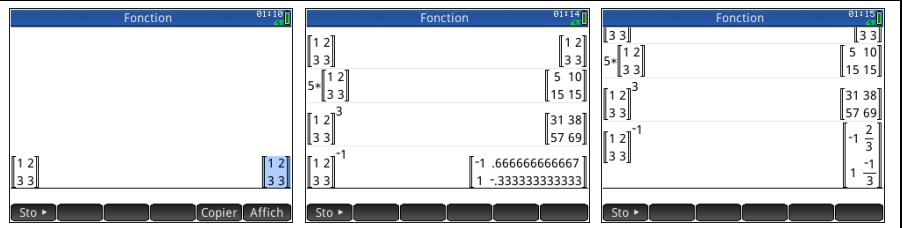


Matrice

Pour  $A = \begin{pmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 3 \end{pmatrix}$ . Calculer  $5A$ ,  $A^3$  et  $A^{-1}$   
 Touche **Units** puis choisir le format de matrice et compléter comme ci-contre et valider par **Enter**.



Mettre la matrice en surbrillance et utiliser l'instruction Copier pour la reporter sur la barre de saisie.  
On écrit alors  $5 \times A$  puis  $A^3$  et  $A^{-1}$   
Pour obtenir une écriture fractionnaire de la dernière matrice, touche **a b/c**



## ⇒ Compléments

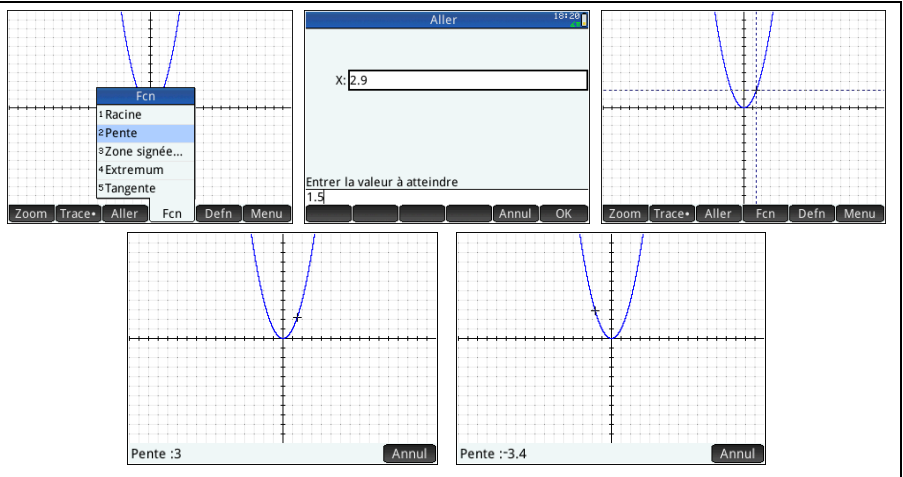
### Nombre dérivé à partir de l'écran graphique

Introduire la fonction  $f$  par exemple en **F1** et tracer la courbe (touche **Plot** → **Setup**).  
Ci-contre, la fonction carré.

Onglet **MENU** (tactile) instruction **ALLER** et **Edit** puis saisir 1.5. Le point correspondant est marqué sur le graphique (touche **Entrer** pour obtenir les tracés pointillés).

Onglet **MENU** (tactile) instruction **Fcn** et choix **2Pente**.

Noter que si on utilise le curseur pour décrire la courbe, l'écran affiche le nombre dérivé en chacun des points.

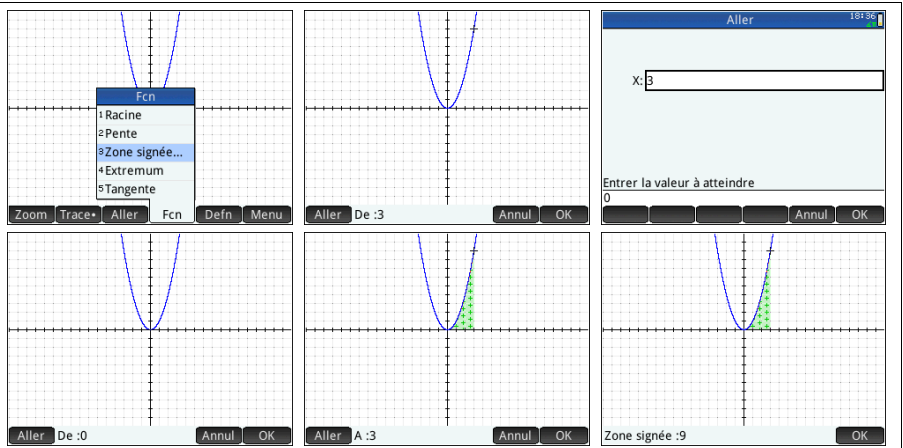


### Intégrale à partir de l'écran graphique

Introduire la fonction  $f$ , par exemple en **F1**, et tracer la courbe. Ci-contre, la fonction carré.

Onglet **MENU** (tactile) instruction **Fcn** et choix **3Zone signée...**.

Compléter les bornes : DE ... A ...  
Pour cela utiliser deux fois instruction **ALLER** et **Edit** puis saisir les valeurs 0 puis 3.  
Valider par **OK** et l'aire de la zone hachurée s'affiche.



### Somme des termes d'une suite

Accès à l'éditeur scientifique par la touche dédiée **Units** puis choisir le format de sommation et compléter comme ci-contre, à l'aide du clavier.

Lorsque la calculatrice est en mode calcul formel (touche **CAS**) elle calcule la somme pour un entier  $k$  allant de 0 à  $n$ .  
L'instruction **simplif** permet d'obtenir une écriture simplifiée du résultat.  
Noter que la première expression du calcul peut varier selon les modèles.

