

Minimanual

CASIO fx-7400GII

7 december 2020¹

Innehåll

Vanliga beräkningar	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Inställning av antalet decimaler	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Allmänt	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Minnen	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Rita grafen till en funktion	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Avläsa koordinater	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Avläsa y -värdet för ett givet x -värde (och vice versa)	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Värdetabell till en funktion	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Lösa ekvation grafiskt	1b, 2b, 3b, 1c, 2c, 3c, 4
Trigonometri	1c, 2c, 3c, 4

Vanliga beräkningar

Vanliga beräkningar görs som vanligt, fast du trycker **EXE** istället för "lika med".

- Skriver du fel i en beräkning kan du radera med **DEL**. Du flyttar dig runt med hjälp av piltangenterna.
- "Upphöjt till" skrivs in med hjälp av **^**. 2^4 beräknas således genom att trycka **2** **^** **4** **EXE**.
- När räknaren ger ett svar av typen $3.345E-03$ betyder det $3,345 \cdot 10^{-3}$.
- Ett tal på grundpotensform, till exempel $3,345 \cdot 10^{-3}$ skrivs in genom att trycka **3** **.** **3** **4** **5** **×10^x** **(-)** **3**.
- Räkning med tal i bråkform kan göras med hjälp av **a b/c**-knappen. Till exempel skrivs talet $\frac{2}{3}$ in genom att trycka **2** **a b/c** **3**. Vill man växla mellan bråk- och decimalform kan detta göras med **F↔D**-knappen.

Inställning av antalet decimaler

1. Tryck **SHIFT** **MENU** (SET UP). Gå nedåt i listan med piltangent tills du kommer till Display.
2. Om du inte vill att räknaren svarar med tiopotenser: Tryck **F3** (Norm) tills det står Norm2.

Här kan du göra en rad andra inställningar om du vill.

Allmänt

Du kan (nästan) alltid gå tillbaka till föregående fönster med **EXIT**. Med **MENU** kommer du tillbaka till huvudmenyn.

Minnen

Resultatet av en beräkning (som alltid finns lagrat som ANS och fås fram genom att trycka **SHIFT** **(-)**) kan lagras i något av minnena A–Z. Tryck till exempel **SHIFT** **(-)** **→** **ALPHA** **x,θ,T** **EXE** så lagras svaret i minne A.

¹ Senaste versionen finns på

Tidigare gjorda beräkningar kan man komma åt och återanvända genom att trycka **AC/ON** och sedan bläddra med piltangenter (uppåt/nedåt).

Rita grafen till en funktion

1. Slå på räknaren eller gå till huvudmenyn genom att trycka **MENU**. Tryck **3** (för att välja GRAPH).
2. Om du behöver radera en funktion, tryck **F2** (DEL) följt av **F1** (YES). Flytta upp och ner med piltangenterna och radera tills alla rader är rensade.
3. Kontrollera att de olika raderna börjar med $Y1:$, $Y2:$, $Y3:$, ... Om inte, tryck **F3** (TYPE) och **F1** (Y=) för att välja rätt typ av funktion att rita.
4. Skriv in funktionen du vill rita, till exempel $y = 0,5x + 2$ genom att trycka **0** **.** **5** **x,θ,T** **+** **2**. Lagra med **EXE**. Tryck **F6** (DRAW) eller **EXE** för att rita grafen.
5. Om grafen inte syns, tryck **F3** (V-Window) för att ändra axelgraderingen. Vill du direkt återgå till standardinställningar, tryck **F3** (STD). Skriv annars in lämpliga värden (du kan behöva pröva dig fram) på $X_{min}, max, scale$, (hur långt det skall vara mellan skalstrecken på x -axeln), dot (stegländ för "spindel"), $Y_{min}, max, scale$. Du flyttar dig upp och ner med piltangenterna och lagrar varje val genom att trycka **EXE**. Tryck **EXIT** eller **EXE** när du är klar för att återgå till funktionsinskrivningsfönstret. Rita grafen igen genom att trycka **F6** eller **EXE**.

Avläsa koordinater

1. När en graf är ritad kan du läsa av koordinaterna för en punkt på linjen genom att trycka **F1** (Trace) och sedan flytta markören ("spindel") med piltangenterna (höger/vänster).
2. Om du vill gå till en punkt med given x -koordinat så tryck på någon av siffertangenterna, skriv in x -koordinaten och tryck **EXE**.
3. Om flera grafer är ritade samtidigt kan du bläddra mellan graferna med piltangenterna (upp/ner).

Avläsa y -värdet för ett givet x -värde (och vice versa)

1. När en graf är ritad kan du läsa av y -koordinaten för en punkt på grafen vars x -koordinat är känd (och tvärtom).
2. Tryck **F5** (G-Solv) och sedan **F6** (\triangleright), därefter **F1** (Y-CAL).
3. Skriv in det kända x -värdet. Tryck **EXE**.
4. Vill du istället ta reda på x -koordinaten för en punkt med given y -koordinat väljer du **F2** (X-CAL) ovan (istället för **F1** (Y-CAL)).
5. Om flera grafer är ritade samtidigt kan du bläddra mellan graferna med piltangenterna (upp/ner), efter att ha valt X-CAL eller Y-CAL (alltså mellan steg 2 och 3 ovan).

Värdetabell till en funktion

Har du skrivit en funktion för grafitning kan enkelt du göra värdetabell för funktionen.

1. Slå på räknaren eller gå till huvudmenyn genom att trycka **MENU**. Tryck **4** (för att välja TABLE).
2. Du har nu möjlighet att redigera dina funktioner (eller skriva in nya på samma sätt som när du skall rita en graf, se ovan).
3. Tryck **F6** (TABL) eller **EXE** för titta på värdetabellen. Du kan flytta dig upp och ner i tabellen med piltangenterna (upp/ner).
4. Du kan ställa in för vilka x -värden tabellen ska beräknas. När du är i funktionsinskrivningsfönstret, tryck **F5** (SET). Ange det minsta x -värdet (Start), det största (End), och hur långt det ska vara mellan varje (Step). Avsluta med **EXIT**.

Lösa ekvation grafiskt

En ekvation (med en obekant) kan alltid lösas grafiskt genom att rita grafen till vänsterledet och grafen till högerledet och sedan avläsa skärningspunktens (eller skärningspunkternas) x -koordinat(er).

1. Rita först de bägge graferna enligt anvisningarna ovan ("Rita grafen till en funktion").
2. Tryck **F5** (G-Solv) och sedan **F5** (ISCT) för att ta reda på grafernas skärningspunkt. Skärningspunktens x -koordinat ger lösningen till ekvationen.
3. Om graferna har två eller flera skärningspunkterna trycker du piltangent (höger/vänster) för att gå till nästa skärningspunkt. Skärningspunkternas x -koordinater ger lösningarna till ekvationen.
4. Tänk på att ISCT-funktionen bara hittar skärningspunkter som visas i fönstret.

Trigonometri

Trigonometriska beräkningar görs i vanliga RUN-läget.

1. Slå på räknaren. Tryck **1** (för att välja RUN).
2. (Detta behöver du bara en gång.) Kontrollera att räknaren är inställd på grader och inte radianer. Tryck **SHIFT** **MENU** (SET UP). Gå nedåt i listan med piltangent tills du kommer till Angle. Står det inte Deg till höger så tryck **F1** (Deg) för att ställa in räknaren så att den räknar i grader. Tryck **EXIT** när du är klar.
3. Sinusvärdet för en vinkel (till exempel 45°) fås genom att trycka **sin** **4** **5** **EXE**.
4. Känner du sinusvärdet (till exempel 0,707) och vill veta vinkeln trycker du **SHIFT** **sin** **0** **.** **7** **0** **7** **EXE**.