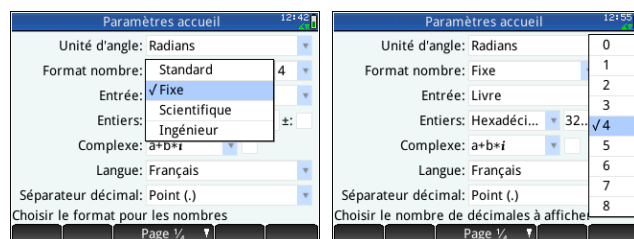


Précision de l'affichage, unités d'angle

Instruction **Settings** (touches **Shift** )

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**.

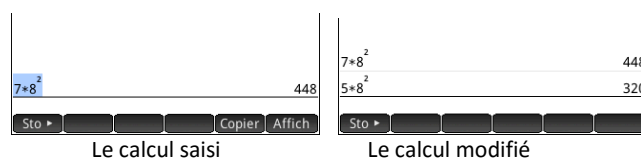
Il est recommandé de conserver le format nombre standard.



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.

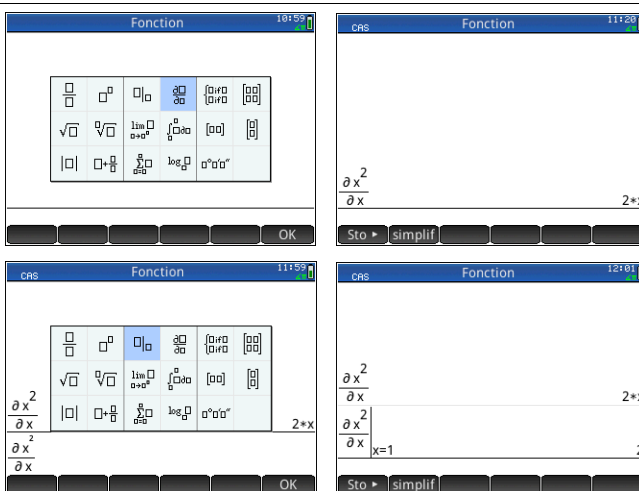



Dérivation - Intégration

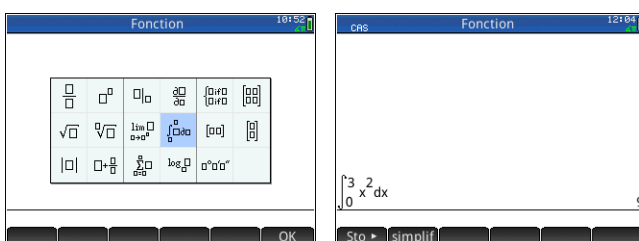
Activer le calcul formel par la touche **CAS**.

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



Suites

Touche **Apps** et icône **Suite**

Saisir la suite, en activant **Edit** de façon tactile on accède directement aux commandes **U1** et **(N-1)**.

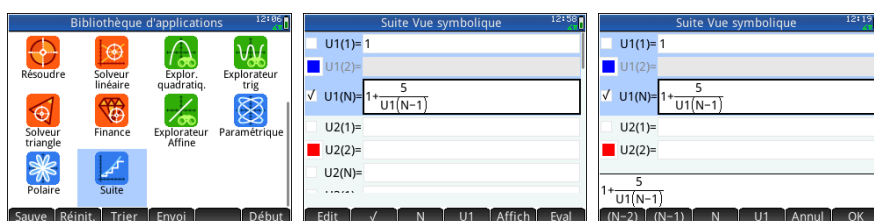


Table et représentation graphique avec les touches **Num** et **Plot**
 Pour plus de détails voir les fiches 320 et 330 (Construction en escalier)

N	U1
1	1
2	6
3	1.83333333
4	3.72727273
5	2.34146341
6	3.13541667
7	2.59468439
8	2.92701665
9	2.70822397
10	2.84622840

Probabilités :

Loi Binomiale :
 Probabilité de l'évènement " $X = k$ "
 Touche **Mem B** 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).

Calculs sur les nombres complexes

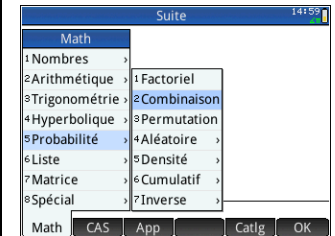
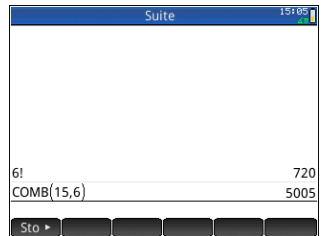
Pour obtenir le nombre i . Touches **SHIFT** et **2**
 Pour obtenir une écriture fractionnaire du résultat, touche **a b/c**
 Le module s'obtient avec la commande de valeur absolue : touches **SHIFT** **+/-**
 Les commandes "*conjugué*" (CONJ), "*argument*" (ARG) etc s'obtiennent par la "boite à outils" (touche **Mem B** et onglet **2Arithmétique** puis éventuellement **6Complexe**).
 Noter qu'un argument est donné en radian ou en degré en fonction du mode choisi.

Factorielle - Coefficients binomiaux

Touche **Mem B** et onglet **Math** puis instruction **5Probabilité** et instructions **1Factoriel** et **2Combinaison**

Pour $\binom{n}{p}$, séquence : « COMB(n,r) » .


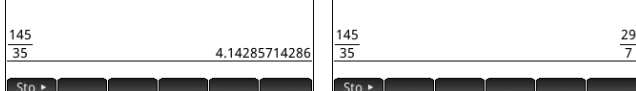
Loi binomiale voir fiche 190

Valeur absolue - affichage fractionnaire

Valeur absolue : touches **SHIFT** **+/-**

Un résultat rationnel (par exemple une fraction) peut être affiché sous forme irréductible. Saisir la fraction puis touches **Entrer** et **a b/c**

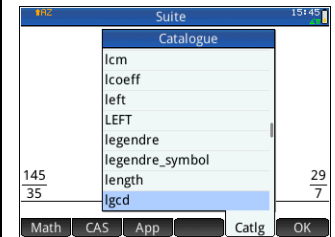
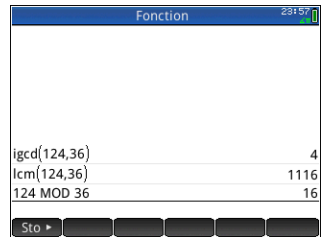



PGCD PPCM et congruence

Calcul du PGCD : Touche **Mem B** et onglet **Catlg** puis touches **ALPHA** **TAN** pour obtenir la première lettre i et choix **igcd**

Calcul du PPCM : idem avec l'instruction **lcm**.

Calcul d'un reste : Touche **Mem B** et onglet **2Arithmétique** puis **3Module** .

Matrice

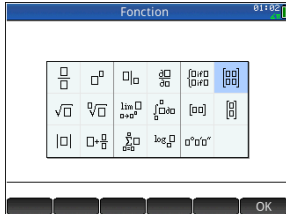
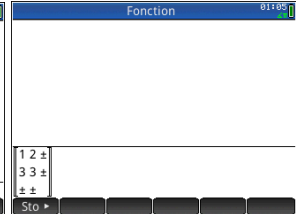
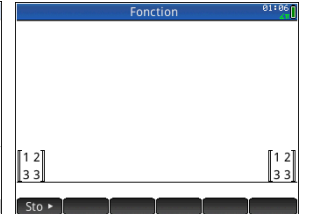
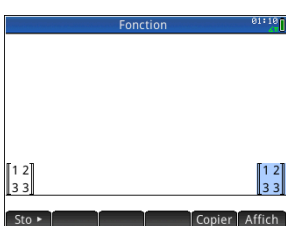
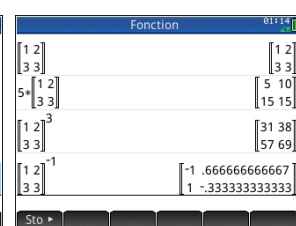
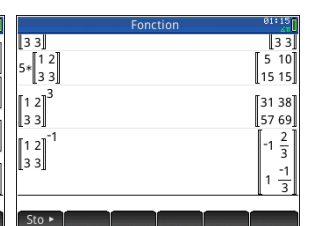
Pour $A = \begin{pmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 3 \end{pmatrix}$. Calculer $5A$, A^3 et A^{-1}

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

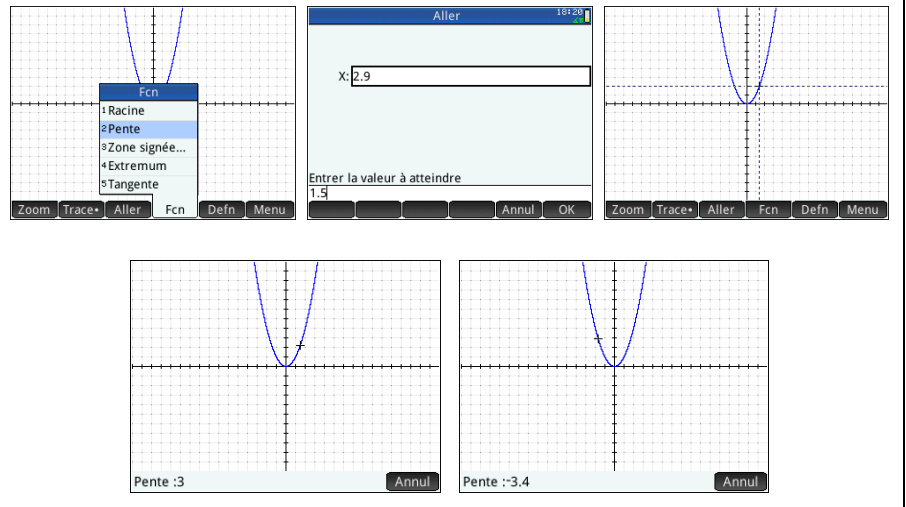
Nombre dérivé à partir de l'écran graphique

Introduire la fonction f par exemple en **F1** et tracer la courbe (touche **Plot** ).
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.

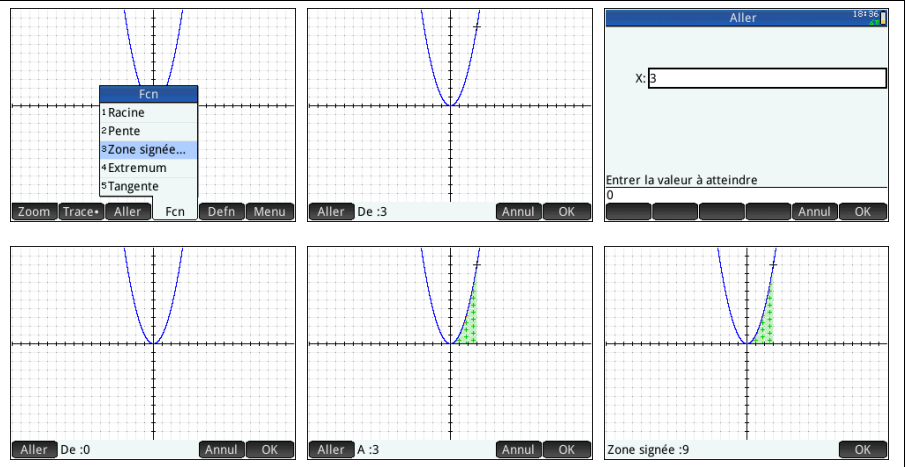


Intégrale à partir de l'écran graphique


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  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.

