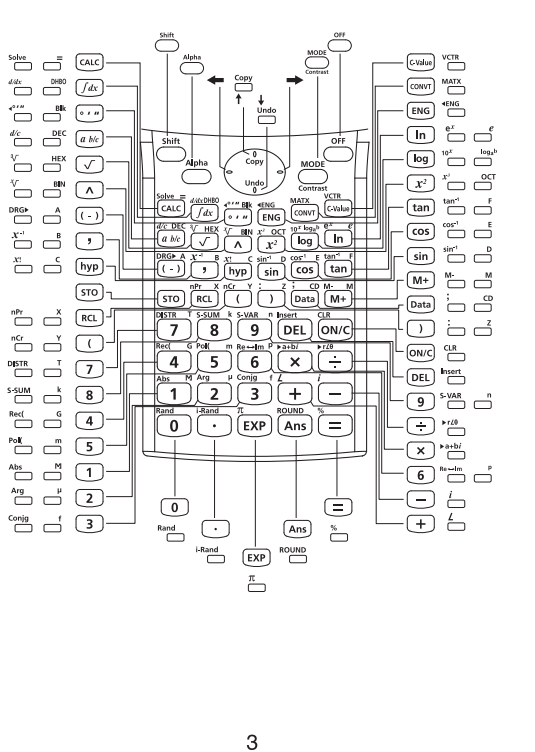


Obsah: PRIRADENIE TLACIDIEL, ZÁCIATOK PRÁCE, VÝBER REŽIMU (MODE), NASTAVENIE FORMÁTOV ZOBRAZENIA, VÝBER ZÁKLADNÝCH FUNKCIÍ, ŠTATISTICKÉ VÝPOČTY, VEDECKÉ VÝPOČTY S FUNKCIAMI, RYCHLÝ VÝBER ZÁKLADNÝCH FUNKCIÍ, VÝMENA BATERII, TECHNICKÉ PARAMETRE.

Dukujeme vám, že ste si zakúpili vedecú kalkulačku Canon. Kalkulačka F-788dx obsahuje 497 vedeckých, štatistických a ďalších pokročilých funkcií, ako napríklad výpočet integrálov a derivácie, výpočet matice, výpočet vektora, 79 vedeckých konštánt, 170 metrických konverzií a oveľa viac.

PRIRADENIE TLACIDIEL



NÁVOD NA POUŽITIE POSUVNÉHO KRYTU

Príklad: Ak chcete zapnúť kalkulačku, stlačte tlačidlo ON/OFF. Ak chcete vypnúť kalkulačku, stlačte tlačidlo OFF.

DISPLEJ (2-RIADKOVÝ DISPLEJ)



Indikatory stavu: S - Tlačidlo Shift, A - Tlačidlo Alpha, H - Hyperbolické tlačidlo, M - Samostatná pamäť, STO - Uloženie do pamäte, RCL - Vydanie obsahu pamäte, STO - Štatistický režim, REG - Režim regresie, CPLX - Režim výpočtu s komplexnými číslami, MATX - Režim výpočtu matice, VCTR - Režim výpočtu vektora, EQN - Režim 2-stupne, R - Režim Radiany, G - Režim Gradienty, FIX - Nastavenie pevného počtu desatinných miest, SCI - Vedecká notácia, Eng - Inžinierska notácia, R/θ - Prepnutie medzi reálnym a imaginárnym číslom, Disp - Imaginárne číslo, Exp - Displej viacnásobných výrazov, Del - Späť.

ZÁCIATOK PRÁCE

Zapnutie a vypnutie: Prvé zapnutie: Ostráňia tlačidlo hárók batérie, vložte batériu a môžete zapnúť kalkulačku. Stlačte tlačidlo obnovenia hrotom gučičkového pera alebo iným ostrým predmetom.

Zapnutí (Vypnutie): Stlačením sa kalkulačka zapne. (Vypnutie): Stlačením sa kalkulačka vypne.

Funkcia automatického vypnutia: Ak sa kalkulačka nepoužíva počas približne 7 minút, automaticky sa vypne.

Úprava kontrastu displeja: Stlačením tlačidla [CONTRAST] sa zobrazí nasledujúci displej na úpravu kontrastu displeja LCD.



Stlače tlačidlo [CONTRAST] ak chcete, aby bol kontrast displeja tmavší. Stlačením tlačidla [CONTRAST] sa nastaví výška kontrastu displeja. Ak chcete ukončiť úpravu a vrátiť sa k poslednému výpočtu.

Kapacita vstupu: Kalkulačka F-788dx umožňuje zadať jeden výpočet pozostávajúci z maximálne 79 krokov. Jeden krok sa spracováva každým stlačením numerického tlačidla, aritmetického tlačidla, tlačidla vedeckého vektora alebo tlačidla [CONTRAST]. Stlačením tlačidla [CONTRAST] sa vypočítaná hodnota uloží do pamäte a vráti sa k poslednému výpočtu.

Kalkulačka F-788dx umožňuje zadať jeden výpočet pozostávajúci z maximálne 79 krokov. Jeden krok sa spracováva každým stlačením numerického tlačidla, aritmetického tlačidla, tlačidla vedeckého vektora alebo tlačidla [CONTRAST]. Stlačením tlačidla [CONTRAST] sa vypočítaná hodnota uloží do pamäte a vráti sa k poslednému výpočtu.

Keď kľúč 73 sa tvar kurzora zmení z [] na [] (alebo []), čo znamená, že pamäť je takmer prázdna. Ak potrebujete zadať jeden výpočet pozostávajúci z viacej 79 krokov, je potrebné rozdeliť ho na dva alebo viac segmentov.

Možnosti výberu nastavenia zobrazenia: Prvá strana: Stlače tlačidlo [Eng/On] alebo [EndOff] pre zapnutie resp. vypnutie inžinierskych symbolov. Stlače tlačidlo [abc] alebo [d] [dc] pre určenie zobrazenia zmiešaného zlomku resp. nepravého zlomku. Stlače tlačidlo [Dot/Block] alebo [Comma/Claret] pre určenie symbolu desatinnej čiarky a oddelovacia spojka čísel.

Table with 2 columns: Funkcia and Vstupný rozsah. It lists various mathematical functions and their input ranges, such as nPr, nCr, Pol(x,y), Rec(r,θ), etc.

V prípade jedného výpočtu je chyba výpočtu ± 1 na desiatke čísla. V prípade exponenciálneho zobrazenia je chyba výpočtu ± 1 na poslednej platnej číslici. Pri následných výpočtoch sa chyby kumulujú, čím môžu byť väčšie. To takie platí pri interých následných výpočtoch v prípade funkcií A(x), V, V, xi, nPr, nCr atď. V tlačítko singulárneho alebo inflexného bodu funkcie sa chyby kumulujú a môžu byť väčšie.

8) Permutácie (nPr) a kombinácie (nCr), Uhol (Z). 9) Bodka (•). 10) x, y. 11) +, -. 12) xnor, xor, or. 13) xnor, xor, or. Operácie funkcie priority sa vykonávajú sprava doľava. Napríklad: 6*1/2=3. Ostatné operácie sa vykonávajú zľava doprava.

Chybová správa: SYNTAX ERROR - Vyskytl sa pokus o vykonanie neplatnej matematickej operácie. ARG ERROR - Nesprávne použitie argumentu. DIM ERROR - V režime výpočtu matice alebo vektora je rozmer (riadok, stĺpec) väčší ako 79. SOLVE ERROR - Nie je možné získať výsledok funkcie riešenia.

ZÁKLADNÉ VÝPOČTY: Ak chcete vykonať základné výpočty, stlače tlačidlo [ON/OFF] a vstupíte do režimu COMP. Ak je kalkulačka zabezpečená výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/Spravova sa].

Aritmetické výpočty: Ak chcete použiť záporné hodnoty (okrem záporného exponentu), musíte ich vložiť do zátvorky. Samostatná pamäť: Samostatná pamäť používa rovnakú oblasť pamäte ako pamäť M. Hodi sa na výpočet kumulatívneho súčtu jednoduchým stlačením tlačidla [SUM] (pretože pamäte alebo [C] (odstráť z pamäte). Pamäť výsledku: Zadávane hodnoty alebo výsledok posledného výpočtu sa automaticky ukládajú do pamäte výsledku pri každom stlačení tlačidla [ON/OFF], [C] alebo [M] a tlačidla pamätevej premennej.

Operácie so zlomkami: Kalkulačka podporuje výpočty so zlomkami a prevody medzi zlomkom, desatinným číslom, zmiešaným zlomkom a nepravým zlomkom. Výpočet so zlomkami, prevod zlomok <-> desatinné číslo. Prevod desatinného čísla <-> zmiešaný zlomok <-> nepravý zlomok. Výsledok sa automaticky zobrazí v decimálnom formáte, ak odkľpnú počet číslic hodnoty zlomku (celá časť + čísel + menovateľ + oddelovacia spojka) prečíslo 10.

Operácie so percentami: Výpočet určitého počtu percent z hodnoty A (A x B %). Výsledok sa automaticky zobrazí v decimálnom formáte, ak odkľpnú počet číslic hodnoty zlomku (celá časť + čísel + menovateľ + oddelovacia spojka) prečíslo 10. Zmena počtu percent: Ak sa číslo 'A' zmení na číslo 'B', zmena počtu percent z čísla 'A' na číslo 'B' je: ((B/A) x 100) % - 100 %.

Percentuálny pomer: pomer počtu prvej každej jednotlivej časti vo výrazе. Výpočty s konštantami: Kalkulačka F-788dx obsahuje celkovo 79 konštánt. Do ponuky výberu konštánt môžete vstupovať (alebo ju ukončiť) stlačením tlačidla [CONST].

Výpočet stupňov, minút, sekúnd: Tlačidlo stupňov (hodín), minút a sekúnd je možné použiť na vykonávanie výpočtu v šiestidesiatkovej sústave (základný šesťdesiatich symbolov počítačovej konštanty). Výpočet stupňov, minút, sekúnd: Tlačidlo stupňov (hodín), minút a sekúnd je možné použiť na vykonávanie výpočtu v šiestidesiatkovej sústave (základný šesťdesiatich symbolov počítačovej konštanty).

Table of mathematical constants: C, Konštanta, Symbol, Hodnota, Jednotka. Lists constants like Hmotnosť protónu, Hmotnosť neutrónu, Hmotnosť elektrónu, etc.

Table of mathematical constants: C, Konštanta, Symbol, Hodnota, Jednotka. Lists constants like Rýchlosť svetla, Planckova konštanta, Avogadrova konštanta, etc.

Table of mathematical constants: C, Konštanta, Symbol, Hodnota, Jednotka. Lists constants like Gravitácia, Množnosť A, Množnosť B, etc.

Prevody do metrické systémy: Kalkulačka obsahuje 7 strán kategórií (dĺžka, plocha, teplota, objem, hmotnosť, energia a čas), ktoré obsahujú 34 metrických symbolov. Ak chcete zmeniť stranu výberu kategórie, stlače tlačidlo [F] alebo [A].

Výpočty v inžinierskej notácii: Ak chcete zapnúť inžinierske symboly, stlače tlačidlo [Eng/On]. Ak si nie ste istí aktuálnym nastavením kalkulačky, odporúča sa ju inicializovať (výpočtový režim 'COMP', jednotka uhlov 'Stupni', vymazanie pamäte opakovania a premenných) stlačením tlačidla [C] a tlačidla pamätevej premennej.

Vedecké výpočty s funkciami: Stlačením tlačidla [F] vstupíte do režimu COMP na vykonávanie vedeckých výpočtov s funkciami. Ak je kalkulačka zabezpečená výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/Spravova sa].

Veďecké výpočty s funkciami: Stlačením tlačidla [F] vstupíte do režimu COMP na vykonávanie vedeckých výpočtov s funkciami. Ak je kalkulačka zabezpečená výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/Spravova sa].

Veďecké výpočty s funkciami: Stlačením tlačidla [F] vstupíte do režimu COMP na vykonávanie vedeckých výpočtov s funkciami. Ak je kalkulačka zabezpečená výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/Spravova sa].

Veďecké výpočty s funkciami: Stlačením tlačidla [F] vstupíte do režimu COMP na vykonávanie vedeckých výpočtov s funkciami. Ak je kalkulačka zabezpečená výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/Spravova sa].

Veďecké výpočty s funkciami: Stlačením tlačidla [F] vstupíte do režimu COMP na vykonávanie vedeckých výpočtov s funkciami. Ak je kalkulačka zabezpečená výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/Spravova sa].

Ak chcete vykonať výpočet s komplexnými číslami

- Stlaďte tlačidlo $\frac{\square}{\square}$ a vstupíte do režimu CPLX.
- Skontrolujte aktuálne nastavenie jednotky uhla (Deg, Rad, Grad).
- Ak výsledok výpočtu obsahuje komplexné číslo, na displeji sa zobrazí indikátor R=1. Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ prepnete zobrazenie výsledku do režimu R=0.
- Konkr. [] označuje, že zobrazený výsledok predstavuje imaginárnu časť čísla.
- Indikátor [L] označuje, že zobrazená hodnota predstavuje amplitúdu \hat{u} .
- Imaginárne čísla spotrebujú kapacitu pamäte opakovania.

Zobrazenie výsledku výpočtu komplexného čísla
 Stlaďte tlačidlo $\frac{\square}{\square} \rightarrow 1 \rightarrow$ a zobrazia sa nasledujúce možnosti zobrazenia:

\leftarrow	$a+bi$	r/θ	\rightarrow
$\frac{\square}{\square}$	1	2	

Formát zobrazenia výsledku výpočtu s komplexnými číslami môžete nastaviť stlačením tlačidla: $\frac{\square}{\square}$: Algebrický tvar (predvolené nastavenie).

$\frac{\square}{\square}$: Goniometrický tvar (zobrazenie sa indikátor a displej [r, θ]).

Príklad: $(12+3i) \cdot (3-i) = 9+2i = 9.210544457 (r) \angle 12.5280771^\circ (\theta)$

Operácia (Jednotka uhlov: Stupne)	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	(12+3i)(3-i)	9.21
$\frac{\square}{\square}$	(12+3i)(3-i)	2.1
$\frac{\square}{\square}$	(12+3i)(3-i)	\angle 12.5280771
$\frac{\square}{\square}$	(12+3i)(3-i)	9.219554457
$\frac{\square}{\square}$	(12+3i)(3-i)	2.1054457

Prevod algebrický tvar \leftrightarrow goniometrický tvar
 Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ môžete previesť komplexné číslo v algebrickom tvare to goniometrického tvaru; zatiaľ čo stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ sa komplexné číslo v goniometrickom tvare prevádza do algebrického tvaru.

Príklad: $3 + 4i \approx 5 \angle 53.13010235^\circ$

Operácia (Jednotka uhlov: Stupne)	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	3+4i	5
$\frac{\square}{\square}$	3+4i	53.13010235
$\frac{\square}{\square}$	5	31

Permutácie, kombinácie, faktoriál a generovanie náhodného čísla

- Permutácie : nPr = $\frac{n!}{(n-r)!}$
- Kombinácie : nCr = $\frac{n!}{r!(n-r)!}$
- Faktoriál : x! = x(x-1)(x-2)...(2)(1)

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$4P_3$	$10 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 3$	720.	720.
$4C_2$	$5 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 2$	10.	10.
5!	$5 \frac{\square}{\square}$	120	120

Generovanie náhodného čísla
 Generovanie náhodného čísla medzi 0,000 a 0.999. Výsledok sa zakaždým líši s rovnomernou pravdepodobnosťou výskytu.
 Generovanie náhodného čísla medzi dvomi zadanými číslami v dolných riadkoch. Výsledok sa zakaždým líši s rovnomernou pravdepodobnosťou výskytu v rámci rozsahu. Zadané sa oddeluje čiarkou " , ".

Príklad: Generovanie náhodného čísla medzi 0,000 a 0.999 a generovanie celého čísla v rozsahu od 1 do 100

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	Rand	0.833*
$\frac{\square}{\square}$	1-100	83.

* Hodnota je len príklad, výsledky sa zakaždým líšia.

Transponovanie matice
 Nasledujúci postup zobrazuje spôsob transponovania matice:

Príklad: Transponovanie Matice B = $\begin{pmatrix} 9 & 5 \\ 6 & 2 \\ 8 & 4 \end{pmatrix}$ \rightarrow Výsledok: $\begin{pmatrix} 9 & 6 & 8 \\ 5 & 2 & 4 \end{pmatrix}$

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	MatB	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatB ^T	9.
$\frac{\square}{\square}$	Det Tm	1 2
$\frac{\square}{\square}$	Tm MatB	0.

Invertovanie matice
 Nasledujúci postup zobrazuje spôsob invertovania matice:

Príklad: Invertovanie Matice C = $\begin{pmatrix} 8 & 2 \\ 6 & 3 \end{pmatrix}$ \rightarrow Výsledok: $\begin{pmatrix} 0.142857142 & -0.047619047 \\ -0.071428571 & 0.190476190 \end{pmatrix}$

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₁₁	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₁₂	8.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₂₁	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₂₂	10.

Výpočet vektorov (VECTOR)
 Ak chcete vstúpiť do režimu výpočtu vektora, stlaďte tlačidlo $\frac{\square}{\square}$ a rozvieste si indikátor [VCTR].

Príklad: Pred spustením výpočtu v vektormi je potrebné vybrať aspoň jednu a maximálne tri vektory označené A, B a C (maximálne tri vektory naraz).

Výsledky výpočtov s vektormi sa automaticky ukladajú do pamäte VctAns. Pamäť vektorov VctAns je možné použiť na všetky následné výpočty s vektormi.

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₁₁	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₁₂	8.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₂₁	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₂₂	10.

Príklad: $\sqrt{2.45} = 1 + i$

Operácia (Jednotka uhlov: Stupne)	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	$\sqrt{2.45}$	1.
$\frac{\square}{\square}$	$\sqrt{2.45}$	1.1i

Výpočet absolútnej hodnoty a amplitúdy
 Pomocou algebrických hodnôt komplexného čísla je možné vypočítať príslušnú absolútnu hodnotu (r) a amplitúdu (θ) sťahovaním tlačidla $\frac{\square}{\square}$ resp. $\frac{\square}{\square}$.

Príklad: Ak je absolútna hodnota (r) a amplitúda (θ) komplexného čísla 6+8i

Operácia (Jednotka uhlov: Stupne)	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	Abs (6+8i)	10.
$\frac{\square}{\square}$	arg (6+8i)	53.13010235

Komplexné združené číslo
 Ak komplexné číslo je z = a + bi, komplexné združené číslo z oproti komplexnému číslu je z = a - bi.

Príklad: Komplexne združené číslo k číslu 3 + 4i je 3 - 4i

Operácia (Jednotka uhlov: Stupne)	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	Conj (3+4i)	3.
$\frac{\square}{\square}$	Conj (3+4i)	-4.

Výpočty v iných číselných sústavách a logické výpočty

Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ vstúpite do režimu Basiex pre výpočty v desiatkovej (základ 10), šestnástkovej (základ 16), dvojkovej (základ 2) a osmičkovej (základ 8) sústave alebo logické výpočty.

Predvoľené číselné sústavy je desiatková s indikátorom na displeji [D].

- Ak chcete vstúpiť konkrétnu číselnú sústavu, stlaďte tlačidlo $\frac{\square}{\square}$ pre desiatkovú [D], pre šestnástkovú [H] alebo pre dvojkovú [B] alebo pre osmičkovú [O] sústavu.
- Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ je možné vykonať logické výpočty vrátane nasledujúcich logických spojov [And] [Or], neekvivalencie [Xor], ekvivalencie [Xnor], doplnku [Not] a negácie [Neg].
- Ak výpočet v dvojkovej alebo osmičkovej sústave obsahuje vyššie 8 znakov zobrazia sa znaky [Fl], [Tr], ktoré označujú, že výsledok má ďalšiu časť. Stlačením tlačidla [Bk] sa môžete presunúť medzi jednotlivými časťami.
- Nie je možné použiť všetky vedecké funkcie a nie je možné zadať hodnotu s desiatinými číslom alebo exponenciou.

POKROČILÉ VEDECKÉ VÝPOČTY

Ak je kalkulačka zaregistrovaná výpočtom, na displeji sa zobrazí správa [PROCESSING/SPRACUVA SA].

Výpočty rovinic
 Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ vstúpite do režimu výpočtu rovinice a zobrazia sa nasledujúce možnosti výberu:

Príklady	Operácia (Jednotka uhlov: Stupne)	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$10 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 3$	$\frac{\square}{\square}$	720.	720.
$5 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 2$	$\frac{\square}{\square}$	10.	10.
$5 \frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$	120	120

Na tejto obrazovke si môžete vybrať riešenie sústavy lineárnych rovinic s dvomi (2) alebo tromi (3) neznámymi. Alebo stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ alebo $\frac{\square}{\square}$ môžete zobraziť ďalšie možnosti pre kvadratickú (2) alebo kubickú (3) rovinicu:

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$10 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 3$	$\frac{\square}{\square}$	720.	720.
$5 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 2$	$\frac{\square}{\square}$	10.	10.
$5 \frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$	120	120

Na tejto obrazovke si môžete vybrať riešenie sústavy lineárnych rovinic s dvomi (2) alebo tromi (3) neznámymi, zobraza sa nasledujúci príklad strany spravidla riešenia rovinicu:

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$10 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 3$	$\frac{\square}{\square}$	720.	720.
$5 \frac{\square}{\square} \frac{\square}{\square} 2$	$\frac{\square}{\square}$	10.	10.
$5 \frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$	120	120

Príklad: Generovanie náhodného čísla medzi 0,000 a 0.999 a generovanie celého čísla v rozsahu od 1 do 100

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	Rand	0.833*
$\frac{\square}{\square}$	1-100	83.

* Hodnota je len príklad, výsledky sa zakaždým líšia.

Určenie absolútnej hodnoty matice
 Nasledujúce postupy zobrazujú spôsob určenia absolútnej hodnoty matice:

Príklad: Určenie absolútnej hodnoty invertovanej Matice C v predchádzajúcom príklade.

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	MatAns ₁₁	0.142857142
$\frac{\square}{\square}$	MatAns ₁₂	0.047619047
$\frac{\square}{\square}$	MatAns ₂₁	0.071428571
$\frac{\square}{\square}$	MatAns ₂₂	0.190476190

Výpočet vektorov (VECTOR)
 Ak chcete vstúpiť do režimu výpočtu vektora, stlaďte tlačidlo $\frac{\square}{\square}$ a rozvieste si indikátor [VCTR].

Príklad: Pred spustením výpočtu v vektormi je potrebné vybrať aspoň jednu a maximálne tri vektory označené A, B a C (maximálne tri vektory naraz).

Výsledky výpočtov s vektormi sa automaticky ukladajú do pamäte VctAns. Pamäť vektorov VctAns je možné použiť na všetky následné výpočty s vektormi.

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₁₁	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₁₂	8.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₂₁	0.
$\frac{\square}{\square}$	MatC ₂₂	10.

Výpočet v dvojrovej sústave $\frac{\square}{\square}$

Príklad: $10101011 + 1100 - 1001 \times 101 + 10 = 10100001$ (v dvojkovej sústave)

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
10101011	$\frac{\square}{\square}$	10101011+110	10100001
101	$\frac{\square}{\square}$	10101011+110	10100001

Výpočet v osmičkovej sústave $\frac{\square}{\square}$

Príklad: $645 \times 321 - 23 \times 7 + 2 = 1084$ (v osmičkovej sústave)

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
645	$\frac{\square}{\square}$	645x321-23x7+2	1084
2	$\frac{\square}{\square}$	645x321-23x7	1084

Výpočet v šestnástkovej sústave $\frac{\square}{\square}$

Príklad: $(77ABC + D9) \times B + F = 57CB7$ (v šestnástkovej sústave)

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
77ABC	$\frac{\square}{\square}$	(77ABC+D9)xB	57CB7
D9	$\frac{\square}{\square}$	(77ABC+D9)xB	57CB7

Prevod medzi číselnými sústavami $\frac{\square}{\square}$

Príklady (šestnástkovej sústava)	Operácia	Displej (dolný riadok)
789ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC
ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC
ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC
ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC

Logická operácia $\frac{\square}{\square}$

Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ vstúpite do režimu výpočtu logických operácií. Ak chcete vstúpiť konkrétnu číselnú sústavu, stlaďte tlačidlo $\frac{\square}{\square}$ pre desiatkovú [D], pre šestnástkovú [H] alebo pre dvojkovú [B] alebo pre osmičkovú [O] sústavu.

Stlačením tlačidla $\frac{\square}{\square}$ je možné vykonať logické výpočty vrátane nasledujúcich logických spojov [And] [Or], neekvivalencie [Xor], ekvivalencie [Xnor], doplnku [Not] a negácie [Neg].

Ak výpočet v dvojkovej alebo osmičkovej sústave obsahuje vyššie 8 znakov zobrazia sa znaky [Fl], [Tr], ktoré označujú, že výsledok má ďalšiu časť. Stlačením tlačidla [Bk] sa môžete presunúť medzi jednotlivými časťami.

Nie je možné použiť všetky vedecké funkcie a nie je možné zadať hodnotu s desiatinými číslom alebo exponenciou.

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
789ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC	789ABC
ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC	789ABC
ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC	789ABC
ABC	$\frac{\square}{\square}$	789ABC	789ABC

Príklad: Vyriešte sústavu roviníc s tromi neznámymi:

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$2x+4y-4z=20$	$\frac{\square}{\square}$	2x+4y-4z=20	20
$2x-2y+4z=8$	$\frac{\square}{\square}$	2x-2y+4z=8	8
$5x-2y-2z=20$	$\frac{\square}{\square}$	5x-2y-2z=20	20

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
3 (D) (neznamé)	$\frac{\square}{\square}$	a1?	0.
2 (D) (4) (4) (2) (0)	$\frac{\square}{\square}$	a2?	0.
2 (D) (2) (4) (4) (8) (0)	$\frac{\square}{\square}$	a3?	0.
5 (D) (2) (4) (2) (0) (2) (0)	$\frac{\square}{\square}$	x =	5.5
3 (D) (2) (4) (2) (0) (2) (0)	$\frac{\square}{\square}$	y =	3.
3 (D) (2) (4) (2) (0) (2) (0)	$\frac{\square}{\square}$	z =	0.75
3 (D) (2) (4) (2) (0) (2) (0)	$\frac{\square}{\square}$	a1?	2.

Príklad: Vyriešte sústavu roviníc s tromi neznámymi:

Príklady	Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$2x+4y-4z=20$	$\frac{\square}{\square}$	2x+4y-4z=20	20
$2x-2y+4z=8$	$\frac{\square}{\square}$	2x-2y+4z=8	8
$5x-2y-2z=20$	$\frac{\square}{\square}$	5x-2y-2z=20	20

Úprava prvkov vektora
 Nasledujúci postup zobrazuje spôsob sčítania alebo odčítania vektorov:

Príklad: Vektor A = (9,5), Vektor B = (7,3). Vektor A - Vektor B = ?

Operácia	Displej (horný riadok)	Displej (dolný riadok)
$\frac{\square}{\square}$	VctA	0.
$\frac{\square}{\square}$	VctA-VctB	2.
$\frac{\square}{\square}$	VctAns	2.
$\frac{\square}{\square}$	VctAns	2.