

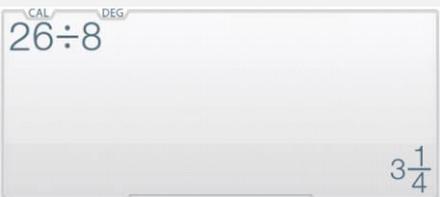
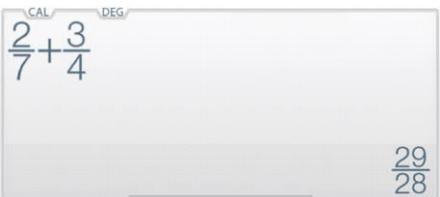
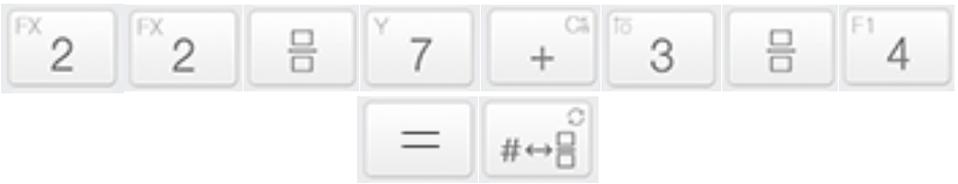


Touche	Fonction
 > 	Saisir une fraction
	Saisir une fraction mixte
 > 	Saisir un degré : Min : Sec Indicateur
	Convertir le résultat courant en fraction(mixte) et forme en degré

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

Exemple

Fraction & Fraction mixte

↓ Faites defiler en bas pour plus d'exemples



Exemple

Fraction & fraction mixte

CAL DEG
3.25
3° 15' 0.00000"

T0 3 °" FX 2 F2 5 = #↔ #↔ #↔

CAL DEG
2°45'15" - 1°15'
1° 30' 15.00000"

FX 2 °" F1 4 F2 5 °" GRP 1 F2 5 °"
GRP 1 °" GRP 1 F2 5 = #↔ #↔ #↔



Notation & Conversion de base

Touche	Fonction
  	Fenêtre de notation/boîte de base

Number Conversion Back

Notation

3.25E2 SCI

325E0 

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
	Parcourir l'historique
	Diviser l'expression
	Annuler (Jusqu'à 30 étapes)
	Refaire (Jusqu'à 30 étapes)
	Joindre à gauche
	Joindre à droite

12 + $\sqrt{\frac{25}{7}} + 5 \left(\frac{3M}{4} \right) + \text{Log}$

Long Touch

Save Image:
Do You want to save The Expression to 405x54 PNG Image in Your Photo Gallery?

Yes No

Return To Home Screen

Carrier 9:38
Saved Photos 2 of 2

12 + $\sqrt{\frac{25}{7}} + 5 \left(\frac{3M}{4} \right) + \text{Log}_7 \left(\frac{12}{5} \right) - 22.3$

Carrier 9:38
Photos Settings

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



Exemple

Diviser les expressions

CAL DEG
2+3;Res+2
7

FX 2 + CA T5 3 ; ; Res M + CA FX 2 =

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.

CAL DEG
X←5;X+5
10

X ← F2 5 ; ; X + CA F2 5 =

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

CAL RAD
5√



CAL RAD
√5

Placer le nombre (ou l'expression) à gauche vers la fonction racine carrée.

CAL RAD
|55



CAL RAD
|55

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



Variables (Développement)

Variables communes



X, Y, Z, M

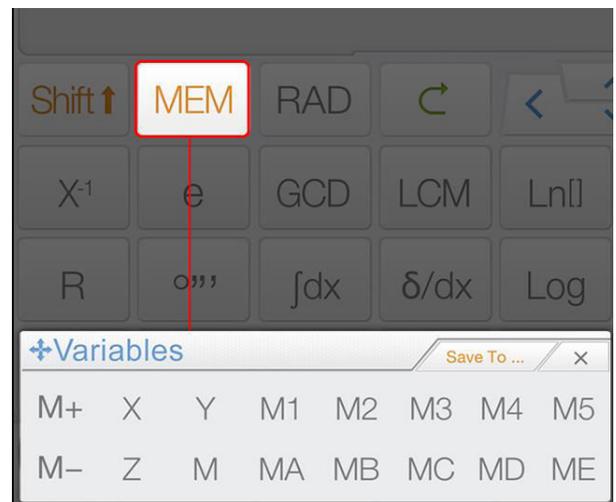
Variables étendues

iPhone / iPod



Glisser le clavier vers la droite

iPad



Appuyer la touche [MEM]

Variable résultat



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.

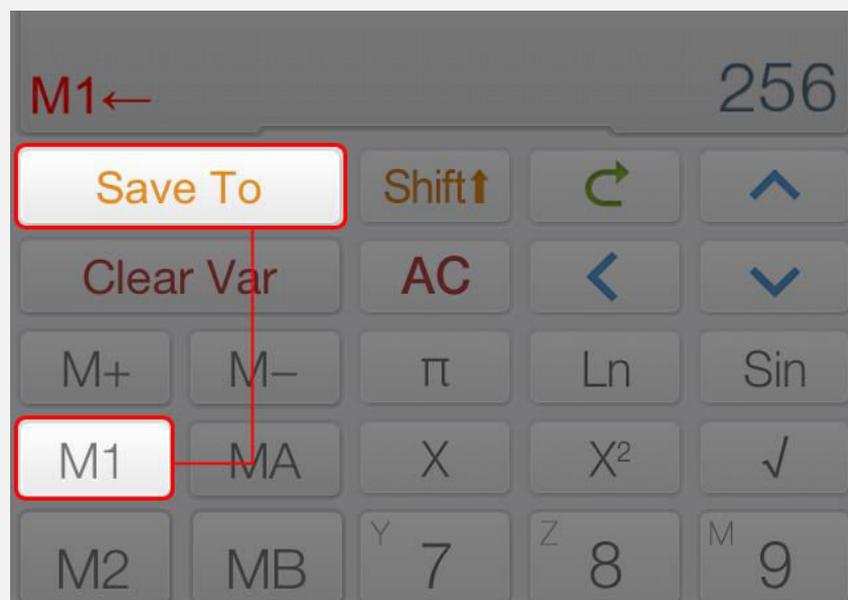
↓ *Faites défiler en bas pour apprendre comment utiliser les variables.*



Glisser-déposer: *Glisser la valeur (Résultat calcul) et déposer sur les touches variable pour enregistrer la valeur.*



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





Opérateur d'affectation & M±

Touche	Fonction
	Ajouter la valeur affichée à M
	Soustraire M de la valeur affichée
	Opérateur d'affectation

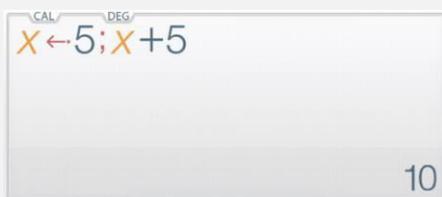
Exemple

Affectation



Affecter 10 à M, remarquez que [Shift] + [9] est la touche M.

Affectation & division d'expression



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



Fonctions personnalisées(Fx)

Variable unique F(X)



$F_1(X)$ $F_2(X)$ $F_3(X)$

Deux variables F(X,Y)



$F_2(X,Y)$ $F_3(X,Y,)$

Trois variables F(X,Y,Z)



$F_3(X,Y,Z)$

Fonctions d'affectation de Fx

$2X+5$

Etape 1:

Saisir une équation de X.



Etape2:

Appuyer [Shift] + [2] (Touche Fx)

Fx Assignment

Assign to F1

Etape 3:

Sélectionner l'équation cible.

Avis:

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.



Touche	Fonctionnalité
 OR 	Entrée “=” Symbole
	Résoudre l'équation (<i>Appui normal</i>)
	Diviser l'équation en système d'équations

Exemple

Equation générale

$$\left(5x^2 - \frac{4}{3}\right) = 3x \left(\frac{x}{2} + 5\right)$$

Système d'équations linéaires

$$5(x + y) = 15; y = 8(7 + x)$$



Touche	Fonction
 	Solveur de fonction quadratique
 	Solveur d'équation cubique
 	Systeme d'équations linéaires à solveur de 2 inconnus
 	Systeme d'équations linéaires à solveur de 3 inconnus

Selectionnez le mode approprié pour les équations saisies.

↓ Faites defiler en bas pour plus d'exemples.



Exemple

$$2X^2 - 3X + 5 = 0$$

EON RAD

5|

2x² -3x 5

Touches appuyées

FX 2 = F& T5 3 = F2 5

$$X + Y = 2 \text{ \& } X - Y = 3$$

EON RAD

1X	1Y	2
1X	-1Y	3

=C2 3

GRP 1 = GRP 1 = FX 2 =
GRP 1 = F& T5 3

Avis:

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



Convertisseur d'unités

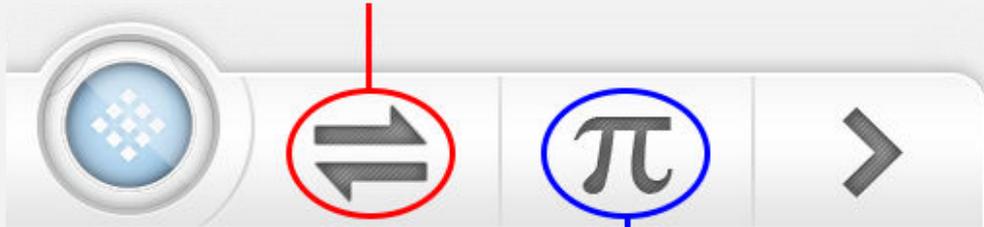


Tableau de constante

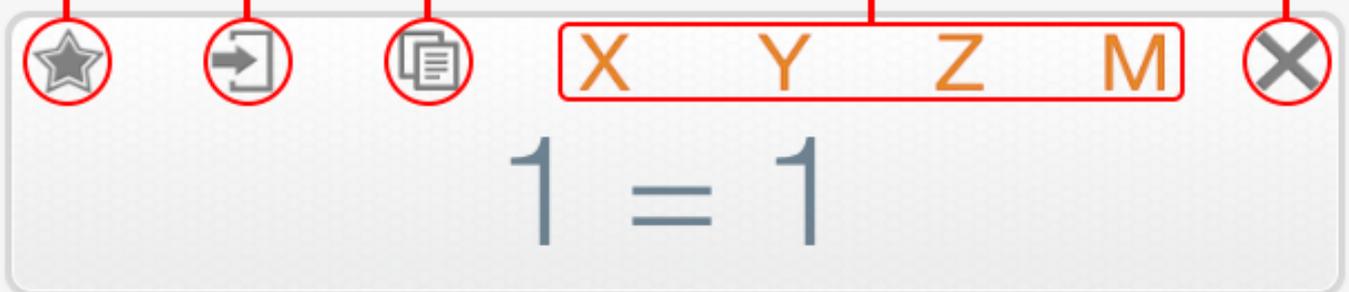
Insérer dans l'expression

Ajouter au favori

Copier

Enregistrer dans les variables

Fermer



Opérer sur le convertisseur d'unité

Avis: Le résultat courant sera utilisé en tant que valeur de base dans le convertisseur

↓ Faites defiler en bas pour plus d'exemple.



Catégories d'unités

Longueur	Densité commune
Air	Energie
Volume	Charge électrique
Masse	Puissance
Vitesse	Illumination
Vitesse angulaire	Radioactivité
Accélération linéaire	Donnée
Accélération angulaire	Temps
Débit du flux volumique	Température
Pression	Combustion du fuel
Force	

Total:

21 Catégories & 400+ Unités



Tableau de constante

Constante	Description	Valeur
A ₀	Rayon de Bohr	5.291772086E-11
A ₁	Deuxième constante de rayonnement	1.438777000E-02
C	Vitesse de la lumière dans le vide	2.997924580E+08
E	Charge élémentaire	1.602176487E-19
e ₀	Constante électrique	8.854187817E-12
e _v	Électron-volt	1.602176565E-19
F	Constante de Faraday	9.648534150E+04
F _c	Constante de couplage de Fermi	1.166364000E-05
FR	Première constante de rayonnement	3.741771530E-16
F _s	Constante de structure fine Alpha	7.297352570E-03
G	Constante newtonienne de la gravitation	6.674280000E-11
G _n	Accélération normale de la pesanteur	9.806650000E+00
H	Constante de Planck	6.626068960E-34
J	Constante de Josephson	4.835978700E+14
JC	Constante de Joule	4.816000000E+00
K	Constante de Boltzmann	1.380650400E-23
kC	Constante de Coulomb	8.987551800E+09
L	Constante de Loschmidt	2.651646200E+25
M	Constante molaire des gaz	8.314472000E+00
Me	Masse d'électron	9.109382150E-31
Mn	Masse du neutron	1.674927211E-27
Moonacc	Accélération de la Lune due à la gravité sur sa surface	1.620000000E+00
Moone	Vitesse de libération à la surface de la Lune	2.380000000E+03
MoonMa	Masse de la Lune	7.350000000E+22
MoonMe	Densité moyenne de la Lune	3.343000000E+03
MoonMe	La distance moyenne entre la Lune de la Terre	3.844000000E+08
MoonR	Rayon de la Lune	1.738000000E+06

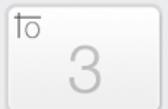
↓ *Faites défiler en bas pour plus de constantes*

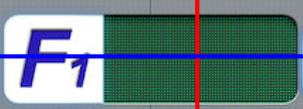
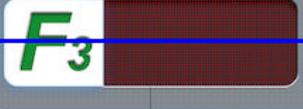


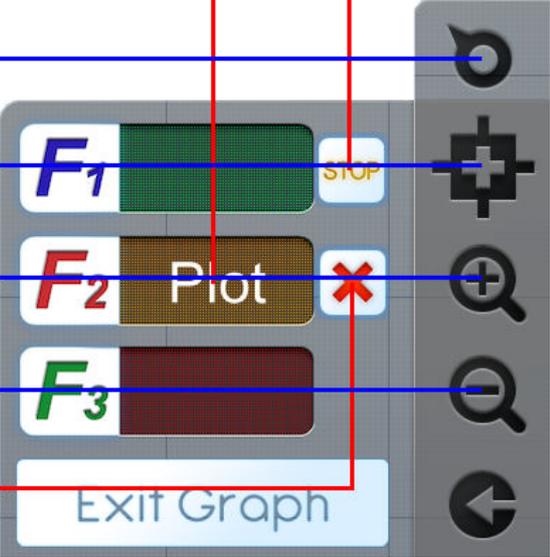
Constante	Description	Valeur
Mp	Masse du proton	1.672621637E-27
Mu	Constante de la masse atomique	1.660538782E-27
Na	Constante d'Avogadro	6.022141790E+23
R	Constante de Rydberg	1.097373157E+07
S	Constante de Stefan-Boltzmann	5.670320000E-08
Sosa	Vitesse du son dans l'air (20 ° C)	3.430000000E+02
Sosw	Vitesse du son dans l'eau (20 ° C)	1.402000000E+03
ST	Constante de Sackur-Tetrode	-1.151707800E+00
SunAcc	Accélération du Soleil due à la gravité sur sa surface	2.740000000E+02
SunMa	Masse du Soleil	1.989000000E+30
SunMe	Densité moyenne du Soleil	1.408000000E+03
SunP	Puissance solaire produite	3.826000000E+29
SunR	Rayon du Soleil	6.959900000E+08
t	Température en Celsius	2.731500000E+02
u0	Constante magnétique	1.256637061E-06
vK	Constante de Von Klitzing	2.581280744E+04
Vm	Volume molaire des gaz parfaits	2.241399600E-02



Tracé (Graphe) des équations

Touche	Fonctionnalité
 OU  + 	Tracé de l'équation courante <i>Avis: Veuillez saisir l'équation d'abord</i>
 OR 	Ouvrir la page OXY

Touche	Fonctionnalité
Afficher/Masquer le graphique	
Snap	
Se déplacer	
Zoom ⁺	
Zoom ⁻	
Supprimer	



Avis: Tous les graphes des équations FXs sont synchronisés avec les FXs du mode calculatrice.



↓ Faites defiler en bas pour un exemple

Exemple

$$0.25X^2 - 5$$

Etape 1:

Saisir une équation à inconnu X

Graph

OR

Shift↑

+

GRP
1

Etape 2:

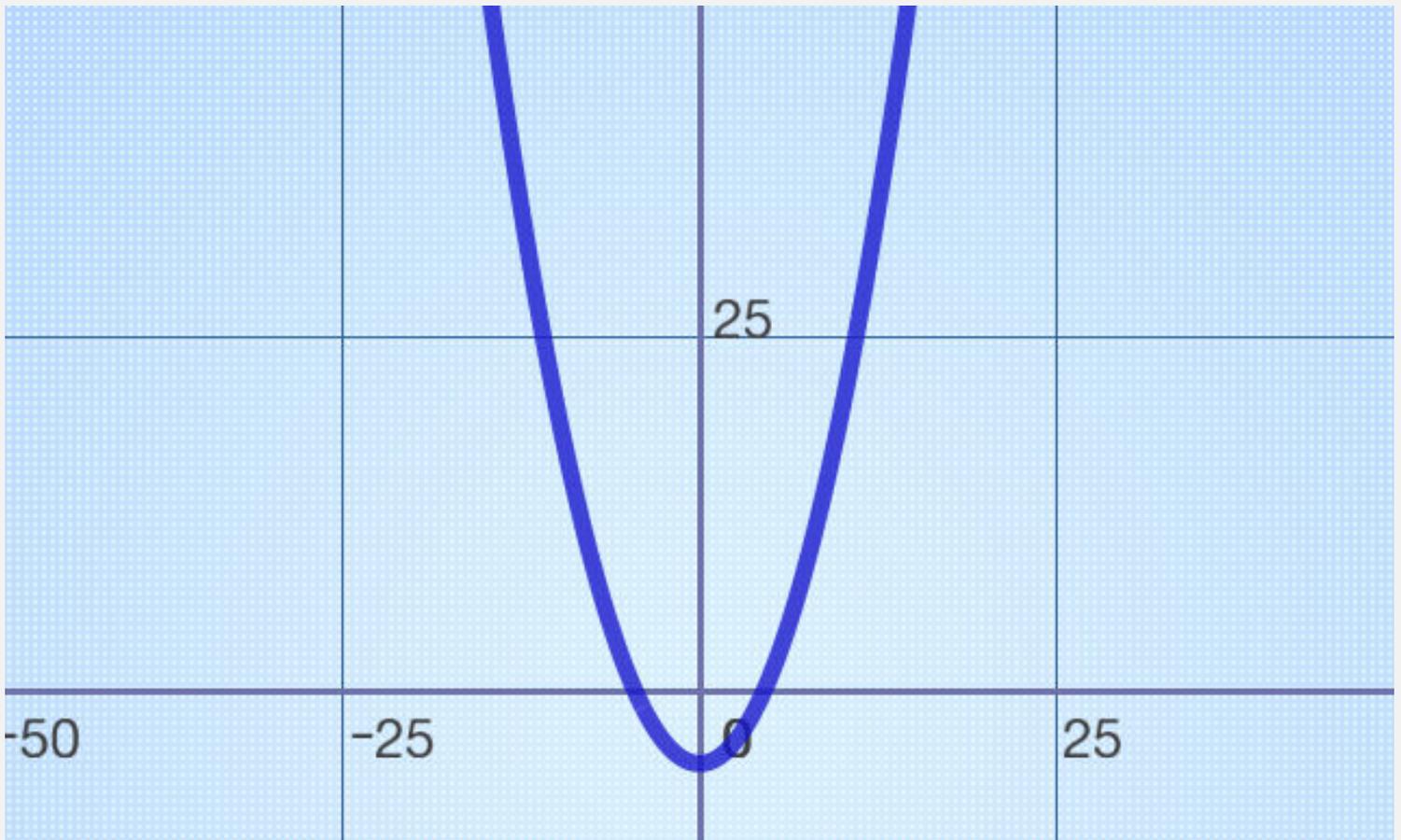
Appuyez [Shift] + [1] (GRAPHE)

Graph Page Action

Plot as F1

Etape 3:

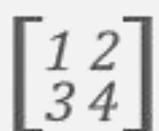
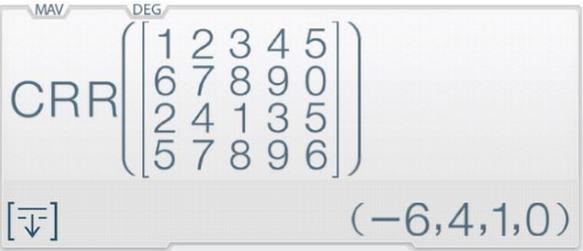
Sélectionner l'équation voulue.





Solveur à règle de Cramer

Utiliser le solveur à règle de Cramer (ou fonction) pour résoudre un système linéaire à N équations, où N max vaut 7.

Fonction	
 	<p>Etape 1: Passer en mode matrice/vecteur</p>
	<p>Etape 2: Entrer les fonctions de la règle de Cramer</p>
	<p>Step 3: Insérer une matrice qui représente le système linéaire des équations</p>
<p> $1X + 2Y + 3Z + 4T = 5$ $6X + 7Y + 8Z + 9T = 0$ $2X + 4Y + 1Z + 3T = 5$ $5X + 7Y + 8Z + 9T = 6$ </p> <p style="text-align: center;">↓</p>  <p>(X=-6, Y=4, Z =1, T=0) is an only solution</p>	<p>Etape 4: Entrer le coefficient Chaque ligne de la matrice doit correspondre à chaque équation du système linéaire.</p>



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

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

Example: 150 increase 30% = ?

$$150 + 30\% = 150.3$$



!!! Wrong Input !!!

$$150 + 150 \times 30\% = 195$$



Correct Input



La priorité d'opérations saisies/fonctions/expressions est évaluée suivant le tableau ci-dessous. 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. $\sqrt{x}, \sqrt[n]{x}, \text{Log}_a b, x , \frac{x}{y}, \int_a^b dx, C_n^k, P_n^k$
3 ^{ème}	Fonctions qui nécessitent une(des) argument(s) et se terminent par une 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 $X^2, X^3, X^n, X^{-1}, X!, \text{''}, d, r, g, \%$.
5 ^{ème}	Multiplication, Division (\times, \div).
6 ^{ème}	Addition, Soustraction ($+, -$).



Les inégalités ne sont pas officiellement supportées par Calculator Infinity. Cependant, Graph est une fonctionnalité pratique pour les résoudre.

Premièrement, toutes les inégalités doivent être simplifiées à $F(X) > 0$ ou $F(X) < 0$. Veuillez remarquer que la partie droite des inégalités doit être multipliée par moins un (-1) une fois déplacée vers la partie gauche.

Deuxièmement, tracez $F(X)$ sur le plan Oxy. Les surfaces en haut ou en bas de l'axe OX (Suivant différentes inégalités) seront solution de ces inégalités.

Troisièmement, utilisez l'outil Snap  pour avoir des segments de la solution.

Par exemple:

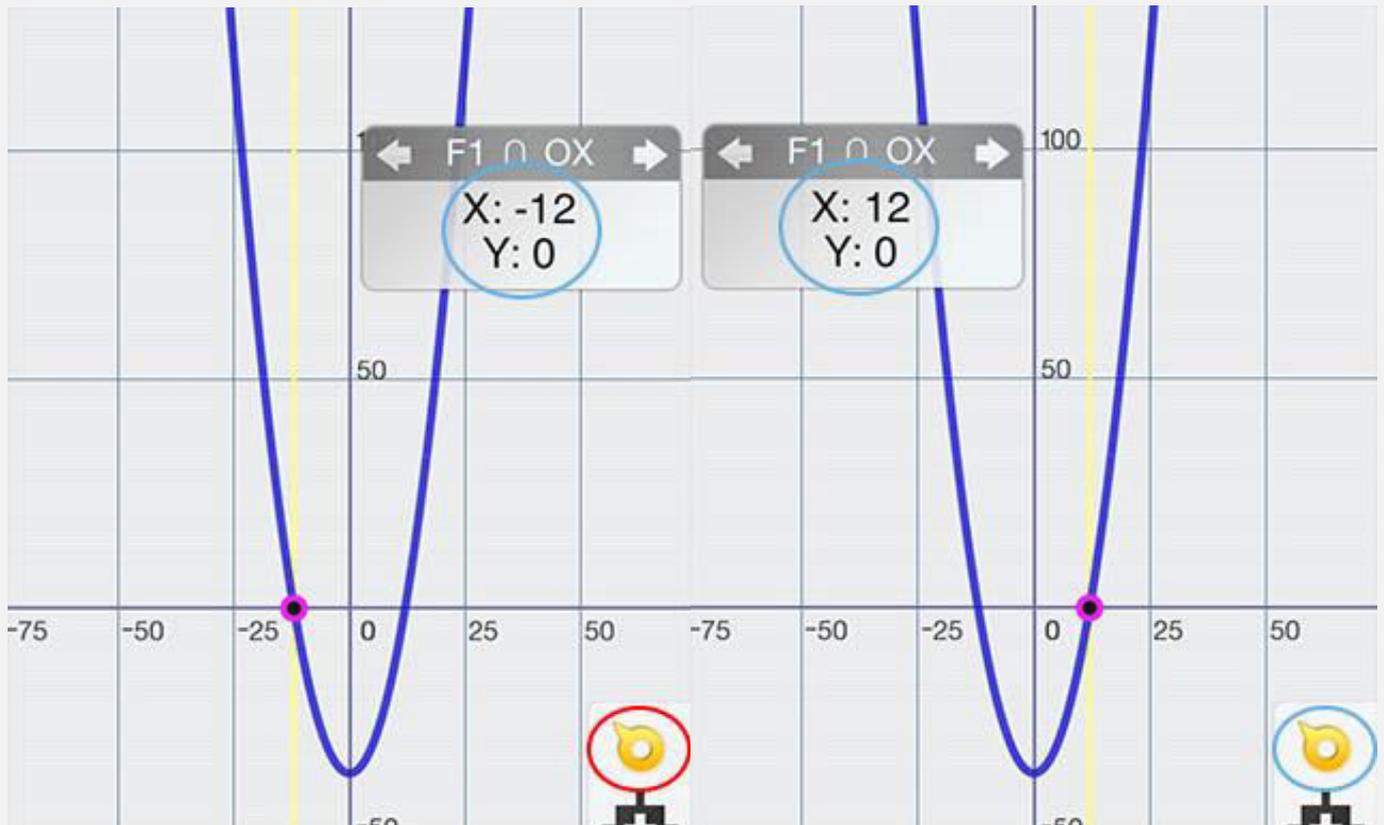
$$0.25X^2 > 36$$

Doit être simplifié à:

$$0.25X^2 - 36 > 0 \text{ où } F(X) = 0.25X^2 - 36.$$



$F(X) = 0.25X^2 - 36$ dans la page de graph



Utiliser l'outil Snap pour avoir l'intersection

Les surfaces en haut de sont solution de l'inégalité $0.25X^2 - 36 > 0$. En effet, les valeurs de X doivent être inférieures à -12 et supérieures à 12.