

Per rimuovere e rimettere a posto il coperchio della calcolatrice

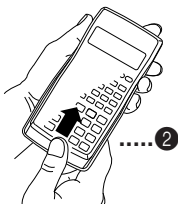
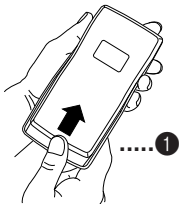
- **Prima di cominciare①**

Tenendo il coperchio come mostrato nell'illustrazione, estrarre la calcolatrice facendola scorrere fuori dal coperchio.

- **Dopo aver finito②**

Tenendo il coperchio come mostrato nell'illustrazione, estrarre la calcolatrice facendola scorrere fuori dal coperchio.

- Far scorrere la calcolatrice nel coperchio inserendola sempre dalla parte della tastiera. Non far scorrere mai la calcolatrice nel coperchio inserendola dalla parte del display.



Precauzioni per la sicurezza

Accertarsi di leggere le seguenti precauzioni per la sicurezza prima di usare questa calcolatrice. Tenere questo manuale a portata di mano per riferimenti futuri.



Attenzione

Questo simbolo serve per indicare informazioni che, se ignorate, possono causare lesioni alle persone o danni materiali.

Pile


- Dopo aver rimosso la pila dalla calcolatrice, riporle in un luogo sicuro dove non ci sia il pericolo che possano finire nelle mani di bambini ed essere accidentalmente ingerite.
- Tenere le pile fuori dalla portata dei bambini. In caso di ingestione accidentale, consultare immediatamente un medico.
- Non caricare mai le pile, non tentare di smontarle ed evitare che siano cortocircuitate. Non esporre mai le pile al calore diretto e non collocarle in inceneritori.
- Un uso improprio delle pile può provocare perdite che possono danneggiare oggetti nelle vicinanze, e può creare il rischio di incendi e lesioni alle persone.
 - Accertarsi sempre che il lato positivo \oplus ed il lato negativo \ominus di una pila siano orientati correttamente, quando si inserisce la pila nella calcolatrice.
- Usare soltanto pile del tipo specificato per questa calcolatrice in questo manuale.

Smaltimento della calcolatrice

- Non smaltire mai la calcolatrice bruciandola. Ciò potrebbe far scoppiare improvvisamente alcuni componenti, creando il pericolo di incendi e lesioni alle persone.

- Le visualizzazioni e le illustrazioni (come ad esempio le indicazioni dei tasti) mostrate in questa Guida dell'utente, sono esclusivamente per scopi illustrativi, e possono differire dagli elementi reali che esse rappresentano.
- Il contenuto di questo manuale è soggetto a modifiche senza preavviso.

Precauzioni per l'uso

- **Accertarsi di premere il tasto  prima di utilizzare la calcolatrice per la prima volta.**
- **Anche se la calcolatrice funziona normalmente, sostituire la pila almeno una volta ogni tre anni per.** Una pila esaurita può avere perdite, causando danni e malfunzionamento alla calcolatrice. Non lasciare mai una pila esaurita nella calcolatrice.
- **La pila in dotazione a questa unità si scarica leggermente durante la spedizione e il deposito. Pertanto, potrebbe essere necessario sostituire la pila prima che sia trascorso il periodo della normale durata di servizio.**
- **Una pila con basso livello di carica può causare il danneggiamento o la perdita completa del contenuto della memoria. Fare sempre copie scritte di tutti i dati importanti.**
- **Evitare di utilizzare e riporre la calcolatrice in luoghi esposti a temperature eccessive.**
Temperature molto basse possono causare una risposta lenta del display, la mancata visualizzazione, e una riduzione della durata della pila. Evitare inoltre di lasciare la calcolatrice esposta alla luce solare diretta, vicino a finestre, vicino ad apparecchi per il riscaldamento o in qualsiasi altro luogo in cui possa essere esposta a temperature molto alte. Il calore può causare lo scolorimento o la deformazione del rivestimento della calcolatrice, e danneggiare i circuiti interni.

- **Evitare di usare e di riporre la calcolatrice in luoghi soggetti ad eccessiva umidità e polvere.**

Fare attenzione a non lasciare mai la calcolatrice in luoghi in cui essa potrebbe entrare a contatto con l'acqua o essere esposta ad umidità o polvere eccessiva. Tali condizioni possono danneggiare i circuiti interni.

- **Non far cadere la calcolatrice o sottoporla a forti impatti.**

- **Non torcere o curvare la calcolatrice.**

Evitare di portare la calcolatrice nella tasca dei pantaloni o di abiti molto aderenti, in cui essa potrebbe essere sottoposta a torsioni o piegature.

- **Non tentare mai di smontare la calcolatrice.**
- **Non premere mai i tasti della calcolatrice con una penna a sfera o altro oggetto appuntito.**
- **Usare un panno morbido e asciutto per pulire l'esterno della calcolatrice.**

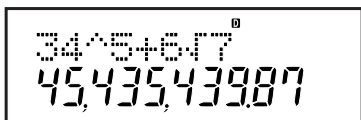
Se la calcolatrice è molto sporca, strofinare con un panno inumidito con una soluzione diluita di acqua e detergente neutro di tipo domestico. Strizzare bene il panno in modo da eliminare l'eccesso di umidità, prima di pulire la calcolatrice. Non utilizzare mai solventi, benzene o altri agenti volatili per pulire la calcolatrice, poiché queste sostanze possono rimuovere le scritte stampate e danneggiare il contenitore.

Indice

Per rimuovere e rimettere a posto il coperchio della calcolatrice	1
Precauzioni per la sicurezza	2
Precauzioni per l'uso	3
Visualizzazione su due righe	7
Prima di iniziare... ..	7
■ Modalità di funzionamento	7
■ Capacità di introduzione	8
■ Esecuzione di correzioni durante l'introduzione	9
■ Funzione replay	9
■ Localizzatore di errore	10
■ Multi-istruzioni	10
■ Formati di visualizzazione esponenziale	10
■ Punto decimale e simboli separatori	11
■ Inizializzazione della calcolatrice	11
Calcoli fondamentali	12
■ Calcoli aritmetici	12
■ Operazioni con le frazioni	12
■ Calcoli di percentuali	14
■ Calcoli con gradi, minuti, secondi	15
■ FIX, SCI, RND	15
Calcoli con la memoria	17
■ Memoria dei risultati	17
■ Calcoli consecutivi	17
■ Memoria indipendente	18
■ Variabili	18
Calcoli di funzioni scientifiche	19
■ Funzioni trigonometriche/trigonometriche inverse	19
■ Funzioni iperboliche/iperboliche inverse	20
■ Logaritmi comuni e naturali/antilogaritmi	20

■ Radici quadrate, radici cubiche, radici, quadrati, cubi, reciproci, fattoriali, numeri casuali, π , e permutazioni/combinazioni	20
■ Conversione di unità di misura angolari	21
■ Conversione di coordinate (Pol (x, y) , Rec (r, θ))	22
■ Calcoli in notazione scientifica	22
Calcoli di equazioni	23
■ Equazioni quadratiche e cubiche	23
■ Sistema di equazioni	25
Calcoli statistici	27
Deviazione standard	27
Calcoli di regressione	29
Informazioni tecniche	34
■ In caso di problemi.....	34
■ Messaggi di errore	34
■ Ordine delle operazioni	35
■ Stack	37
■ Campi di introduzione	38

Visualizzazione su due righe



La visualizzazione su due righe rende possibile visualizzare la formula di calcolo ed il suo risultato allo stesso tempo.

- La linea superiore mostra la formula di calcolo.
- La linea inferiore mostra il risultato.

Un simbolo separatore è visualizzato ogni tre cifre, quando la parte intera della mantissa ha più di tre cifre.

Prima di iniziare...

■ Capacità di introduzione

- L'area di memoria utilizzata per l'introduzione del calcolo può contenere 79 "passi". Ogni volta che viene premuto un tasto numerico oppure un tasto operatore aritmetico (**+**, **-**, **x**, **÷**), viene occupato un passo. Un tasto di operazione **SHIFT** oppure **ALPHA** non occupa un passo, così immettendo **SHIFT** **√**, ad esempio, viene occupato solo un passo.
- È possibile immettere fino a 79 passi per un singolo calcolo. Ogni volta che si immette il 73° passo di qualsiasi calcolo, il cursore cambia da " _ " a " ■ " per segnalarvi che la memoria si sta esaurendo. Se avete bisogno di

immettere più di 79 passi, dovete suddividere il vostro calcolo in due o più parti.

- Premendo il tasto **Ans** si richiama l'ultimo risultato ottenuto, che è possibile utilizzare in un successivo calcolo. Per ulteriori informazioni circa l'uso del tasto **Ans** vedere "Memoria di risposte".

■ Esecuzione di correzioni durante l'introduzione

- Utilizzare **◀** e **▶** per spostare il cursore nel punto desiderato.
- Premere **DEL** per cancellare il numero o la funzione che si trova attualmente in corrispondenza del cursore.
- Premere **SHIFT** **INS** per passare al cursore di inserimento **[]**. Un'operazione di introduzione mentre il cursore di inserimento è visualizzato sul display, inserisce l'introduzione nel punto in cui si trova il cursore di inserimento.
- Premendo **SHIFT** **INS**, oppure **⇐** consente di ritornare dal cursore di inserimento al cursore normale.

■ Funzione replay

- Ogni volta che si esegue un calcolo, la funzione replay memorizza la formula di calcolo ed il suo risultato nella memoria di replay. Premendo il tasto **▲** si visualizza la formula ed il risultato dell'ultimo calcolo eseguito. Premendo ancora **▲** si torna indietro sequenzialmente nei passi (dal nuovo al precedente) attraverso i calcoli passati.
- Premendo i tasti **◀** o **▶** mentre un replay del calcolo in memoria appare sul display, cambia alla schermata di correzione.
- Premendo i tasti **◀** o **▶** immediatamente dopo aver terminato un calcolo, si visualizza lo schermo di correzione per quel calcolo.
- Premendo **AC** non si cancella la memoria di replay, pertanto è possibile richiamare l'ultimo calcolo anche dopo aver premuto **AC**.
- La capacità della memoria di replay è di 128 bytes per la memorizzazione di entrambi espressioni e risultati.

- La memoria di replay viene cancellata da una qualsiasi delle seguenti azioni.

Quando viene premuto il tasto **ON**.

Quando si inizializzano modalità e impostazioni

premendo **SHIFT CLR 2** (o **3**) **=**.

Quando si cambia modalità di calcolo.

Quando si spegne la calcolatrice.

■ Localizzatore di errore

- Premendo **▶** o **◀** dopo che si è verificato un errore, si visualizza il calcolo con il cursore posizionato nel punto in cui si è verificato l'errore.

■ Multi-istruzioni

Una multi-istruzione è un'espressione costituita da due o più piccole espressioni, le quali sono unite utilizzando i due punti (:).

- **Esempio:** Per sommare $2 + 3$ e quindi moltiplicare il risultato per 4.

$$2 \text{ + } 3 \text{ ALPHA } : \text{ Ans } \times 4 \text{ =}$$

2+3	5. <small>Disp</small>
-----	------------------------

$$\text{=}$$

Ans×4	20.
-------	-----

■ Formati di visualizzazione esponenziale

Questa calcolatrice è in grado di visualizzare fino ad un massimo di 10 cifre. Valori maggiori vengono visualizzati automaticamente utilizzando la notazione esponenziale. Nel caso di valori decimali, è possibile scegliere tra due formati che determinano in quale punto va usata la notazione esponenziale.

- Per cambiare il formato di visualizzazione esponenziale, premere il tasto **MODE** un certo numero di volte fino a raggiungere la schermata di predisposizione del formato di visualizzazione esponenziale, mostrata sotto.

Fix	Sci	Norm
1	2	3

- Premere **3**. Sulla schermata di selezione formato che appare, premere **1** per selezionare Norm 1, oppure **2** per Norm 2.

• Norm 1

Con Norm 1, la notazione esponenziale viene usata automaticamente con valori interi con più di 10 cifre e valori decimali con più di 2 cifre decimali.

• Norm 2

Con Norm 2, la notazione esponenziale viene usata automaticamente con valori interi con più di 10 cifre e valori decimali con più di 9 cifre decimali.

- Tutti gli esempi in questo manuale mostrano i risultati dei calcoli usando il formato Norm 1.

■ Punto decimale e simboli separatori

È possibile usare la schermata di predisposizione del display (Disp) per specificare i simboli che desiderate come punti decimali e separatori delle 3 cifre.

- Per cambiare l'impostazione del punto decimale e del simbolo separatore, premere il tasto **MODE** un certo numero di volte fino a raggiungere la schermata di predisposizione mostrata sotto.

Disp
1

- Premere il tasto numerico **1** e successivamente spostarsi con la freccia destra fino a raggiungere:
 - 1**(Dot): Punto come punto decimale, separatore virgola
 - 2**(Comma): Virgola come punto decimale, separatore punto

Premere il tasto 1 se si desidera utilizzare la funzione DOT oppure il tasto 2 se si desidera utilizzare la funzione COMMA.

■ Inizializzazione della calcolatrice

- Eseguire la seguente operazione con i tasti quando si vuole resettare le modalità e le impostazioni di calcolo (MCL), la memoria di replay e le variabili (MODE), oppure entrambe (ALL)

SHIFT CLR 3 (All) =

■ Calcoli aritmetici

Usare il tasto **MODE** per entrare nel modo COMP quando si vogliono eseguire i calcoli fondamentali.

COMP **MODE** **1**

- Valori negativi all'interno di calcoli devono essere racchiusi in parentesi.

$$\sin -1,23 \rightarrow \text{sin} \text{ () } (-) 1.23 \text{) } =$$

- Non è necessario racchiudere in parentesi un esponente negativo.

$$\sin 2,34 \times 10^{-5} \rightarrow \text{sin} 2.34 \text{ EXP } (-) 5 =$$

- **Esempio 1:** $3 \times (5 \times 10^{-9}) = 1,5 \times 10^{-8}$

$$3 \text{ X } 5 \text{ EXP } (-) 9 =$$

- **Esempio 2:** $5 \times (9 + 7) = 80$ $5 \text{ X } () 9 \text{ + } 7 \text{) } =$

- È possibile saltare tutte le operazioni **()** prima di **=**.

■ Operazioni con le frazioni

• Calcoli con le frazioni

- Ogni volta che il numero totale di cifre di un valore frazionario (numero intero + numeratore + denominatore + segni di separazione) supera 10, i valori vengono visualizzati automaticamente in formato decimale.

- **Esempio 1:** $\frac{2}{3} + \frac{1}{5} = \frac{13}{15}$

$$2 \text{ a/b } 3 \text{ + } 1 \text{ a/b } 5 =$$

13_15.

- **Esempio 2:** $3 \frac{1}{4} + 1 \frac{2}{3} = 4 \frac{11}{12}$

$$3 \text{ a/b } 1 \text{ a/b } 4 \text{ + }$$

$$1 \text{ a/b } 2 \text{ a/b } 3 =$$

4_11_12.

- **Esempio 3:** $\frac{2}{4} = \frac{1}{2}$

$$2 \text{ a/b } 4 =$$

• **Esempio 4:** $\frac{1}{2} + 1,6 = 2,1$ 1 $\frac{a}{b}$ 2 $+$ 1.6 $=$

- I risultati di calcoli eseguiti con valori misti frazionari e decimali, sono sempre decimali.

• Conversione decimale \leftrightarrow frazione

- Per convertire i risultati di calcolo tra valori decimali e valori frazionari, usare l'operazione sottoriportata.
- Notare che la conversione può richiedere fino a due secondi per l'esecuzione.

• **Esempio 1:** $2,75 = 2 \frac{3}{4}$ (decimale \rightarrow frazione)

2.75 $=$

$\frac{a}{b}$

$= \frac{11}{4}$ SHIFT $\frac{d}{c}$

• **Esempio 2:** $\frac{1}{2} \leftrightarrow 0,5$ (frazione \leftrightarrow decimale)

1 $\frac{a}{b}$ 2 $=$

$\frac{a}{b}$

$\frac{a}{b}$

• Conversione frazione mista \leftrightarrow frazione impropria

• **Esempio 1:** $1 \frac{2}{3} \leftrightarrow \frac{5}{3}$

1 $\frac{a}{b}$ 2 $\frac{a}{b}$ 3 $=$

SHIFT $\frac{d}{c}$

SHIFT $\frac{d}{c}$

- È possibile utilizzare la schermata di predisposizione del display (Disp) per specificare il formato di visualizzazione, quando il risultato di un calcolo frazionario è maggiore di 1.
- Per cambiare il formato di visualizzazione frazionaria, premere il tasto MODE un certo numero di volte fino a raggiungere la schermata di predisposizione mostrata sotto.

Disp
1

- Premere il tasto numerico **1** e successivamente premere la freccia destra fino a visualizzare:
1(a^b/c): Frazione mista
2(d/c): Frazione impropria
- Premere il tasto 1 per formato frazione mista viceversa premere 2 per formato frazione impropria.
- Si verifica un errore se se si prova ad immettere una frazione mista mentre è selezionato il formato di visualizzazione d/c.

■ Calcoli di percentuali

- **Esempio 1:** Per calcolare il 12% di 1500 **(180)**

1500 **×** 12 **SHIFT** **%**

- **Esempio 2:** Per calcolare a quale percentuale di 880 equivale 660 **(75%)**

660 **÷** 880 **SHIFT** **%**

- **Esempio 3:** Per aggiungere il 15% a 2500 **(2875)**

2500 **×** 15 **SHIFT** **%** **+**

- **Esempio 4:** Per scontare 3500 del 25% **(2625)**

3500 **×** 25 **SHIFT** **%** **-**

- **Esempio 5:** Per scontare la somma di 168, 98 e 734 del 20% **(800)**

168 **+** 98 **+** 734 **=** **Ans** **SHIFT** **STO** **A**

ALPHA **A** **×** 20 **SHIFT** **%** **-**

*

- * Come viene mostrato qui, se si desidera utilizzare il valore corrente della Memoria dei risultati in un calcolo di aumento o di sconto percentuale, è necessario assegnare tale valore ad una variabile, e quindi usare la variabile nel calcolo di

aumento/sconto. Questo è perché il calcolo eseguito quando si preme $\boxed{\%}$ memorizza il risultato in Memoria prima che venga premuto il tasto $\boxed{=}$.

- **Esempio 6:** Se 300 grammi vengono aggiunti ad un campione di esame che pesa originariamente 500 grammi, quale è l'aumento percentuale in peso?

(160%)

300 $\boxed{+}$ 500 $\boxed{\text{SHIFT}}$ $\boxed{\%}$

- **Esempio 7:** Qual'è la variazione percentuale quando un valore viene incrementato da 40 a 46? Quale a 48?

(15%, 20%)

46 $\boxed{-}$ 40 $\boxed{\text{SHIFT}}$ $\boxed{\%}$

$\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ 8 $\boxed{=}$

■ Calcoli con gradi, minuti, secondi

- È possibile eseguire calcoli sessagesimali usando gradi (ore), minuti e secondi, ed eseguire la conversione tra valori sessagesimali e valori decimali.

- **Esempio 1:** Per convertire il valore decimale 2,258 ad un valore sessagesimale e quindi ritornare al valore decimale.

2.258 $\boxed{=}$ 2.258

$\boxed{\text{SHIFT}}$ $\boxed{\leftarrow \text{DMS}}$ 2°15'28.8

$\boxed{\leftarrow \text{DMS}}$ 2.258

- **Esempio 2:** Per eseguire il seguente calcolo:

$$12^{\circ}34'56'' \times 3,45$$

12 $\boxed{\leftarrow \text{DMS}}$ 34 $\boxed{\leftarrow \text{DMS}}$ 56 $\boxed{\leftarrow \text{DMS}}$ $\boxed{\times}$ 3.45 $\boxed{=}$ 43°24'31.2

■ FIX, SCI, RND

- Per cambiare l'impostazione per il numero di cifre decimali, il numero delle cifre significative, oppure il formato di visualizzazione esponenziale, premere il tasto $\boxed{\text{MODE}}$ un certo numero di volte fino a raggiungere la schermata di predisposizione mostrata sotto.

Fix	Sci	Norm
1	2	3

- Premere il tasto numerico (**1**, **2**, o **3**) che corrisponde all'impostazione dell'elemento che desiderate cambiare.

1 (Fix): Numero di cifre decimali

2 (Sci): Numero di cifre significative

3 (Norm): Formato di visualizzazione esponenziale

- **Esempio 1:** $200 \div 7 \times 14 =$

$$200 \div 7 \times 14 = 400.$$

(Specifica tre cifre decimali.)

$$\text{MODE} \dots \text{1 (Fix) 3} \quad 400.000$$

(Il calcolo interno continua usando 12 cifre.)

$$200 \div 7 = 28.571$$

$$\times 14 = 400.000$$

Di seguito si effettua lo stesso calcolo usando il numero specificato di cifre decimali.

$$200 \div 7 = 28.571$$

(arrotondamento interno)

$$\text{SHIFT Rnd} \quad 28.571$$

$$\times 14 = 399.994$$

- Premere **MODE** **3** (Norm) **1** per cancellare la specificazione Fix.

- **Esempio 2:** $1 \div 3$, visualizzazione del risultato con due cifre significative (Sci 2)

$$\text{MODE} \dots \text{2 (Sci) 2} \quad 1 \div 3 = 3.3^{-01}$$

- Premere **MODE** **3** (Norm) **1** per cancellare la specificazione Sci.

Calcoli con la memoria

COMP

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP, quando si vuole eseguire un calcolo usando la memoria.

COMP **MODE** **1**

■ Memoria dei risultati

- Ogni volta che si preme **=** dopo l'introduzione di valori oppure di un'espressione, il risultato calcolato aggiorna automaticamente i contenuti della Memoria, memorizzando il risultato.
- In aggiunta a **=**, i contenuti della Memoria sono anche aggiornati con il risultato ogni qualvolta si preme **SHIFT** **%**, **M+**, **SHIFT** **M-**, o **SHIFT** **STO** seguiti da una lettera (da A a F, oppure M, X, o Y).
- È possibile richiamare i risultati in Memoria premendo **Ans**.
- La Memoria dei risultati può memorizzare fino a 12 cifre per la mantissa e 2 cifre per l'esponente.
- I risultati in Memoria non vengono aggiornati se l'operazione eseguita da uno qualsiasi dei tasti di operazione sopra riportati risulta errata.

■ Calcoli consecutivi

- È possibile utilizzare il risultato di calcolo che è correntemente visualizzato sul display (ed anche memorizzato anche nella Memoria) come il primo valore del vostro calcolo successivo. Notare che premendo un tasto di operazione mentre è visualizzato un risultato, determina che il valore visualizzato cambi in Ans, indicando che esso è il valore correntemente memorizzato in Memoria.
- Il risultato di un calcolo può anche essere utilizzato con una susseguente funzione di Tipo A (x^2 , x^3 , x^{-1} , $x!$, DRG▶), $+$, $-$, $\wedge(x^y)$, $\sqrt[x]{\quad}$, \times , \div , nPr , e nCr .

■ Memoria indipendente

- I valori possono essere introdotti direttamente nella memoria, addizionati alla memoria, oppure sottratti dalla memoria. La memoria indipendente è comoda per calcolare i totali cumulativi.
- La memoria indipendente utilizza la stessa area di memoria della variabile M.
- Per cancellare la memoria indipendente (M), immettere $\boxed{0} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{STO}} \text{M+}$.

• Esempio:

$23 + 9 = 32$	$23 \boxed{+} 9 \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{STO}} \text{M+}$
$53 - 6 = 47$	$53 \boxed{-} 6 \boxed{\text{M+}}$
$-) 45 \times 2 = 90$	$45 \boxed{\times} 2 \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{M-}}$
<hr/>	
(Totale) -11	$\boxed{\text{RCL}} \boxed{\text{M}} \text{(M+)}$

■ Variabili

- Ci sono 9 variabili (da A a F, M, X e Y), che possono essere utilizzate per memorizzare dati, costanti, risultati, ed altri valori.
- Usare la seguente operazione per cancellare i dati assegnati ad una particolare variabile: $\boxed{0} \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{STO}} \boxed{\text{A}}$. Questa operazione cancella i dati assegnati alla variabile A. Qualora si volessero cancellare i dati assegnati ad un'altra variabile, eseguire la stessa operazione, digitando la lettera corrispondente alla variabile desiderata.
- Eseguire la seguente operazione con i tasti quando si desidera cancellare i valori assegnati a tutte le variabili.

$$\boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{CLR}} \boxed{1} \text{(MCl)} \boxed{=}$$

• Esempio: $193,2 \div 23 = 8,4$

$$193,2 \div 28 = 6,9$$

$$193.2 \boxed{\text{SHIFT}} \boxed{\text{STO}} \boxed{\text{A}} \boxed{\div} 23 \boxed{=}$$

$$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{A}} \boxed{\div} 28 \boxed{=}$$

Calcoli di funzioni scientifiche

COMP

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP quando si vogliono eseguire calcoli aritmetici fondamentali.

COMP **MODE** **1**

- Certi tipi di calcoli possono richiedere tempo per essere completati.
- Attendere l'apparire del risultato sul display, prima di avviare un nuovo calcolo.
- $\pi = 3,14159265359$

■ Funzioni trigonometriche/ trigonometriche inverse

- Per cambiare l'unità angolare di default (gradi, radianti, gradi centesimali), premere il tasto **MODE** un certo numero di volte fino a raggiungere la schermata di predisposizione dell'unità angolare mostrata sotto.

Deg	Rad	Gra
1	2	3

- Premere il tasto numerico (**1**), (**2**), o (**3**) che corrisponde all'unità angolare che si vuole utilizzare.

$$(90^\circ = \frac{\pi}{2} \text{ radianti} = 100 \text{ gradi centesimali})$$

- **Esempio 1:** $\sin 63^\circ 52' 41'' = 0,897859012$

MODE **1** (Deg)

sin 63 **o''''** 52 **o''''** 41 **o''''** **=**

- **Esempio 2:** $\cos \left(\frac{\pi}{3} \text{ rad} \right) = 0,5$

MODE **2** (Rad)

cos (**SHIFT** **π** **÷** 3) **=**

- **Esempio 3:** $\cos^{-1} \frac{\sqrt{2}}{2} = 0,25 \pi \text{ (rad)} \left(= \frac{\pi}{4} \text{ (rad)} \right)$

MODE **2** (Rad)

SHIFT **cos⁻¹** (**√** 2 **÷** 2) **=** **Ans** **÷** **SHIFT** **π** **=**

- **Esempio 4:** $\tan^{-1} 0,741 = 36,53844577^\circ$

MODE 1 (Deg)

SHIFT tan⁻¹ 0.741 =

■ Funzioni iperboliche/iperboliche inverse

- **Esempio 1:** $\sinh 3,6 = 18,28545536$ hyp sin 3.6 =

- **Esempio 2:** $\sinh^{-1} 30 = 4,094622224$

hyp SHIFT sin⁻¹ 30 =

■ Logaritmi comuni e naturali/antilogaritmi

- **Esempio 1:** $\log 1,23 = 0,089905111$ log 1.23 =

- **Esempio 2:** $\ln 90 (= \log_e 90) = 4,49980967$

ln 90 =

$$\ln e = 1$$

ln ALPHA e =

- **Esempio 3:** $e^{10} = 22026,46579$

SHIFT e^x 10 =

- **Esempio 4:** $10^{1,5} = 31,6227766$

SHIFT 10^x 1.5 =

- **Esempio 5:** $2^4 = 16$

2 ^ 4 =

■ Radici quadrate, radici cubiche, radici, quadrati, cubi, reciproci, fattoriali, numeri casuali, π , e permutazioni/combinazioni

- **Esempio 1:** $\sqrt{2} + \sqrt{3} \times \sqrt{5} = 5,287196909$

√ 2 + √ 3 × √ 5 =

- **Esempio 2:** $\sqrt[3]{5} + \sqrt[3]{-27} = -1,290024053$

SHIFT √³ 5 + SHIFT √³ ((-) 27) =

- **Esempio 3:** $\sqrt[7]{123} (= 123^{\frac{1}{7}}) = 1,988647795$

7 SHIFT √⁷ 123 =

- **Esempio 4:** $123 + 30^2 = 1023$

123 + 30 x² =

- **Esempio 5:** $12^3 = 1728$ 12 \square SHIFT \square X³ \square =
- **Esempio 6:** $\frac{1}{\frac{1}{3} - \frac{1}{4}} = 12$
 \square (\square 3 \square X⁻¹ \square - \square 4 \square X⁻¹ \square) \square X⁻¹ \square =
- **Esempio 7:** $8! = 40320$ 8 \square SHIFT \square X! \square =
- **Esempio 8:** Per generare un numero casuale tra 0,000 e 0,999
SHIFT \square Ran# \square = 0.664
 (Il valore sopra riportato è solo un esempio. I risultati differiscono ogni volta.)
- **Esempio 9:** $3\pi = 9,424777961$ 3 \square SHIFT \square π \square =
- **Esempio 10:** Per determinare quanti differenti valori di 4 cifre possono essere prodotti usando i numeri da 1 a 7
 - I numeri non possono essere ripetuti all'interno dello stesso valore di 4 cifre (1234 è ammesso, ma 1123 non lo è).(840)
7 \square SHIFT \square nPr \square 4 \square =
- **Esempio 11:** Per determinare quanti differenti gruppi di 4 membri possono essere organizzati in un gruppo di 10 individui
(210)
10 \square SHIFT \square nCr \square * \square 4 \square =

■ Conversione di unità di misura angolari

- Premere \square SHIFT \square DRG \blacktriangleright per visualizzare il seguente menu.

D	R	G
1	2	3

- Premendo \square 1, \square 2, o \square 3 si converte il valore visualizzato nella corrispondente unità di misura angolare.

- **Esempio:** Per convertire 4,25 radianti in gradi

$$\text{MODE} \dots\dots \boxed{1} (\text{Deg})$$

$$4.25 \text{ [SHIFT] [DRG] } \boxed{2} (\text{R}) \text{ [=]}$$

$$\begin{array}{l} 4.25^{\text{r}} \\ 243.5070629 \end{array}$$

■ Conversione di coordinate (Pol (x, y) , Rec (r, θ))

- I risultati di calcolo vengono automaticamente assegnati alle variabili E e F.

- **Esempio 1:** Per convertire le coordinate polari ($r=2$, $\theta=60^\circ$) in coordinate cartesiane (x, y) (Deg)

$$x = 1 \quad \text{[SHIFT] [RCL] } 2 \text{ [,] } 60 \text{ [)] [=]}$$

$$y = 1,732050808 \quad \text{[RCL] [F]}$$

- Premere [RCL] [E] per visualizzare il valore di x , oppure [RCL] [F] per visualizzare il valore di y .

- **Esempio 2:** Per convertire le coordinate cartesiane $(1, \sqrt{3})$ in coordinate polari (r, θ) (Rad)

$$r = 2 \quad \text{[SHIFT] [Pol] * } 1 \text{ [,] } \sqrt{} \text{ 3 [)] [=]}$$

$$\theta = 1,047197551 \quad \text{[RCL] [F]}$$

- Premere [RCL] [E] per visualizzare il valore di r , oppure [RCL] [F] per visualizzare il valore di θ .

■ Calcoli in notazione scientifica

- **Esempio 1:** Per convertire 56.088 metri in chilometri

$$\rightarrow 56,088 \times 10^3 \quad 56088 \text{ [=] [ENG]}$$

(km)

- **Esempio 2:** Per convertire 0,08125 grammi in milligrammi

$$\rightarrow 81,25 \times 10^{-3} \quad 0.08125 \text{ [=] [ENG]}$$

(mg)

La modalità EQN permette di risolvere equazioni fino a tre gradi ed equazioni lineari simultanee con un massimo di tre incognite.

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità EQN quando si vuole risolvere un'equazione.

EQN **MODE** **MODE** **MODE** **1**

■ Equazioni quadratiche e cubiche

Equazione quadratica: $ax^2 + bx + c = 0$

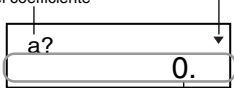
Equazione cubica: $ax^3 + bx^2 + cx + d = 0$

Immettendo il modo EQN e premendo **▶** si visualizza la schermata iniziale dell'equazione quadratica/cubica.

◀ Unknowns?
2 3

Usare questa schermata per specificare 2 (quadratica) oppure 3 (cubica) come grado dell'equazione, ed immettere valori per ciascuno dei coefficienti.

Nome del coefficiente



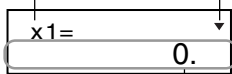
La freccia indica la direzione in cui dovete scorrere per visionare altri elementi.

Valore del coefficiente

- In qualsiasi momento, fino all'introduzione di un valore per il coefficiente finale (c_2 per un'equazione quadratica, d_3 per un'equazione cubica), è possibile utilizzare i tasti **▲** e **▼** per spostarsi sullo schermo tra i coefficienti ed effettuare cambiamenti, se lo si desidera.
- Notare che non potete immettere numeri complessi come coefficienti.

Non appena si immette un valore per il coefficiente finale, il calcolo inizia, ed appare una delle soluzioni.

Nome della variabile



La freccia indica la direzione in cui dovete scorrere per visionare le altre soluzioni.

Soluzione

Premere il tasto ∇ per visionare le altre soluzioni. Utilizzare \blacktriangle e ∇ per scorrere tra tutte le soluzioni dell'equazione. Premendo il tasto **AC** a questo punto, si ritorna alla schermata di introduzione dei coefficienti.

- Certi coefficienti possono richiedere più tempo per il calcolo.

- **Esempio 1:** Per risolvere l'equazione

$$x^3 - 2x^2 - x + 2 = 0 \quad (x = 2, -1, 1)$$

(Degree?) 3

(a?) 1 $\mathbf{=}$

(b?) $(-)$ 2 $\mathbf{=}$

(c?) $(-)$ 1 $\mathbf{=}$

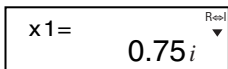
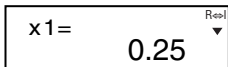
(d?) 2 $\mathbf{=}$

(x1 = 2) ∇

(x2 = -1) ∇

(x3 = 1)

- Se un risultato è un numero complesso, appare per prima la parte reale della prima soluzione. Questo viene indicato dal simbolo "R \leftrightarrow I" sul display. Premere SHIFT $\text{Re}\leftrightarrow\text{Im}$ per cambiare la visualizzazione tra la parte reale e la parte immaginaria di una soluzione.



- **Esempio 2:** Per risolvere l'equazione

$$8x^2 - 4x + 5 = 0 \quad (x = 0,25 \pm 0,75i)$$

(Degree?)	2
(a?)	8 =
(b?)	(-) 4 =
(c?)	5 =
(x1 = 0.25 + 0.75i)	▼
(x2 = 0.25 - 0.75i)	

■ Sistema di equazioni

Sistema di equazioni lineari con 2 incognite:

$$a_1x + b_1y = c_1$$

$$a_2x + b_2y = c_2$$

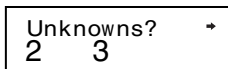
Sistema di equazioni lineari con 3 incognite:

$$a_1x + b_1y + c_1z = d_1$$

$$a_2x + b_2y + c_2z = d_2$$

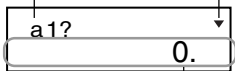
$$a_3x + b_3y + c_3z = d_3$$

Entrando nel modo EQN si visualizza la schermata iniziale del sistema di equazioni.



Utilizzare questa schermata per specificare 2 o 3 come numero di incognite, ed immettere valori per ciascuno dei coefficienti.

Nome del coefficiente



Valore dell'elemento

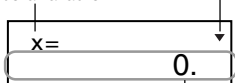
La freccia indica la direzione in cui dovete scorrere per visionare altri elementi.

- Ogni volta, fino a che non si immette un valore per il coefficiente finale (c_2 per 2 incognite, d_3 per 3 incognite), è possibile utilizzare i tasti **▲** e **▼** per spostarsi tra i coefficienti sulla schermata, ed effettuare modifiche, se lo si desidera.

- Notare che non è possibile introdurre numeri complessi come coefficienti.

Il calcolo inizia ed appare una delle soluzioni non appena si immette un valore per il coefficiente finale.

Nome della variabile



La freccia indica la direzione in cui dovete scorrere per visionare le altre soluzioni.

Soluzione

Premere il tasto \blacktriangledown per visionare le altre soluzioni. Usare \blacktriangle e \blacktriangledown per scorrere tra tutte le soluzioni dell'equazione. Premendo il tasto **AC** a questo punto, si ritorna alla schermata di introduzione dei coefficienti.

- **Esempio:** Per risolvere il seguente sistema di equazioni

$$2x + 3y - z = 15$$

$$3x - 2y + 2z = 4$$

$$5x + 3y - 4z = 9 \quad (x = 2, y = 5, z = 4)$$

(Unknowns?)	3
(a ₁ ?) (d ₁ ?)	2 \equiv 3 \equiv (-) 1 \equiv 15 \equiv
(a ₂ ?) (d ₂ ?)	3 \equiv (-) 2 \equiv 2 \equiv 4 \equiv
(a ₃ ?) (d ₃ ?)	5 \equiv 3 \equiv (-) 4 \equiv 9 \equiv
(x = 2)	\blacktriangledown
(y = 5)	\blacktriangledown
(z = 4)	

Calcoli statistici

SD

REG

Deviazione standard

SD

Utilizzare il tasto **MODE** per entrare nella modalità SD quando si vogliono eseguire calcoli statistici usando la deviazione standard.

SD **MODE** **MODE** **1**

- Iniziare sempre l'introduzione dei dati con **SHIFT** **CLR** **1** (Stat clear) **=** per cancellare la memoria statistica.
- Immettere i dati usando la sequenza di tasti mostrata di seguito.
<x-data> **DT**
- I dati introdotti vengono usati per calcolare i valori per n , $\sum x$, $\sum x^2$, \bar{x} , σ_n , e σ_{n-1} , che è possibile richiamare utilizzando le operazioni con i tasti indicate qui accanto.

Per richiamare questo tipo di valore:	Eeguire questa operazione con i tasti:
$\sum x^2$	SHIFT S-SUM 1
$\sum x$	SHIFT S-SUM 2
n	SHIFT S-SUM 3
\bar{x}	SHIFT S-VAR 1
σ_n	SHIFT S-VAR 2
σ_{n-1}	SHIFT S-VAR 3

- **Esempio:** Per calcolare σ_{n-1} , σ_n , \bar{x} , n , $\sum x$, e $\sum x^2$ per i seguenti dati: 55, 54, 51, 55, 53, 53, 54, 52

Nel modo SD:

SHIFT **CLR** **1** (Scl) **=** (Stat clear)

55 **DT**

$n = \overset{SD}{}$
1.

Ogni volta che si preme **DT** per registrare la vostra introduzione, il numero di dati immessi fino a quel punto viene indicato sul display (valore n).

54 **DT** 51 **DT** 55 **DT**
53 **DT** **DT** 54 **DT** 52 **DT**

Deviazione standard del campione (σ_{n-1}) = **1,407885953**

SHIFT **S-VAR** **3** **=**

Deviazione standard della popolazione (σ_n) = **1,316956719**

SHIFT **S-VAR** **2** **=**

Media aritmetica (\bar{x}) = **53,375**

SHIFT **S-VAR** **1** **=**

Numero di dati (n) = **8**

SHIFT **S-SUM** **3** **=**

Somma di valori ($\sum x$) = **427**

SHIFT **S-SUM** **2** **=**

Somma dei quadrati dei valori ($\sum x^2$) = **22805**

SHIFT **S-SUM** **1** **=**

Precauzioni per l'introduzione dei dati

- **DT** **DT** introduce lo stesso dato due volte.
- È possibile anche introdurre più volte lo stesso dato usando **SHIFT** **;**. Per introdurre il dato 55 dieci volte, ad esempio, premere 55 **SHIFT** **;** 10 **DT**.
- È possibile eseguire le operazioni con i tasti sopraindicati in qualsiasi ordine, e non necessariamente nell'ordine mostrato qui sopra.
- Mentre si introducono i dati, o dopo che l'introduzione dei dati è completa, è possibile usare i tasti **▲** e **▼** per scorrere attraverso i dati che avete introdotto. Se si immettono più volte gli stessi dati utilizzando **SHIFT** **;** per specificare la frequenza dei dati (numero degli elementi dei dati) come sopra descritto, scorrendo attraverso i dati vengono mostrati entrambi l'elemento del dato e una schermata separata per la frequenza del dato (Freq).
- È possibile quindi modificare i dati visualizzati, se lo si desidera. Immettere il nuovo valore e quindi premere il tasto **=** per sostituire il valore precedente con il nuovo. Questo significa anche che se si desidera eseguire qualche altra operazione (calcolo, richiamo di risultati di calcoli statistici ecc.), si deve sempre premere il tasto **AC** prima di uscire dalla visualizzazione dei dati.
- Premendo il tasto **DT** invece che **=** dopo aver cambiato un valore sul display, si registra il valore che avete immesso come un nuovo elemento di dati, e si lascia il valore precedente come esso è.
- È possibile cancellare un valore di dati visualizzato utilizzando **▲** e **▼**, premendo **SHIFT** **CL**. Cancellando un valore di dati si causa che tutti i valori seguenti ad esso vengano slittati.
- I valori di dati che si registrano sono normalmente memorizzati nella memoria della calcolatrice. Il messaggio "Data Full" (memoria dati piena) appare e

non sarà possibile introdurre nessun altro dato, se non è rimasta memoria per la memorizzazione dei dati. Se ciò accade, premere il tasto **ESC** per visualizzare la schermata mostrata qui sotto.

Ed i tOFF ESC
1 2

Premere **[2]** per uscire dall'introduzione dati senza registrare il valore che avete appena introdotto.

Premere **[1]** se si vuole registrare il valore che avete appena introdotto, senza salvarlo in memoria. In questa maniera, tuttavia, non si sarà in grado di visualizzare o correggere nessuno dei dati che avete immesso.

- Per cancellare i dati che avete appena immesso, premere **[SHIFT]** **[CL]**.

- Dopo l'introduzione dei dati statistici nella modalità SD o nella modalità REG, non si sarà più in grado di visualizzare o editare gli elementi dei singoli dati, dopo aver eseguito una delle due seguenti operazioni.

Cambio ad un altro modalità

Cambio del tipo di regressione (Lin, Log, Exp, Pwr, Inv, Quad)

Calcoli di regressione

REG

Usare il tasto **[MODE]** per entrare nella modalità REG quando si vogliono eseguire calcoli statistici utilizzando la regressione.

REG **[MODE]** **[MODE]** **[2]**

- Entrando nel modo REG si visualizzano schermate come quelle mostrate qui sotto.

Lin Log Exp →
1 2 3

[▶] **[↓]** **[↑]** **[◀]**

←Pwr Inv Quad
1 2 3

- Premere il tasto numerico (**1**, **2**, o **3**) che corrisponde al tipo di regressione che si vuole di utilizzare.

- 1** (Lin): Regressione lineare
- 2** (Log): Regressione logaritmica
- 3** (Exp): Regressione esponenziale
- ▶ 1** (Pwr): Regressione di potenza
- ▶ 2** (Inv): Regressione inversa
- ▶ 3** (Quad): Regressione quadratica

- Iniziare sempre ad immettere i dati con **SHIFT CLR 1** (Scl) **⏏** per cancellare la memoria statistica.
- Immettere i dati usando la sequenza di tasti mostrata di seguito.
 $\langle x\text{-data} \rangle$ **,** $\langle y\text{-data} \rangle$ **DT**
- I valori prodotti da un calcolo di regressione dipendono dai valori introdotti, e i risultati possono essere richiamati utilizzando le operazioni con i tasti mostrate nella tabella qui sotto.

Per richiamare questo tipo di valore:	Eseguire questa operazione con i tasti:
Σx^2	SHIFT S-SUM 1
Σx	SHIFT S-SUM 2
n	SHIFT S-SUM 3
Σy^2	SHIFT S-SUM ▶ 1
Σy	SHIFT S-SUM ▶ 2
Σxy	SHIFT S-SUM ▶ 3
\bar{x}	SHIFT S-VAR 1
$x\sigma_n$	SHIFT S-VAR 2
$x\sigma_{n-1}$	SHIFT S-VAR 3
\bar{y}	SHIFT S-VAR ▶ 1
$y\sigma_n$	SHIFT S-VAR ▶ 2
$y\sigma_{n-1}$	SHIFT S-VAR ▶ 3
Coefficiente A di regressione	SHIFT S-VAR ▶ ▶ 1
Coefficiente B di regressione	SHIFT S-VAR ▶ ▶ 2
Solo regressione non quadratica	
Coefficiente r di correlazione	SHIFT S-VAR ▶ ▶ 3
\hat{x}	SHIFT S-VAR ▶ ▶ ▶ 1
\hat{y}	SHIFT S-VAR ▶ ▶ ▶ 2

- La seguente tabella mostra le operazioni con i tasti che si devono usare per richiamare i risultati, nel caso di regressione quadratica.

Per richiamare questo tipo di valore:	Eseguire questa operazione con i tasti:
Σx^3	SHIFT S-SUM ►► 1
Σx^2y	SHIFT S-SUM ►► 2
Σx^4	SHIFT S-SUM ►► 3
Coefficiente C di regressione	SHIFT S-VAR ►► 3
\hat{x}_1	SHIFT S-VAR ►►► 1
\hat{x}_2	SHIFT S-VAR ►►► 2
\hat{y}	SHIFT S-VAR ►►► 3

- I valori nella tabella sopraindicata possono essere utilizzati all'interno di espressioni, alla stessa maniera dell'uso di variabili.

• Regressione lineare

- La formula di regressione per la regressione lineare è:
 $y = A + Bx$.
- **Esempio:** Relazione tra pressione atmosferica e temperatura

Temperatura	Pressione atmosferica
10°C	1003 hPa
15°C	1005 hPa
20°C	1010 hPa
25°C	1011 hPa
30°C	1014 hPa

Eseguire la regressione lineare per determinare i termini della formula di regressione ed il coefficiente di correlazione, per i dati indicati qui accanto. Di seguito, utilizzare la formula di regressione per stimare la pressione atmosferica a 18°C e la temperatura a 1000 hPa. Infine, calcolare il coefficiente di determinazione (r^2) e la covarianza del campione

$$\left(\frac{\Sigma xy - n \cdot \bar{x} \cdot \bar{y}}{n - 1} \right).$$

Nel modo REG:

1 (Lin)

SHIFT CLR 1 (Scl) = (Stat clear)

10 [.] 1003 [DT] REG
n= 1.

Ogni volta che si preme [DT] per registrare la vostra introduzione, il numero di dati immessi fino a quel punto viene indicato sul display (valore n).

15 [.] 1005 [DT]

20 [.] 1010 [DT] 25 [.] 1011 [DT]

30 [.] 1014 [DT]

Coefficiente di regressione A = **997,4**

[SHIFT] [S-VAR] [▶] [▶] [1] [=]

Coefficiente di regressione B = **0,56**

[SHIFT] [S-VAR] [▶] [▶] [2] [=]

Coefficiente di correlazione $r = 0,982607368$

[SHIFT] [S-VAR] [▶] [▶] [3] [=]

Pressione atmosferica a 18°C = **1007,48**

18 [SHIFT] [S-VAR] [▶] [▶] [▶] [2] [=]

Temperatura a 1000 hPa = **4,642857143**

1000 [SHIFT] [S-VAR] [▶] [▶] [▶] [1] [=]

Coefficiente di determinazione = **0,965517241**

[SHIFT] [S-VAR] [▶] [▶] [3] [x²] [=]

Covarianza del campione = **35**

[(] [SHIFT] [S-SUM] [▶] [3] [-]
 [SHIFT] [S-SUM] [3] [×] [SHIFT] [S-VAR] [1] [×]
 [SHIFT] [S-VAR] [▶] [1] [)] [÷]
 [(] [SHIFT] [S-SUM] [3] [-] [1] [)] [=]

• Regressione logaritmica, esponenziale, di potenza, e inversa

- Utilizzare le stesse operazioni con i tasti come per la regressione lineare, per richiamare i risultati per questi tipi di regressione.
- Il seguito mostra le formule di regressione per ciascun tipo di regressione.

Regressione logaritmica	$y = A + B \cdot \ln x$
Regressione esponenziale	$y = A \cdot e^{B \cdot x}$ ($\ln y = \ln A + Bx$)
Regressione di potenza	$y = A \cdot x^B$ ($\ln y = \ln A + B \ln x$)
Regressione inversa	$y = A + B \cdot 1/x$

• Regressione quadratica

- La formula di regressione per la regressione quadratica è: $y = A + Bx + Cx^2$.

• **Esempio:**

x_i	y_i
29	1,6
50	23,5
74	38,0
103	46,4
118	48,0

Eseguire la regressione quadratica per determinare i termini della formula di regressione per i dati indicati qui accanto. Seguentemente, utilizzare la formula di regressione per stimare i valori per \hat{y} (valore stimato di y) per $x_i = 16$ e per \hat{x} (valore stimato di x) per $y_i = 20$.

Nel modo REG:

▶ **3** (Quad)

SHIFT CLR 1 (Scl) **=** (Stat clear)

29 **,** 1.6 **DT** 50 **,** 23.5 **DT**
 74 **,** 38.0 **DT** 103 **,** 46.4 **DT**
 118 **,** 48.0 **DT**

Coefficiente di regressione A = **-35,59856934** **SHIFT S-VAR ▶▶ 1 =**

Coefficiente di regressione B = **1,495939413** **SHIFT S-VAR ▶▶ 2 =**

Coefficiente di regressione C = **-6,71629667** $\times 10^{-3}$

SHIFT S-VAR ▶▶ 3 =

\hat{y} quando x_i è 16 = **-13,38291067** 16 **SHIFT S-VAR ▶▶▶ 3 =**

\hat{x}_1 quando y_i è 20 = **47,14556728** 20 **SHIFT S-VAR ▶▶▶ 1 =**

\hat{x}_2 quando y_i è 20 = **175,5872105** 20 **SHIFT S-VAR ▶▶▶ 2 =**

Precauzioni per l'introduzione dei dati

- **DT DT** introduce lo stesso dato due volte.
- È possibile inoltre introdurre dati multipli dello stesso dato, usando **SHIFT ;**. Ad esempio, per immettere il dato "20 e 30" cinque volte, premere 20 **,** 30 **SHIFT ; 5 DT**.
- I risultati sopraindicati possono essere ottenuti in qualsiasi ordine, e non necessariamente nell'ordine mostrato sopra.
- Le precauzioni, quando si correggono i dati introdotti per la deviazione standard, si applicano anche per i calcoli di regressione.

Informazioni tecniche

■ In caso di problemi.....

Se i risultati dei calcoli non sono quelli attesi, o se si verifica un errore, procedere secondo i seguenti punti.

1. Premere **SHIFT** **CLR** **2** (Mode) **=** per resettare tutte le modalità ed impostazioni.
2. Controllare la formula con la quale si sta lavorando, per verificare se sia corretta.
3. Entrare nella modalità corretta e provare ad eseguire nuovamente il calcolo.

Se i punti sopraindicati non risolvono il problema, premere il tasto **ON**. La calcolatrice esegue un'operazione di controllo automatico, e se viene rilevata qualche anomalia cancella tutti i dati immagazzinati nella memoria. Accertarsi sempre di fare copie scritte di tutti i dati importanti.

■ Messaggi di errore

La calcolatrice si blocca quando un messaggio di errore viene visualizzato sul display. Premere **AC** per cancellare l'errore, oppure premere **◀** o **▶** per visualizzare il calcolo e correggere il problema. Per maggiori dettagli, fare riferimento a "Localizzatore di errore".

Math ERROR (Errore matematico)

• Cause

- Il risultato del calcolo è al di fuori del campo di calcolo consentito.
- Un tentativo di eseguire un calcolo di funzione utilizzando un valore che eccede il campo di introduzione consentito.
- Un tentativo di eseguire un'operazione illogica (divisione per zero, ecc..).

• Rimedio

- Controllare i valori immessi e accertarsi che essi siano tutti all'interno dei campi consentiti. Fare particolare attenzione ai valori in qualsiasi area di memoria che si sta usando.

Stack ERROR (Errore di stack)

- **Causa**

- La capacità dello stack numerico o dello stack operatore è stata superata.

- **Rimedio**

- Semplificare il calcolo. Lo stack numerico ha 10 livelli e lo stack operatore ha 24 livelli.
- Suddividere il calcolo in due o più parti separate.

Syntax ERROR (Errore di sintassi)

- **Causa**

- Un tentativo di eseguire un'operazione matematica non consentita.

- **Rimedio**

- Premere ◀ o ▶ per visualizzare il calcolo con il cursore localizzato nel punto dell'errore, ed effettuare le correzioni necessarie.

Arg ERROR (Errore di argomento)

- **Causa**

- Uso improprio di un argomento.

- **Rimedio**

- Premere ◀ o ▶ per visualizzare il punto che ha causato l'errore ed effettuare le correzioni necessarie.

■ Ordine delle operazioni

I calcoli vengono eseguiti nel seguente ordine di precedenza.

① Trasformazione di coordinate: Pol (x, y) , Rec (r, θ)

② Funzioni di tipo A:

Con questa tipologia di funzioni, deve essere immesso il valore e successivamente il tasto rappresentante la funzione

$x^3, x^2, x^{-1}, x!, \circ, ' , "$

$\hat{x}, \hat{x}_1, \hat{x}_2, \hat{y}$

Conversioni dell'unità angolare (DRG▶)

Conversioni metriche

③ Potenze e radici: $^x(x^y)$, $^x\sqrt{\quad}$

④ a^b/c

⑤ Formato di moltiplicazione abbreviato davanti a π , e (base dei logaritmi naturali), nome della memoria o nome della variabile: 2π , $3e$, $5A$, πA , ecc..

⑥ Funzioni di tipo B:

Con questa tipologia di funzioni invece, deve essere premuto prima il tasto di funzione e successivamente si immette il valore.

$\sqrt{\quad}$, $^3\sqrt{\quad}$, \log , \ln , e^x , 10^x , \sin , \cos , \tan , \sin^{-1} , \cos^{-1} , \tan^{-1} , \sinh , \cosh , \tanh , \sinh^{-1} , \cosh^{-1} , \tanh^{-1} , $(-)$

⑦ Formato di moltiplicazione abbreviato davanti a funzioni di tipo B: $2\sqrt{3}$, $A\log 2$, ecc..

⑧ Permutazioni e combinazioni: nPr , nCr

⑨ Punto (\bullet)

⑩ \times , \div

⑪ $+$, $-$

- Le operazioni con la stessa precedenza vengono eseguite da destra verso sinistra. $e^x \ln 120 \rightarrow e^x \{\ln(\sqrt{120})\}$
- Le altre operazioni vengono eseguite da sinistra verso destra.
- Le operazioni tra parentesi vengono eseguite per prime.
- Quando un calcolo contiene un argomento che è un numero negativo, il numero negativo deve essere racchiuso all'interno di parentesi. Il segno negativo $(-)$ è trattato come una funzione di tipo B, quindi si richiede particolare attenzione quando il calcolo include una funzione di tipo A ad alta priorità, oppure operazioni di potenza o radice.

Esempio: $(-2)^4 = 16$

$$-2^4 = -16$$

■ Stack

Questa calcolatrice utilizza aree di memoria, denominate “stack”, per memorizzare temporaneamente i valori (stack dei valori numerici) ed i comandi (stack dei comandi) secondo la loro precedenza durante i calcoli. Lo stack dei valori numerici ha 10 livelli e lo stack dei comandi ha 24 livelli. Un errore di stack (Stack ERROR) si verifica ogni qualvolta si tenta di eseguire un calcolo così complesso da superare la capacità di stack.

- I calcoli con matrici usano fino a due livelli di stack di matrici. Elevando al quadrato una matrice, elevando al cubo una matrice, o invertendo una matrice si usa un livello di stack.

• Esempio:

$$2 \times ((3 + 4 \times (5 + 4) \div 3) \div 5) + 8 =$$

Stack numerico Stack dei comandi

①	2
②	3
③	4
④	5
⑤	4
⋮	

1	×
2	(
3	(
4	+
5	×
6	(
7	+
⋮	

- I calcoli sono eseguiti in sequenza secondo “l’ordine delle operazioni.” I comandi ed i valori vengono cancellati dallo stack non appena viene eseguito il calcolo.

■ Campi di introduzione

Cifre interne: 12

Accuratezza*: Come regola, l'accuratezza è di ± 1 per la decima cifra.

Funzioni	Campo di introduzione	
sin x	DEG	$0 \leq x \leq 4,499999999 \times 10^{10}$
	RAD	$0 \leq x \leq 785398163,3$
	GRA	$0 \leq x \leq 4,999999999 \times 10^{10}$
cos x	DEG	$0 \leq x \leq 4,500000008 \times 10^{10}$
	RAD	$0 \leq x \leq 785398164,9$
	GRA	$0 \leq x \leq 5,000000009 \times 10^{10}$
tan x	DEG	Uguale a sin x, eccetto quando $ x = (2n-1) \times 90$.
	RAD	Uguale a sin x, eccetto quando $ x = (2n-1) \times \pi/2$.
	GRA	Uguale a sin x, eccetto quando $ x = (2n-1) \times 100$.
sin ⁻¹ x	$0 \leq x \leq 1$	
cos ⁻¹ x		
tan ⁻¹ x	$0 \leq x \leq 9,999999999 \times 10^{99}$	
sinh x	$0 \leq x \leq 230,2585092$	
cosh x		
sinh ⁻¹ x	$0 \leq x \leq 4,999999999 \times 10^{99}$	
cosh ⁻¹ x	$1 \leq x \leq 4,999999999 \times 10^{99}$	
tanh x	$0 \leq x \leq 9,999999999 \times 10^{99}$	
tanh ⁻¹ x	$0 \leq x \leq 9,999999999 \times 10^{-1}$	
log x / ln x	$0 < x \leq 9,999999999 \times 10^{99}$	
10 ^x	$-9,999999999 \times 10^{99} \leq x \leq 99,99999999$	
e ^x	$-9,999999999 \times 10^{99} \leq x \leq 230,2585092$	
\sqrt{x}	$0 \leq x < 1 \times 10^{100}$	
x ²	$ x < 1 \times 10^{50}$	
1/x	$ x < 1 \times 10^{100}; x \neq 0$	
$\sqrt[3]{x}$	$ x < 1 \times 10^{100}$	
x!	$0 \leq x \leq 69$ (x è un numero intero)	

Funzioni	Campo di introduzione
nPr	$0 \leq n < 1 \times 10^{10}, 0 \leq r \leq n$ (n, r sono numeri interi) $1 \leq \{n!/(n-r)!\} < 1 \times 10^{100}$
nCr	$0 \leq n < 1 \times 10^{10}, 0 \leq r \leq n$ (n, r sono numeri interi) $1 \leq [n!/\{r!(n-r)!\}] < 1 \times 10^{100}$
Pol(x, y)	$ x , y \leq 9,999999999 \times 10^{49}$ $(x^2+y^2) \leq 9,999999999 \times 10^{99}$
Rec(r, θ)	$0 \leq r \leq 9,999999999 \times 10^{99}$ θ : Uguale come $\sin x$
° ”	$ a , b, c < 1 \times 10^{100}$ $0 \leq b, c$
← ° ”	$ x < 1 \times 10^{100}$ Conversioni decimali ↔ sessagesimali $0^\circ 0' 0'' \leq x \leq 999999^\circ 59'$
$\wedge(x^y)$	$x > 0$: $-1 \times 10^{100} < y \log x < 100$ $x = 0$: $y > 0$ $x < 0$: $y = n, \frac{1}{2n+1}$ (n è un numero intero) Tuttavia: $-1 \times 10^{100} < y \log x < 100$
$^x \sqrt{y}$	$y > 0$: $x \neq 0$ $-1 \times 10^{100} < 1/x \log y < 100$ $y = 0$: $x > 0$ $y < 0$: $x = 2n+1, \frac{1}{n}$ ($n \neq 0$; n è un numero intero) Tuttavia: $-1 \times 10^{100} < 1/x \log y < 100$
a^b/c	Il totale di numero intero, numeratore e denominatore deve essere di 10 cifre o inferiore (incluso i segni di divisione).
SD (REG)	$ x < 1 \times 10^{50}$ $x\sigma_n, y\sigma_n, \bar{x}, \bar{y} : n \neq 0$ $ y < 1 \times 10^{50}$ $x\sigma_{n-1}, y\sigma_{n-1}, A, B, r :$ $ n < 1 \times 10^{100}$ $n \neq 0, 1$

* Per un singolo calcolo, l'errore di calcolo è di ± 1 alla 10^a cifra. (Nel caso di visualizzazione esponenziale, l'errore di calcolo è di ± 1 all'ultima cifra significativa.) Gli errori sono cumulativi nel caso di calcoli consecutivi, i quali possono anche determinare che gli errori divengano grandi. (Questo è vero anche per i calcoli consecutivi interni che vengono eseguiti nel caso di $\wedge(x^y), ^x \sqrt{y}, x!, \sqrt[3]{\quad}, nPr, nCr$ ecc..) I-39

In vicinanza di un punto singolare e di un punto di flessione di una funzione, gli errori sono cumulativi e possono divenire grandi.

Indice

Prima di iniziare...	3
■ Modalità.....	3
Calcoli di espressioni matematiche e funzioni di modifica	4
■ Copia di Backup	4
■ Memoria CALC	5
■ Funzione SOLVE	6
Calcoli di funzioni scientifiche	7
■ Introduzione dei simboli scientifici	7
Calcoli con numeri complessi	8
■ Calcolo del valore assoluto ed argomento	9
■ Visualizzazione in formato cartesiano ↔ formato polare	10
■ Coniugato di un numero complesso	10
Calcoli in base-n	11
Calcoli statistici	13
Distribuzione normale	13
Calcoli differenziali	13
Calcoli integrali	14
Calcoli con matrici	15
■ Creazione di una matrice	15
■ Correzione degli elementi di una matrice	16
■ Somma, sottrazione, e moltiplicazione di matrici	16
■ Calcolo del prodotto scalare di una matrice	17
■ Calcolo del determinante di una matrice	17
■ Trasposizione di una matrice	18

■ Inversione di una matrice	18
■ Determinazione del valore assoluto di una matrice	18
Calcoli vettoriali	19
■ Creazione di un vettore	19
■ Correzione degli elementi del vettore	20
■ Somma e sottrazione di vettori	20
■ Calcolo del prodotto scalare di un vettore	20
■ Calcolo del prodotto interno di due vettori	21
■ Calcolo del prodotto esterno di due vettori	21
■ Determinazione del valore assoluto di un vettore	21
Conversioni metriche	23
Costanti scientifiche	24
Alimentazione	26
Caratteristiche tecniche	28

Prima di iniziare...

■ Modalità

Prima di iniziare un calcolo, si deve prima entrare nella modalità corretta come indicato nella tabella di seguito.

- La seguente tabella mostra le modalità e le operazioni richieste per l'unità.

Per eseguire questo tipo di calcolo:	Eeguire questa operazione con i tasti:	Per entrare in questa mod.:
Calcoli aritmetici fondamentali		COMP
Calcoli con numeri complessi		CMPLX
Deviazione standard		SD
Calcoli di regressione		REG
Calcoli in Base- <i>n</i>		BASE
Soluzione di equazioni		EQN
Calcoli di matrici		MAT
Calcoli vettoriali		VCT

- Premendo il tasto più di tre volte si visualizzano le schermate di impostazione aggiuntive. Le schermate di impostazione vengono descritte dove esse sono realmente utilizzate per cambiare l'impostazione del calcolo.
- In questo manuale, le modalità nelle quali è necessario entrare, allo scopo di eseguire i calcoli che vengono descritti, sono indicate nel titolo principale di ogni sezione.

Esempio:

Calcoli con numeri complessi

Nota!

- Per far ritorno alla modalità di calcolo e l'impostazione iniziale di default mostrata sotto,

premere (Mode) .

Modalità di calcolo:

COMP

Unità di misura angolare:

Deg

Formato di visualizzazione esponenziale:

Norm 1, Eng OFF

Formato di visualizzazione di numeri complessi:

$$a+bi$$

Formato di visualizzazione di frazioni: a^b/c

Carattere del punto decimale: Dot

- Gli indicatori delle modalità appaiono nella parte superiore del display, eccetto che per gli indicatori BASE, i quali appaiono nella parte esponente del display.
- I simboli scientifici si spengono automaticamente mentre la calcolatrice è in modalità BASE.
- Non è possibile effettuare cambi dell'unità di misura angolare o di altre impostazioni del formato del display (Disp) mentre la calcolatrice è in modalità BASE.
- L e modalità COMP, CMPLX, SD, e REG possono essere utilizzate in combinazione con le impostazioni dell'unità di misura angolare.
- Assicurarsi di controllare la modalità di calcolo corrente (SD, REG, COMP, CMPLX) e l'impostazione dell'unità di misura angolare (Deg, Rad, Gra), prima di iniziare un calcolo.

Calcoli di espressioni matematiche e funzioni **COMP** di modifica

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP quando si desidera eseguire calcoli di espressioni matematiche e funzioni di modifica.

COMP **MODE** **1**

■ Copia di Backup

La copia di Backup vi permette di richiamare espressioni multiple dalla memoria di replay, in maniera che vengano connesse come una multi-istruzione sulla schermata.

• Esempio:

Contenuti della memoria di Replay:

1 + 1
2 + 2
3 + 3
4 + 4
5 + 5
6 + 6

Multi-istruzione: 4 + 4:5 + 5:6 + 6

Usare \blacktriangle e \blacktriangledown per visualizzare l'espressione 4 + 4.

Premere SHIFT \blacktriangle (COPY).

- È possibile inoltre correggere espressioni sul display ed eseguire le altre operazioni di multi-istruzione. Per maggiori dettagli circa l'uso delle multi-istruzioni, vedere "Multi-istruzioni" nella "Guida dell'utilizzatore" a parte.
- Soltanto le espressioni nella memoria di replay, a partire dall'espressione visualizzata correntemente e continuando fino all'ultima espressione, vengono copiate. Non viene copiato nulla prima dell'espressione visualizzata.

■ Memoria CALC

COMP CMPLX

- La memoria CALC permette di memorizzare temporaneamente un'espressione matematica la quale si ha bisogno eseguire diverse volte usando differenti valori. Una volta memorizzata un'espressione, è possibile richiamarla, immettere valori per le sue variabili, e calcolare un risultato rapidamente e facilmente.
- È possibile memorizzare in una singola espressione matematica, fino a 79 passi. Notare che la memoria CALC può essere utilizzata solo nel modo COMP e nel modo CMPLX.
- La schermata di immissione delle variabili mostra i valori attualmente assegnati alle variabili.
- **Esempio:** Calcolare il risultato per $Y = X^2 + 3X - 12$ quando $X = 7$ (Risultato: **58**), e quando $X = 8$ (Risultato: **76**).

(Immettere la funzione.)

ALPHA Y ALPHA $=$ ALPHA X X^2 $+$ 3 ALPHA X $-$ 12

(Memorizzare l'espressione.)

CALC

(Introdurre 7 per X? prompt.)

7 $=$

(Introdurre 8 per X? prompt.)

CALC 8 $=$

- Notare che l'espressione memorizzata viene cancellata ogni volta che viene avviata un'altra operazione, cambiata la modalità, oppure se si spegne la calcolatrice.

■ Funzione SOLVE

La funzione SOLVE permette di risolvere un'espressione utilizzando i valori delle variabili che desiderate, senza la necessità di trasformare o semplificare l'espressione.

- **Esempio:** C è il tempo che impiega un oggetto lanciato con una velocità iniziale A per raggiungere un'altezza B.

Usare la formula sotto riportata per calcolare la velocità iniziale A per raggiungere un'altezza B = 14 metri impiegando un tempo C = 2 secondi. L'accelerazione di gravità è D = 9,8 m/s². (Risultato: A = **16,8**)

$$B = AC - \frac{1}{2} DC^2$$

	ALPHA	B	ALPHA	=	ALPHA	A	×	ALPHA	C	-		
	(1	÷	2)	×	ALPHA	D	×	ALPHA	C	x ²
	SHIFT	SOLVE										
(B?)	14	=										
(A?)	▼											
(C?)	2	=										
(D?)	9	.	8	=								
	▲	▲										
(A?)	SHIFT	SOLVE										

- La funzione SOLVE ritrova le approssimazioni basate sul metodo di Newton, il quale considera che l'errore può accadere. Certe espressioni, o i valori iniziali potrebbero risultare in errore senza convergenza di risultati.
- Se un'espressione non include un segno di uguaglianza (=), la funzione SOLVE produce una soluzione per l'espressione = 0.

Calcoli di funzioni scientifiche

COMP

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP quando si desidera eseguire calcoli aritmetici fondamentali.

COMP **MODE** **1**

■ Introduzione dei simboli scientifici

COMP **EQN** **CMPLX**

- Attivando i simboli scientifici si rende possibile di utilizzare i simboli scientifici all'interno dei vostri calcoli.
- Per attivare e disattivare i simboli scientifici, premere il tasto **MODE** diverse volte fino a quando appare la schermata di predisposizione mostrata qui sotto.

Disp
1

- Premere **1**. Sulla schermata di predisposizione dei simboli scientifici che appare, premere il tasto numerico (**1** o **2**) che corrisponde all'impostazione che desiderate utilizzare.

1 (Eng ON): Simboli scientifici attivati (indicati sul display da "Eng")

2 (Eng OFF): Simboli scientifici disattivati (nessun indicatore "Eng")

- I seguenti, sono i 9 simboli che possono essere utilizzati quando vengono attivati i simboli scientifici.

Per introdurre questo simbolo:	Eseguire questa operazione con i tasti:	Unità
k (chilo)	SHIFT k	10^3
M (Mega)	SHIFT M	10^6
G (Giga)	SHIFT G	10^9
T (Tera)	SHIFT T	10^{12}
m (milli)	SHIFT m	10^{-3}
μ (micro)	SHIFT μ	10^{-6}
n (nano)	SHIFT n	10^{-9}
p (pico)	SHIFT p	10^{-12}

Per introdurre questo simbolo:	Eeguire questa operazione con i tasti:	Unità
f (femto)		10^{-15}

- Per i valori visualizzati, la calcolatrice seleziona il simbolo scientifico che fa ricadere la parte numerica del valore entro il campo da 1 a 1000.
- I simboli scientifici non possono essere utilizzati quando si immettono frazioni.
- **Esempio:** $9 \div 10 = 0,9$ m (milli)

..... (Disp)

Eng	0.
-----	----

$9 \div 10 =$

$9 \div 10$	m 900.
-------------	-----------

Quando i simboli scientifici sono attivati, anche i risultati del calcolo standard (non scientifico) vengono visualizzati usando i simboli scientifici.

0.9

$9 \div 10$	m 900.
-------------	-----------

Calcoli con numeri complessi

CMPLX

Usare il tasto per entrare nella modalità CMPLX quando si vuole eseguire calcoli che includono numeri complessi.

CMPLX

- L'impostazione dell'unità di misura angolare corrente (Deg, Rad, Gra) influenza i calcoli in modalità CMPLX. È possibile memorizzare un'espressione nella memoria CALC mentre si è in CMPLX.
- Notare che è possibile usare le variabili A, B, C, e M solo nel modo CMPLX. Le variabili D, E, F, X, e Y sono utilizzate dalla calcolatrice, la quale cambia

frequentemente i loro valori. Non dovrete usare queste variabili nelle vostre espressioni.

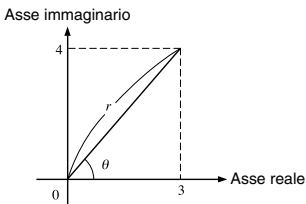
- L'indicatore "R↔I" nell'angolo in alto a destra del display del risultato di calcolo, indica un risultato in numero complesso. Premere **SHIFT** **Re-Im** per commutare la visualizzazione tra la parte reale e la parte immaginaria del risultato.
- Nel modo CMPLX è possibile usare la funzione replay. Poiché nel modo CMPLX i numeri complessi vengono memorizzati nella memoria di replay, viene utilizzata più memoria del normale.
- **Esempio:** $(2+3i)+(4+5i) = 6+8i$

(Parte reale 6) $2 \mathbf{+} 3 \mathbf{i} \mathbf{+} 4 \mathbf{+} 5 \mathbf{i} \mathbf{=}$
 (Parte immaginaria 8i) **SHIFT** **Re-Im**

■ Calcolo del valore assoluto ed argomento

Supponendo che il numero immaginario espresso in formato cartesiano $z = a + bi$ è rappresentato come un punto nel piano di Gauss, è possibile determinare il valore assoluto (r) e l'argomento (θ) del numero complesso. Il formato polare è $r \angle \theta$.

- **Esempio 1:** Per determinare il valore assoluto (r) e argomento (θ) di $3+4i$ (Unità di misura angolare: Deg)
 $(r = 5, \theta = 53,13010235^\circ)$



$(r = 5)$ **SHIFT** **Abs** **(** 3 **+** 4 **i** **)** **=**
 $(\theta = 53,13010235^\circ)$ **SHIFT** **arg** **(** 3 **+** 4 **i** **)** **=**

- Il numero complesso può anche essere immesso usando il formato polare $r \angle \theta$.

- **Esempio 2:** $\sqrt{2} \angle 45 = 1 + i$

(Unità di misura angolare: Deg)



■ Visualizzazione in formato cartesiano ↔ formato polare

È possibile usare l'operazione descritta sotto per convertire un numero complesso espresso in formato cartesiano, nel suo formato polare, e viceversa, un numero complesso espresso in formato polare, nel suo formato cartesiano. Premere **SHIFT** **Re-Im** per commutare la visualizzazione tra il valore assoluto (r) e l'argomento (θ).

- **Esempio:** $1 + i \leftrightarrow 1,414213562 \angle 45$

(Unità di misura angolare: Deg)



- Selezionare il formato cartesiano ($a+bi$) oppure il formato polare ($r \angle \theta$) per visualizzare i risultati di calcolo di numeri complessi.

MODE ... **1** (Disp) **▶**

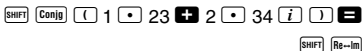
1 ($a+bi$): Formato cartesiano

2 ($r \angle \theta$): Formato polare (indicato dal simbolo " $r \angle \theta$ " sul display)

■ Coniugato di un numero complesso

Per qualsiasi numero complesso z dove $z = a+bi$, il suo coniugato (\bar{z}) è $\bar{z} = a-bi$.

- **Esempio:** Per determinare il coniugato del numero complesso $1,23 + 2,34i$ (Risultato: $1,23 - 2,34i$)



Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità BASE quando volete eseguire calcoli usando i valori in base-*n*.

BASE **MODE** **MODE** **3**

- In aggiunta ai valori decimali, i calcoli possono essere eseguiti usando valori binari, ottali e esadecimali.
- È possibile specificare il sistema di numerazione predefinito da applicare a tutti i valori immessi e visualizzati, ed il sistema di numerazione per i valori individuali come sono stati introdotti.
- Non è possibile usare le funzioni scientifiche nei calcoli binari, ottali, decimali, ed esadecimali. Non è possibile immettere valori che includono la parte decimale ed un esponente.
- Se si introduce un valore che include una parte decimale, l'unità taglia via automaticamente la parte decimale.
- I valori negativi binari, ottali, e esadecimali vengono prodotti prendendo il complemento di due.
- È possibile usare i seguenti operatori logici tra calcoli di valori in base-*n*: and (prodotto logico), or (somma logica), xor (or esclusivo), xnor (nor esclusivo), Not (complemento a uno), e Neg (negazione).
- I seguenti sono i campi consentiti per ciascuno dei sistemi di numerazione disponibili.

Binario $100000000 \leq x \leq 1111111111$

$0 \leq x \leq 0111111111$

Ottale $400000000 \leq x \leq 7777777777$

$0 \leq x \leq 3777777777$

Decimale $-2147483648 \leq x \leq 2147483647$

Esadecimale $8000000 \leq x \leq \text{FFFFFFFF}$

$0 \leq x \leq 7\text{FFFFFFFF}$

- **Esempio 1:** Per eseguire il seguente calcolo e produrre un risultato binario:

$$10111_2 + 11010_2 = 110001_2$$

Mod. binario:

AC **BIN**

0. ^b

$$10111 \text{ + } 11010 \text{ =}$$

- **Esempio 2:** Per eseguire il seguente calcolo e produrre un risultato ottale:

$$7654_8 \div 12_{10} = 516_8$$

Mod. ottale AC OCT 0. °

LOGIC LOGIC LOGIC 4 (o) 7654 ÷

LOGIC LOGIC LOGIC 1 (d) 12 =

- **Esempio 3:** Per eseguire il seguente calcolo e produrre un risultato esadecimale e decimale:

$$120_{16} \text{ or } 1101_2 = 12d_{16} = 301_{10}$$

Mod. esadecimale: AC HEX 0. H

120 LOGIC 2 (or)

LOGIC LOGIC LOGIC 3 (b) 1101 =

Mod. decimale: DEC

- **Esempio 4:** Per convertire il valore 22_{10} al suo equivalente binario, ottale ed esadecimale.

(10110₂, 26₈, 16₁₆)

Mod. binario: AC BIN 0. b

LOGIC LOGIC LOGIC 1 (d) 22 = 10110. b

Mod. ottale: OCT 26. °

Mod. esadecimale: HEX 16. H

- **Esempio 5:** Per convertire il valore 513_{10} al suo equivalente binario.

Mod. binario: AC BIN 0. b

LOGIC LOGIC LOGIC 1 (d) 513 = Math ERROR
b

- È possibile non essere in grado di convertire un valore da un sistema numerico il cui campo di calcolo sia più grande rispetto al campo di calcolo del sistema numerico del risultato.
- Il messaggio "Math ERROR" indica che il risultato ha troppe cifre (superamento della capacità di calcolo).

Calcoli statistici

SD

REG

Distribuzione normale

SD

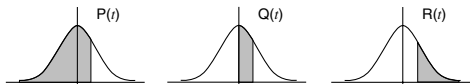
Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità SD quando si vuole eseguire un calcolo riguardante la distribuzione normale.

SD **MODE** **MODE** **1**

- Premere **SHIFT** **DISTR**, che determina la schermata mostrata qui sotto.

P(Q(R(→t
1	2	3	4

- Introdurre un valore da **1** a **4** per selezionare il calcolo di distribuzione di probabilità che volete eseguire.



- **Esempio:** Per determinare la variante normalizzata ($\rightarrow t$) per $x = 53$ e la distribuzione di probabilità normale $P(t)$ per i seguenti dati: 55, 54, 51, 55, 53, 53, 54, 52

($\rightarrow t = -0,284747398$, $P(t) = 0,38974$)

55 **DT** 54 **DT** 51 **DT** 55 **DT**

53 **DT** **DT** 54 **DT** 52 **DT**

53 **SHIFT** **DISTR** **4** ($\rightarrow t$) **=**

SHIFT **DISTR** **1** ($P(t)$) **(-)** 0.28 **)** **=**

Calcoli differenziali

COMP

Con la procedura descritta di seguito si ottiene la derivata di una funzione.

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP quando si vuole eseguire un calcolo riguardante i differenziali.

COMP **MODE** **1**

- Per l'espressione differenziale si richiedono tre introduzioni: la funzione della variabile x , il punto (a) in base al quale viene calcolato il coefficiente differenziale, ed il cambio in x (Δx).

SHIFT **d/dx** espressione **,** a **,** Δx **)**

- **Esempio:** Per determinare la derivata della funzione $y = 3x^2 - 5x + 2$ nel punto $x = 2$, quando l'incremento o decremento in x è $\Delta x = 2 \times 10^{-4}$ (Risultato: 7)

SHIFT **d/dx** 3 **ALPHA** **X** **X²** **-** 5 **ALPHA** **X** **+** 2 **,** 2 **,**
2 **EXP** **(-)** 4 **)** **=**

- È possibile omettere l'introduzione di Δx , se lo si desidera. La calcolatrice sostituisce automaticamente un valore appropriato per Δx se non ne viene introdotto uno.
- I punti discontinui e variazioni estreme del valore della x possono causare risultati inesatti ed errori.

Calcoli integrali

COMP

Con la procedura descritta di seguito si ottiene l'integrale definito di una funzione.

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP quando si vuole eseguire calcoli di integrali.

COMP **MODE** **1**

- Per il calcolo degli integrali si richiedono le seguenti quattro immissioni: una funzione con la variabile x ; a e b , le quali definiscono il campo dell'integrale definito; e n , che rappresenta il numero di partizioni (equivalente a $N = 2^n$) per l'integrazione utilizzando la regola di Simpson.

∫dx espressione **,** a **,** b **,** n **)**

- **Esempio:** $\int_1^5 (2x^2 + 3x + 8) dx = 150,6666667$
(Numero di partizioni $n = 6$)

∫dx 2 **ALPHA** **X** **X²** **+** 3 **ALPHA** **X** **+**
8 **,** 1 **,** 5 **,** 6 **)** **=**

Nota!

- Come numero di partizioni è possibile specificare un numero intero nel campo da 1 a 9, oppure è possibile saltare completamente l'introduzione del numero di partizioni, se lo si desidera.
- I calcoli integrali interni possono richiedere un tempo considerevole per il completamento.
- I contenuti del display vengono cancellati mentre è internamente in fase di esecuzione un calcolo di integrazione.

Calcoli con matrici

MAT

Le procedure di questa sezione descrivono come si creano matrici fino a tre righe e tre colonne, come si sommano, sottraggono, moltiplicano, traspongono ed invertono le matrici, e come ottenere il prodotto scalare, determinante, e valore assoluto di una matrice.

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità MAT quando si vogliono eseguire calcoli con matrici.

MAT **MODE** **MODE** **MODE** **2**

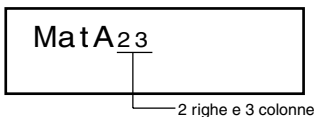
Notare che bisogna creare una o più matrici prima di poter eseguire calcoli con le stesse.

- È possibile avere fino ad tre matrici, denominate A, B, e C, contemporaneamente nella memoria.
- I risultati dei calcoli con matrici vengono memorizzati automaticamente nella memoria MatAns. È possibile utilizzare la matrice nella memoria MatAns per i successivi calcoli con matrici.
- I calcoli con matrici possono utilizzare fino a due livelli di stack di matrici. Elevando al quadrato una matrice, elevando al cubo una matrice, o invertendo una matrice si usa un livello di stack.

■ Creazione di una matrice

Per creare una matrice, premere **SHIFT** **MAT** **1** (Dim), specificare un nome di matrice (A, B, o C), quindi specificare le dimensioni (numero di righe e numero di

colonne) della matrice. Quindi, seguire i prompt che appaiono per introdurre i valori che costituiscono gli elementi della matrice.



È possibile utilizzare i tasti cursori per spostarsi all'interno della matrice, per visualizzare o correggere i suoi elementi.

Per uscire dalla schermata della matrice, premere **AC**.

■ Correzione degli elementi di una matrice

Premere **SHIFT** **MAT** **2** (Edit) e quindi specificare il nome (A, B, o C) della matrice che desiderate correggere, per visualizzare una schermata per la correzione degli elementi della matrice.

■ Somma, sottrazione, e moltiplicazione di matrici

Utilizzare le procedure descritte seguentemente per sommare, sottrarre, e moltiplicare le matrici.

- **Esempio:** Per moltiplicare la Matrice $A = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 4 & 0 \\ -2 & 5 \end{bmatrix}$ per

$$\text{Matrice B} = \begin{bmatrix} -1 & 0 & 3 \\ 2 & -4 & 1 \end{bmatrix} \quad \left(\begin{bmatrix} 3 & -8 & 5 \\ -4 & 0 & 12 \\ 12 & -20 & -1 \end{bmatrix} \right)$$

(Matrice A 3×2) **SHIFT** **MAT** **1** (Dim) **1** (A) **3** **=** **2** **=**

(Introduzione degli elementi)

1 **=** **2** **=** **4** **=** **0** **=** **(-)** **2** **=** **5** **=** **AC**

(Matrice B 2×3) **SHIFT** **MAT** **1** (Dim) **2** (B) **2** **=** **3** **=**

(Introduzione degli elementi)

(-) **1** **=** **0** **=** **3** **=** **2** **=** **(-)** **4** **=** **1** **=** **AC**

(MatA×MatB) **SHIFT** **MAT** **3** (Mat) **1** (A) **X**

SHIFT **MAT** **3** (Mat) **2** (B) **=**

- Si verifica un errore se si prova a sommare, sottrarre matrici le cui dimensioni sono differenti tra di loro, oppure moltiplicare una matrice il cui numero di colonne è differente da quello della matrice con la quale si sta moltiplicando.

■ Calcolo del prodotto scalare di una matrice

Utilizzare le procedure mostrate sotto per ottenere il prodotto scalare (multiplo fisso) di una matrice.

- **Esempio:** Moltiplicare la Matrice $C = \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ -5 & 3 \end{bmatrix}$ per 3.

$$\left(\begin{bmatrix} 6 & -3 \\ -15 & 9 \end{bmatrix} \right)$$

(Matrice C 2×2) **SHIFT** **MAT** **1** (Dim) **3** (C) **2** **=** **2** **=**

(Introduzione degli elementi)

2 **=** **(-)** **1** **=** **(-)** **5** **=** **3** **=** **AC**

(3×MatC)

3 **X** **SHIFT** **MAT** **3** (Mat) **3** (C) **=**

■ Calcolo del determinante di una matrice

È possibile utilizzare la procedura sotto riportata per stabilire il determinante di una matrice quadrata.

- **Esempio:** Per ottenere il determinante di

$$\text{Matrice A} = \begin{bmatrix} 2 & -1 & 6 \\ 5 & 0 & 1 \\ 3 & 2 & 4 \end{bmatrix} \quad (\text{Risultato: } 73)$$

(Matrice A 3×3) **SHIFT** **MAT** **1** (Dim) **1** (A) **3** **=** **3** **=**

(Introduzione degli elementi)

2 **=** **(-)** **1** **=** **6** **=** **5** **=** **0** **=** **1** **=**

3 **=** **2** **=** **4** **=** **AC**

(DetMatA)

SHIFT **MAT** **▶** **1** (Det)

SHIFT **MAT** **3** (Mat) **1** (A) **=**

- Le procedure sopra riportate risultano in errore se non viene specificata una matrice quadrata.

■ Trasposizione di una matrice

Usare la procedura descritta qui sotto quando si vuole trasporre una matrice.

- **Esempio:** Per trasporre la Matrice $B = \begin{bmatrix} 5 & 7 & 4 \\ 8 & 9 & 3 \end{bmatrix}$

$$\left(\begin{bmatrix} 5 & 8 \\ 7 & 9 \\ 4 & 3 \end{bmatrix} \right)$$

(Matrice $B 2 \times 3$) **SHIFT** **MAT** **1** (Dim) **2** (B) **2** **=** **3** **=**

(Introduzione degli elementi)

5 **=** **7** **=** **4** **=** **8** **=** **9** **=** **3** **=** **AC**

(TrnMatB) **SHIFT** **MAT** **▶** **2** (Trn)

SHIFT **MAT** **3** (Mat) **2** (B) **=**

■ Inversione di una matrice

È possibile utilizzare le procedure sotto riportate per invertire una matrice quadrata.

- **Esempio:** Per invertire la Matrice $C = \begin{bmatrix} -3 & 6 & -11 \\ 3 & -4 & 6 \\ 4 & -8 & 13 \end{bmatrix}$

$$\left(\begin{bmatrix} -0,4 & 1 & -0,8 \\ -1,5 & 0,5 & -1,5 \\ -0,8 & 0 & -0,6 \end{bmatrix} \right)$$

(Matrice $C 3 \times 3$) **SHIFT** **MAT** **1** (Dim) **3** (C) **3** **=** **3** **=**

(Introduzione degli elementi)

(-) **3** **=** **6** **=** **(-)** **11** **=** **3** **=** **(-)** **4** **=**

6 **=** **4** **=** **(-)** **8** **=** **13** **=** **AC**

(Mat C^{-1}) **SHIFT** **MAT** **3** (Mat) **3** (C) **x⁻¹** **=**

- Le procedure sopra riportate risultano in errore se viene specificata una matrice non quadrata oppure una matrice per la quale non c'è matrice inversa (determinante = 0).

■ Determinazione del valore assoluto di una matrice

È possibile utilizzare le procedure sotto riportate per determinare il valore assoluto di una matrice.

- **Esempio:** Per determinare il valore assoluto della matrice prodotta dall'inversione nell'esempio precedente.

$$\begin{pmatrix} 0,4 & 1 & 0,8 \\ 1,5 & 0,5 & 1,5 \\ 0,8 & 0 & 0,6 \end{pmatrix}$$

(AbsMatAns)

SHIFT **Abs** **SHIFT** **MAT** **3** (Mat) **4** (Ans) **=**

Calcoli vettoriali

VCT

Le procedure in questa sezione descrivono come si crea un vettore a tre dimensioni, come si sommano, sottraggono e moltiplicano i vettori, e come si ottiene il prodotto scalare, il prodotto interno, il prodotto esterno, ed il valore assoluto di un vettore. È possibile mantenere in memoria fino a tre vettori contemporaneamente.

Usare il tasto **MODE** per entrare nella modalità VCT quando si vogliono eseguire calcoli vettoriali.

VCT **MODE** **MODE** **MODE** **3**

Notare che per poter eseguire calcoli con i vettori, si devono prima creare uno o più vettori.

- È possibile avere in memoria fino a tre vettori denominati A, B, e C contemporaneamente.
- I risultati del calcolo vettoriale vengono memorizzati automaticamente nella memoria VctAns. È possibile usare la matrice in memoria VctAns nei successivi calcoli vettoriali.

■ Creazione di un vettore

Per creare un vettore, premere **SHIFT** **VCT** **1** (Dim), specificare un nome di vettore (A, B, o C), e quindi specificare le dimensioni del vettore. Dopodiché seguire i prompt che appaiono per introdurre i valori che costituiscono gli elementi del vettore.

Nome del vettore Dimensioni del vettore

VctA1 →

0.

La freccia indica la direzione che si deve scorrere per visionare altri elementi.

Valore dell'elemento

È possibile utilizzare i tasti ◀ e ▶ per spostarsi nel vettore allo scopo di visionare o correggere i suoi elementi.

Per uscire dalla schermata del vettore, premere **AC**.

■ Correzione degli elementi del vettore

Premere **SHIFT** **VCT** **2** (Edit) e quindi specificare il nome (A, B, C) del vettore che si vuole editare per visualizzare una schermata per la correzione degli elementi del vettore.

■ Somma e sottrazione di vettori

Usare le procedure descritte qui sotto per sommare e sottrarre vettori.

- **Esempio:** Per sommare il vettore $A = (1 \ -2 \ 3)$ al vettore $B = (4 \ 5 \ -6)$. (Risultato: $(5 \ 3 \ -3)$)

(Vettore A tridimensionale) **SHIFT** **VCT** **1** (Dim) **1** (A) **3** **=**

(Introduzione degli elementi) **1** **=** **(-)** **2** **=** **3** **=** **AC**

(Vettore B tridimensionale) **SHIFT** **VCT** **1** (Dim) **2** (B) **3** **=**

(Introduzione degli elementi) **4** **=** **5** **=** **(-)** **6** **=** **AC**

(VctA + VctB) **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **1** (A) **+**

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **2** (B) **=**

- Si verifica un errore nella procedura mostrata qui sopra, se si specificano vettori di dimensioni differenti.

■ Calcolo del prodotto scalare di un vettore

Usare la procedura mostrata qui sotto per ottenere il prodotto scalare (multiplo fisso) di un vettore.

- **Esempio:** Per moltiplicare il vettore $C = (-7,8 \ 9)$ per 5. (Risultato: $(-39 \ 45)$)

(Vettore C bidimensionale) **SHIFT** **VCT** **1** (Dim) **3** (C) **2** **=**

(Introduzione degli elementi) **(-)** **7** **•** **8** **=** **9** **=** **AC**

($5 \times$ VctC) **5** **×** **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **3** (C) **=**

■ Calcolo del prodotto interno di due vettori

Utilizzare la procedura descritta qui sotto per ottenere il prodotto interno (\cdot) di due vettori.

- **Esempio:** Per calcolare il prodotto interno del vettore A e del vettore B (Risultato: -24)

(VctA \cdot VctB)

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **1** (A)

SHIFT **VCT** **▶** **1** (Dot)

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **2** (B) **=**

- Si verifica un errore nella procedura mostrata qui sopra, se si specificano vettori di dimensioni differenti.

■ Calcolo del prodotto esterno di due vettori

Utilizzare la procedura descritta qui sotto per ottenere il prodotto esterno per due vettori.

- **Esempio:** Per calcolare il prodotto esterno tra il vettore A ed il vettore B (Risultato: $(-3, 18, 13)$)

(VctA \times VctB)

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **1** (A) **×**

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **2** (B) **=**

- Si verifica un errore nella procedura mostrata qui sopra, se si specificano vettori di dimensioni differenti.

■ Determinazione del valore assoluto di un vettore

Usare la procedura descritta qui sotto per ottenere il valore assoluto (dimensione) di un vettore.

- **Esempio:** Per determinare il valore assoluto del vettore C (Risultato: $11,90965994$)

(AbsVctC)

SHIFT **Abs** **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **3** (C) **=**

- **Esempio:** Per determinare la dimensione dell'angolo (unità di misura angolare: Deg) formato dai vettori $A = (-1 \ 0 \ 1)$ e $B = (1 \ 2 \ 0)$, e il vettore di dimensione 1 perpendicolare ad entrambi i vettori A e B.
(Risultato: **108,4349488°**)

$$\cos \theta = \frac{(A \cdot B)}{|A| |B|}, \text{ il quale diviene } \theta = \cos^{-1} \frac{(A \cdot B)}{|A| |B|}$$

Vettore di dimensione 1 perpendicolare ad entrambi i vettori A e B = $\frac{A \times B}{|A \times B|}$

(Vettore A tridimensionale) **SHIFT** **VCT** **1** (Dim) **1** (A) **3** **=**

(Introduzione degli elementi) **(-)** **1** **=** **0** **=** **1** **=** **AC**

(Vettore B tridimensionale) **SHIFT** **VCT** **1** (Dim) **2** (B) **3** **=**

(Introduzione degli elementi) **1** **=** **2** **=** **0** **=** **AC**

(VctA·VctB) **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **1** (A) **SHIFT** **VCT** **▶** **1** (Dot)

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **2** (B) **=**

(Ans÷(AbsVctA×AbsVctB))

÷ **(** **SHIFT** **Abs** **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **1** (A)

× **SHIFT** **Abs** **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **2** (B) **)** **=**

(cos⁻¹Ans) (Risultato: **108,4349488°**) **SHIFT** **cos⁻¹** **Ans** **=**

(VctA×VctB) **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **1** (A) **×**

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **2** (B) **=**

(AbsVctAns) **SHIFT** **Abs** **SHIFT** **VCT** **3** (Vct) **4** (Ans) **=**

(VctAns÷Ans)

(Risultato: **(-0,666666666 0,333333333 -0,666666666)**)

SHIFT **VCT** **3** (Vct) **4** (Ans) **÷** **Ans** **=**

Conversioni metriche

COMP

Utilizzare il tasto **MODE** per entrare nella modalità COMP quando si vogliono eseguire conversioni metriche.

COMP **MODE** **1**

- Un totale di 20 differenti coppie di conversioni sono incorporate nella calcolatrice, per provvedere ad una rapida e facile reciproca conversione per le unità metriche.
- Per una lista completa di tutte le coppie di conversione disponibili, vedere la tabella delle coppie di conversione.
- Quando si immette un valore negativo racchiuderlo all'interno di parentesi (),).
- **Esempio:** Per convertire -31 gradi Celsius a Fahrenheit.

() (-) 31) **SHIFT** **CONV** 38 **=**

$(-31)^{\circ}\text{C} \rightarrow ^{\circ}\text{F}$
- 23.8

38 è il numero della coppia di conversione da gradi Celsius a Fahrenheit.

• Tabella delle coppie di conversione

Basata sulla pubblicazione speciale NIST 811 (1995).

Per eseguire questa conversione:	Introdurre questo numero di coppia:	Per eseguire questa conversione:	Introdurre questo numero di coppia:
in → cm	01	gal (UK) → ℓ	15
cm → in	02	ℓ → gal (UK)	16
ft → m	03	pc → km	17
m → ft	04	km → pc	18
yd → m	05	km/h → m/s	19
m → yd	06	m/s → km/h	20
mile → km	07	oz → g	21
km → mile	08	g → oz	22
n mile → m	09	lb → kg	23
m → n mile	10	kg → lb	24
acre → m ²	11	atm → Pa	25
m ² → acre	12	Pa → atm	26
gal (US) → ℓ	13	mmHg → Pa	27
ℓ → gal (US)	14	Pa → mmHg	28

Per eseguire questa conversione:	Introdurre questo numero di coppia:	Per eseguire questa conversione:	Introdurre questo numero di coppia:
hp → kW	29	lbf/in ² → kPa	35
kW → hp	30	kPa → lbf/in ²	36
kgf/cm ² → Pa	31	°F → °C	37
Pa → kgf/cm ²	32	°C → °F	38
kgf•m → J	33	J → cal	39
J → kgf•m	34	cal → J	40

Costanti scientifiche COMP

Usare il tasto MODE per entrare nella modalità COMP quando si vogliono eseguire calcoli utilizzando le costanti scientifiche.

COMP MODE 1

- Un totale di 40 costanti scientifiche di uso comune, come ad esempio la velocità della luce nel vuoto e la costante di Planck, sono inserite nella calcolatrice per una rapida e facile visione ogni qualvolta se ne ha bisogno.
- Introdurre semplicemente il numero che corrisponde alla costante scientifica che desiderate visionare, ed essa appare immediatamente sul display.
- Per una lista completa delle costanti ottenibili, riferirsi alla tabella delle costanti scientifiche.
- **Esempio:** Per determinare qual'è l'energia totale di una persona del peso di 65 kg
($E = mc^2 = 5,841908662 \times 10^{18}$)

65 CONST 28 x² =

$65c^2$
 5.841908662 ¹⁸

28 è il numero della costante della "velocità della luce nel vuoto".

• Tabella delle costanti scientifiche

Basata sui dati ISO Standard (1992) e sui valori raccomandati da CODATA (1998).

Per selezionare questa costante:	Introdurre questo numero di costante scientifica:
massa del protone (m_p)	01
massa del neutrone (m_n)	02
massa dell'elettrone (m_e)	03
massa del muone (m_μ)	04
raggio di Bohr (a_0)	05
costante di Planck (h)	06
magnetone nucleare (μ_N)	07
magnetone di Bohr (μ_B)	08
costante di Planck, razionalizzata (\hbar)	09
costante di struttura fine (α)	10
raggio classico dell'elettrone (r_e)	11
lunghezza d'onda di Compton (λ_c)	12
rapporto giromagnetico del protone (γ_p)	13
lunghezza d'onda di Compton per il protone (λ_{cp})	14
lunghezza d'onda di Compton per il neutrone (λ_{cn})	15
costante di Rydberg (R_∞)	16
unità di massa atomica (u)	17
momento magnetico del protone (μ_p)	18
momento magnetico dell'elettrone (μ_e)	19
momento magnetico del neutrone (μ_n)	20
momento magnetico del muone (μ_μ)	21
costante di Faraday (F)	22
carica elementare (e)	23
costante di Avogadro (N_A)	24
costante di Boltzmann (k)	25
volume molare dei gas perfetti (V_m)	26
costante molare dei gas (R)	27
velocità della luce nel vuoto (C_0)	28
prima costante di radiazione (C_1)	29
seconda costante di radiazione (C_2)	30
costante di Stefan-Boltzmann (σ)	31
costante dielettrica (ϵ_0)	32
costante magnetica (μ_0)	33
quanto del flusso magnetico (ϕ_0)	34
accelerazione di gravità standard (g)	35
quanto di conduttanza (G_0)	36
Impedenza caratteristica nel vuoto (Z_0)	37
temperatura Celsius (t)	38
costante di gravitazione di Newton (G)	39
atmosfera standard (atm)	40

Alimentazione

Il tipo di pila da usare dipende dal numero di modello della vostra calcolatrice .

L'attuale sistema di TWO WAY POWER fornisce due modi di alimentazione: una cella solare ed una pila a bottone di tipo AG13 (LR44). Normalmente, le calcolatrici dotate solo di una cella solare possono funzionare solo quando si è in presenza di una luce relativamente brillante. Il sistema di TWO WAY POWER, invece, vi permette di continuar e ad usare la calcolatrice anche in presenza di una luce sufficiente per leggere il display.

● Sostituzione della pila

Le figure deboli sul display della calcolatrice indicano che la potenza della pila è bassa. Continuando ad usare la calcolatrice quando la pila è bassa può determinare un funzionamento improprio. Sostituire la pila il più presto possibile, quando le figure visualizzate sono deboli.

● Per sostituire la pila

- ① Premere **SHIFT** **OFF** per spegnere l'unità.
- ② Rimuovere la vite che mantiene in posizione il coperchio del vano della pila, e quindi rimuovere il coperchio.
- ③ Estrarre la pila esaurita.
- ④ Pulire i lati della nuova pila con un panno morbido e asciutto. Inserirla nell'unità, con il lato positivo **+** orientato verso l'alto (come è possibile vedere nella figura).
- ⑤ Riposizionare il coperchio della pila e fissarlo in posizione con la vite.
- ⑥ Premere **ON** per l'accensione.

