

**Pour commencer**

Sélectionner l'icône  puis valider avec **EXE**.

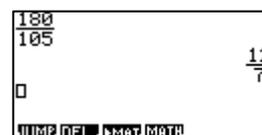


**Simplification d'une fraction**

Introduire la fraction en utilisant la touche  :

par exemple taper **180**  **105** **EXE**

Le résultat affiché correspond à la fraction  $\frac{12}{7}$ .

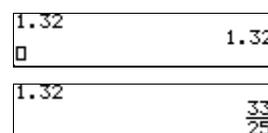


**Conversion d'un décimal en fraction et réciproquement**

Introduire le décimal et valider : par exemple taper **1,32** **EXE**.

Utiliser la séquence **F↔D** pour convertir le résultat :

On peut revenir à l'écriture décimale en appuyant de nouveau sur la touche **F↔D**.

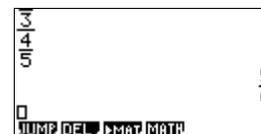
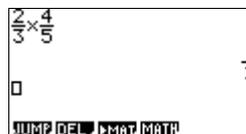


**Calculs avec des fractions**

Bien introduire les fractions en utilisant les touches

 et les curseurs  ou 

somme  $\frac{2}{3} + \frac{4}{5}$  ; produit  $\frac{2}{3} \times \frac{4}{5}$  ; quotient  $\frac{\frac{2}{3}}{\frac{4}{5}}$ .

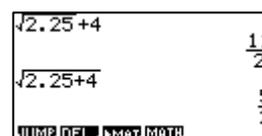


**Calculs avec des radicaux**

Utiliser l'instruction  $\sqrt{\quad}$  : touches **SHIFT** puis  $x^2$ .

Par exemple, pour le calcul de  $\sqrt{2,25+4}$  puis de  $\sqrt{2,25+4}$ .

Utiliser la séquence **F↔D** pour écrire le résultat sous forme décimale.



**Calculs avec des puissances**

Utiliser la touche .

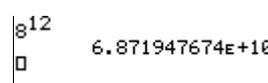
Par exemple, pour le calcul de

$2^4$   
 $2^{-4}$

$(-2)^4$  parenthèses indispensables, sinon on obtient  $-2^4$

→ Si le nombre ou l'exposant est négatif, utiliser la touche d'opposé **(-)** et non pas la touche de soustraction **-**.

→ La calculatrice est capable d'afficher 10 chiffres, les valeurs qui dépassent cette limite sont données en notation scientifique (voir fiche 011).



**Calculs avec des valeurs absolues**

Utiliser l'instruction **ABS** :

Touche **OPTN** puis **▶** (touche **F6**) pour faire défiler les menus et touche **F4** pour choisir le menu **NUM**.



Enfin touche **F1** pour l'instruction **ABS** :



⇒ **Compléments**

**Instruction ANS**

L'instruction **ANS** (touches **SHIFT** puis **(-)**) permet de rappeler le dernier résultat obtenu et éventuellement de le réutiliser pour effectuer d'autres calculs.

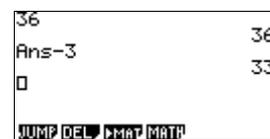
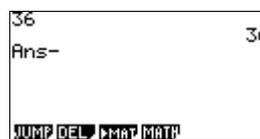
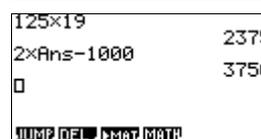
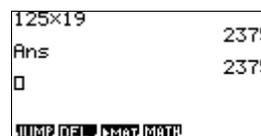
Cette fonctionnalité s'applique automatiquement lorsque l'on tape en début de ligne un signe opératoire.

Par exemple taper : **36 EXE**.

Puis taper **-** la machine affiche **Ans-**.

Enfin, taper **3 EXE**.

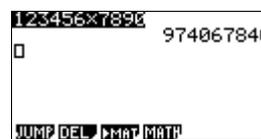
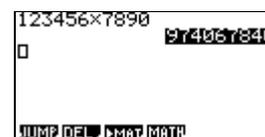
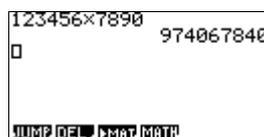
On peut constater que le calcul effectué est bien **36-3**.



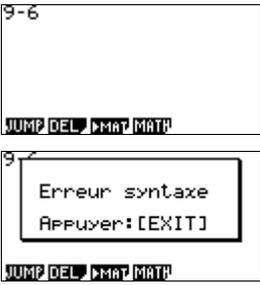
**Instruction REPLAY**

Quand un calcul vient d'être effectué, l'instruction **REPLAY** (touches flèche haut **▲**, flèche gauche **◀** ou flèche droite **▶**) permet de le rééditer et éventuellement de le modifier.

Une fois un calcul réédité, il suffit de se positionner avec le curseur, à l'emplacement devant être rectifié.



## ⇒ Problèmes pouvant être rencontrés

Problème rencontré	Comment y remédier
	<p>Une erreur de syntaxe a été détectée.</p> <p>Exemple : utiliser la touche d'opposé  au lieu de la touche de soustraction .</p> <p>En utilisant l'instruction <b>REPLAY</b> (touches flèche droite  ou flèche gauche  ) le curseur se place à l'endroit où l'erreur a été détectée.</p>

## ⇒ Commentaires

- !** Même si souvent cela ne change rien pour les calculs ; pour introduire des nombres négatifs il est préférable d'utiliser la touche d'opposé  plutôt que la touche de soustraction .

En effet, cela peut poser des problèmes dans les calculs avec des puissances, lors des calculs enchaînés. Cela évite aussi l'insertion automatique de l'instruction **ANS**, lorsque le calcul commence par un signe  $-$ .
-  L'insertion automatique de l'instruction **ANS**, lorsque l'on tape en début de ligne un signe opératoire, ne fonctionne pas à l'allumage de la calculatrice car la mémoire ANS est alors vide.