

TIPOS DE TECLAS



1.-INTRODUCCIÓN:



Pantalla en RPN:
Números a la izda.

Funciones asignadas a las teclas de función en cada momento.

Teclas de función:
F1-F2-F3-F4-F5-F6

Teclas ordenadas alfabéticamente con funciones que se activan con las teclas:
ALPHA (amarillo)
FLECHA ANTIHORARIA (Blanco)
FLECHA HORARIA (Naranja)
Los colores varían según modelos

Teclas de dirección

Tecla ALPHA

Teclas numéricas

Tecla FLECHA ANTIHORARIA

Operadores

Tecla FLECHA HORARIA

Tecla ON Encendido y apagado.
Escape.

Enter o validación

La calculadora se divide en varias zonas:

Teclas de función. Teclas de dirección. Teclas numéricas.

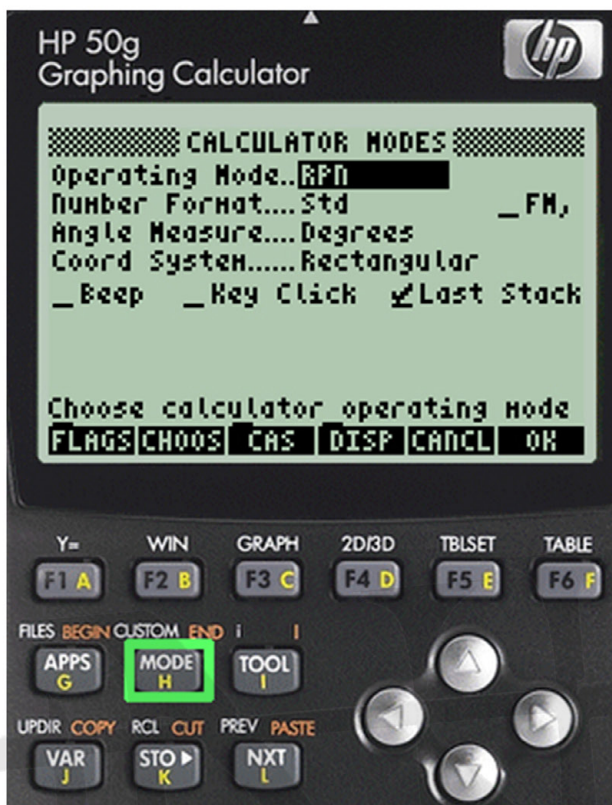
Teclas grises de comandos. Teclas de operadores.

Teclas activación alpha, flecha antihoraria y flecha horaria.

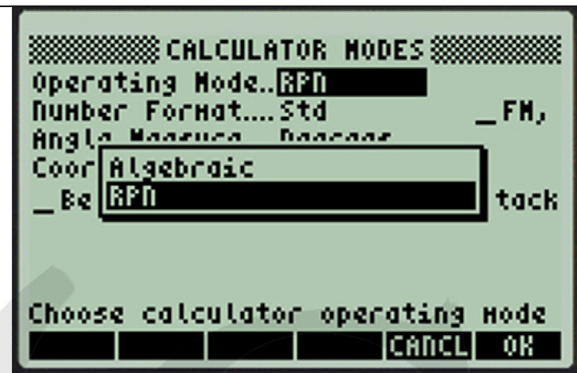
Tecla ON y Enter

TECLA MODE:

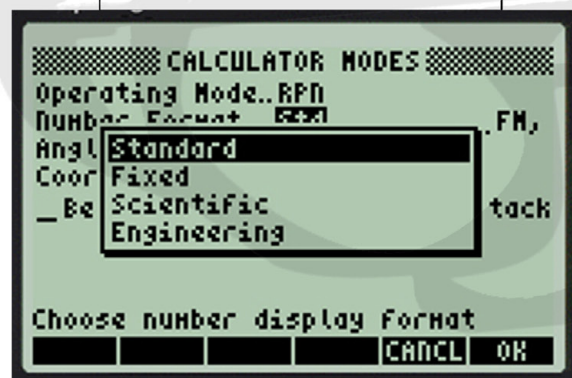
PRIMERA PANTALLA



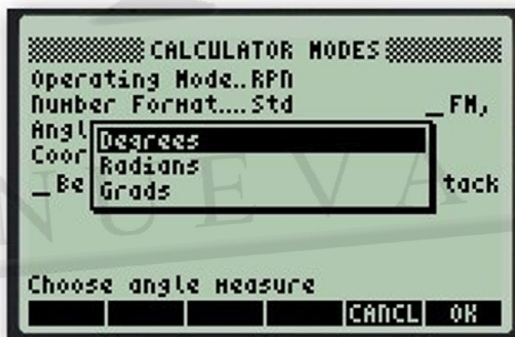
Operating Mode: Pulsamos F2 CHOOSE
Algebraico: $3*4=12$
RPN: $3\ 4\ * = 12$



Number Format:
Standard



Angle Measure:
Degree: Ángulos Sexagesimales
Radians: Radianes
Grads: Ángulos Centesimales



De esta pantalla podemos pasar con las teclas de función a cambiar

F1 : las **FLAGS**.

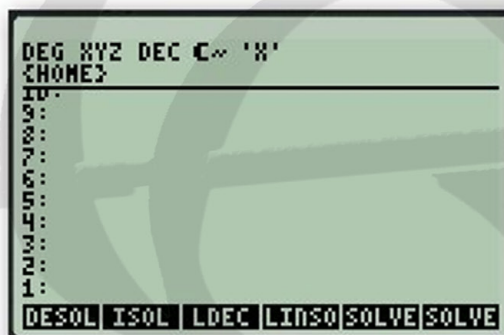
F2: el **CAS**.

F3: el **DISPLAY** de la pantalla.

F1 : FLAGS. Aquí se pueden cambiar la configuración de la calculadora.
Vamos a cambiar la 117 subiendo y con F3 CHK marcamos o desmarcamos.
Lo dejamos en Soft MENU.



La diferencia es que con CHOOSE boxes se elige de una ventana desplegable y con Soft MENU se elige con las teclas de función F1,F2,F3..F6.
Por ejemplo si damos a flecha antihoraria y al 7 la diferencia es:



F2: CAS.

F3: el DISPLAY de la pantalla.



Cada una de las funciones de estas pantallas se encuentran detalladas en el manual de la calculadora. Lo que se pretende con este tutorial es que el alumno tenga la calculadora como la necesita para trabajar con ella.

Después de cada pantallazo es necesario pulsar F6 OK o pulsar Enter para aceptar los cambios.

RESOLUCION DE ECUACIONES

CASO 1.- Ecuación polinómica de una sólo incógnita.



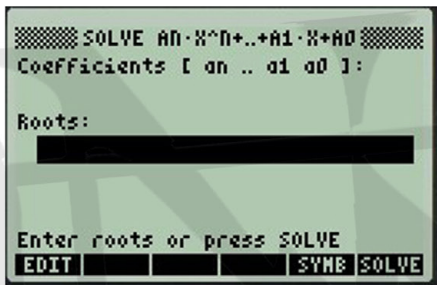
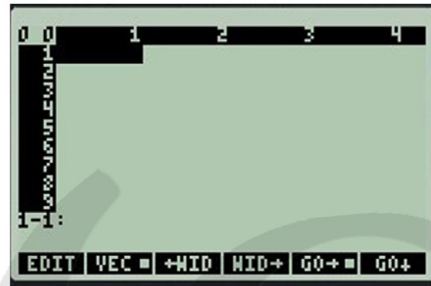
Metodo 1.- RPN o Algebraico



OK



Escribimos los valores del polinomio



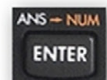
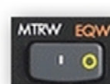
Metodo 2.- 2.1 Algebraico.



2.2 RPN.

Escribimos el polinomio:

En el EQW:
En la pila:



Trabajar en RPN



CASO 2.- Ecuación polinómica con dos variables. Despejar una en función de la otra.

Metodo 1.- Algebraico.












Escribimos el polinomio



Escribimos la variable a despejar


Metodo 2.- RPN.

Escribimos el polinomio

Escribimos la variable a despejar




SOLVE





$$A1 \cdot X + B1 \cdot Y + C1 \cdot Z = D1$$

$$A2 \cdot X + B2 \cdot Y + C2 \cdot Z = D2$$

$$A3 \cdot X + B3 \cdot Y + C3 \cdot Z = D3$$

CASO 3.- Sistemas de ecuaciones.

Metodo 1.- Sistema ordenado. RPN o Algebraico.





OK

SOLVE SYSTEM A·X=B

A: _____

B: _____

X: _____

Enter coefficients matrix A

EDIT CH00S

Y=

F1 A

0	0	1	2	3	4
0	0	0	0	0	0
1	-1				

EDIT VEC = +MID MID+ GO+ = GO+

A1 B1 C1

A2 B2 C2

A3 B3 C3

ANS - NUM

ENTER

SOLVE SYSTEM A·X=B

A: _____

B: _____

X: _____

Enter constants or press SOLVE

EDIT CH00S SOLVE

Y=

F1 A

0	0	1	2	3	4
0	0	0	0	0	0
1	-1				

EDIT VEC = +MID MID+ GO+ = GO+

D1

D2

D3

ANS - NUM

ENTER

SOLVE SYSTEM A·X=B

A: _____

B: _____

X: _____

Enter solutions or press SOLVE

EDIT CH00S SOLVE

TABLE

F6 F

SOLVE SYSTEM A·X=B

A: _____

B: _____

X: _____

Enter solutions or press SOLVE

EDIT CH00S SOLVE

SOLVE

Y=

F1 A

Metodo 2.- Por cálculo de matrices. Sistema ordenado. RPN.



Metodo 3.- En RPN con LINSOLVE. Sistema lineal NO ordenado.

No funciona con la version 2.08 de ROM. Escribir VERSION en la calculadora. Si tienes esa versión no funciona. El CAS debe estar así:



Podemos despejar todas las incognitas en funcion de una cuando hay más incognitas que ecuaciones. En las variables dejamos de escribir esa variable.

Debido a la configuración que dejamos en la máquina, resolverá las ecuaciones en RADIANES y no sustituye culaquier constante numerica como PI, numero e,etc.

Antes de ejecutar hay eliminar esas letras haciendo

