Touche	Fonction
Shift 1	Saisir une fraction
	Saisir une fraction mixte
Shift 1	Saisir un degré : Min : Sec Indicateur
	Convertir le résultat courant en fraction(mixte) et forme en degré

Avis: Activez l'option [Conversion Auto en fraction] dans réglages pour avoir la forme en fraction automatiquement.



Faites defiler en bas pour plus d'exemples



Exemple Fraction & fraction mixte

3.25 3° 15' 0.00000"	⁵⁰	•	^{FX} 2	^{F2} 5		° #⇔⊡	° #⇔⊡	° #↔□
2°45°15°-1°15°	FX 2	0111	F1 4	F2 5	0.11.1	GRP 1	^{F2} 5	0113
1° 30' 15.00000"	GRP 1	0""	GRP 1	^{F2} 5	=	#⇔⊟	#⇔⊟	#⇔⊟



Number Conversion	Back
Notation	
3.25E2	SCI
325E0	ENĞ
Degree	
325° 0' 0.00000"	
Mathematical	
1 01000101	BIN
505	OCT
1 45	HEX
Digital: Integer 16 Bits	

Notation/Boîte de base de nombre

Touche	Fonction
9	Parcourir l'historique
;;	Diviser l'expression
5	Annuler (Jusqu'à 30 étapes)
Ċ	Refaire (Jusqu'à 30 étapes)
#→□	Joindre à gauche
#→□	Joindre à droite



Maintenez enfoncé l'écran pour copier / coller & exporter *Faites defiler en bas pour plus d'exemples*





L'expression ci-dessus contient deux sous-expressions.La première calcule 2+3, son résultat sera ajouté par la deuxième dans l'expression suivante. *Avis: Res est le résultat du dernier calcul.*

×↔5;×+5								
	Х	<i>~</i> •	^{F2} 5	;;	X	+	^{F2} 5	=
10								

L'expression ci-dessus contient deux sous-expressions. La première affecte 5 à X, la seconde calcule X+5 = 10 (où X = 5).

Joindre à droite/à gauche



Placer le nombre(ou l'expression) à droite vers la fonction valeur absolue.

Variables (Développement)



Res

Le dernier résultat de calcul est enregistré dans la mémoire Res; Le contenu de la mémoire Res est mis à jour chaque fois qu'une expression calculée est affichée. La mémoire Res aide votre calcul à continuer.

Avis: Toutes les variables sont distinctes en mode matrice/vecteur et mode complexe.

Faites défiler en bas pour apprendre comment utiliser les variables.



<u>Glisser-déposer:</u> Glisser la valeur(Résultat calcul) et déposer sur les touches variable pour enregistrer la valeur.



<u>Méthode alternative:</u> Appuyer [Enregistrer sur] suivi de la touche de variable pour enregistrer la valeur courante dans les variables.



Opérateur d'affectation & M±

Touche	Fonction
M+	Ajouter la valeur affichée à M
M-	Soustraire M de la valeur affichée
~- •	Opérateur d'affectation
Exemple	
	Shift $^{M} 9 \leftrightarrow ^{GPP} 1 ^{S} 0 =$
Affecter 10 à M Affectation & div	, remarquez que [Shift] + [9] est la touche M. vision d'expression
×↔5;×+5	10 $X \leftrightarrow f^2 5$;; $X + f^2 5 =$
L'expression ci première affecte	-dessus contient deux sous-expressions.La e 5 à X, la seconde calcule X+5 (où X=5).



Variable unique F(X)



Deux variables F(X,Y)

Indisponible

 $F_1(X)$

Trois variables F(X,Y,Z)

Indisponible

Fonctions d'affectation de Fx

2*X*+5

Shift 1

Fx Assignment

Assign to F1

Etape 1: Saisir une équation de X. Etape2:

Appuyer [Shift] + [2] (Touche Fx) Etape 3:

Sélectionner l'équation cible.

<u>Avis:</u>

F(X)

Toutes les variables sont distinctes en mode matrice/vecteur et en mode complexe.

Tous les Fxs sont synchronisées avec le graphique des équations FX en mode calculatrice.









Solveur de function quadratiqueSolveur de function quadratiqueSolveur de function quadratiqueSolveur de function quadratiqueSolveur de function postereSolveur de function postereSolveur de function postereSystème d'équations linéaires à solveur de 2 inconnusSolveur de function postereSolveur de function postereSolveur de function postereSystème d'équations linéaires à solveur de 2 inconnusSolveur de function linéaires à solveur de 2 linéaires à solveur de 2 inconnusSolveur de function linéaires à solveur de 2 linéairesSolveur de function linéairesSolveur de function <th>Touche</th> <th>Fonction</th>	Touche	Fonction
IndisponibleImage: SolveImage: Solve <td>EQN Solve</td> <td>Solveur de function quadratique</td>	EQN Solve	Solveur de function quadratique
Y X Y X EQNs SolveSystème d'équations linéaires à solveur de 2 inconnusIndisponible	EQN Solve	Indisponible
Indisponible	Y X Y X EQNs Solve	Système d'équations linéaires à solveur de 2 inconnus
EQNS Solve	X Z Y Z EQNs Solve	Indisponible

Selectionnez le mode approprié pour les équations saisies.

Faites defiler en bas pour plus d'exemples.



Exemple	Touches appuyées
$2X^{2}-3X+5=0$	
5 RAD	$F^{X}_{2} = - F^{X}_{3} = F^{2}_{5}$
2x ² -3x 5	
X+Y=2 & X-Y=3	
EON RAD 1X 1Y 2 1X -1Y 3	$\begin{bmatrix} GRP \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} GRP \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} PX \\ 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} PX \\ 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} PX \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} PX \\ - \end{bmatrix} \begin{bmatrix} PX \\ 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} P$
=C2 3	

<u>Avis:</u>

Saisir tous les coefficients nécessaires (un par un). Tapez les coefficients ou appuyez sur [Haut] ou [Bas] pour selectionner et changer la valeur.





<u>Avis</u>: Tous les graphes des équations FXs sont synchronisés avec les FXs du mode calculatrice.

Faites defiler en bas pour un exemple



Exemple	
0.25 <i>X</i> ² -5	Etape 1: Saisir une équation à inconnu X
Graph OR Shift 1 GRP	Etape 2: Appuyez [Shift] + [1] (GRAPHE)
Graph Page Action Plot as F1	Etape 3: Sélectionner l'équation voulue.



Calculator Infinity supporte les calculs pourcent professionnels, qui sont différents de la calculatrice basique normale.

$$X\% = X \div 100$$

Example: 150 increase 30% = ?



!!! Wrong Input !!!



Correct Input

La priorité d'opérations saisies/fonctions/ expressions est évaluée suivant le tableau cidessous. L'opération / fonctions / expression avec la même priorité vont être calculer du gauche vers la droite.

Priorité	Opération/Fonctions/Expressions
1 ^{ère}	Expressions à parenthèses ().
2 ^{ème}	Les fonctions qui nécessitent un affichage particulier.
	$\sqrt{x}, \sqrt[n]{x}, Log_a b, x , \frac{x}{y}, \int_a^b dx, C_n^k, P_n^k$
3 ^{ème}	Fonctions qui nécessitent une(des)
	parenthèse fermante")".
	Sin, Cos, Tan, Sin ⁻¹ , Cos ⁻¹ , Tan ⁻¹ , Sinh, Cosh, Tanh, Log, Ln
4 ^{ème}	Fonctions qui viennent après une valeur d'entrée
	X ² , X ³ , X ¹ , X ⁻¹ , X!, "", d, r, g, %.
5 ^{eme}	Multiplication, Division (x, \div) .
6 ^{ème}	Addition, Soustraction $(+, -)$.