

## Grundlegendes 2

Text markieren:

Cursor vor das erste zu markierende Zeichen setzen und dann gleichzeitig die Hochstelltaste  $\uparrow$  und Cursor- Rechtspfeil drücken, bis der gewünschte Text markiert ist.

markierte Zeichen löschen:  $\leftarrow$

Termeingabe:

Die folgenden Regeln werden vom System eingehalten:

- Klammerinhalt wird zuerst berechnet
- wenn keine Klammern vorhanden sind, dann gilt
  - Potenzen zuerst, dann
  - Punkt vor Strich
  - bei gleichartigen Rechenarten wird strikt von links nach rechts gerechnet.

Beispiel:

Der Term  $\frac{x+5}{2x}$  soll eingegeben werden.

Eingabe:  $x + 5 \div 2 * x \longrightarrow x + \frac{5}{2} x$  Klammer um den Zähler fehlt

$(x + 5) \div 2 * x \longrightarrow \frac{x+5}{2} x$  Klammer um den Nenner fehlt

$(x + 5) \div (2 * x) \longrightarrow \frac{x+5}{2x}$  So ist es richtig.

Beachte:

Klammern genau zählen !

Bei Brüchen:

Zähler und Nenner in Klammern setzen, falls sie aus mehr als einer Zahl oder Variablen bestehen.

Manchmal erfolgt die Ausgabe des Terms in einer ungewohnten Form!

Eine neue Aufgabe beginnen:  $\boxed{F6}$  2  $\boxed{\text{ENTER}}$

Löscht alle einbuchstabigen Variablen, Graphiken und den Bildschirm.

Mehrbuchstabile Variable bleiben erhalten.

Ein früheres Resultat übernehmen:  $\boxed{F4}$  9 ergibt in der Befehlszeile: ans(  
ans(1) übernimmt das letzte, ans(4) das viertletzte Resultat usw.

Eine frühere Eingabe übernehmen:  $\boxed{F4}$  A ergibt in der Befehlszeile: entry(  
entry(1) übernimmt die letzte, entry(4) die viertletzte Eingabe usw.