

**Allgemeine Bedienungshinweise**

- SHIFT: Gelbe Tastenbelegung
- ALPHA: Rote Tastenbelegung
- MODE und 1: COMP : Einstellung für einfache Berechnungen (Standardeinstellung)

**Inhalt**

- (1) Eingabe von (Funktions-)Termen und Berechnung der Funktionswerte
- (2) Anlegen einer Wertetabelle für Funktionen
- (3) Lösen von Gleichungen 2. u. 3. Grades (z.B. Null- und Schnittstellenberechnung)
- (4) Lösen von Linearen Gleichungssystemen 2 bzw. 3 Variablen
- (5) Lösen von Gleichungen mit der SOLVE-Funktion
- (6) Speichern von berechneten Werten und ihre Weiterverwendung

**(1) Eingabe von (Funktions-)Termen und Berechnung der Funktionswerte**

Beispielfunktion:	$f(x) = x^2 + 5x^3$ bzw $x^2 + 5x^3$
Eingabe Term:	ALPHA ( ) x <sup>2</sup> + 5 ALPHA ( ) x <sup>3</sup>
Berechnung: f(2) = ? f(...) = ? ....	CALC ⇒ x? ⇒ Eingabe: 2 = Ergebnis CALC ⇒ x? ⇒ ....

**(2) Anlegen einer Wertetabelle für Funktionen**

Beispielfunktion:	$f(x) = 5x^3 + x^2$ für $-5 \leq x \leq 3$ in Schritten zu 0,5
Eingabe:	MODE ( ) Auswahl 7: Table 7 ⇒ Term eingeben siehe (1) = ⇒ Start? - 5 = ⇒ End? 3 = ⇒ Step? 0 . 5 =

**(3) Lösen von Gleichungen 2. u. 3. Grades (z.B. Null- und Schnittstellenberechnung)**

$ax^2 + bx + c = 0$  bzw.  $ax^3 + bx^2 + cx + d = 0$

Beispielfunktion:	$f(x) = 5x^3 + x^2 = 0$
Eingabe:	MODE ( ) Auswahl 5: EQN 5 ⇒ Auswahl 4: $ax^3 + bx^2 + cx + d = 0$ 4 ⇒ 5 = 1 = 0 = 0 = = ⇒ X <sub>1</sub> = ablesen = X <sub>2</sub> = ablesen = X <sub>3</sub> = ablesen

**(4) Lösen von Linearen Gleichungssystemen 2 bzw. 3 Variablen**

$$\begin{matrix} a_1x + b_1y = c_1 \\ a_2x + b_2y = c_2 \end{matrix} \quad \text{bzw.} \quad \begin{matrix} a_1x + b_1y + c_1z = d_1 \\ a_2x + b_2y + c_2z = d_2 \\ a_3x + b_3y + c_3z = d_3 \end{matrix}$$

Beispiel:	$\begin{matrix} 2x + 3y = 4 \\ x - 5y = -2 \end{matrix}$
Eingabe:	<p>MODE  <input type="button" value="5"/> Auswahl 5: EQN <input type="button" value="5"/> ⇒ Auswahl 1</p> <p><input type="button" value="1"/> <input type="button" value="="/> <input type="button" value="2"/> <input type="button" value="="/> <input type="button" value="3"/> <input type="button" value="="/> <input type="button" value="4"/> <input type="button" value="="/> <input type="button" value="1"/> <input "="" type="button" value="="/> <input type="button" value="-"/></p> <p><input type="button" value="5"/> <input "="" type="button" value="="/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="2"/> <input "="" type="button" value="="/> X= ablesen <input type="button" value="="/> Y= ablesen</p>

**(5) Lösen von Gleichungen mit der SOLVE-Funktion**

Beispiel:	$e^x - 5 = 0$
Eingabe:	<p>SHIFT <input type="button" value="ln"/> ALPHA <input type="button" value=")"/> - 5 ALPHA <input type="button" value="CALC"/> 0 SHIFT <input type="button" value="CALC"/></p> <p>⇒ Startwert eingeben (z.B. 1) <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="="/> ⇒ Warten 😊</p>

**(6) Speichern von berechneten Werten und ihre Weiterverwendung**

Beispiel:	Zahl 5,1234056... soll für spätere Rechnungen gespeichert werden
Eingabe:	<p>SHIFT <input type="button" value="RCL"/> <input type="button" value="(-)"/><sup>A</sup> Auf diese Weise wird der Speicher <b>A</b> belegt</p> <p>SHIFT <input type="button" value="RCL"/> <input type="button" value="0,1,1"/><sup>B</sup> Auf diese Weise wird der Speicher <b>B</b> belegt</p>

Beispiel:	Zahl 5,1234056... aus Speicher <b>A</b> soll wiederverwendet / angezeigt werden
Eingabe:	<p>ALPHA <input type="button" value="(-)"/><sup>A</sup> <input type="button" value="="/></p> <p>oder</p> <p><input type="button" value="RCL"/> <input type="button" value="(-)"/><sup>A</sup></p>

Beispiel:	Zahl 5,1234056... soll für eine Berechnung verwendet werden 2 · "Zahl" + "Zahl" <sup>2</sup>
Eingabe:	<p><input type="button" value="2"/> <input type="button" value="×"/> <input type="button" value="(-)"/><sup>A</sup> <input type="button" value="x&lt;sup&gt;2&lt;/sup&gt;"/></p>