

**Précision de l'affichage, affichage fractionnaire**

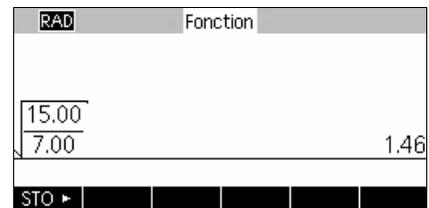
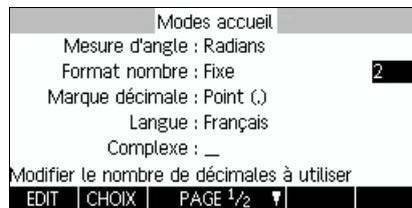
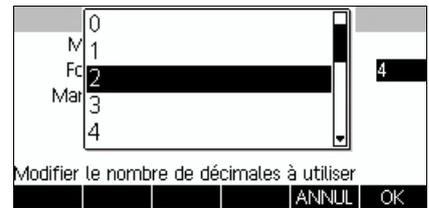
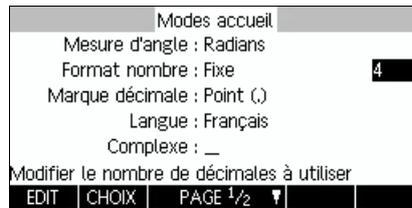
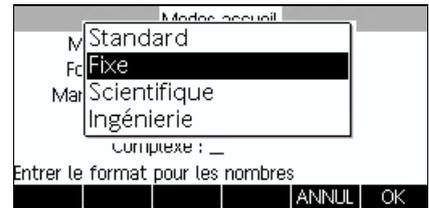
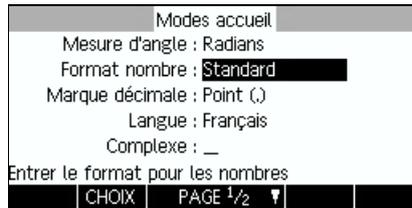
Menu **Modes** (touches **SHIFT** et **Home**) puis mettre le format de nombre en surbrillance puis **CHOIX** (F2) et **Fixe**.

Mettre en surbrillance le nombre de décimales puis **CHOIX** (F2) et choisir 2, valider par OK (F6).

Pour retrouver un affichage normal refaire la procédure et sélectionner **Standard**.

Touche **Home** pour retourner dans l'écran de calcul.

Un résultat rationnel peut être affiché sous forme d'une fraction irréductible ou sous la forme  $a + b/c$ . Utiliser la touche **a b/c** plusieurs fois



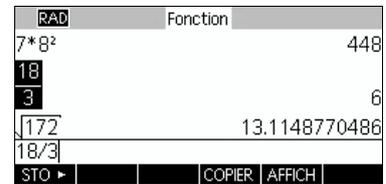
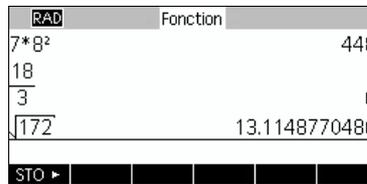
786	
134	5.86567164179

786	393
134	67

786	393
134	67

**Rééditer un calcul**

Pour rééditer un calcul il suffit de le mettre en surbrillance, à l'aide du curseur puis de sélectionner **COPIER** (touche F4). Le calcul apparaît sur la ligne de saisie.

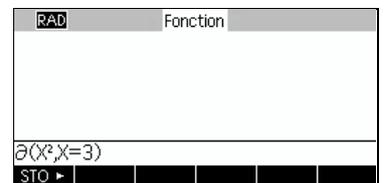
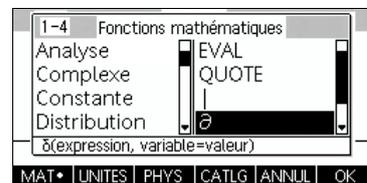


**Dérivation - Intégration**

Touche **Math** puis dans la colonne de gauche de la boîte de dialogue, sélectionner **Analyse** et sur celle de droite, choisir  $\partial$

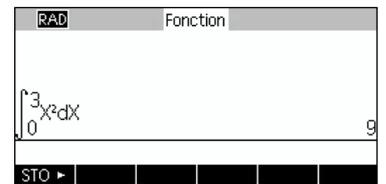
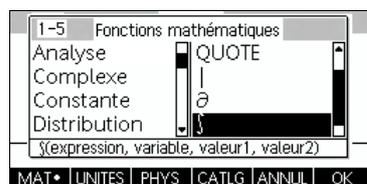
Syntaxe de l'instruction :  $\partial(\text{expression, variable} = \text{valeur})$ .

Pour une approche graphique, voir compléments.



Touche **Math** choix **Analyse** puis  $\int$ .

Syntaxe de l'instruction :  $\int(\text{expression, variable, borne inf, borne sup})$ .



**Probabilités**

**Loi Binomiale :**

Probabilité de l'évènement " $X = k$ "

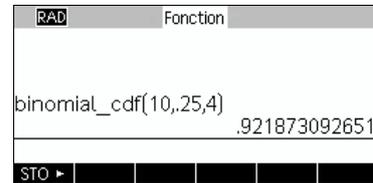
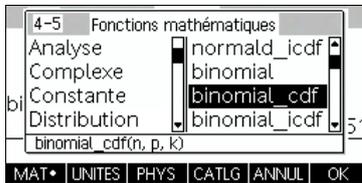
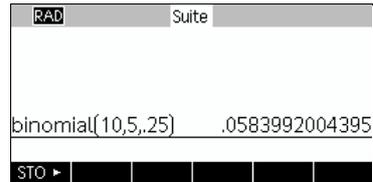
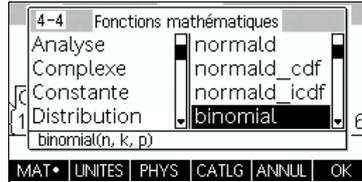
Instruction **Distribution** (touche **Math**) Sélectionner à l'aide des curseurs **binomial**. Valider par **OK** (touche **F6**) ou et **ENTER**.

Renseigner : (nbre d'essais, valeur désirée, proba de succès).

Probabilité de l'évènement " $X \leq k$ "

Instruction **Distribution** (touche **Math**) Sélectionner à l'aide des curseurs **binomial\_cdf** et **ENTER**

Renseigner : (nbre d'essais, proba de succès, valeur désirée).



**Loi Normale :**

Probabilité de l'évènement " $a < X < b$ "

Touche **Home** pour revenir à l'écran de calcul.

La probabilité s'obtient avec  $P(X < 4) - P(X \leq 3)$ .

Instruction **Distribution** (touche **Math**). Sélectionner à l'aide des curseurs **normald\_cdf** et **ENTER**

Renseigner : (moyenne, écart-type, valeur désirée).

Probabilité de l'évènement " $X < b$ " et " $X > a$ "

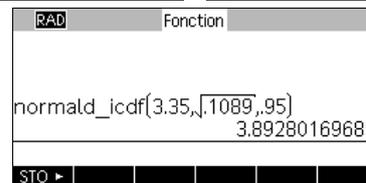
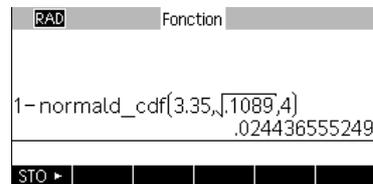
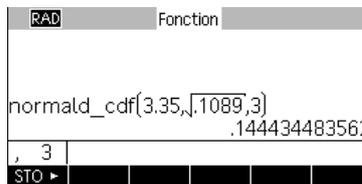
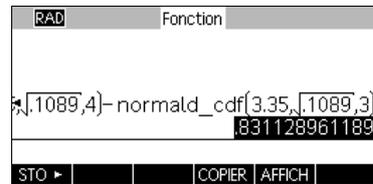
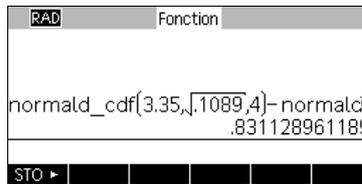
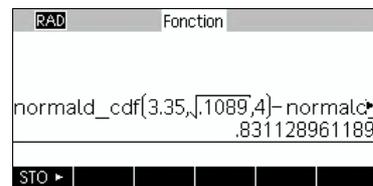
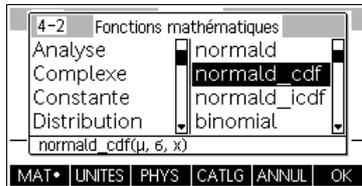
Pour  $P(X < b)$  procédure ci-dessus. Pour calculer  $P(X > a)$  on utilise la probabilité de l'évènement contraire.

Déterminer  $m_1$  tel que

$$P(X < m_1) = p_1$$

Instruction **Distribution** (touche **Math**). Sélectionner à l'aide des curseurs **normald\_icdf** et **ENTER**

Renseigner (moyenne, écart type, probabilité)



**Suites**

Touche **Apps** puis **Suite** et **START** (touche **F6**).

Suite définie par  $u_1 = 0$  et la relation de récurrence  $u_{n+1} = 0,4 u_n + 6$  :

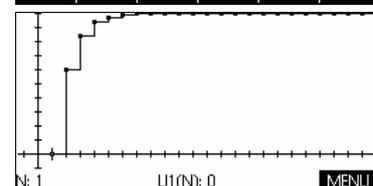
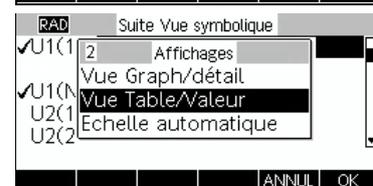
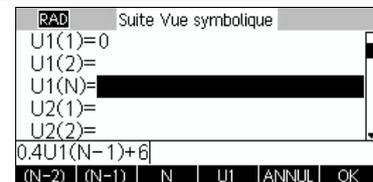
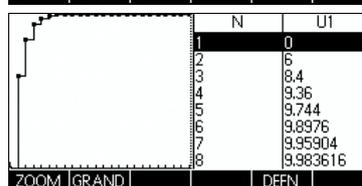
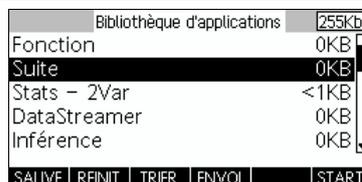
Définir  $U1(1)$  (**EDIT**) puis  $U1(N)$  en fonction de  $U1(N-1)$ .

Utiliser la touche **F4** pour  $U1$  et **F2** pour  $N-1$ . Valider par **OK** (**F6**).

Table et représentation graphique : touche **Views** choix **Table/Valeur**.

Les touches **Plot** (resp **Num**) donnent uniquement le graphique (resp la table).

Remarque : il n'est pas possible de définir un premier terme  $u_0$ .

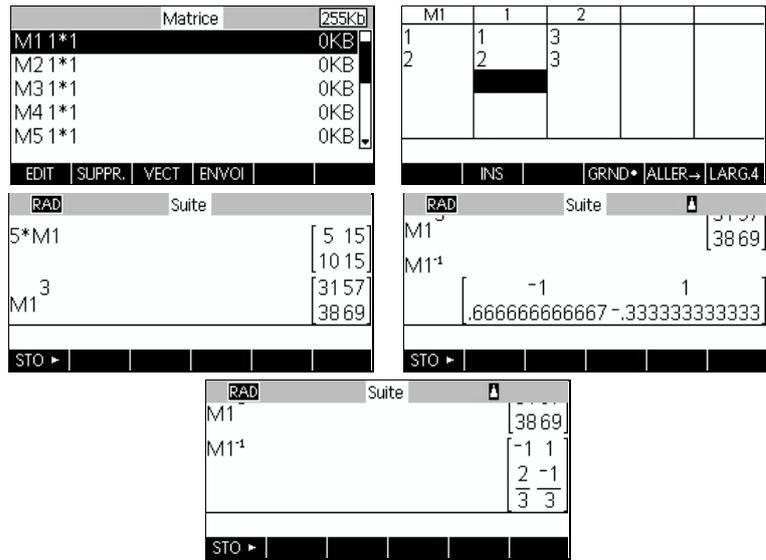


**Matrices**

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

Menu **Matrix** (touches **SHIFT** et **4**) puis **EDIT** (touche **F1**).  
Saisir les éléments de la matrice M1 et valider par **ENTER**.

Dans l'écran de calcul, on saisit  $5 \times M1$  puis  $M1^3$  et la séquence :  $M1 \ x^{-1}$ .  
On obtient M1 avec **ALPHA** **)** **1**.  
Touche **a b/c** pour écriture fractionnaire.

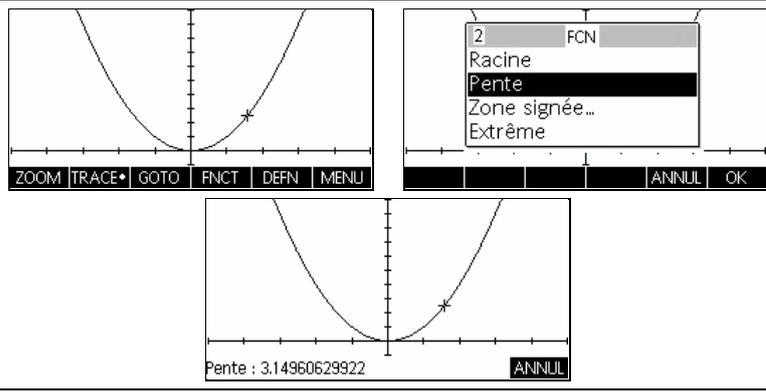


**⇒ Compléments**

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

Saisir la fonction  $f$  par exemple **F1**, tracer la courbe (touche **Plot**) et placer le curseur sur le point désiré. Ci-contre, la fonction carré.

Choisir **Menu** (touche **F6**) puis **FNCT** (touche **F4**) et **Pente** valider par **F6**. La pente de la tangente au point sélectionné est affichée.



**Intégrale à partir de l'écran graphique**

Saisir la fonction  $f$  par exemple **F1**, tracer la courbe (touche **Plot**). Ci-contre, la fonction carré.

Choisir **Menu** (touche **F6**) puis **FNCT** (touche **F4**) et **Zone signée..**, valider par **F6**.

Renseigner les extrémités de l'intervalle :  
**De** placer le curseur sur le début de l'intervalle puis **F6** ;  
**A** placer le curseur sur la fin de l'intervalle puis **F6**.  
L'intégrale est affichée : **Zone :**

