

Précision de l'affichage, unités d'angle

Instruction **SET UP** (touches **SHIFT** et **MENU**)
Sélectionner **Display** en défilant vers le bas puis **Fix** (touche **F1**) et saisir le nombre de décimales souhaité.

Sélectionner **Angle** puis Deg (degrés), Rad (radians) ou Gra (grades) pour les unités de mesure des angles.

Effacer des calculs, modifier un calcul

Pour tout effacer sélectionner **DELETE** (touche **F2**) puis **DEL-ALL** (touche **F2**)
DEL-LINE permet un effacement sélectif.

L'instruction **REPLAY** (touches flèches haut **▲** bas **▼** droite **▶** ou flèche gauche **◀**) permet de modifier un calcul.

3 calculs saisis instruction **REPLAY** Le calcul modifié

Dérivation - Intégration

Touche **OPTN** puis instruction **CALC** (touche **F4**)
Choisir **d/dx** (touche **F2**) :
Compléter avec les curseurs le calcul affiché à l'écran.
*La fonction Y1 est obtenue par la touche **VAR** puis l'instruction **GRPH***

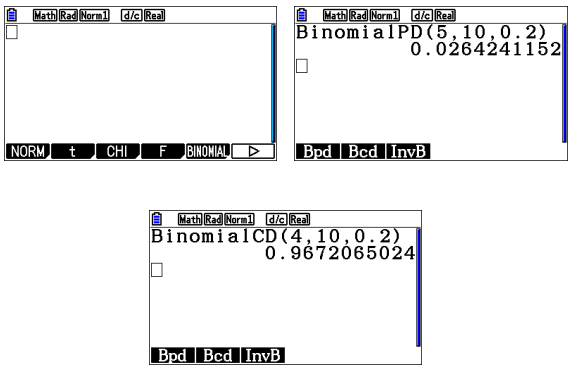
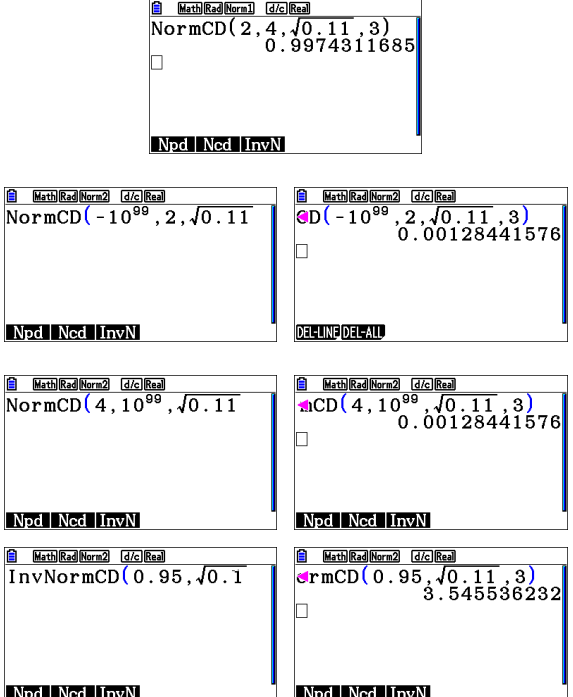
Touche **OPTN** puis instruction **CALC** (touche **F2**)
Choisir **∫ dx** (touche **F4**)
Compléter avec les curseurs le calcul affiché à l'écran.

Suites

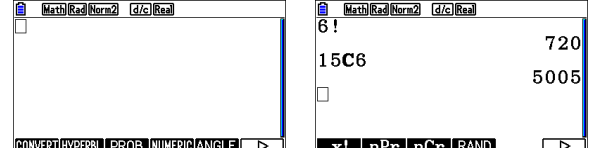
Dans le menu principal sélectionner **Réurrence** puis saisir la suite.

Table et représentation graphique avec les menus habituels.
Pour plus de détails voir les fiches 320 et 330.

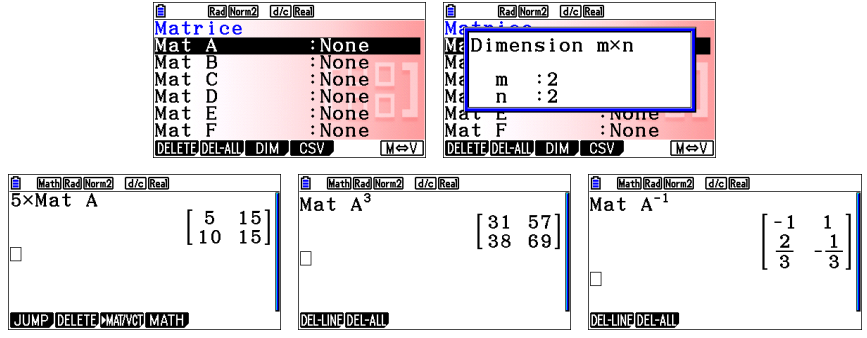
Probabilités :

<p>Loi Binomiale : Probabilité de l'évènement "$X = k$" Touche OPTN, STAT (F5), DIST (F3) BINOMIAL (F5) et enfin Bpd (F1) Renseigner : (le nombre de succès k, nombre d'essais n, probabilité de succès p)</p> <p>Probabilité de l'évènement "$X \leq k$" Touche OPTN, STAT (F5), DIST (F3) BINOMIAL (F5) et enfin Bcd (F2) Renseigner : (le nombre de succès k, nombre d'essais n, probabilité de succès p)</p>	
<p>Loi Normale : Probabilité de l'évènement "$a < X < b$" Touche OPTN, STAT (F5), DIST (F3) NORM (F1) Sélectionner Ncd (F2) puis renseigner : (a, b, écart type, moyenne)</p> <p>Probabilité des événements "$X < b$" et "$X > a$" Pour calculer $P(X < b)$ on peut saisir comme borne inférieure une valeur très petite par exemple -10^{99}. Touche OPTN, STAT (F5), DIST (F3) NORM (F1) Sélectionner Ncd (F2) puis renseigner : (-10^{99}, b, écart type, moyenne)</p> <p>Pour calculer $P(X > a)$ on peut saisir comme borne supérieure une valeur très grande par exemple 10^{99}. Touche OPTN, STAT (F5), DIST (F3) NORM (F1) Sélectionner Ncd (F2) puis renseigner : (a, 10^{99}, écart type, moyenne)</p> <p>Déterminer m_1 tel que $P(X < m_1) = p_1$ Touche OPTN, STAT (F5), DIST (F3) NORM (F1) Sélectionner InvN (F3) puis renseigner : (p_1, écart type, moyenne)</p>	

Factorielle - Coefficients binomiaux

<p>Touche OPTN puis PROB (touches F6 et F3) Instructions x! et nCr Pour $\binom{n}{p}$, séquence : « n nCr p ». Loi binomiale voir fiche 190</p>	
---	--

Matrice

<p>Sur l'écran de calcul, sélectionner ▶MAT/VTC (touche F3) puis sélectionner MAT A. Définir le format, ici $m = 2$ et $n = 2$. Saisir les éléments de la matrice et retourner à l'écran de calcul (presser deux fois EXIT) On saisit $5 \times \text{Mat A}$ (pour Mat presser SHIFT puis 2, et pour A utiliser ALPHA puis X,θ,T) Saisir ensuite Mat A^3 puis Mat A^{-1}</p>	
--	--

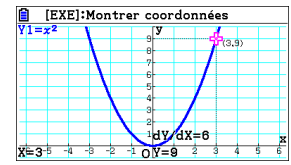
⇒ Compléments

Nombre dérivé à partir de l'écran graphique

Introduire la fonction f par exemple en **Y1** et tracer la courbe. Ci-contre, la fonction carré.
 Instruction **SET UP** (touches **SHIFT** **MENU**)
 Sélectionner **Derivative** puis choisir **On** (touche **F1**).
 Utiliser l'instruction **Trace** : en chaque point, l'écran affiche les coordonnées et le nombre dérivé.

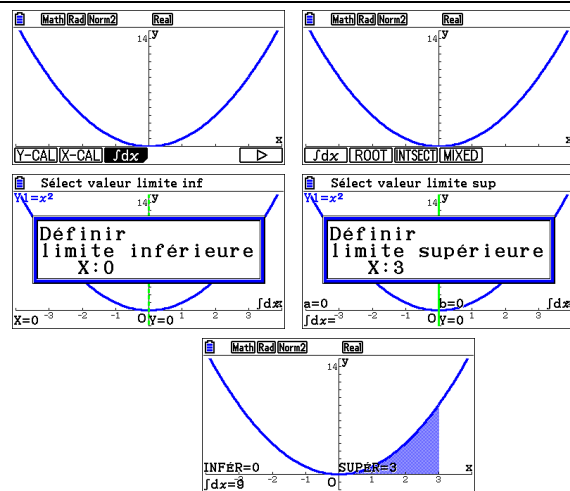
```

Input/Output:Math
Mode          :Comp
Frac Result  :d/c
Func Type    :Y=
Draw Type    :Connect
Derivative   :On
Angle        :Rad
On           :On
Off          :Off
    
```



Intégrale à partir de l'écran graphique

Saisir la fonction f , par exemple en **Y1**, et tracer la courbe. Ci-contre, la fonction carré.
 Choisir l'instruction **G-Solv** (touches **SHIFT** **F5**)
 Sélectionner **∫ dx** (touches **F6** puis **F3**) puis **∫ dx** (**F1**)
 Saisir la borne inférieure, une boîte de dialogue s'ouvre, à valider.



Somme des termes d'une suite

On utilise pour cela les instructions **Seq** et **Sum**
 → L'instruction **Seq** s'utilise de la manière suivante :
 $\text{Seq}(\text{expression}, \text{variable}, \text{valeur initiale}, \text{valeur finale}, \text{pas})$
 → Il suffit d'ajouter l'instruction **Sum** à la formule précédente
 Pour la somme des 30 premiers termes de la suite $(4 + 2n)_n$
 Il faut saisir la formule :
 $\text{Sum}(\text{Seq}(-4 + 2N, N, 0, 29, 1))$

Instruction **Seq**
 Séquence : **OPTN** **LIST** et **Seq**

Instruction **Sum**
 séquence : **OPTN** **LIST** puis **▶▶** et **Sum**.

```

Math Rad Norm2 d/c Real
Seq(-4+2N, N, 0, 29, 1)
List List->Mat Dim Fill( Seq
    
```

```

Math Rad Norm2 d/c Real
Ans
1 -4
2 -2
3 0
4 2
5 4
2
    
```

```

Math Rad Norm2 d/c Real
Sum Seq(-4+2N, N, 0, 29)
750
Sum Prod Cuml % AList
    
```