



TI-84 Plus TI-84 Plus Silver Edition Benutzerhandbuch

Dieser Leitfaden ist gültig für die TI-84 Plus/TI-84 Plus Silver Edition Software-Version 2.55MP.
Die aktuellste Version der Dokumentation finden Sie unter education.ti.com/guides.

Wichtig

Texas Instruments übernimmt keine Gewährleistung, weder ausdrücklich noch stillschweigend, einschließlich, aber nicht beschränkt auf implizierte Gewährleistungen bezüglich der handelsüblichen Brauchbarkeit und Geeignetheit für einen speziellen Zweck, was sich auch auf die Programme und Handbücher bezieht, die ohne eine weitere Form der Gewährleistung zur Verfügung gestellt werden.

In keinem Fall haftet Texas Instruments für spezielle, begleitende oder zufällige Beschädigungen in Verbindung mit dem Kauf oder der Verwendung dieser Materialien. Die einzige und ausschließliche Haftung von Texas Instruments übersteigt unabhängig von ihrer Art nicht den geltenden Kaufpreis des Gegenstandes bzw. des Materials. Darüber hinaus übernimmt Texas Instruments keine Haftung gegenüber Ansprüchen Dritter.

© 2010 Texas Instruments Incorporated

Vernier EasyData, Vernier LabPro und Vernier Go! Motion sind Warenzeichen von Vernier Software & Technology

Inhaltsverzeichnis

Wichtig	ii
Kapitel 1:	
Bedienung des TI-84 Plus Silver Edition	1
Konventionen der Dokumentation	1
Das Tastenfeld des TI-84 Plus	1
Ein-/Ausschalten des TI-84 Plus	4
Einstellen des Anzeigekontrasts	5
Das Display	6
Austauschbares Frontcover	9
Verwenden der Uhr	10
Eingabe von Ausdrücken und Befehlen	13
Festlegen der Moduseinstellungen	17
TI-84 Plus Variablenamen verwenden	23
Speichern von Variablenwerten	24
Abruf von Variablenwerten	25
Scrollen durch ältere Eingaben auf dem Hauptbildschirm	26
Der Speicherbereich ENTRY (Letzte Eingabe)	26
TI-84 Plus Menüs	29
VARS- und VARS Y-VARS-Menüs	31
EOS™ (System zur Lösung von Gleichungen)	33
Sonderfunktionen des TI-84 Plus	34
Weitere TI-84 Plus-Funktionen	35
Fehler	38
Kapitel 2:	
Mathematische, Winkel- und Testoperationen	39
Einführung: Münzen werfen	39
MATH-Operationen über das Tastenfeld	40
MATH-Operationen	43
Der Gleichungslöser	46
Die MATH NUM (Zahlen) Operationen	50
Komplexe Zahlen eingeben und verwenden	55
MATH CPX (komplexen)-Operationen	58
MATH PRB (Wahrscheinlichkeits)-Operationen	61
ANGLE (Winkel)-Operationen	64
TEST (Vergleichs)-Operationen	66
TEST LOGIC (Boolsche)-Operationen	67
Kapitel 3:	
Graphische Darstellung von Funktionen	69
Einführung: Graphische Darstellung eines Kreises	69
Definition eines Graphen	70
Festlegen der Graphikmodi	71
Funktionsdefinition im Y= Editor	72
Auswahl von Funktionen	73
Festlegen des Graphikstils für Funktionen	75
Definition der Variablen für das Anzeigefenster	77
Definition des Anzeigeformats von Graphen	79
Anzeige eines Graphen	81
Untersuchung von Graphen mit freibeweglichem Cursor	82
Untersuchung von Graphen mit TRACE	83
Untersuchung von Graphen mit ZOOM	85
ZOOM MEMORY	90
Die CALC (Berechnungs)-Operationen	92

Kapitel 4:		
Parameterdarstellungen	96
Einführung: Flugbahn eines Balls	96
Definition und Darstellung von Parameterdarstellungen	98
Untersuchung einer Parameterdarstellung	101
Kapitel 5:		
Polardarstellung von Graphen	103
Einführung: Darstellung einer Rose in Polarkoordinaten	103
Definition und Anzeige von Graphen in Polarkoordinaten	104
Untersuchung eines Graphen in Polarkoordinaten	106
Kapitel 6:		
Graphische Darstellung von Folgen	108
Einführung: Wald und Bäume	108
Definition und Anzeige von Folgegraphen	109
Auswahl der Achsenkombination	113
Untersuchung von Folgegraphen	114
Webdiagramme	116
Konvergenzdarstellung mit Webdiagrammen	117
Phasendiagramme	118
Vergleich der Folgenfunktionen beim TI-84 Plus und TI-82	120
Unterschiede bei den Tastenfunktionen des TI-84 Plus und TI-82	120
Kapitel 7:		
Tabellen	122
Einführung: Nullstellen einer Funktion	122
Definition der Variablen	123
Definition der abhängigen Variablen	124
Anzeige der Tabelle	125
Kapitel 8:		
DRAW-Operationen	128
Einführung: Zeichnen einer Tangente	128
Das DRAW-Menü	129
Löschen von Zeichnungen	130
Zeichnen von Strecken	131
Zeichnen von horizontalen und vertikalen Linien	132
Zeichnen von Tangenten	133
Zeichnen von Funktionen und Umkehrfunktionen	134
Schattierung von Graphen	135
Zeichnen von Kreisen	136
Einfügen von Text in eine Graphik	137
Zeichnen mit Pen	138
Zeichnen von Punkten	138
Zeichnen von Pixeln	140
Speichern von Graphiken	141
Abrufen von Graphiken	142
Speichern von Graph-Datenbanken (GDB)	142
Abrufen von Graph-Datenbanken (GDB)	143
Kapitel 9:		
Teilung des Bildschirms	145
Einführung: Untersuchung des Einheitskreises	145
Verwendung der geteilten Bildschirmanzeige	146
Die Horiz (Horizontale)-Bildschirmteilung	147

Die G-T (Graph/Tabelle)-Bildschirmteilung	148
TI-84 Plus-Pixel im Horiz- und G-T-Modus	149
Kapitel 10:	
Matrizen	151
Erste Schritte: Verwenden des MTRX-Schnellastenmenüs	151
Einführung: Lineare Gleichungssysteme	152
Definition einer Matrix	153
Anzeige von Matrizenelementen	154
Verwendung von Matrizen in Ausdrücken	157
Anzeige und Kopie von Matrizen	158
Mathematische Funktionen bei Matrizen	160
MATRX MATH-Operationen	163
Kapitel 11:	
Listen	170
Einführung: Generieren einer Folge	170
Benennen von Listen	171
Speichern und Anzeigen von Listen	172
Eingabe von Listennamen	173
Zuweisung von Formeln an Listennamen	175
Verwendung von Listen in Ausdrücken	176
Das LIST OPS-Menü	178
Das LIST MATH-Menü	185
Kapitel 12:	
Statistische Berechnungen	188
Einführung: Pendellänge und Periodendauer	188
Erstellen statistischer Analysen	195
Verwendung des Stat-Listeneditors	196
Anfügen von Formeln an Listennamen	199
Entfernen von Formeln von Listennamen	201
Umschalten der Kontexte des Stat-Listeneditors	201
Kontexte im Stat-Listeneditor	203
Das STAT EDIT-Menü	205
Funktionen für Regressionsmodelle	207
Das STAT CALC-Menü	209
Statistikvariablen	218
Statistische Analysen in einem Programm	219
Graphische Darstellung von statistischen Berechnungen	220
Statistikzeichnungen in einem Programm	225
Kapitel 13:	
Inferenzstatistik und Verteilungen	228
Einführung: Mittlere Körpergröße einer Grundgesamtheit	228
Die Inferenzstatistikeditoren	231
Das STAT TESTS-Menü	234
Beschreibung der Eingabeoptionen für die Inferenzstatistik	252
Test- und Intervall-Ergebnisvariablen	253
Verteilungsfunktionen	255
Schattierung von Verteilungen	261
Kapitel 14:	
Finanzfunktionen	264
Das Menü Anwendungen	264
Einführung: Finanzierung eines Autos	265

Einführung: Berechnung des Zinseszins	266
Verwendung von TVM Solver	266
Verwendung der Finanzfunktionen	267
Berechnung des Zeitwerts des Geldes	268
Berechnung des Cashflows	270
Berechnung der Tilgung	271
Zinsumrechnungen	274
Errechnen der Tage zwischen zwei Datumsangaben/Zahlungsart	275
Verwendung der TVM-Variablen	276
Die Applikation EasyData™	276
Kapitel 15:	
CATALOG, Strings und hyperbolische Funktionen	279
TI-84 Plus -Operationen in CATALOG	279
Eingabe und Verwendung von Strings	280
Speichern eines Strings als Stringvariable	281
Stringfunktionen und -befehle in CATALOG	283
Hyperbolische Funktionen in CATALOG	286
Kapitel 16:	
Programmierung	288
Einführung: Volumen eines Zylinders	288
Erstellen und Löschen von Programmen	289
Eingabe von Befehlen und Ausführung von Programmen	292
Bearbeiten von Programmen	293
Kopieren und Umbenennen von Programmen	293
PRGM CTL (Steuerungs)-Befehle	294
PRGM I/O (Eingabe/Ausgabe)-Befehle	302
Aufruf anderer Programme als Unterprogramme	308
Start eines Assemblerprogramms	309
Kapitel 17:	
Anwendungsbeispiele	311
Die Quadratformel	311
Kästchen mit Deckel	315
Vergleich von Testergebnissen mit Box-Diagrammen	322
Zeichnen von stückweisen Funktionen	324
Graphische Darstellung von Ungleichungen	325
Lösen eines nichtlinearen Gleichungssystems	327
Programm zur Erstellung eines Sierpinski-Dreiecks	328
Graphische Darstellung von Cobweb Diagrammen	329
Programm: Erraten Sie die Koeffizienten	330
Zeichnen des Einheitskreises und trigonometrischer Kurven	331
Bestimmung des Flächeninhalts zwischen Kurven	332
Parameterdarstellungen: Riesenrad-Problem	333
Hauptsatz der Differential- und Integralrechnung	335
Flächenberechnung von regulären N-seitigen Polygonen	337
Berechnung von Hypothekenzahlungen	339
Kapitel 18:	
Speicherverwaltung	342
Prüfen der freien Speicherkapazität	342
Löschen von Speichereinträgen	345
Löschen von Einträgen und Listenelementen	346
Archivieren und Entfernen von Variablen aus dem Archiv	347
Zurücksetzen des TI-84 Plus	351

Zusammenfassen von Variablen in Gruppen und deren Auflösung	355
Datenfehlermeldung	359
ERR:ARCHIVE FULL Meldung	362
Kapitel 19:	
Kommunikations-Verbindung	363
Einführung: Senden von Variablen	363
TI-84 Plus Silver Edition LINK	365
Empfangen von Elementen	370
Sichern des Rechnerspeichers	372
Fehlerzustände	373
Anhang A:	
Tabellen und Referenzinformationen	374
Anhang B:	
Allgemeine Hinweise	404
Variablen	404
Statistische Formeln	405
Finanzmathematische Formeln	408
Wichtiges zu Ihrem TI-84 Plus, das Sie wissen sollten	412
Fehlerzustände	414
Informationen zur Genauigkeit	420
Funktionsgrenzen	422
Anhang C:	
Service- und Garantiehinweise	423
Hinweise zu TI Produktservice und Garantieleistungen	423
Hinweise zur Batterie	423
Im Fall von Schwierigkeiten	425

Kapitel 1: Bedienung des TI-84 Plus Silver Edition

Konventionen der Dokumentation

Im Hauptteil dieses Handbuchs bezieht sich TI-84 Plus auf den TI-84 Plus Silver Edition, aber alle Anweisungen, Beispiele und Funktionen in diesem Handbuch gelten auch für den TI-84 Plus. Die beiden Grafikrechner unterscheiden sich lediglich durch den verfügbaren RAM-Speicher, die austauschbaren Frontcover und den ROM-Speicher für Flash-Anwendungen. Gelegentlich wird, wie in Kapitel 19, die vollständige Bezeichnung TI-84 Plus Silver Edition verwendet, um eine Unterscheidung vom TI-84 Plus zu erreichen.

Screenshots wurden mit BS-Version 2.53MP und höher im MathPrint™- oder klassischen Modus aufgenommen. Alle Funktionen sind in beiden Modi verfügbar, jedoch können die Bildschirme je nach eingestelltem Modus leicht unterschiedlich aussehen. In vielen Beispielen werden Funktionen hervorgehoben, die in älteren BS-Versionen nicht enthalten sind. Wenn auf Ihrem Rechner nicht die neueste BS-Version installiert ist, stehen Ihnen möglicherweise einige Funktionen nicht zur Verfügung und Ihr Bildschirm kann anders aussehen. Sie können das neueste Betriebssystem von education.ti.com herunterladen.

Ein neues MODE (MODUS) Menüobjekt, STAT WIZARDS, ist mit BS-Version 2.55MP zur Syntax-Eingabehilfe für Befehle und Funktionen im Menü STAT CALC, DISTR DISTR, DISTR DRAW und die Funktion **seq**((Sequenz) im Menü LIST OPS verfügbar. Beim Auswählen eines unterstützten Statistikbefehls, Regression oder Verteilung mit der STAT WIZARDS-Einstellung **ON**: (die Standardeinstellung) wird ein Syntaxhilfe- (Assistent) Bildschirm angezeigt. Der Assistent ermöglicht die Eingabe erforderlicher und optionaler Argumente. Die Funktion oder Befehl wird die eingegebenen Argumente in die Daten im Hauptbildschirm oder in die meisten anderen Stellen einfügen, bei denen der Cursor bereit zur Eingabe ist. Wenn ein Befehl oder eine Funktion über den [CATALOG] aufgerufen wird, wird der Befehl oder die Funktion ohne Hilfe des Assistenten eingefügt. Führen Sie die Kataloghilfe-Anwendung ([APPS]) aus, wenn Sie weitere Syntaxhilfe benötigen.

Das Tastenfeld des TI-84 Plus

Das Tastenfeld ist in die folgenden Bereiche aufgeteilt: Graphiktasten, Bearbeitungstasten, Tasten für fortgeschrittene Funktion und Tasten für wissenschaftliche Berechnungen.

Bereiche des Tastenfelds

Grafik — Über die Grafiktasten haben Sie Zugriff auf die interaktiven Grafik-Funktionen. Die dritte Funktion dieser Tasten ([ALPHA] [F1]-[F4]) ruft die Schnelltastenmenüs auf, die Vorlagen für Brüche, n/d, Schnellmatrixeinträge und einige der Funktionen aus den Menüs MATH und VARS enthalten.

Bearbeitungstasten — Ermöglichen die Bearbeitung von Ausdrücken und Werten

Tasten für fortgeschrittene Funktionen — Ermöglichen den Zugriff auf fortgeschrittene Funktionen

Tasten für wissenschaftliche Berechnungen — Ermöglichen den Zugriff auf den standardmäßigen wissenschaftlichen Taschenrechner

TI-84 Plus



Das farbkodierte Tastenfeld

Die Tasten des TI-84 Plus sind mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet, so dass Sie die gewünschte Taste sehr einfach finden können.

Die hell gefärbten Tasten sind die Zifferntasten. Die Tasten auf der rechten Seite der Tastatur sind die gebräuchlichen mathematischen Funktionen. Die Tasten in der obersten Reihe dienen zum Einrichten und zur Anzeige von Grafiken. Die Taste **[APPS]** bietet Zugriff auf Applikationen wie z. B. Inequality Graphing (Darstellung von Ungleichungen), Transformation Graphing (Transformationsdarstellung), Conic Graphing (Darstellung von Kegelschnitten), Polynomial Root Finder (Polynomwurzelsuche) und Simultaneous Equation Solver (Gleichungssystemlöser) sowie die Kataloghilfe.

Die Hauptfunktion jeder Taste ist auf der Taste aufgedruckt. Wenn Sie beispielsweise **[MATH]** drücken, wird das Menü MATH angezeigt.

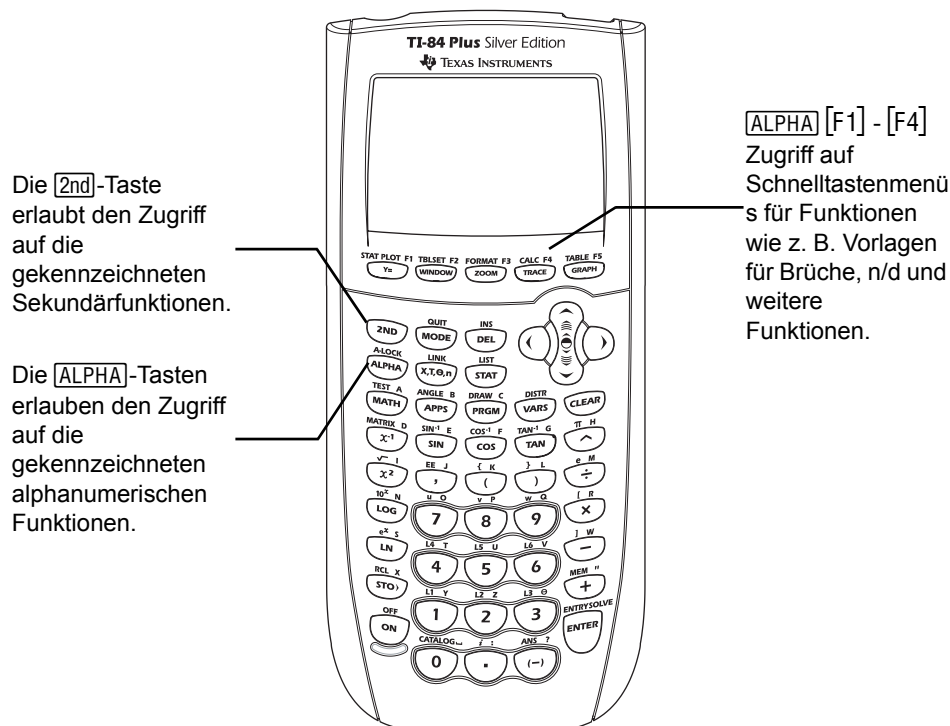
Die **2nd** und die **ALPHA** Tasten

Die Sekundärfunktion jeder Taste steht über der jeweiligen Taste. Wenn Sie die **2nd**-Taste drücken, wird für die nächste Tasteneingabe das über einer Taste gedruckte Zeichen, die Abkürzung oder das Wort aktiviert. Wenn Sie beispielsweise **2nd** und dann **MATH** drücken, wird das TEST-Menü angezeigt. In dieser Anleitung ist die Schreibweise für diese Tastenkombination **2nd** [TEST].

Viele Tasten haben noch eine dritte Funktion. Diese Funktionen sind über den Tasten in der Farbe der Taste **ALPHA** aufgedruckt. Über die Drittfunktionen erfolgt die Eingabe von alphabetischen Zeichen und Sonderzeichen sowie der Zugriff auf SOLVE und Schnelltastenmenüs. Wenn Sie zum Beispiel **ALPHA** und dann **MATH** drücken, wird der Buchstabe **A** eingegeben. In diesem Handbuch wird diese Tastenkombination als **ALPHA** [A] dargestellt.

Wenn Sie mehrere alphabetische Zeichen nacheinander eingeben möchten, können Sie **2nd** [A-LOCK] drücken, um die Buchstabentaste festzustellen, damit Sie nicht mehrere Male die Taste **ALPHA** drücken müssen. Drücken Sie **ALPHA** ein zweites Mal, um die Taste zu entsperren.

Hinweis: Wenn Sie **ALPHA** drücken, wechselt der blinkende Cursor zu **□**, auch wenn Sie eine Funktion oder ein Menü aufrufen.



Ein-/Ausschalten des TI-84 Plus

Einschalten des Grafikrechners

Um den TI-84 Plus einzuschalten, drücken Sie **[ON]**. Das Gerät zeigt einen Informationsbildschirm an, um Sie daran zu erinnern, dass Sie über **[ALPHA]** [F1] - [F4] die Schnellstastemenüs anzeigen können. Diese Meldung wird auch angezeigt, wenn Sie das RAM zurücksetzen.

- ▶ Um fortzufahren, ohne diesen Informationsbildschirm erneut anzuzeigen, drücken Sie **1**.
- ▶ Um fortzufahren und diesen Informationsbildschirm beim nächsten Einschalten des TI-84 Plus **erneut anzuzeigen**, drücken Sie **2**.
- Wurde der Graphikrechner vorher durch Drücken von **[2nd]** [OFF] ausgeschaltet, zeigt der TI-84 Plus nach dem Einschalten den Hauptbildschirm so an, wie er vor dem Ausschalten war, und löscht vorhandene Fehler. (Zuerst wird der Informationsbildschirm angezeigt, bis Sie wählen, diesen nicht mehr anzuzeigen.) Wenn der Hauptbildschirm leer ist, drücken Sie **[↵]**, um durch den Verlauf vorheriger Berechnungen zu scrollen.
- Ist der Grafikrechner durch die Automatic Power Down™ (APD™ Abschaltautomatik) ausgeschaltet worden, kehrt der TI-84 Plus beim Einschalten genau in den Zustand zurück, wie Sie ihn verlassen haben - mit genau dem gleichen Display, Cursor und allen Fehlermeldungen.
- Wenn der TI-84 Plus ausgeschaltet ist und Sie ihn mit einem anderen Taschenrechner oder einem PC verbinden, "wacht der TI-84 Plus auf", wenn Sie die Verbindung hergestellt haben.

Um die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, wird der durch die APD™ TI-84 Plus -Funktion nach ungefähr fünf Minuten Inaktivität automatisch ausgeschaltet.

Ausschalten des Grafikrechners

Drücken Sie **[2nd]** [OFF], um den Rechner von Hand auszuschalten.

- Die Constant Memory™-Funktion sorgt dafür, dass alle Einstellungen und Speicherinhalte erhalten bleiben.
- Alle Fehlerzustände werden behoben.

Batterien

Der TI-84 Plus wird über fünf Batterien mit Strom versorgt: vier Alkali-AAA-Batterien und eine Knopfzellenbatterie als Sicherung. Die Sicherungsbatterie versorgt das Gerät mit Notstrom, damit der Speicher bei einem Austausch der AAA-Batterien erhalten bleibt. Damit beim Austausch der Batterien keine Daten aus dem Speicher verloren gehen, befolgen Sie bitte die Anleitungen in Anhang C.

Einstellen des Anzeigekontrasts

Einstellen des Anzeigekontrasts

Sie können den Anzeigekontrast Ihrem Betrachtungswinkel und Ihren Lichtverhältnissen anpassen. Bei der Änderung der Kontrasteinstellung zeigt eine Ziffer zwischen 0 (am hellsten) und 9 (am dunkelsten) in der oberen rechten Ecke die ausgewählte Einstellung an. Ist der Kontrast sehr schwach oder sehr stark, ist die Ziffer eventuell nicht sichtbar.

Hinweis: Der TI-84 Plus besitzt 40 Kontrasteinstellungen, so dass jede Ziffer zwischen 0 und 9 vier Einstellungen darstellt.

Der TI-84 Plus speichert die Kontrasteinstellung beim Ausschalten.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um den Kontrast einzustellen:

- ▶ Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\blacktriangle}$, um den Bildschirm um eine Stufe dunkler zu stellen.
- ▶ Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\blacktriangledown}$, um den Bildschirm um eine Stufe heller zu stellen.

Hinweis: Wenn Sie die Kontrasteinstellung auf 0 setzen, wird die Anzeige unter Umständen ganz schwarz. Um den Bildschirm wiederherzustellen, drücken Sie kurz $\boxed{2\text{nd}}$, dann halten Sie $\boxed{\blacktriangle}$ solange gedrückt, bis die Anzeige wieder erscheint.

Zeitpunkt des Batteriewechsels

Wenn die Batterien erschöpft sind, wird beim Einschalten des Grafikrechners eine entsprechende Meldung angezeigt.

Um die Batterien auszuwechseln, ohne dass gespeicherte Informationen verloren gehen, gehen Sie gemäß der Anleitung in Anhang C vor.

Im Allgemeinen ist der Grafikrechner noch ein bis zwei Wochen betriebsbereit, nachdem die Meldung über die schwache Batterie das erste Mal angezeigt wurde. Danach schaltet sich der TI-84 Plus automatisch aus und ist nicht mehr betriebsbereit. Die Batterien müssen dann ausgewechselt werden. Der Dateninhalt im Speicher sollte erhalten bleiben.

Hinweis:

- Die verfügbare Benutzungszeit nach dem ersten Hinweis auf schwache Batterien kann auch länger sein, wenn Sie den Grafikrechner nur unregelmäßig benutzen.
- Setzen Sie vor dem Installieren eines neuen Betriebssystems immer neue Batterien ein.

Das Display

Anzeigearten

Der TI-84 Plus zeigt sowohl Text wie auch Graphiken an. In Kapitel 3 werden die Graphiken beschrieben. In Kapitel 9 wird erklärt, wie beim TI-84 Plus der Bildschirm horizontal oder vertikal aufgeteilt wird, um Text und Graphiken gleichzeitig anzuzeigen.

Hauptbildschirm

Der Hauptbildschirm ist der wichtigste Bildschirm des TI-84 Plus. Geben Sie auf diesem Bildschirm auszuführende Anweisungen und auszuwertende Ausdrücke ein. Die Antworten werden auf dem selben Bildschirm angezeigt. Die meisten Berechnungen werden im Verlauf des Hauptbildschirms gespeichert. Sie können durch Drücken von \leftarrow und \rightarrow durch den Verlauf der Eingaben auf dem Hauptbildschirm scrollen und die Eingaben oder Antworten in die aktuelle Eingabezeile einfügen.

Anzeige von Eingaben und Ergebnissen

- Wenn Text angezeigt wird, kann der Bildschirm des TI-84 Plus im Classic-Modus bis zu 8 Zeilen mit bis zu 16 Zeichen pro Zeile anzeigen. Im MathPrint™-Modus werden möglicherweise weniger Zeilen und weniger Zeichen pro Zeile angezeigt.
- Wenn alle Zeilen der Anzeige voll sind, wird Text nach oben aus der Anzeige geschoben.
 - Um ältere Eingaben und Antworten anzuzeigen, drücken Sie \uparrow .
 - Um eine ältere Eingabe oder Antwort zu kopieren und in die aktuellen Eingabezeile einzufügen, bewegen Sie den Cursor auf die Eingabe oder Antwort, die Sie kopieren möchten, und drücken Sie ENTER .

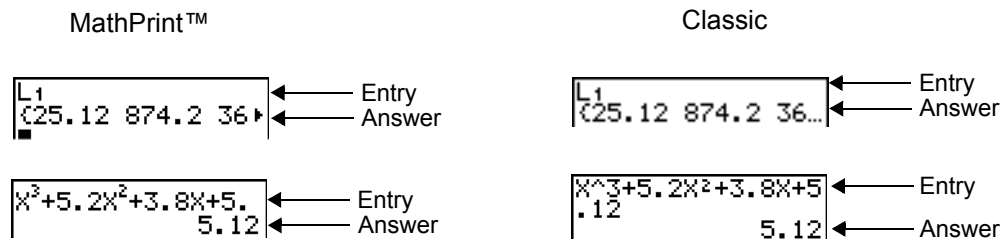
Hinweis: Listen- und Matrixausgaben können nicht kopiert werden. Wenn Sie versuchen, eine Listen- oder Matrixausgabe zu kopieren und einzufügen, springt der Cursor zur Eingabezeile zurück.
- Wenn ein Ausdruck auf dem Hauptbildschirm, im Y= Editor (Kapitel 3) oder im Programmeditor (Kapitel 16) länger als eine Zeile ist, wird er im Classic-Modus in die nächste Zeile umgebrochen. Im MathPrint™-Modus wird ein Ausdruck im Hauptbildschirm oder Y= Editor, der länger als eine Zeile ist, nach rechts aus dem Bildschirm gescrollt. Ein Pfeil an der rechten Seite des Bildschirms zeigt an, dass Sie nach rechts scrollen können, um mehr vom Ausdruck zu sehen. In numerischen Editoren wie z. B. im Fenster-Bildschirm (Kapitel 3) wird ein langer Ausdruck sowohl im Classic- als auch im MathPrint™-Modus nach links und rechts gescrollt. Drücken Sie 2nd \rightarrow , um den Cursor an das Ende der Zeile zu setzen. Drücken Sie 2nd \leftarrow , um den Cursor an den Zeilenanfang zu setzen.

Bei der Auswertung einer Eingabe im Hauptbildschirm wird das Ergebnis in der nächsten Zeile auf der rechten Seite angezeigt.

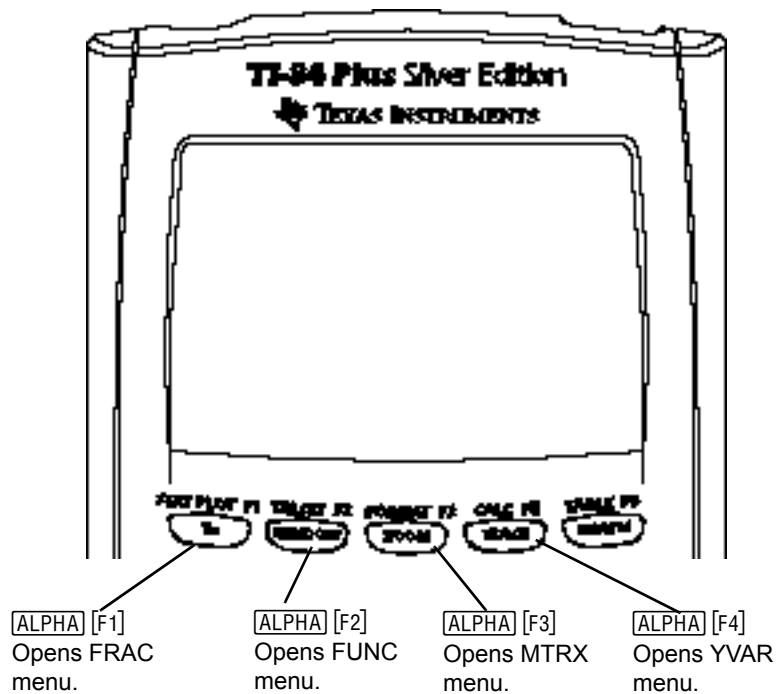
$\log(2)$	← Eingabe
.3010299957	← Ergebnis

Die MODE-Einstellungen legen fest, wie der TI-84 Plus die Ausdrücke interpretiert und die Ergebnisse anzeigt.

Wenn eine Antwort, wie z. B. eine Liste oder Matrix, zu lang ist, um vollständig auf einer Zeile dargestellt zu werden, wird rechts oder links ein Pfeil (MathPrint™) bzw. Auslassungspunkte (Classic) angezeigt. Drücken Sie \rightarrow und \leftarrow , um die Antwort anzuzeigen.



Verwenden der Schnellstastemenüs



Schnellstastemenüs ermöglichen den schnellen Zugriff auf:

- Vorlagen zur Eingabe von Brüchen und ausgewählten Funktionen aus den MATH MATH und MATH NUM Menüs, wie Sie sie in einem Lehrbuch sehen würden. Die Funktionen beinhalten Absolutwert, Summierung, numerische Ableitung, numerische Integration und Logarithmus zur Basis n.
- Matriceingaben.
- Namen von Funktionsvariablen aus dem VARS Y-VARS Menü.

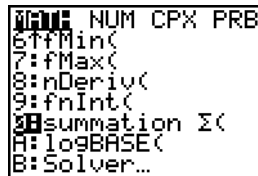
Anfänglich sind die Menüs ausgeblendet. Um ein Menü zu öffnen, drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}}$ plus die dem Menü entsprechende F-Taste, also $\boxed{F1}$ für FRAC, $\boxed{F2}$ für FUNC, $\boxed{F3}$ für MTRX oder $\boxed{F4}$ für YVAR. Um einen Menüpunkt auszuwählen, drücken Sie entweder auf die dem Menüpunkt entsprechende Ziffer oder bewegen den Cursor mit den Pfeiltasten in die entsprechende Zeile und drücken $\boxed{\text{ENTER}}$.

Alle Schnellastmenüpunkte außer den Matrix-Vorlagen können auch über die Standardmenüs ausgewählt werden. Die Vorlage Summierung lässt sich beispielsweise von drei Stellen aus auswählen:

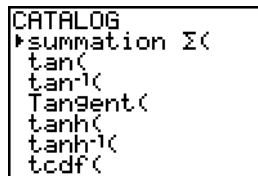
FUNC
Schnellastmenü



MATH MATHMenü



Katalog



Die Schnellastmenüs stehen dort zur Verfügung, wo Eingaben erlaubt sind. Wenn sich der Taschenrechner im Classic-Modus befindet oder ein Bildschirm angezeigt wird, der keine MathPrint™-Anzeige unterstützt, werden die Eingaben in der Classic-Anzeige dargestellt. Das Menü MTRX ist nur im MathPrint™-Modus auf dem Hauptbildschirm sowie im Y= Editor verfügbar.

Hinweis: Schnellastmenüs sind möglicherweise nicht verfügbar, wenn $\boxed{\text{ALPHA}}$ plus F-Tastenkombinationen von einer laufenden Anwendung verwendet werden, wie z. B. Inequality Graphing (Darstellung von Ungleichungen) oder Transformation Graphing (Transformationsdarstellung).

Rückkehr zum Hauptbildschirm

Um von einem anderen Bildschirm zum Hauptbildschirm zurückzukehren, drücken Sie $\boxed{2nd}$ $\boxed{\text{QUIT}}$.

Belegtanzeige

Wenn der TI-84 Plus Berechnungen oder Zeichnungen ausführt, erscheint als Belegtanzeige eine sich bewegende vertikale Linie rechts oben am Bildschirm. Tritt beim Zeichnen eines Graphen

oder in einem Programm eine Pause auf, wird die Belegtanzeige zu einer sich bewegenden gepunkteten vertikalen Linie.

Cursorformen

In den meisten Fällen weist Sie die Form des Cursors darauf hin, was passiert, wenn Sie die nächste Taste drücken oder den nächsten Menüeintrag auswählen, um ihn als Zeichen einzufügen.

Cursor	Form	Wirkung der nächsten Taste
Eingabe	Gefülltes blinkendes Rechteck ■	An der Cursorposition wird ein Zeichen eingefügt. Das bestehende Zeichen wird überschrieben.
Einfügen	Unterstrich —	Ein Zeichen wird vor der Cursorposition eingefügt.
2nd	Farblich umgekehrter Pfeil ↑	Ein 2nd-Zeichen wird eingegeben oder eine 2nd-Funktion ausgeführt.
Alpha	Invers A Ⓐ	Ein alphanumerisches Zeichens wird eingegeben, SOLVE wird ausgeführt oder Schnellastemenüs werden angezeigt.
Voll	Kariertes Rechteck ■	Keine Eingabe; nach einer Eingabeaufforderung wurde die maximale Zeichenzahl eingegeben oder der Speicher ist voll.
MathPrint™	Pfeiltaste nach rechts ➡	Der Cursor wechselt entweder zum nächsten Teil der Vorlage oder aus der Vorlage heraus.

Wenn Sie beim Einfügen $\boxed{\text{ALPHA}}$ drücken, erhält der Cursor einen Unterstrich **A** (**A**). Wenn Sie bei einem Einfügevorgang $\boxed{2\text{nd}}$ drücken, wird der Unterstrich-Cursor zu einem unterstrichenen \uparrow (\uparrow).

Hinweis: Wenn Sie ein kleines Zeichen wie z. B. einen Doppelpunkt oder ein Komma markieren und dann $\boxed{\text{ALPHA}}$ oder $\boxed{2\text{nd}}$ drücken, verändert sich der Cursor nicht, da die Cursorbreite zu schmal ist.

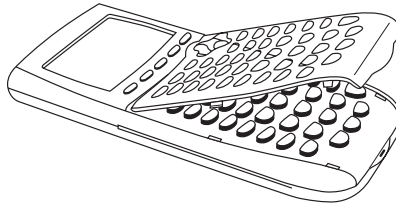
Graphen und Editoren besitzen teilweise weitere Cursorformen, die in anderen Kapiteln beschrieben werden.

Austauschbares Frontcover

Das Frontcover des TI-84 Plus Silver Edition ist austauschbar, so dass Sie den Look Ihres Handheld nach Wunsch verändern können. Ein Angebot unterschiedlichster Frontcover finden Sie im TI Online Store unter education.ti.com.

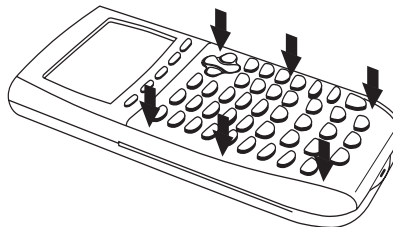
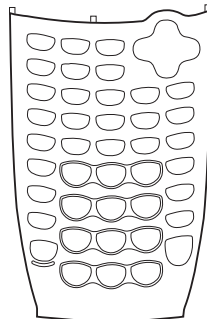
Entfernen des Frontcovers

1. Heben Sie die Lasche am unteren Rand des Frontcovers an, weg vom Gehäuse des TI-84 Plus Silver Edition.
2. Heben Sie das Frontcover vorsichtig vom Gerät ab, bis es frei ist. Achten Sie darauf, dabei weder das Frontcover noch die Tastatur zu beschädigen.



Anbringen eines neuen Frontcovers

1. Richten Sie das Frontcover mit den zugehörigen Aussparungen am Gehäuse des TI-84 Plus Silver Edition aus.
2. Lassen Sie das Frontcover vorsichtig einrasten. Üben Sie keine Gewalt aus.
3. Drücken Sie sanft auf jede der Kerben, um sicherzustellen, dass das Frontcover richtig installiert ist.



Verwenden der Uhr

Sie können Datum und Uhrzeit einstellen, ein Darstellungsformat auswählen und die Uhr ein- oder ausschalten. Die Uhr ist standardmäßig eingeschaltet und der Zugriff auf sie erfolgt über das Mode-Menü.

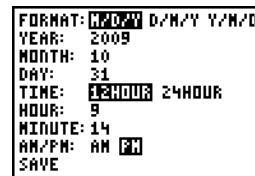
Anzeigen der Einstellungen der Uhr

1. Drücken Sie **MODE**.
2. Drücken Sie **↓**, um den Cursor zu **SET CLOCK** zu bewegen.
3. Drücken Sie **ENTER**.



Ändern der Einstellungen der Uhr

1. Drücken Sie **→** oder **←**, um das gewünschte Datumsformat hervorzuheben, beispielsweise: M/D/Y. Drücken Sie **ENTER**.
2. Drücken Sie **↓**, um **YEAR** hervorzuheben. Drücken Sie **CLEAR** und geben Sie das Jahr ein, beispielsweise: 2004.
3. Drücken Sie **↓**, um **MONTH** hervorzuheben. Drücken Sie **CLEAR** und geben Sie die Zahl des Monats ein (eine Zahl im Bereich 1-12).
4. Drücken Sie **↓**, um **DAY** hervorzuheben. Drücken Sie **CLEAR** und geben Sie das Datum ein.
5. Drücken Sie **↓**, um **TIME** hervorzuheben. Drücken Sie **→** oder **←**, um das gewünschte Format für die Zeitdarstellung hervorzuheben. Drücken Sie **ENTER**.
6. Drücken Sie **↓**, um **HOURL** hervorzuheben. Drücken Sie **CLEAR** und geben Sie die Stunde ein (eine Zahl im Bereich 1-12 oder 0-23).
7. Drücken Sie **↓**, um **MINUTE** hervorzuheben. Drücken Sie **CLEAR** und geben Sie die Minuten ein (eine Zahl im Bereich 0-59).
8. Drücken Sie **↓**, um **AM/PM** hervorzuheben. Drücken Sie **→** oder **←**, um das gewünschte Format hervorzuheben. Drücken Sie **ENTER**.
9. Um Änderungen zu speichern, drücken Sie **↓**, um **SAVE** zu markieren. Drücken Sie **ENTER**.



Fehlermeldungen

Wenn Sie für einen Monat ein falsches Tagesdatum eingeben, beispielsweise 31. Juni (der Juni hat aber keine 31 Tage) wird eine Fehlermeldung mit einer Auswahl eingeblendet:

```
ERR:DATE
1:Quit
2:Goto

Invalid day for
month selected.
```

- Um die Anwendung Uhr zu schließen und zum Startbildschirm zurückzukehren, wählen Sie **1: Quit**. Drücken Sie **[ENTER]**.
— oder —
- Um zur Anwendung Uhr zurückzukehren und den Fehler zu korrigieren, wählen Sie **2: Goto**. Drücken Sie **[ENTER]**.

Einschalten der Uhr

Sie können die Uhr auf zwei Arten einschalten; über das Menü **MODE** oder das Menü **Catalog**.

Einschalten der Uhr über das Menü Mode

1. Wenn die Uhr ausgeschaltet ist, drücken Sie \square , um **TURN CLOCK ON** hervorzuheben.
2. Drücken Sie ENTER .

```
TEACHT
MATHPRINT CLASSIC
2nd Unrd
ANSWERS: AUTO DEC FRAC
GOTOFORMAT GRAPH: 00 YES
STATDIAGNOSTICS: 00 ON
STATWIZARDS: 00 OFF
SETCLOCK TURNCLOCKON
```

Einschalten der Uhr über das Menü Catalog

1. Wenn die Uhr ausgeschaltet ist, drücken Sie 2nd [CATALOG]
2. Drücken Sie \square oder \square , um im CATALOG zu navigieren, bis der Auswahl-Cursor auf **ClockOn** zeigt.
3. Drücken Sie ENTER ENTER .

```
CATALOG
x²-Test(
x²GOF-Test(
Circle(
CLASSIC
Clear Entries
ClockOff
ClockOn
```

Ausschalten der Uhr

1. Drücken Sie 2nd [CATALOG].
2. Drücken Sie \square oder \square , um im CATALOG zu navigieren, bis der Auswahl-Cursor auf **ClockOff** zeigt.
3. Drücken Sie ENTER ENTER .

```
CATALOG
x²-Test(
x²GOF-Test(
Circle(
CLASSIC
Clear Entries
ClockOff
ClockOn
```

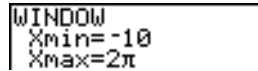
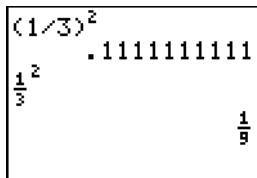
ClockOff schaltet die Anzeige der Uhr ab.

Eingabe von Ausdrücken und Befehlen

Was versteht man unter einem Ausdruck?

Ein Ausdruck ist eine Folge von Zahlen, Variablen, Funktionen und ihren Argumenten. Diese Folge dient zur Berechnung eines einzigen Ergebnisses. Auf dem TI-84 Plus geben Sie einen Ausdruck genauso ein, wie Sie ihn auf Papier schreiben würden. πR^2 ist z. B. ein Ausdruck.

Mit einem Ausdruck kann im Hauptbildschirm ein Ergebnis berechnet werden. In den meisten Fällen können Sie an den Stellen, an denen ein Wert erforderlich ist, den Wert über einen Ausdruck eingeben.

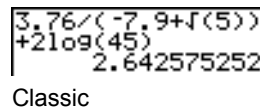
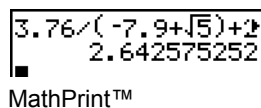
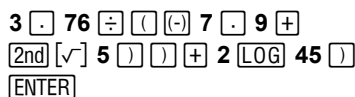


Eingabe eines Ausdrucks

Um einen Ausdruck zu erstellen, geben Sie Zahlen, Variablen und Funktionen über die Tastatur und die Menüs ein. Ein Ausdruck wird abgeschlossen, indem Sie **ENTER** drücken. Dabei spielt es keine Rolle, wo sich der Cursor befindet. Der gesamte Ausdruck wird entsprechend den Regeln des Equation Operating System™ (EOS™) ausgewertet und die Antwort entsprechend den für **Antwort** gewählten Modus-Einstellungen angezeigt.

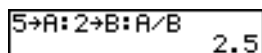
Die meisten Funktionen und Operationen des TI-84 Plus sind Symbole, die aus mehreren Zeichen bestehen. Sie müssen das Symbol über das Tastenfeld oder ein Menü eingeben. Geben Sie nicht die Buchstaben ein! Um beispielsweise den Logarithmus von 45 zu berechnen, geben Sie **LOG** 45 ein. Tippen Sie nicht die Buchstaben **L**, **O** und **G** ein. Wenn Sie **LOG** eingeben, interpretiert der TI-84 Plus diese Eingabe als das Produkt der Variablen **L**, **O**, und **G**.

Berechne $3.76 \div (-7.9 + \sqrt{5}) + 2 \log 45$.



.Mehrere Einträge in einer Zeile

Um in einer Zeile zwei oder mehr Ausdrücke oder Befehle einzugeben, trennen Sie diese durch Doppelpunkte (**ALPHA** [:]). Alle Befehle werden zusammen in (ENTRY) angezeigt.



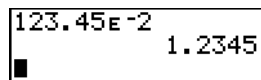
Zahlendarstellung in Exponentialschreibweise

Um eine Zahl in Exponentialschreibweise einzugeben, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Geben Sie den Teil der Zahl ein, der vor dem Exponenten steht. Dieser Wert kann ein Ausdruck sein.
2. Drücken Sie **2nd** [EE]. E wird an der Cursorposition eingefügt.

3. Geben Sie den Exponenten ein, der aus einer oder zwei Ziffern bestehen kann.

Hinweis: Wenn Sie einen negativen Exponenten eingeben möchten, drücken Sie $\boxed{(-)}$ und geben Sie dann den Exponenten ein.



The image shows a TI-84 Plus calculator display. The top line shows the number 123.45E-2, which is in scientific notation. The bottom line shows the number 1.2345, which is the decimal equivalent of 123.45E-2. A cursor is visible at the end of the bottom line.

Bei der Eingabe einer Zahl in Exponentialdarstellung zeigt der TI-84 Plus nicht automatisch die Antworten in Exponentialdarstellung oder technischer Notation an. Das Anzeigeformat wird durch die Moduseinstellungen und die Größe der Zahl festgelegt.

Funktionen

Der Rückgabewert einer Funktion. Im Beispiel auf der letzten Seite sind \div , π , $+$, $\sqrt{\quad}$ und $\log(\quad)$ die Funktionen. Im Allgemeinen beginnen beim TI-84 Plus die Namen der Funktion mit einem kleingeschriebenen Buchstaben. Die meisten Funktionen besitzen mindestens ein Argument, das durch eine geöffnete Klammer ((), die auf den Funktionsnamen folgt, angezeigt wird. Beispielsweise erfordert $\sin(\quad)$ ein Argument: $\sin(\text{Wert})$.

Hinweis: Die Kataloghilfe enthält Syntaxinformationen für die meisten Funktionen im Katalog.

Befehle

Ein Befehl bewirkt eine Aktion. **ClrDraw** ist z. B. ein Befehl, der aus einer Graphik alle gezeichneten Elemente löscht. Befehle können nicht in Ausdrücken verwendet werden. Bei einem Befehl ist der erste Buchstabe im Allgemeinen groß geschrieben. Einige Befehle besitzen mehrere Argumente. Dies wird durch eine offene Klammer (() hinter dem Namen angezeigt. Beispielsweise benötigt **Circle**(drei Argumente: **Circle**($X,Y,radius$).

Unterbrechung einer Berechnung

Um eine laufende (angezeigt durch die Belegtanzeige) Berechnung oder Erstellung eines Diagramms zu unterbrechen, drücken Sie \boxed{ON} .

Wenn Sie eine Berechnung unterbrechen, wird ein Menü angezeigt.

- Mit **1:Quit** kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück.
- Mit **2:Goto** kehren Sie zur Unterbrechungsstelle zurück.

Wenn Sie die Erstellung eines Diagramms unterbrechen, wird ein Teildiagramm angezeigt.

- Durch Drücken von \boxed{CLEAR} oder einer anderen Nicht-Zeichentaste kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück.
- Durch Drücken einer Zeichentaste oder die Auswahl einer Zeichenanweisung kehren Sie in den Zeichenmodus zurück.

TI-84 Plus Editiertasten

Tasten	Result
\rightarrow or \leftarrow	Bewegt den Cursor in einem Ausdruck. Das Gedrückthalten der Tasten wiederholt die Aktion.
\uparrow or \downarrow	Bewegt den Cursor innerhalb eines Ausdrucks, der mehr als eine Zeile einnimmt, von einer Zeile zur nächsten; diese Tasten werden wiederholt angezeigt. Bewegt den Cursor im MathPrint™-Modus innerhalb eines Ausdrucks von Term zu Term; diese Tasten werden wiederholt angezeigt. Scrollt im Hauptbildschirm durch den Verlauf der Eingaben und Antworten.
2^{nd} \leftarrow	Setzt den Cursor an den Anfang eines Ausdrucks.
2^{nd} \rightarrow	Setzt den Cursor an das Ende eines Ausdrucks.
2^{nd} \uparrow	Bewegt den Cursor im Hauptbildschirm aus einem MathPrint™-Ausdruck heraus. Bewegt den Cursor im Y=Editor aus einem MathPrint™-Ausdruck zur vorherigen Y-var.
2^{nd} \downarrow	Bewegt den Cursor im Y=Editor aus einem MathPrint™-Ausdruck zur nächsten Y-var.
ENTER	Wertet einen Ausdruck aus oder führt einen Befehl aus.
CLEAR	Löscht im Hauptbildschirm die aktuelle Textzeile. Löscht im Hauptbildschirm bei einer leeren Zeile alles auf dem Hauptbildschirm. In einem Editor wird der Ausdruck oder Wert gelöscht, auf dem der Cursor positioniert ist. Eine Null wird nicht gespeichert.
DEL	Löscht das Zeichen an der Cursorposition. Das Gedrückthalten der Taste wiederholt die Aktion.
2^{nd} [INS]	Ändert den Cursor zu einem Unterstrich (<u> </u>); fügt Zeichen vor dem Unterstrich-Cursor ein; drücken Sie 2^{nd} [INS] oder \leftarrow , \uparrow , \rightarrow , oder \downarrow , um den Einfügemodus zu beenden.
2^{nd}	Ändert den Cursor in ■ ; beim nächsten Tastendruck wird eine 2nd Funktion (über oder links neben der Taste angezeigt) ausgeführt; um 2nd zu beenden, drücken Sie erneut 2^{nd} .
[ALPHA]	Ändert den Cursor in ■ ; beim nächsten Tastendruck wird die (über oder links neben der Taste angezeigte) dritte Funktion der entsprechenden Taste ausgeführt, SOLVE ausgeführt (siehe Kapitel 10 und 11) oder ein Schnellastenmenü aufgerufen; um [ALPHA] zu beenden, drücken Sie [ALPHA] oder \leftarrow , \uparrow , \rightarrow oder \downarrow .
2^{nd} [A-LOCK]	Ändert den Cursor in ■ ; aktiviert die Alpha-Sperre; beim nächsten Tastendruck wird jeweils die Drittfunktion einer Taste ausgeführt; um die Alpha-Sperre zu deaktivieren, drücken Sie [ALPHA] . Wenn Sie aufgefordert werden, einen Namen (z. B. für eine Gruppe oder ein Programm) einzugeben, wird die Alpha-Sperre automatisch eingeschaltet.
[X,T,θ,n]	Ermöglicht die Eingabe von X im Func -Modus, von T im Par -Modus, von θ im Pol -Modus oder von n im Seq -Modus.

Festlegen der Moduseinstellungen

Prüfen der Moduseinstellungen

Die Moduseinstellungen legen fest, wie der TI-84 Plus Zahlen und Graphen anzeigt und interpretiert. Beim Ausschalten des TI-84 Plus werden die Einstellungen über die Constant Memory-Funktion beibehalten. Alle Zahlen, einschließlich der Matrizenelemente, Vektoren und Listen, werden gemäß den aktuellen Moduseinstellungen angezeigt.

Rufen Sie die Moduseinstellungen mit **[MODE]** auf. Die aktuellen Einstellungen sind markiert. Auf den folgenden Seiten werden die Moduseinstellungen im Einzelnen beschrieben.

Normal Sci Eng	Numerisches Anzeigeformat
Float 0123456789	Anzahl der Dezimalstellen in Antworten
Radian Degree	Winkelmaßseinheit
Func Par Pol Seq	Art der graphischen Darstellung
Connected Dot	Verbindung von Graphenpunkten
Sequential Simul	Gleichzeitige graphische Darstellung
Real $a+bi$ re θ i	Reelle, rechtwinklige cplx oder polare cplx
Full Horiz G-T	Ganzer oder geteilter Bildschirm
MathPrint Classic	Legt fest, ob die Eingaben und Ausgaben auf dem Hauptbildschirm und im Y= Editor so angezeigt werden, wie sie in Lehrbüchern dargestellt werden
n/d Un/d	Zeigt Ergebnisse als gemeine Brüche oder gemischte Zahlen an
Answers: Auto Dec Frac	Legt das Format der Antworten fest
GoTo Format Graph: No Yes	Tastenkürzel zum Format-Grafikbildschirm ([2nd] [FORMAT])
StatDiagnostics: Off On	Legt fest, welche Informationen in einer statistischen Regressionsberechnung angezeigt werden

StatWizards: **On** Off

Bestimmt, ob Syntaxhilfe-Eingabeaufforderungen für optionale und erforderliche Argumente bei vielen statistischen, Regressions- und Verteilungsbefehlen und -funktionen bereitgestellt werden sollen.

On: Auswahl von Menüobjekten in STAT CALC, DISTR DISTR, DISTR DRAW und seq(in LIST OPS zeigt einen Bildschirm an, der Syntaxhilfe (Assistent) für die Eingabe erforderlicher und optionaler Argumente in den Befehl oder die Funktion enthält. Die Funktion oder Befehl wird die eingegebenen Argumente in die Daten im Hauptbildschirm oder in die meisten anderen Stellen einfügen, bei denen der Cursor bereit zur Eingabe ist. Einige Berechnungen werden direkt vom Assistenten vorgenommen. Wenn ein Befehl oder eine Funktion über [CATALOG] aufgerufen wird, wird der Befehl oder die Funktion ohne Hilfe des Assistenten eingefügt. Führen Sie die Kataloghilfe-Anwendung ([APPS]) aus, wenn Sie weitere Syntaxhilfe benötigen.

Off: Die Funktion oder der Befehl wird ohne Syntaxhilfe (Assistent) in die Cursorstelle eingefügt.

Set Clock

Einstellen von Uhrzeit und Datum

Moduseinstellung ändern

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Moduseinstellungen zu ändern.

1. Setzen Sie den Cursor mit oder in die Zeile der Einstellung, die geändert werden soll.
2. Setzen Sie den Cursor mit oder auf die gewünschte Einstellung.
3. Drücken Sie .

Moduseinstellung von einem Programm aus

Sie können einen Modus von einem Programm aus einstellen, indem Sie die Modusbezeichnung als Befehl eingeben, z. B. **Func** oder **Float**. Wählen Sie bei einer leeren Befehlszeile die Modusbezeichnung aus dem interaktiven Modus-Auswahlbildschirm aus. Die Bezeichnung wird an der Cursorposition eingefügt.

```
PROGRAM:TEST
:Func█
```

Normal, Sci, Eng

Notationsmodi beeinflussen nur die Art, wie eine Antwort auf dem Hauptbildschirm angezeigt wird. Numerische Antworten können mit bis zu 10 Zeichen und einem zweistelligen Exponenten und als Brüche angezeigt werden. Sie können eine Zahl in einem beliebigen Format eingeben.

Normal: Dieses Anzeigeformat ist die übliche Darstellung von Zahlen, mit Ziffern links und rechts vom Dezimalzeichen, wie bei **12345.67**.

Sci (exponential): Die Exponentialdarstellung drückt Zahlen zweiteilig aus. Signifikante Ziffern werden mit einer Ziffer links vom Dezimalzeichen angezeigt. Die entsprechende Zehnerpotenz erscheint rechts vom E, wie bei **1.234567E4**.

Eng (technisch): Die technische Schreibweise ähnelt der Exponentialschreibweise. Die Zahl kann aber ein, zwei oder drei Ziffern vor dem Dezimalzeichen aufweisen und die Zehnerpotenz ist ein Vielfaches von 3, wie bei **12.34567E3**.

Hinweis: Wenn Sie den Anzeigemodus **Normal** auswählen, das Ergebnis aber nicht in 10 Ziffern angegeben werden kann (oder das absolute Ergebnis unter 0,001 liegt), stellt der TI-84 Plus das Ergebnis in Exponentialschreibweise dar.

Float, 0123456789

Die **Float** (Fließkomma) Dezimalanzeige stellt bis zu zehn Ziffern dar, plus Vorzeichen und Dezimalzeichen.

0123456789 (Festkomma) Dezimalmodus - gibt an, wieviele Stellen (0 bis 9) bei Dezimalantworten rechts neben dem Komma angezeigt werden.

Die Dezimaleinstellungen gelten für die Anzeigemodi **Normal**, **Sci**, und **Eng**.

Die Dezimaleinstellung gilt für folgende Zahlen hinsichtlich der **Antwort**-Moduseinstellungen:

- Ein auf dem Hauptbildschirm angezeigtes Ergebnis.
- Koordinaten auf einem Graphen (Kapitel 3, 4, 5, und 6).
- Die Tangentengleichung, x und dy/dx Werte (Kapitel 8)
- Ergebnisse von CALCULATE Operationen (Kapitel 3, 4, 5 und 6).
- Elemente einer Regressionsgleichung, die nach der Ausführung eines Regressionsmodells gespeichert werden (Kapitel 12).

Radian, Degree

Die Winkelmodi legen fest, wie der TI-84 Plus Winkelargumente in trigonometrischen Funktionen und polar-/rechtwinkligen Umrechnungen interpretiert.

Die **Radian**-Einstellung interpretiert Winkelwerte im Bogenmaß. Die Ergebnisse werden im Bogenmaß angezeigt.

Die **Degree**-Einstellung interpretiert Winkelwerte in Winkelgraden. Die Ergebnisse werden in Winkelgraden angezeigt.

Func, Par, Pol, Seq

Die Graphikeinstellungen legen die Zeichenparameter fest. In den Kapiteln 3, 4, 5 und 6 werden diese Modi genauer beschrieben.

Func (Funktion) zeichnet Funktionen, bei denen Y eine Funktion von X ist (Kapitel 3).

Par (parametrisch) zeichnet Relationen, bei denen X und Y Funktionen von T sind (Kapitel 4).

Pol (polar) zeichnet Funktionen, bei denen r eine Funktion von θ ist (Kapitel 5).

Seq (Folge) stellt Folgen graphisch dar (Kapitel 6).

Connected, Dot

Connected zeichnet eine Linie durch jeden für eine Funktion berechneten Punkt.

Dot zeichnet nur die Punkte, die für die ausgewählten Funktionen berechnet wurden.

Sequential, Simul

Sequential berechnet und zeichnet eine Funktion vollständig, bevor die nächste Funktion berechnet und gezeichnet wird.

Simul (gleichzeitige graphische Auswertung) berechnet und zeichnet alle ausgewählten Funktionen für einen einzelnen X-Wert und berechnet und zeichnet sie dann für den nächsten X-Wert.

Hinweis: Unabhängig davon, welche Einstellung ausgewählt ist, zeichnet der TI-84 Plus erst nacheinander alle Statistikzeichnungen, bevor Funktionen gezeichnet werden.

Real, a+bi, re^{θi}

Bei der **Real**-Einstellung werden keine komplexwertigen Ergebnisse angezeigt, solange nicht komplexe Zahlen eingegeben werden.

Zwei komplexe Anzeigeformate zeigen komplexwertige Ergebnisse an.

- **a+bi** (rechtwinklig komplexes Anzeigeformat) zeigt komplexe Zahlen im Format a+bi an.
- **re^{θi}** (polar komplexes Anzeigeformat) zeigt komplexe Zahlen im Format re^{θi} an.

Hinweis: Bei Verwendung der n/d-Vorlage müssen sowohl n (Zähler) als auch d (Nenner) reelle

Zahlen sein. So können Sie zum Beispiel $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}i$ eingeben (die Antwort wird als Dezimalwert

angezeigt); wenn Sie jedoch $\frac{(1-i)}{i}$ eingeben, wird ein Datentypfehler angezeigt. Um eine Division mit einer komplexen Zahl im Zähler oder Nenner durchzuführen, verwenden Sie die normale Division anstelle der n/d-Vorlage.

$\frac{1}{2} + \frac{1}{4}i$	
$(1-i)/i$	$.5 + .25i$
	$-1-i$

Full, Horiz, G-T

Die Option **Full** benutzt den ganzen Bildschirm zur Anzeige eines Graphen oder eines Editierbildschirms.

Bei jedem geteilten Bildschirm werden zwei Bildschirme gleichzeitig angezeigt.

- Bei **Horiz** (horizontal) wird der aktuelle Graph in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt. Der Hauptbildschirm oder ein Editor wird in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt. (Kapitel 9).
- Bei **G-T** (Graph-Tabelle) wird der aktuelle Graph in der linken Bildschirmhälfte angezeigt. Der Tabellenbildschirm wird in der rechten Hälfte angezeigt (Kapitel 9).

MathPrint™, Classic

MathPrint™ zeigt die meisten Eingaben und Ausgaben so an, wie sie in Lehrbüchern dargestellt

werden, wie z. B. $\frac{1}{2} + \frac{3}{4}$ und $\int_1^2 x^2 dx$.

Classic zeigt Ausdrücke und Antworten in einer Zeile an, z. B. $1/2 + 3/4$.

Hinweis: Beim Wechsel von einem Modus zum anderen bleiben die meisten Eingaben erhalten, Matrixberechnungen jedoch nicht.

n/d, Un/d

n/d zeigt Ergebnisse als einfachen Bruch an. Brüche können bis zu sechs Ziffern im Zähler enthalten; der Wert des Nenners darf 9999 nicht überschreiten.

Un/d zeigt Ergebnisse gegebenenfalls als gemischte Zahl an. **U**, **n**, und **d** müssen jeweils ganze Zahlen sein. Falls **U** keine Ganzzahl ist, wird das Ergebnis möglicherweise in **U * n/d** umgewandelt. Wenn **n** oder **d** keine Ganzzahl ist, wird ein Syntax-Fehler angezeigt. Die ganze Zahl, der Zähler und der Nenner können jeweils bis zu drei Ziffern umfassen.

Answers: Auto, Dec, Frac

Auto zeigt Antworten in einem ähnlichen Format an wie die Eingabe. Wird beispielsweise in einem Ausdruck ein Bruch eingegeben, wird die Antwort ebenfalls als Bruch angezeigt, soweit möglich. Wenn im Ausdruck eine Dezimalzahl auftaucht, erfolgt die Ausgabe ebenfalls als Dezimalzahl.

Dec zeigt Antworten als ganze Zahlen oder als Dezimalzahlen an.

Frac zeigt Antworten als Bruch an, soweit möglich.

Hinweis: Die Einstellung für den **Antworten**-Modus legen auch fest, wie Werte in Folgen, Listen und Tabellen angezeigt werden. Wählen Sie **Dec** oder **Frac**, um Werte in Dezimal- oder Bruchform anzuzeigen. Über das Schnellastemenü **FRAC** oder das Menü **MATH** können Sie auch Dezimalzahlen in Brüche bzw. Brüche in Dezimalzahlen umwandeln.

GoTo Format Graph: No, Yes

No zeigt den FORMAT-Grafikbildschirm nicht an, dieser kann jedoch jederzeit durch Drücken von $\boxed{2nd}$ $\boxed{[FORMAT]}$.

Yes wechselt vom Modus-Bildschirm zum FORMAT Grafikbildschirm, wenn Sie \boxed{ENTER} drücken, sodass Sie die Grafikformateinstellungen ändern können. Um zum Modus-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie \boxed{MODE} .

Stat Diagnostics: Off, On

Off zeigt eine statistische Regressionsberechnung *ohne* den Korrelationskoeffizienten (r) oder den Determinationskoeffizienten (r^2) an.

On zeigt eine statistische Regressionsberechnung *mit* dem Korrelationskoeffizienten (r) bzw. dem Determinationskoeffizienten (r^2) an.

StatWizards: On, Off

Ein: Auswahl von Menüobjekten in STAT CALC, DISTR DISTR, DISTR DRAW und seq(in LIST OPS zeigt einen Bildschirm an, der Syntaxhilfe (Assistent) für die Eingabe erforderlicher und optionaler Argumente in den Befehl oder die Funktion enthält. Die Funktion oder Befehl wird die eingegebenen Argumente in die Daten im Hauptbildschirm oder in die meisten anderen Stellen einfügen, bei denen der Cursor bereit zur Eingabe ist. Einige Berechnungen werden direkt vom Assistenten vorgenommen. Wenn ein Befehl oder eine Funktion über $\boxed{[CATALOG]}$ aufgerufen wird, wird der Befehl oder die Funktion ohne Hilfe des Assistenten eingefügt. Führen Sie die Kataloghilfe-Anwendung ($\boxed{[APPS]}$) aus, wenn Sie weitere Syntaxhilfe benötigen.

Off: Die Funktion oder der Befehl wird ohne Syntaxhilfe (Assistent) in die Cursorstelle eingefügt

Set Clock

Mit Hilfe der Uhr können Sie Uhrzeit, Datum und Anzeigeformate der Uhr einstellen.

TI-84 Plus Variablenamen verwenden

Variablen und definierte Elemente

Mit dem TI-84 Plus können Sie verschiedene Datentypen, wie reelle und komplexe Zahlen, Matrizen, Listen, Funktionen, Statistikzeichnungen, Graph-Datenbanken, Graph-Darstellungen und Strings eingeben und verwenden.

Der TI-84 Plus verwendet vordefinierte Bezeichnungen für Variablen und andere gespeicherte Elemente. Für Listen können Sie auch eigene Bezeichnungen mit bis zu fünf Buchstaben erstellen.

Variablentyp	Name
Reelle Zahlen (einschl. Brüche)	A, B, . . . , Z, θ
Komplexe Zahlen	A, B, . . . , Z, θ
Matrizen	[A], [B], [C], . . . , [J]
Listen	L1, L2, L3, L4, L5, L6 und benutzerdefinierte Namen
Funktionen	Y1, Y2, . . . , Y9, Y0
Parametrische Gleichungen	X1T und Y1T, . . . , X6T und Y6T
Polarfunktionen	r1, r2, r3, r4, r5, r6
Folgefunktionen	u, v, w
Statistikzeichnungen	Plot1, Plot2, Plot3
Graph-Datenbanken	GDB1, GDB2, . . . , GDB9, GDB0
Graph-Darstellungen	Pic1, Pic2, . . . , Pic9, Pic0
Strings	Str1, Str2, . . . , Str9, Str0
Apps	Anwendungen
AppVars	Anwendungsvariablen
Groups	In Gruppen zusammengefasste Variablen
System variables	Xmin, Xmax und andere

Hinweise zu Variablen

- Sie können so viele Listennamen erstellen, wie der Speicher zulässt (Kapitel 11).
- Programme besitzen benutzerdefinierte Namen und teilen sich den Speicher mit den Variablen. (Kapitel 16).
- Vom Hauptbildschirm oder von einem Programm können Sie in Matrizen (Kapitel 10), Listen (Kapitel 11), Strings (Kapitel 15), Systemvariablen wie **Xmax** (Kapitel 1), **TblStart** (Kapitel 7) und alle **Y=** Funktionen (Kapitel 3, 4, 5 und 6) speichern.
- Von einem Editor aus können Sie in Matrizen, Listen und **Y=** Funktionen speichern (Kapitel 3).

- Von dem Hauptbildschirm, einem Programm oder einem Editor können Sie einem Matrizenelement oder Listenelement einen Wert zuweisen.
- Über die Befehle des **DRAW STO**-Menüs können Sie Graph-Datenbanken und -Darstellungen speichern und wieder abrufen (Kapitel 8).
- Die meisten Variablen können archiviert werden, nicht jedoch die Systemvariablen r, T, X, Y, und θ (Kapitel 18)
- **Apps** sind unabhängige Anwendungen, die im Flash ROM abgelegt sind. **AppVars** ist ein Variablenhalter, der zur Speicherung von Variablen verwendet wird, die durch unabhängige Anwendungen angelegt wurden. Sie können Variablen in **AppVars** nur über die Anwendung anlegen oder ändern, in der diese angelegt wurden.

Speichern von Variablenwerten

Wertzuweisung an eine Variable

Variablenwerte werden mit Hilfe von Variablennamen gespeichert und wieder abgerufen. Wird ein Ausdruck, der einen Variablennamen enthält, ausgewertet, wird hierzu der zu dieser Zeit gültige Wert der Variable verwendet.

Um vom Hauptbildschirm oder einem Programm aus mit der **[STO▶]**-Taste einen Wert einer Variablen zuzuweisen, beginnen Sie in einer leeren Zeile und gehen dann folgendermaßen vor:

1. Geben Sie den Wert ein, den Sie speichern möchten. Der Wert kann auch ein Ausdruck sein.
2. Drücken Sie **[STO▶]**. Das Symbol \rightarrow wird an die Cursorposition kopiert.
3. Drücken Sie **[ALPHA]** und dann den Buchstaben der Variablen, in der der Wert gespeichert werden soll.
4. Drücken Sie **[ENTER]**. Wenn Sie einen Ausdruck eingegeben haben, wird dieser berechnet. Der Wert wird in dieser Variable gespeichert.

The calculator screen displays the expression $5+8^3 \rightarrow Q$ on the left and the value 517 on the right, indicating that the value of the expression has been stored in variable Q.

Variablenwert anzeigen

Um den Wert einer Variable anzuzeigen, geben Sie den Variablennamen in einer leeren Zeile im Hauptbildschirm ein und drücken **[ENTER]**.

The calculator screen displays the variable name Q on the left and the value 517 on the right, showing the current value of the variable.

Archivierung von Variablen

Sie können Daten, Programme oder andere Variablen in einem bestimmten Speicherbereich archivieren, dem sogenannten Benutzerspeicher, in dem sie nicht verändert oder versehentlich gelöscht werden können. Archivierte Variablen werden durch Sterne (*) links neben dem Variablennamen gekennzeichnet. Archivierte Variablen können nicht bearbeitet oder ausgeführt werden. Sie lassen sich nur anzeigen und aus dem Speicher entfernen. Wenn Sie beispielsweise

Liste L1 archivieren, wird Ihnen angezeigt, dass L1 im Speicher vorhanden ist, wenn Sie L1 jedoch auswählen und den Namen L1 im Startbildschirm einfügen, können Sie den Inhalt erst anzeigen oder bearbeiten, wenn L1 nicht mehr archiviert ist.

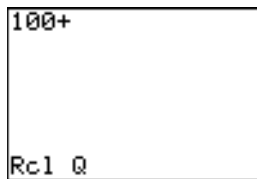
Abruf von Variablenwerten

Recall (RCL)

Um Variableninhalte abzurufen und an die aktuelle Cursorposition zu kopieren, gehen Sie folgendermaßen vor (Drücken Sie **CLEAR**, um **RCL** zu verlassen.):

1. Drücken Sie **2nd** **[RCL]**. **RCL** und der Edit-Cursor werden in der untersten Zeile des Displays angezeigt.
2. Geben Sie den Namen der Variablen ein. Sie haben hierbei fünf Möglichkeiten:
 - Drücken Sie **[ALPHA]** und dann den Buchstaben für die Variable.
 - Drücken Sie **2nd** **[LIST]** und wählen Sie dann den Namen der Liste aus oder drücken **2nd** **[L_n]**.
 - Drücken Sie **2nd** **[MATRIX]**, und wählen Sie dann den Namen der Matrix aus.
 - Drücken Sie **[VARS]**, um das **VARS**-Menü anzuzeigen oder **[VARS]** **▾**, um das Menü **VARS Y-VARS** anzuzeigen. Wählen Sie dann den Typ und danach den Namen der Variable oder der Funktion aus.
 - Drücken Sie **[ALPHA]** **[F4]**, um das Schnellastenmenü **YVAR** aufzurufen, und wählen Sie anschließend den Namen der Funktion.
 - Drücken Sie **[PRGM]** **▾** und wählen Sie dann den Namen des Programms aus (nur im Programm-Editor).

Der ausgewählte Variablenname wird in der untersten Zeile angezeigt und der Cursor verschwindet.



3. Drücken Sie **ENTER**. Die Variableninhalte werden an der Cursorposition eingefügt, an der sich der Cursor vor Beginn dieser Schritte befand.



Hinweis: Sie können die in den Ausdruck eingefügten Zeichen bearbeiten, ohne damit den Wert im Speicher zu ändern.

Scrollen durch ältere Eingaben auf dem Hauptbildschirm

Sie können auf dem Hauptbildschirm durch ältere Eingaben und Antworten scrollen, selbst nachdem Sie den Bildschirm gelöscht haben. Wenn Sie eine Eingabe bzw. eine Antwort finden, die Sie verwenden möchten, können Sie die Eingabe bzw. Antwort auswählen und in die aktuelle Eingabezeile einfügen.

Hinweis: Listen- und Matrixantworten können nicht kopiert und in die neue Eingabezeile eingefügt werden. Sie können jedoch den Listen- oder Matrixbefehl in die neue Eingabezeile kopieren und den Befehl erneut ausführen, um die Antwort anzuzeigen.

- ▶ Drücken Sie \uparrow oder \downarrow , um den Cursor zu der Eingabe oder Antwort zu bewegen, die Sie kopieren möchten, und drücken Sie ENTER . Die kopierte Eingabe oder Antwort wird automatisch an der Stelle der aktuellen Eingabezeile eingefügt, an der sich der Cursor befindet.

Hinweis: Wenn sich der Cursor innerhalb eines MathPrint™-Ausdrucks befindet, drücken Sie 2^{nd} \uparrow , um den Cursor aus dem Ausdruck heraus zu verschieben, und bewegen Sie den Cursor anschließend auf die Eingabe oder Antwort, die Sie kopieren möchten.

- ▶ Drücken Sie CLEAR oder DEL , um ein Eingabe/Antwort-Paar zu löschen. Nachdem ein Eingabe/Antwort-Paar gelöscht wurde, kann es nicht mehr angezeigt oder wiederaufgerufen werden.

Der Speicherbereich ENTRY (Letzte Eingabe)

ENTRY (Letzte Eingabe) anwenden

Wenn sie im Hauptbildschirm ENTER drücken, um einen Ausdruck auszuwerten oder einen Befehl auszuführen, wird dieser Ausdruck oder Befehl in einen Speicherbereich namens ENTRY (Letzte Eingabe) abgelegt. Wenn Sie den TI-84 Plus ausschalten, bleibt ENTRY im Speicher.

Um ENTRY abzurufen, drücken Sie 2^{nd} ENTRY . Die letzte Eingabe wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt, wo Sie diese editieren und ausführen können. Im Hauptbildschirm oder einem Editor wird die aktuelle Zeile gelöscht und die letzte Eingabe in die Zeile eingefügt.

Da der TI-84 Plus ENTRY nur aktualisiert, wenn Sie ENTER drücken, können Sie die vorhergehende Eingabe auch dann abrufen, wenn Sie bereits mit der Eingabe des nächsten Ausdrucks begonnen haben.

5 \uparrow 7
 ENTER
 2^{nd} ENTRY

5+7	12
5+7	

Zugriff auf eine vorherige Eingabe

Der TI-84 Plus speichert so viele vorhergehende Eingaben wie möglich (bis zu 128 Bytes). Um durch diese Eingaben zu blättern, drücken Sie wiederholt 2^{nd} ENTRY . Umfasst eine einzige

Eingabe mehr als 128 Bytes, wird sie ENTRY zugewiesen, kann aber im Speicherbereich ENTRY nicht abgelegt werden.

1 $\boxed{\text{STO}} \boxed{\text{ALPHA}} \text{A}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 2 $\boxed{\text{STO}} \boxed{\text{ALPHA}} \text{B}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{ENTRY}}$

1→A	
2→B	1
2→B■	2

Wenn Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{ENTRY}}$ drücken, nachdem die älteste Eingabe angezeigt wurde, wird wieder die letzte Eingabe angezeigt, dann die zweitletzte Eingabe usw.

$\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{ENTRY}}$

1→A	1
2→B	2
1→A■	

Erneutes Ausführen der vorangegangenen Eingabe

Nachdem Sie die letzte Eingabe in den Hauptbildschirm eingefügt haben und sie bei Bedarf bearbeitet haben, können Sie die Eingabe auswerten. Drücken Sie $\boxed{\text{ENTER}}$, um den letzten Eintrag auszuwerten.

Um die angezeigte Eingabe erneut auszuführen, drücken Sie erneut $\boxed{\text{ENTER}}$. Für jede neuen Ausführung werden die Eingabe und die neue Antwort angezeigt.

0 $\boxed{\text{STO}} \boxed{\text{ALPHA}} \text{N}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\text{ALPHA}} \text{N} \boxed{+} \boxed{1} \boxed{\text{STO}} \boxed{\text{ALPHA}} \text{N}$
 $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{[:]} \boxed{\text{ALPHA}} \text{N} \boxed{x^2} \boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$

0→N	0
N+1→N:N²	1
N+1→N:N²	4

Mehrere Eingabewerte in einer Zeile

Um in ENTRY zwei oder mehr Ausdrücke in einer Zeile zu speichern, trennen Sie jeden Ausdruck oder Befehl durch einen Doppelpunkt (:) und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$. Alle durch Doppelpunkt getrennten Ausdrücke und Befehle werden in ENTRY gespeichert.

Wenn Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{ENTRY}}$ drücken, werden alle durch Doppelpunkt getrennte Ausdrücke und Befehle an der aktuellen Cursorposition eingefügt. Sie können die Eingaben beliebig bearbeiten und alle mit $\boxed{\text{ENTER}}$ ausführen.

Beispiel: Finden Sie mit Hilfe der Gleichung $A=\pi r^2$ durch Probieren den Radius des Kreises heraus, der 200 cm^2 Fläche besitzt. Beginnen Sie als erstes mit dem Wert 8.

8 $\text{STO} \rightarrow$ ALPHA R ALPHA [:]
 2^{nd} π ALPHA R x^2 ENTER
 2^{nd} ENTRY

```
8→R:πR²
201.0619298
8→R:πR²
```

2^{nd} \leftarrow 7 2^{nd} INS \square 95
 ENTER

```
8→R:πR²
201.0619298
7.95→R:πR²
198.5565097
```

Fahren Sie solange fort, bis das Ergebnis die von Ihnen gewünschte Genauigkeit aufweist.

ENTRY löschen

Clear Entries (Kapitel 18) löscht alle Daten, die der TI-84 Plus im Speicherbereich **ENTRY** aufbewahrt.

Ans in einem Ausdruck verwenden

Wird ein Ausdruck erfolgreich im Hauptbildschirm oder einem Programm ausgewertet, speichert der TI-84 Plus das Ergebnis in einem Speicherbereich namens **Ans** (Last Answer/Letztes Ergebnis). **Ans** kann eine reelle oder komplexe Zahl, eine Liste, eine Matrix oder ein String sein. Beim Ausschalten des TI-84 Plus bleibt der Wert von **Ans** im Speicher.

Sie können die Variable **Ans** in den meisten Fällen stellvertretend für das letzte Ergebnis verwenden. Drücken Sie 2^{nd} ANS , um den Variablennamen **Ans** an die aktuelle Cursorposition zu kopieren. Wird der Ausdruck ausgewertet, verwendet der TI-84 Plus bei der Berechnung den Wert von **Ans**.

Berechnen Sie die Fläche eines Gartens von 1,7 Meter mal 4,2 Meter. Berechnen Sie dann den Ertrag pro Quadratmeter bei einem Gesamtertrag von insgesamt 147 Tomaten.

1 \square 7 \times 4 \square 2
 ENTER
 147 \div 2^{nd} ANS
 ENTER

```
1.7*4.2      7.14
147/Ans
20.58823529
```

Fortsetzen eines Ausdrucks

Sie können den Wert von **Ans** als erste Eingabe des nächsten Ausdrucks verwenden, ohne den Wert erneut einzugeben oder 2^{nd} ANS nochmals zu drücken. Geben Sie in einer leeren Zeile im

Hauptbildschirm die Funktion ein. Der TI-84 Plus fügt den Variablennamen **Ans** in den Bildschirm ein, dann die Funktion.

5 $\frac{\square}{\square}$ 2
ENTER
× 9 \square 9
ENTER

```
5/2
Ans*9.9      2.5
              24.75
```

Speichern der Ergebnisse

Um Ergebnisse zu speichern, speichern Sie **Ans** zuerst in einer Variablen, bevor Sie einen anderen Ausdruck auswerten.

Berechnen Sie die Fläche eines Kreises mit einem Radius von 5 Metern. Berechnen Sie dann das Volumen eines Zylinders mit 3,3 Metern Höhe und einem Radius von 5 Metern. Weisen Sie das Ergebnis der Variable **V** zu.

2nd] [π] 5 \square \square
ENTER
× 3 \square 3
ENTER
STO▶] [ALPHA] V
ENTER

```
π52
78.53981634
Ans*3.3
259.1813939
Ans→V
259.1813939
```

TI-84 Plus Menüs

Arbeiten mit einem TI-84 Plus Menü

Auf die meisten Operationen des TI-84 Plus können Sie über Menüs zugreifen. Wenn Sie eine Taste oder eine Tastenkombination drücken, um ein Menü anzuzeigen, erscheinen in der obersten Zeile ein oder mehrere Menünamen.

- Der Menüname wird in der obersten Zeile links markiert. Bis zu sieben Menüoptionen werden angezeigt, beginnend mit der Option 1, die ebenfalls markiert ist.
- Eine Zahl oder ein Buchstabe legt die Position der Menüoption im Menü fest. Die Reihenfolge ist 1 bis 9, dann 0, danach A, B, C usw. Die Menüs **LIST NAMES**, **PRGM EXEC**, und **PRGM EDIT** legen nur die Optionen 1 bis 9 und 0 fest.
- Besteht ein Menü aus mehr als sieben Optionen, erscheint ein Abwärtspfeil (↓) anstelle des Doppelpunkts neben der als letztes angezeigten Menüoption.
- Endet eine Menüoption mit einem Auslassungszeichen (...), wird bei Auswahl dieser Option ein Untermenü oder ein Editor angezeigt.
- Wenn links neben einem Menüeintrag ein Stern (*) angezeigt wird, ist dieser Eintrag im Benutzerspeicher abgelegt (Kapitel 18).

```

RAM FREE 22494
ARC FREE 851076
Pic1 767
*Pic2 767
L1 12
*L2 12
▶*L3 12

```

Anzeige eines Menüs

Beim Arbeiten mit dem TI-84 Plus werden Sie häufig auf die Optionen der Menüs zugreifen müssen.

```
5+9■
```

Wenn Sie eine Taste drücken, um ein Menü aufzurufen, ersetzt dieses Menü zeitweilig Ihren Arbeitsbildschirm. Wenn Sie beispielsweise **MATH** drücken, wird das **MATH**-Menü als Vollbildschirm angezeigt.

```

MATH NUM CPX PRB
1:▶Frac
2:▶Dec
3:
4:▶√(
5:▶√
6:fMin(
7↓fMax(

```

Nach der Auswahl einer Option aus einem Menü wird wieder Ihr normaler Arbeitsbildschirm angezeigt.

```
5+93■
```

Wechsel von einem Menü in das nächste

Einige Tasten erlauben den Zugriff auf mehrere Menüs. Wenn Sie eine solche Taste drücken, erscheinen in der obersten Zeile alle verfügbaren Menüs. Wenn Sie einen Menünamen markieren, werden die Menüoptionen angezeigt. Drücken Sie **▶** und **◀**, um die Menünamen zu markieren.

```

MATH NUM CPX PRB
1:abs(
2:round(
3:iPart(
4:fPart(
5:int(
6:min(
7↓max(

```

Hinweis: FRAC Schnellastmenüpunkte sind auch im MATH NUM Menü enthalten. FUNC Schnellastmenüpunkte sind auch im MATH MATH Menü enthalten.

Scrollen durch ein Menü

Drücken Sie **▼**, um durch die Menüoptionen nach unten zu scrollen. Um durch die Menüoptionen nach oben zu scrollen, drücken Sie **▲**.

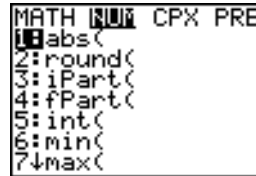
Um sechs Menüoptionen nach unten zu scrollen, drücken Sie **[ALPHA] ▼**. Um sechs Menüoptionen nach oben zu scrollen, drücken Sie **[ALPHA] ▲**. Die grünen Pfeile auf dem Grafikrechner zwischen **▼** und **▲** sind die „Bild nach unten“- und „Bild nach oben“-Symbole.

Um vom ersten Menüpunkt direkt zum letzten Menüpunkt zu wechseln, drücken Sie **▲**. Um vom letzten Menüpunkt direkt zum ersten Menüpunkt zu wechseln, drücken Sie **▼**.

Auswahl einer Menüoption

Ein Menüoption kann auf zwei verschiedene Arten ausgewählt werden.

- Drücken Sie die Zahl oder den Buchstaben der gewünschten Option. Der Cursor kann sich an beliebiger Position im Menü befinden und die ausgewählte Option muss nicht angezeigt sein.



- Drücken Sie \downarrow oder \uparrow , um den Cursor auf die gewünschte Option zu setzen und drücken Sie dann ENTER .

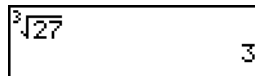


Nachdem Sie eine Menüoption ausgewählt haben, zeigt der TI-84 Plus in der Regel wieder den vorhergehenden Bildschirm an.

Hinweis: Bei den Menüs **LIST NAMES**, **PRGM EXEC**, und **PRGM EDIT** können Sie nur eine der ersten zehn Optionen auswählen, indem Sie die Zahlen von 1 bis 9 oder 0 drücken. Drücken Sie ein Alpha-Zeichen oder θ , um den Cursor auf die erste Option, die mit einem Alpha-Zeichen beginnt, zu setzen. Beginnt keine Option mit einem solchen Zeichen, wird der Cursor darüber hinaus auf die nächste Option gesetzt.

Beispiel: Berechnen Sie $^3\sqrt{27}$.

MATH \downarrow \downarrow \downarrow ENTER
27 \downarrow ENTER



Menü ohne Auswahl verlassen

Sie können ein Menü auf vierfache Weise verlassen, ohne eine Auswahl vorgenommen zu haben.

- Drücken Sie 2nd QUIT , um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.
- Drücken Sie CLEAR , um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.
- Drücken Sie eine Taste oder eine Tastenkombination für ein anderes Menü, wie MATH oder 2nd LIST .
- Drücken Sie eine Taste oder Tastenkombination für einen anderen Bildschirm, wie Y= oder 2nd TABLE .

VARS- und VARS Y-VARS-Menüs

Das VARS Menü

Sie können Namen von Funktionen und Systemvariablen in einem Ausdruck eingeben oder ihnen direkt Werte zuweisen.

Um das VARS-Menü aufzurufen, drücken Sie $\boxed{\text{VARS}}$. Alle VARS-Menüoptionen zeigen Untermenüs an, die die Bezeichnungen von Systemvariablen tragen. Die Optionen **1:Window**, **2:Zoom** und **5:Statistics** ermöglichen den Zugriff auf mehrere Untermenüs.

VARS Y-VARS

1: Window...	X/Y- , T/θ- und U/V/W- Variablen
2: Zoom...	ZX/ZY- , ZT/Zθ- und ZU- Variablen
3: GDB...	Graph database-Variablen
4: Picture...	Picture- Variablen
5: Statistics...	XY- , Σ- , EQ- , TEST- und PTS- Variablen
6: Table...	TABLE- Variablen
7: String...	String- Variablen

Auswahl einer Variable aus dem VARS- oder VARS Y-VARS-Menü

Um die VARS Y-VARS Menüs anzuzeigen, drücken Sie $\boxed{\text{VARS}} \boxed{\triangleright}$. **1:Function**, **2:Parametric** und **3:Polar** zeigen Untermenüs mit Bezeichnungen der Y= Funktionen an.

VARS Y-VARS

1: Function...	Y_n- Funktionen
2: Parametric...	X_nT , Y_nT Funktionen, auch im YVARS Schnellstastenmenü enthalten
3: Polar...	r_n Funktionen, auch im YVARS Schnellstastenmenü enthalten
4: On/Off...	Auswahl und Aufheben der Auswahl von Funktionen

Hinweis:

- Die Folgenvariablen (**u**, **v**, **w**) befinden sich auf dem Tastenfeld als Sekundärfunktionen von $\boxed{7}$, $\boxed{8}$ und $\boxed{9}$.
- Diese Y= Funktionsvariablen sind auch im **YVAR** Schnellstastenmenü enthalten.

Um eine Variable aus dem VARS oder Y-VARS Menü auszuwählen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie das **VARS-** oder **Y-VARS-**Menü aus.
 - Drücken Sie $\boxed{\text{VARS}}$, um das **VARS-**Menü aufzurufen.
 - Drücken Sie $\boxed{\text{VARS}} \boxed{\triangleright}$, um das **VARS Y-VARS-**Menü aufzurufen.
2. Wählen Sie den Typ des Variablennamens wie **2:Zoom** aus dem **VARS-**Menü oder **3:Polar** aus dem **VARS Y-VARS-**Menü aus. Ein Untermenü wird angezeigt.
3. Falls Sie **1:Window**, **2:Zoom** oder **5:Statistics** aus dem **VARS-**Menü ausgewählt haben, können Sie $\boxed{\triangleright}$ oder $\boxed{\triangleleft}$ drücken, um weitere Untermenüs anzuzeigen.

4. Wählen sie aus dem Menü einen Variablennamen aus. Dieser wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt.

EOS™ (System zur Lösung von Gleichungen)

Reihenfolge der Auswertung

Das System zur Lösung von Gleichungen [Equation Operating System (EOS™)] legt die Reihenfolge fest, in der beim TI-84 Plus Rechenoperationen in Ausdrücken eingegeben und ausgewertet werden. EOS™ erlaubt die Eingabe von Zahlen und Rechenoperationen in einfacher, durchgehender Reihenfolge.

EOS™ wertet die Funktionen in einem Ausdruck in der folgenden Reihenfolge aus:

Priorität	Funktion
1	Funktionen, die vor dem Argument stehen, zum Beispiel $\sqrt{\quad}$, sin (, oder log (
2	Funktionen, die nach dem Argument eingegeben werden, wie 2 , $^{-1}$, ! , $\sqrt{\quad}$, r und Umwandlungen.
3	Potenzen und Wurzeln wie 2^5 oder $5^x/32$.
4	Permutationen (nPr) und Kombinationen (nCr).
5	Multiplikation, implizierte Multiplikation und Division.
6	Addition und Subtraktion.
7	Relationale Funktionen wie $>$ oder \leq .
8	Logischer Operator and .
9	Logische Operatoren or und xor .

Hinweis: Innerhalb einer Prioritätenebene wertet EOS™ Operationen von links nach rechts aus. Berechnungen innerhalb von Klammern werden zuerst durchgeführt.

Implizite Multiplikation

Der TI-84 Plus erkennt implizite Multiplikationen, so dass Sie nicht bei jeder Multiplikation ausdrücklich immer \square drücken müssen. Beispielsweise interpretiert der TI-84 Plus 2π , $4\sin(46)$, $5(1+2)$ und $(2*5)7$ als implizite Multiplikation.

Hinweis: Die Multiplikationsregeln des TI-84 Plus sind zwar mit denen des TI-83 identisch, nicht jedoch mit den Multiplikationsregeln des TI-82. Beispielsweise interpretiert der TI-84 Plus $1/2X$ als $(1/2)*X$, während der TI-82 $1/2X$ als $1/(2*X)$ interpretiert (Kapitel 2).

Klammern

Alle Berechnungen innerhalb einer Klammer werden zuerst ausgeführt. Beispielsweise berechnet EOS beim Ausdruck $4(1+2)$ zuerst den Klammerterm $1+2$, und multipliziert das Ergebnis 3 mit 4.

$4*1+2$	6
$4(1+2)$	12

Negation

Zur Eingabe einer negativen Zahl verwenden Sie die Negationstaste. Drücken Sie \ominus und geben dann die Zahl ein. Beim TI-84 Plus befindet sich die Negation auf der dritten Ebene der EOS-Hierarchie. Operationen auf der ersten Ebene wie z. B. Quadrieren werden vor der Negation berechnet.

Beispielsweise ist das Ergebnis von $-X^2$ eine negative Zahl (oder 0). Verwenden Sie Klammern, um eine negative Zahl zu quadrieren.

-2^2	-4	$2\rightarrow R$	2
$(-2)^2$	4	$-R^2$	-4
		$(-R)^2$	4

Hinweis: Verwenden Sie die \ominus -Taste für die Subtraktion und die \ominus -Taste für die Negation. Wenn Sie \ominus drücken, um eine negative Zahl einzugeben, wie bei $9 \times \ominus 7$, oder wenn Sie \ominus drücken, um eine Subtraktion einzugeben, wie bei $9 \ominus 7$, tritt ein Fehler auf. Wenn Sie $\text{ALPHA } \mathbf{A} \ominus \text{ALPHA } \mathbf{B}$ drücken, wird dies als implizite Multiplikation interpretiert ($\mathbf{A}*\mathbf{B}$).

Sonderfunktionen des TI-84 Plus

Flashspeicher – Elektronische Aufrüstmöglichkeit

Der TI-84 Plus ist durch die Flash-Speichertechnologie auf zukünftige Softwareversionen vorbereitet, ohne dass deswegen ein neuer Grafikrechner erworben werden muss.

Sobald neue Funktionen verfügbar sind, können Sie den TI-84 Plus elektronisch über das Internet aktualisieren. Zukünftige Softwareversionen enthalten Wartungsfunktionen, die kostenfrei sind, sowie neue Anwendungen und größere Software-Upgrades, die über die Website von Texas Instruments erworben werden können: education.ti.com.

Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 19.

1,5 MByte (MB) Verfügbarer Speicher

Der TI-84 Plus Silver Edition bietet 1,5 MB und der TI-84 Plus 0,5 MB Speicherkapazität. Davon sind etwa 24 kB RAM (Random Access Memory — Direktzugriffsspeicher) für Berechnungen und die Speicherung von Funktionen, Programmen und Daten verfügbar.

In einem Benutzerarchiv von 1,5 MB können Sie Daten, Programme, Anwendungen oder beliebige Variablen an sicherer Stelle speichern, so dass sie nicht bearbeitet oder versehentlich gelöscht werden können. Durch Speicherung von Variablen in den Benutzerdaten können Sie außerdem RAM frei machen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 18.

Anwendungen

Viele Applikationen sind bereits auf Ihrem TI-84 Plus vorinstalliert, andere können hinzugefügt werden, um den TI-84 Plus Ihren Anforderungen entsprechend einzurichten. Applikationen können auch zur späteren Verwendung auf einem Computer gespeichert oder von einem Gerät auf ein anderes übertragen werden. Einzelheiten finden Sie in Kapitel 18.

Archivierung

Sie können Variablen im Benutzerarchiv des TI-84 Plus' speichern, einem geschützten Speicherbereich, der vom RAM getrennt ist. Mit dem Benutzerarchiv können Sie:

- Daten, Programme, Anwendungen oder andere Variablen an einem sicheren Ort speichern, so dass sie nicht bearbeitet oder versehentlich gelöscht werden können.
- Zusätzlichen freien RAM gewinnen, indem Sie Variablen archivieren.

Durch Archivierung von Variablen, die nicht allzu oft bearbeitet werden müssen, können Sie zusätzlichen freien RAM für Anwendungen gewinnen, die zusätzlichen Speicher erfordern. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 18.

Weitere TI-84 Plus-Funktionen

Im TI-84 Handbuch, das Ihrem Grafikrechner beiliegt, haben Sie die grundlegenden Operationen des TI-84 Plus kennen gelernt. Dieses Handbuch beschäftigt sich im Detail mit den weiteren Eigenschaften und Fähigkeiten des TI-84 Plus.

Graphische Darstellungsmöglichkeiten

Sie können bis zu zehn Funktionen, bis zu sechs parametrisierte und polare Funktionen sowie maximal drei Folgen speichern, graphisch darstellen und analysieren. Mit den DRAW Funktionen können Sie Graphiken kennzeichnen.

Die Kapitel zur Grafik finden Sie in folgender Reihenfolge vor: Funktion, Parametrisch, Polar, Folge und DRAW. Detaillierte Informationen zur Grafik finden Sie in den Kapiteln 3, 4, 5, 6, 8.

Folgen

Sie können Folgen erstellen und diese graphisch darstellen. Oder Sie können diese als Webdiagramme oder als Phasenzeichnungen darstellen lassen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 6.

Tabellen

Sie können Funktionsauswertungstabellen erstellen, um verschiedene Funktionen gleichzeitig zu analysieren. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 7.

Bildschirmteilung

Sie können den Bildschirm horizontal aufteilen, um den Graphen mit einem dazugehörigen Editor (wie dem Y= Editor), einer Tabelle, dem Stat-Listeneditor oder dem Hauptbildschirm anzuzeigen. Sie können den Bildschirm auch vertikal aufteilen, um einen Graphen und die dazugehörige Tabelle gleichzeitig anzuzeigen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 9.

Matrizen

Sie können bis zu zehn Matrizen eingeben und speichern sowie die Standardmatrizenfunktionen mit ihnen ausführen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 10.

Listen

Sie können für Ihre statistischen Analysen beliebig viele Listen eingeben und speichern. Die einzige Begrenzung ist der zur Verfügung stehende Speicher. Sie können an Listen Formeln zur automatischen Auswertung anfügen. Sie können Listen verwenden, um Ausdrücke mit mehreren Werten gleichzeitig auszuwerten und eine Kurvenfamilie graphisch darzustellen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 11.

Statistische Funktionen

Sie können mono- und bivariable, listenbasierte statistische Analysen inklusive logistischer und sinusförmiger Regressionsanalysen durchführen. Sie können Daten als ein Histogramm, eine xyLine, Punktwolke, als modifizierte oder normale Zeichnung mit Quartil- und Ausreißergrenzen oder als Normalverteilungsdarstellung graphisch darstellen. Sie können bis zu drei Statistikzeichnungsdefinitionen angeben und speichern. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 12.

Inferenzstatistik

Sie können bis zu 16 Hypothesentests und Vertrauensintervalle sowie 15 Verteilungsfunktionen durchführen. Die Ergebnisse eines Hypothesentests können graphisch oder numerisch dargestellt werden. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 13.

Anwendungen

Ihr TI-84 Plus enthält neben den oben genannten Anwendungen noch weitere Flash-Anwendungen. Drücken Sie **[APPS]**, um eine komplette Liste der mit Ihrem Grafikrechner gelieferten Anwendungen zu erhalten.

Unter education.ti.com/guides finden Sie weitere Handbücher für Flash-Anwendungen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 14.

CATALOG

Der CATALOG ist eine benutzerfreundliche alphabetische Liste aller Funktionen und Befehle des TI-84 Plus. Sie können eine Funktion oder einen Befehl aus dem CATALOG an der aktuellen Cursorposition einfügen. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 15.

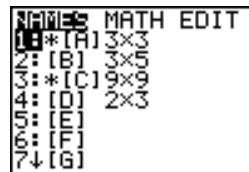
Programmierung

Sie können Programme mit umfassenden Steuerungs- sowie Eingabe-/Ausgabebefehlen eingeben und speichern. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 16.

Archivierung

Mit der Archivfunktion können Sie Daten, Programme oder andere Variablen in einem Benutzerarchiv speichern, in dem sie nicht verändert oder versehentlich gelöscht werden können. Außerdem können Sie auf diese Weise auch RAM-Speicher für Variablen freisetzen, die zusätzlichen Speicher benötigen.

Archivierte Variablen sind durch Sterne (*) links neben dem Variablennamen gekennzeichnet.



NAME	MATH	EDIT
1: *(A)	3x3	
2: (B)	3x5	
3: *(C)	9x9	
4: (D)	2x3	
5: (E)		
6: (F)		
7↓ (G)		

Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 16.

Datenaustausch

Der TI-84 Plus hat einen USB-Anschluss, über den er mit Hilfe eines USB-Geräteverbindungskabels zum Datenaustausch mit einem anderen TI-84 Plus oder TI-84 Plus Silver Edition verbunden werden kann. Zudem verfügt der TI-84 Plus über einen E/A-Anschluss, der es ermöglicht, den Grafikrechner über ein E/A-Geräteverbindungskabel mit einem anderen TI-84 Plus Silver Edition, TI-84 Plus, TI-83 Plus, TI-83, TI-82, TI-73 oder CBL 2™- bzw. CBR™-System zu verbinden.

Darüber hinaus können Sie den TI-84 Plus mit der Software TI Connect™ und einem USB-Computerkabel mit einem PC verbinden.

Sobald auf der Website von Texas Instruments neue, aktuelle Software zur Verfügung steht, können Sie die Software auf Ihren PC laden und anschließend Ihren TI-84 Plus mit Hilfe der Software TI Connect™ und einem USB-Computerkabel aktualisieren. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 19.

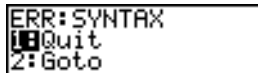
Fehler

Fehlerdiagnose

Der TI-84 Plus entdeckt Fehler, wenn er

- einen Ausdruck auswertet.
- einen Befehl ausführt.
- einen Graphen zeichnet.
- einen Wert speichert.

Entdeckt der TI-84 Plus einen Fehler, erscheint eine Fehlermeldung mit einer Menü-Überschrift wie `ERR:SYNTAX` oder `ERR:DOMAIN`. Anhang B beschreibt jeden Fehlertyp und die mögliche Fehlerursache.



```
ERR:SYNTAX
1:Quit
2:Goto
```

- Wenn Sie **1:Quit** auswählen (oder `2nd` [QUIT] oder `CLEAR` drücken), wird der Hauptbildschirm angezeigt.
- Wenn Sie **2:Goto** auswählen, wird der vorhergehende Bildschirm angezeigt, wobei der Cursor auf oder in der Nähe des Fehlers steht.

Hinweis: Tritt bei den Inhalten einer Y= Funktion während der Programmausführung ein Fehler auf, kehren Sie mit der **Goto**-Option zum Y= Editor zurück und nicht zum Programm.

Fehlerbehebung

Gehen Sie folgendermaßen vor, um einen Fehler zu beheben:

1. Notieren Sie sich die Art des Fehlers (`ERR:Fehlerart`).
2. Wählen Sie **2:Goto**, falls die Option verfügbar ist. Es erscheint der vorhergehende Bildschirm mit dem Cursor auf oder in der Nähe des Fehlers.
3. Stellen Sie den Fehler fest. Wenn Sie den Fehler nicht sofort finden, schlagen Sie in Anhang B nach.
4. Korrigieren Sie den Ausdruck.

Kapitel 2: Mathematische, Winkel- und Testoperationen

Einführung: Münzen werfen

Erste Schritte ist eine kurz gehaltene Einführung. Für Einzelheiten lesen Sie bitte das gesamte Kapitel. Für weitere Wahrscheinlichkeitssimulationen testen Sie die Probability Simulations App für den TI-84 Plus. Sie können diese App von education.ti.com herunterladen.

Angenommen, Sie möchten ein Modell erstellen, in dem eine "faire" Münze zehn Mal geworfen wird. Sie möchten wissen, wie oft die Münze bei diesen zehn Würfen mit dem Kopf nach oben zu liegen kommt. Diese Simulation wird 40 mal durchgeführt. Bei einer "fairen" Münze ist die Wahrscheinlichkeit, daß bei einem Münzwurf der Kopf nach oben liegt 0,5. Die Wahrscheinlichkeit, daß bei einem Münzwurf die Zahl oben liegt, ist auch 0,5.

1. Beginnen Sie im Hauptbildschirm. Drücken Sie **MATH** \leftarrow , um das **MATH PRB**-Menü anzuzeigen. Drücken Sie **7**, um **randBin**((Binominalverteilung) auszuwählen. **randBin**(wird im Hauptbildschirm eingefügt. Geben Sie **10** für die Anzahl der Münzwürfe ein. Drücken Sie \square . Geben Sie \square **5** ein, um die Wahrscheinlichkeit für „Kopf“ festzulegen. Drücken Sie \square . Geben Sie **40** für die Zahl der Simulationen ein. Drücken Sie \square .

```
randBin(10,.5,4▶
```

2. Drücken Sie **ENTER**, um den Ausdruck zu interpretieren. Es wird eine Liste mit 40 Elementen erzeugt, von denen die ersten 7 angezeigt werden. Die Liste enthält die Anzahl des Auftretens von „Kopf“ für alle 10 Münzwürfe. Die Liste besteht aus 40 Einträgen, da die Simulation 40 Mal durchgeführt wurde. In diesem Beispiel kam die Münze bei den ersten zehn Münzwürfen fünf Mal auf dem Kopf zu liegen, bei den nächsten 10 Würfeln fünf Mal auf Zahl usw.

```
randBin(10,.5,4  
{4 7 5 6 7 3 4 ▶
```

3. Drücken Sie \blacktriangleright oder \blacktriangleleft , um weitere Zählungen in der Liste anzuzeigen. Ein Pfeil (MathPrint™-Modus) oder Auslassungspunkte (Classic-Modus) zeigt an, dass die Liste über den Bildschirm hinaus reicht.

```
randBin(10,.5,4
◀ 5 6 7 3 4 5 3 ▶
Ans→L1
◀ 4 7 5 6 7 3 4 ▶
```

MathPrint™

4. Drücken Sie $\boxed{\text{STO}} \blacktriangleright \boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{L1}} \boxed{\text{ENTER}}$, um die Daten unter dem Listennamen L1 zu speichern. Danach können Sie die Daten für andere Anwendungen nutzen, zum Beispiel um ein Histogramm zu zeichnen (Kapitel 12).

```
randBin(10,.5,40
)
◀ 5 5 7 4 6 6 3 ...
Ans→L1
... 2 5 3 6 5 7 5 ...
```

Classic

Hinweis: Da `randBin()` Zufallszahlen erzeugt, unterscheidet sich Ihre Liste eventuell von diesem Beispiel.

MATH-Operationen über das Tastenfeld

Listen bei Math-Operationen verwenden

Mathematische Operationen, die für Listen gültig sind, ergeben eine Liste, die Element für Element berechnet wurden. Wenn Sie im gleichen Ausdruck zwei Listen verwenden, müssen diese gleich lang sein.

```
(1,2)+(3,4)+5
(9 11)
```

Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division

$+$ (Addition, \oplus), $-$ (Subtraktion, \ominus), $*$ (Multiplikation, \otimes) und $/$ (Division, \oslash) können mit reellen und komplexen Zahlen, Ausdrücken, Listen und Matrizen verwendet werden. Bei Matrizen ist die Division ($/$) nicht möglich.

$$\text{WertA} + \text{WertB}$$

$$\text{WertA} - \text{WertB}$$

$$\text{WertA} * \text{WertB}$$

$$\text{WertA} / \text{WertB}$$

Trigonometrische Funktionen

Die trigonometrischen (trig) Funktionen (Sinus $\boxed{\text{SIN}}$, Cosinus $\boxed{\text{COS}}$ und Tangens $\boxed{\text{TAN}}$) können mit reellen Zahlen, Ausdrücken und Listen verwendet werden. Die aktuelle Einstellung des Winkelmodus wirkt sich auf die Interpretation aus. So ergibt z. B. $\sin(30)$ im Radian-Modus L.9880316241; im Degree-Modus erhält man .5.

$$\sin(\text{Wert})$$

$$\cos(\text{Wert})$$

$$\tan(\text{Wert})$$

Die inversen trigonometrischen Funktionen (Arkussinus $\boxed{2\text{nd}} [\text{SIN}^{-1}]$, Arkuscosinus $\boxed{2\text{nd}} [\text{COS}^{-1}]$ und Arkustangens $\boxed{2\text{nd}} [\text{TAN}^{-1}]$) können mit reellen Zahlen, Ausdrücken und Listen verwendet werden. Die aktuelle Einstellung des Winkel-Modus beeinflusst die Interpretation.

$$\sin^{-1}(\text{Wert}) \qquad \cos^{-1}(\text{Wert}) \qquad \tan^{-1}(\text{Wert})$$

Hinweis: Die trigonometrischen Funktionen sind nicht bei komplexen Zahlen anwendbar.

Potenz, Quadrat, Quadratwurzel

\wedge (Potenz $\boxed{\wedge}$), 2 (Quadrat $\boxed{x^2}$) und $\sqrt{}$ (Quadratwurzel $\boxed{2\text{nd}} [\sqrt{}]$) können mit reellen und komplexen Zahlen, Ausdrücken, Listen und Matrizen verwendet werden. $\sqrt{}$ kann nicht bei Matrizen verwendet werden.

$$\text{MathPrint}^{\text{TM}}: \text{Wert}^{\text{Potenz}} \qquad \text{Wert}^2 \qquad \sqrt{}(\text{Wert})$$

Classic: $\text{Wert}^{\wedge}\text{Potenz}$

Kehrwert

$^{-1}$ (Kehrwert $\boxed{x^{-1}}$) kann mit reellen und komplexen Zahlen, Ausdrücken, Listen und Matrizen verwendet werden. Die multiplikative Umkehrfunktion entspricht dem Kehrwert $1/x$.

$$\text{Wert}^{-1}$$

$$\boxed{5^{-1} \quad .2}$$

log(, 10^(, ln(

\log ((Logarithmus $\boxed{\text{LOG}}$), 10^{\wedge} ((Zehnerpotenz $\boxed{2\text{nd}} [10^x]$) und \ln ((natürlicher Logarithmus $\boxed{\text{LN}}$) können mit reellen oder komplexen Zahlen, Ausdrücken oder Listen verwendet werden.

$$\log(\text{Wert}) \qquad \text{MathPrint}^{\text{TM}}: 10^{\text{Potenz}} \qquad \ln(\text{Wert})$$

Classic: $10^{\wedge}(\text{Potenz})$

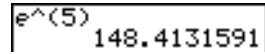
Exponentiell

e^{\wedge} ((exponentiell $\boxed{2\text{nd}} [e^x]$) ergibt die zur Potenz erhobene Konstante e . e^{\wedge} kann mit reellen oder komplexen Zahlen, Ausdrücken und Listen verwendet werden.

$$e^{\wedge}(\text{Potenz})$$

$$\text{MathPrint}^{\text{TM}}: e^{\text{power}} \qquad \boxed{e^5 \quad 148.4131591}$$

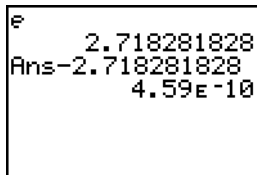
Classic: $e^{(power)}$



$e^{(5)}$
148.4131591

Konstante

e (Konstante $\boxed{2nd}$ [e]) wird im TI-84 Plus als Konstante gespeichert. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [e], um e an der aktuellen Cursorposition einzufügen. Bei Berechnungen verwendet der TI-84 Plus 2,718281828459 für e .



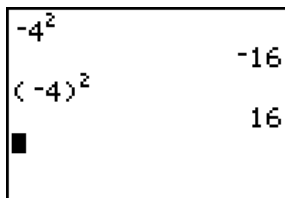
e
2.718281828
Ans=-2.718281828
4.59E-10

Negation

- (Negation $\boxed{-}$) ergibt den negativen Wert einer Zahl, die reell oder komplex, ein Ausdruck, eine Liste oder eine Matrix sein kann.

-Wert

Die EOS™-Regeln (Kapitel 1) legen fest, wann die Negation ausgewertet wird. -4^2 ergibt beispielsweise eine negative Zahl, da die Quadrierung vor der Negation ausgeführt wird. Um eine negative Zahl zu quadrieren, müssen Sie Klammern setzen, wie bei $(-4)^2$.

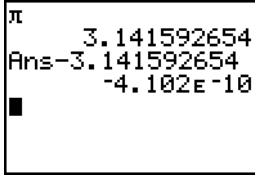


-4^2 -16
 $(-4)^2$ 16
■

Hinweis: Beim TI-84 Plus ist das Negationszeichen ($-$) kürzer und höher als das Subtraktionszeichen ($-$), das mit $\boxed{-}$ eingefügt wird.

Pi

π (Pi) wird als Konstante im TI-84 Plus gespeichert. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [π], um das Symbol π an der aktuellen Cursorposition einzufügen. Bei Berechnungen verwendet der TI-84 Plus den Wert 3,1415926535898 für π .



MATH-Operationen

Das MATH-Menü

Um das **MATH**-Menü aufzurufen, drücken Sie **MATH**.

MATH NUM CPX PRB

1:►Frac	Anzeige des Ergebnisses als Bruch
2:►Dec	Anzeige des Ergebnisses als Dezimalzahl
3: ³	Dritte Potenz
4: ³ √	Kubikwurzel
5: ^x √	xte Wurzel
6:fMin(Minimum einer Funktion
7:fMax(Maximum einer Funktion
8:nDeriv(Numerische Ableitung
9:fnInt(Funktionsintegral
0:summation ∑(Gibt die Summe der Elemente von <i>list</i> von <i>start</i> bis <i>end</i> aus, wobei <i>start</i> <= <i>end</i> .
A:logBASE(Gibt den Logarithmus eines bestimmten Wertes bezüglich einer angegebenen Basis zurück: logBASE(Wert, Basis).
B:Solver...	Lösung einer Gleichung

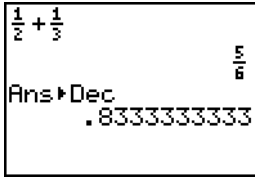
►Frac, ►Dec

►Frac (Anzeige als Bruch) zeigt ein Ergebnis in Bruchdarstellung an. Der *Wert* kann eine reelle oder komplexe Zahl, ein Ausdruck, Liste oder Matrix sein. Wenn sich die Antwort nicht vereinfachen lässt oder der resultierende Nenner größer als 9999 ist, wird die Antwort als Dezimalwert angezeigt. ►Frac kann nur nach *Wert* verwendet werden.

Wert►Frac

►Dec (Anzeige als Dezimalzahl) zeigt das Ergebnis in Dezimaldarstellung an. Der Wert kann eine reelle oder komplexe Zahl, ein Ausdruck, Liste oder Matrix sein. ►Dec kann nur nach *Wert* verwendet werden.

Wert►Dec



Hinweis: Mit dem **FRAC** Schnellkastenmenü können Sie schnell zwischen den Zahlentypen umschalten. Drücken Sie **[ALPHA] [F1] 4:▸F◀▸D**, um einen Wert umzuwandeln.

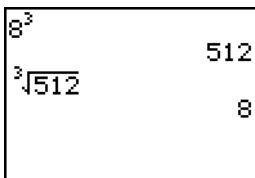
Dritte Potenz, Kubikwurzel

3 (Dritte Potenz) liefert die dritte Potenz einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder quadratischen Matrix.

*Wert*³

3√ (Kubikwurzel) liefert die Kubikwurzel einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.

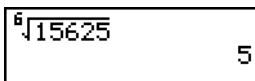
3√(*Wert*)



x√ (**Wurzel**)

x√ (Wurzel) liefert die *xte Wurzel* einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.

*xteWurzel***x**√*Wert*



fMin(), fMax()

fMin(Funktionsminimum) und **fMax**(Funktionsmaximum) liefern den Wert, an dem zwischen dem oberen und dem unteren Wert einer Variable der kleinste oder größte Wert eines *Ausdrucks* bezüglich der Variable auftritt. **fMin**(und **fMax**(sind nicht in einem Ausdruck gültig. Die Genauigkeit wird durch die *Toleranz* festgelegt (wenn nicht anders angegeben, gilt die Voreinstellung 1E-5).

fMin(*Ausdruck, Variable, unterer, oberer Wert*[, *Toleranz*])

fMax(*Ausdruck, Variable, unterer, oberer Wert*[, *Toleranz*])

Hinweis: In diesem Handbuch werden optionale Argumente mit den dazugehörigen Kommata in Klammern gesetzt ([]),

```
fMin(sin(A),A, ->
-1.570797171
fMax(sin(A),A, ->
1.570797171
```

MathPrint™

```
fMin(sin(A),A, -π
,π) -1.570797171
fMax(sin(A),A, -π
,π) 1.570797171
```

Classic

nDeriv(

nDeriv((Numerische Ableitung) ergibt eine genäherte Ableitung eines *Ausdrucks* bezüglich einer *Variablen*, wobei der *Wert*, mit dem die Ableitung berechnet wird, und ε (wenn nicht anders angegeben, gilt die Voreinstellung $1E-3$) gegeben sind.

MathPrint™: $\frac{d}{dx}(\text{...})|_{x=...}$

Classic: **nDeriv**(*Ausdruck*,*Variable*,*Wert*[, ε])

nDeriv(verwendet die Methode des symmetrischen Differenzquotienten, bei der der Wert der numerischen Ableitung als die Steigung der Sekante durch diese Punkte genähert wird.

$$f'(x) = \frac{f(x + \varepsilon) - f(x - \varepsilon)}{2\varepsilon}$$

Je kleiner ε wird, desto genauer wird üblicherweise die Annäherung. Im MathPrint™-Modus ist ε standardmäßig $1E-3$. Sie können in den Classic-Modus wechseln, um ε für Untersuchungen zu ändern.

```
 $\frac{d}{dx}(3x^2)|_{x=-1}$ 
-6
```

MathPrint™


```
nDeriv(3X^2,X,-1)
-6
```

Classic

nDeriv(kann in einem *Ausdruck* einmal verwendet werden. Aufgrund der Methode, die zur Berechnung von **nDeriv**(verwendet wird, kann der TI-84 Plus fälschlich einen Ableitungswert an einem nicht-differenzierbaren Punkt angeben.

fnInt(

fnInt((Funktionsintegral) ergibt das numerische Integral (Gauss-Kronrod Methode) eines *Ausdrucks* bezüglich der *Variablen* mit gegebener *unterer Grenze*, *oberer Grenze* und *Toleranz* (wenn nicht anders angegeben, gilt die Voreinstellung $1E-5$). **fnInt**(nur für reelle Zahlen gültig.

MathPrint™: 

$$\int_1^5 (3x^2 + \frac{1}{2}x) dx = 130$$

Classic: **fnInt**(*Ausdruck*,*Variable*,*untere Grenze*,*obere Grenze* [,*Toleranz*])

$$\text{fnInt}(3x^2 + 1/2x, x, 1, 5) = 130.00$$

Im MathPrint™-Modus ist ϵ standardmäßig $1E-3$. Sie können in den Classic-Modus wechseln, um ϵ für Untersuchungen zu ändern.

Tip: Um das Zeichnen von Integrationsgraphen zu beschleunigen, wenn **fnInt**(in einer Y= Funktion verwendet wird, erhöhen Sie den Wert des **Xres**-Fensters, bevor Sie **GRAPH** drücken.

Der Gleichungslöser

Gleichungslöser

Solver zeigt den Gleichungslöser an, in dem Sie eine Gleichung nach jeder Variablen auflösen können. Der Gleichungsterm wird dabei gleich Null gesetzt.

Wenn Sie **Solver** auswählen, erscheint einer der beiden folgenden Bildschirme.

- Der Gleichungseditor (Vgl. Abbildung Schritt 1 unten) wird angezeigt, wenn die Gleichungsvariable **eqn** leer ist.
- Der interaktive Solver-Editor wird angezeigt, wenn die Gleichung in **eqn** gespeichert wird.

Eingabe eines Ausdrucks in den Gleichungslöser

Um einen Ausdruck in den Gleichungslöser einzugeben, unter der Voraussetzung, daß die Variable **eqn** leer ist, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **B:Solver** aus dem **MATH**-Menü, um den Gleichungseditor anzuzeigen.

EQUATION SOLVER
eqn: 0=

2. Geben Sie den Ausdruck auf eine der folgenden drei Arten ein.
 - Geben Sie den Ausdruck direkt in den Gleichungslöser ein.
 - Fügen Sie einen Y= Variablennamen aus dem **YVARS** Schnellkastenmenü (α [F4]) in den Gleichungslöser ein.
 - Drücken Sie 2nd [RCL], fügen Sie einen Y= Variablennamen aus dem **YVARS** Schnellkastenmenü ein und drücken Sie ENTER . Der Ausdruck wird in den Gleichungslöser eingefügt.

Der Ausdruck wird bei der Eingabe in der Variable **eqn** gespeichert.

```
EQUATION SOLVER
eqn:0=Q^3+P^2-125
```

3. Drücken Sie ENTER oder \downarrow . Der interaktive Gleichungs-Editor wird angezeigt.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=0
P=0
bound={-1E99,1E99}
```

- Die in **eqn** gespeicherte Gleichung wird in der obersten Zeile angezeigt und gleich Null gesetzt.
- Variablen in der Gleichung werden in der Reihenfolge ihres Auftretens in der Gleichung aufgelistet. Die Werte, die in den aufgeführten Variablen gespeichert sind, werden ebenfalls aufgeführt.
- Die voreingestellten unteren und oberen Grenzen werden im Editor in der letzten Zeile angezeigt (**bound**={-1E99,1E99}).
- In der ersten Spalte der untersten Zeile steht ein \downarrow , wenn der Inhalt des Editors über den angezeigten Bildschirm hinausgeht.

Hinweis: Um mit dem Gleichungslöser eine Gleichung wie **K=.5MV²** zu lösen, geben Sie **eqn:0=K-.5MV²** in den Gleichungseditor ein.

Eingabe und Bearbeitung von Variablenwerten

Wenn Sie im interaktiven Gleichungs-Editor für eine Variable einen Wert eingeben oder ihn bearbeiten, wird der neue Wert für diese Variable gespeichert.

Sie können für einen Variablenwert einen Ausdruck angeben. Dieser wird ausgewertet, wenn Sie zur nächsten Variablen gehen. Ausdrücke müssen bei jedem Iterationsschritt reelle Zahlen als Ergebnis besitzen.

Sie können Gleichungen zu jeder **YVARS** Variablen, wie z. B. Y1 oder r6, speichern und anschließend in der Gleichung auf die Variablen verweisen. Der interaktive Editor des Gleichungslösers zeigt alle Variablen aller Y= Funktionen an, die in der Gleichung aufgerufen werden.

```
\Y0 BX^2-4AC
\Y0=
```

```
EQUATION SOLVER
eqn:0=Ys+7
```

```
Ys+7=0
X=0
A=0
C=0
bound=(-1E99, 1...
```

Nach einer Variable im Gleichungslöser auflösen

Um mit dem Gleichungslöser eine Gleichung, die in **eqn** gespeichert wurde, nach einer Variable aufzulösen, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Rufen Sie mit **B:Solver** aus dem **MATH**-Menü den interaktiven Gleichungs-Editor auf, falls er noch nicht angezeigt wird.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=0
P=0
bound=(-1E99, 1...
```

2. Geben Sie für jede bekannte Variable einen Wert ein bzw. bearbeiten Sie ihn. Alle Variablen außer der unbekannt Variable müssen einen Wert besitzen. Um den Cursor auf die nächste Variable zu setzen, drücken Sie **[ENTER]** oder **[↓]**.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=0
P=5
bound=(-1E99, 1...
```

3. Geben Sie einen ersten Lösungsvorschlag für die Variable ein, nach der Sie suchen. Dies ist optional, kann aber dazu beitragen, die Lösung schneller zu finden. Bei Gleichungen mit mehreren Lösungen versucht der TI-84 Plus die Lösung anzuzeigen, die Ihrem Lösungsvorschlag am nächsten kommt.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=4
P=5
bound=(-1E99, 1...
```

Der Standardlösungsvorschlag wird als $\frac{(upper + lower)}{2}$ `upper+lower2` berechnet.

4. Bearbeiten Sie **bound={untere,obere}**. *Untere* und *obere* sind die Grenzen innerhalb derer der TI-84 Plus nach einer Lösung sucht. Dies ist optional, kann aber dazu beitragen, die Lösung schneller zu finden. Die Voreinstellung ist **bound={-1E99,1E99}**.
5. Setzen Sie den Cursor auf die Variable, nach der die Gleichung aufgelöst werden soll, und drücken Sie **[ALPHA]** **[SOLVE]**.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=4.6415888336...
P=5
bound=(-50, 50)
left-rt=0
```

- Die Lösung wird neben der Variable angezeigt, nach der Sie gesucht haben. Ein gefülltes Quadrat in der ersten Spalte kennzeichnet die betreffende Variable und weist darauf hin, daß die Gleichung gelöst ist. Ein Auslassungszeichen (...) weist darauf hin, daß der Wert über den aktuellen Bildschirm hinaus fortgesetzt wird.
Hinweis: Um zu sehen, ob eine Zahl, die über den Bildschirmrand hinausgeht, einen negativen oder positiven Exponenten besitzt, müssen Sie \square drücken. Erst wenn man den Exponenten ganz rechts anzeigt, kann man wissen, ob es sich um eine sehr kleine Zahl oder sehr große Zahl handelt.
- Die Variablenwerte im Speicher werden aktualisiert.
- **left-rt=diff** wird in der letzten Zeile des Editors angezeigt. *diff* ist die Differenz zwischen der linken und der rechten Seite der Gleichung bei ihrer Auswertung an der berechneten Lösung. Ein ausgefülltes Quadrat in der ersten Spalte neben **left-rt** zeigt an, dass die Gleichung am neuen Wert der Variablen, nach der Sie die Gleichung gelöst haben, ausgewertet wurde.

Bearbeiten einer in eqn gespeicherten Gleichung

Um eine in **eqn** gespeicherte Gleichung zu bearbeiten oder zu ersetzen, wenn der interaktive Gleichungslöser angezeigt wird, drücken Sie solange \square , bis der Gleichungseditor angezeigt wird. Bearbeiten Sie dann die Gleichung.

Gleichungen mit mehrfachen Lösungen

Einige Lösungen besitzen mehr als eine Lösung. Sie können einen neuen ersten Lösungsvorschlag eingeben oder neue Grenzen, um nach weiteren Lösungen zu suchen.

Weitere Lösungen

Nachdem Sie nach einer Variable aufgelöst haben, können Sie im interaktiven Solver-Editor nach weiteren Lösungen suchen. Bearbeiten Sie die Werte einer oder mehrerer Variablen. Wenn Sie einen Variablenwert bearbeiten, verschwinden die gefüllten Quadrate neben der vorhergehenden Lösung und **left-rt=diff**. Setzen Sie den Cursor auf die Variable, nach der Sie nun suchen möchten und drücken Sie \square [ALPHA] [SOLVE].

Kontrolle des Lösungsprozesses für Solver oder solve(

Der TI-84 Plus löst Gleichungen über einen iterativen Prozeß. Um diesen Prozeß zu steuern, geben Sie Grenzen ein, die sehr nahe an der Lösung liegen und geben innerhalb dieser Grenzen einen ersten Lösungsvorschlag ein. Dies trägt dazu bei, daß die Lösung schneller gefunden wird. Weiterhin legen Sie damit fest, welche Lösung bei Gleichungen mit mehreren Lösungen in Frage kommt.

Verwendung von solve(im Hauptbildschirm oder von einem Programm aus

solve(ist nur über **CATALOG** oder in einem Programm verfügbar. Es liefert eine Lösung (Nullstelle) eines *Ausdrucks* für eine *Variable*, wobei der erste Lösungsvorschlag, die unteren und oberen

Grenzen, in denen die gesuchten Lösungen wahrscheinlich liegen, gegeben sind. Die Voreinstellung für *untere* Grenze ist $-1E99$. Die Voreinstellung für *obere* Grenze ist $1E99$.

solve(Ausdruck,Variable,Lösungsvorschlag[,{untere, obere}])

Der *Ausdruck* wird gleich Null gesetzt. Der Wert der *Variablen* wird im Speicher nicht aktualisiert. Der *Lösungsvorschlag* kann ein Wert oder eine Liste mit zwei Werten sein. Der Wert der *Variablen* wird nicht im Speicher aktualisiert. Der *Lösungsvorschlag* kann ein Wert oder eine Liste mit zwei Werten sein. Jeder Variablenwert mit Ausnahme der betreffenden Variable muß in dem Ausdruck gespeichert werden, bevor der Ausdruck ausgewertet wird. *Untere* und *obere* Grenze müssen im Listenformat eingegeben werden.

```

5→P
solve(Q^3+(P^2-125)
4.641588834
    
```

MathPrint™


```

5→P
solve(Q^3+P^2-125
,Q,4,{-50,50})
4.641588834
    
```

Classic

Die MATH NUM (Zahlen) Operationen

Das MATH NUM- Menü

Um das **MATH NUM**-Menü anzuzeigen, drücken Sie **MATH** .

MATH NUM CPX PRB

- 1:abs (Absolutbetrag
 - 2:round (Runden
 - 3:iPart (Ganzzahliger Teil
 - 4:fPart (Dezimalteil
 - 5:int (Größte ganze Zahl
 - 6:min (Kleinster Wert
 - 7:max (Größter Wert
 - 8:lcm (Kleinstes gemeinsames Vielfaches
 - 9:gcd (Größter gemeinsamer Teiler
 - 0:remainder (Gibt den Rest der Division zweier ganzer Zahlen, bei welcher der Teiler nicht Null ist, als ganze Zahl aus.
-

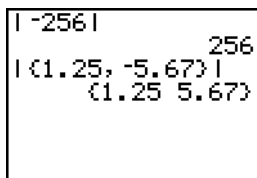
A: $\blacktriangleright n/d \blacktriangleleft \blacktriangleright Un/d$	Konvertiert einen unechten Bruch in eine gemischte Zahl bzw. eine gemischte Zahl in einen unechten Bruch.
B: $\blacktriangleright F \blacktriangleleft \blacktriangleright D$	Konvertiert eine Dezimalzahl in einen Bruch bzw. einen Bruch in eine Dezimalzahl.
C: Un/d	Zeigt im MathPrint™-Modus die Vorlage für gemischte Zahlen an. Im Classic -Modus wird ein kleines u zwischen der ganzen Zahl und dem Bruch angezeigt.
D: n/d	Zeigt im MathPrint™-Modus die Bruch-Vorlage an. Im Classic -Modus wird ein dicker Bruchstrich zwischen Zähler und Nenner angezeigt.

abs(

abs((Absolutbetrag) ergibt den absoluten Betrag einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Matrix.

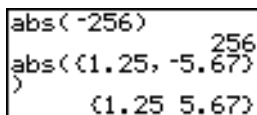
Hinweis: **abs(** ist auch im FUNC Schnellastenmenü ($\overline{[ALPHA]}$ $[F2]$ 1) enthalten.

abs(Wert)



```
| -256 |
| (1.25, -5.67) |
| (1.25 5.67) |
```

MathPrint™



```
abs(-256)
abs((1.25, -5.67))
abs(1.25 5.67)
```

Classic

Hinweis: **abs(** ist auch im **MATH CPX**-Menü verfügbar.

round(

round(liefert eine Zahl, einen Ausdruck, eine Liste oder Matrix, die auf *#Dezimalstellen* (≤ 9) gerundet ist. Wird *#Dezimalstellen* ausgelassen, wird der *Wert* auf die angezeigten Stellen gerundet. Maximal sind dies 10 Stellen.

round(Wert[,#Dezimal])

<pre> round($\frac{15}{8}, 2$) 1.88 $\frac{15}{8}$ ▶F◀▶D 1.875 </pre>	<pre> $\frac{15}{8}$ ▶F◀▶D 1.88 1.875 round($2.1675, 3$) 2.168 </pre>
---	---

iPart(, fPart(

iPart((ganzzahliger Teil) ergibt den ganzzahligen Teil bzw. Teile einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder Matrix.

iPart(Wert)

<pre> iPart($-6\frac{2}{5}$) -6 iPart(π) 3 π 3.141592654 </pre>	<pre> iPart($68/5$) 13 68/5 13.6 </pre>
--	--

fPart((Dezimalanteil) ergibt den Dezimalanteil bzw. die Dezimalanteile einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Matrix.

fPart(Wert)

Hinweis: Wie das Bruchergebnis angezeigt wird, ist abhängig von den Einstellungen für den Antworten-Modus. Um von einem Format zum anderen zu wechseln, verwenden Sie ▶F◀▶D im FRAC Schnellastenmenü (**[ALPHA]** **[F1]** **4**).

<pre> fPart($5\frac{1}{2}$) $\frac{1}{2}$ Ans▶F◀▶D .5 </pre>
--

int(

int((Größte ganze Zahl) ergibt die größte ganze Zahl, die kleiner oder gleich einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Matrix ist.

int(Wert)

<code>int(3.58)</code>	3	<code>int(-3)</code>	-3
<code>int(-3)</code>	-3	<code>int(-2 $\frac{5}{6}$)</code>	-3
■		<code>int(-3.58)</code>	-4
		■	

Hinweis: Für einen gegebenen *Wert* ist das Ergebnis von `int()` (mit dem Resultat von `iPart()` für nicht-negative Zahlen und negative Ganzzahlen identisch, aber um eine Ganzzahl niedriger als das Ergebnis von `iPart()` für negative nicht-ganzzahlige Zahlen.

min(), max()

min() (Kleinster Wert) liefert den kleineren Wert von *WertA* und *WertB* oder das kleinste Element einer *Liste*. Werden *ListeA* und *ListeB* verglichen, ergibt `min()` eine Liste mit dem kleineren Element jedes Elementpaares. Werden eine *Liste* und ein *Wert* miteinander verglichen, vergleicht `min()` jedes Element in der *Liste* mit dem *Wert*.

max() (Größter Wert) ergibt den größeren Wert von *WertA* und *WertB* oder das größte Element einer *Liste*. Wenn *ListeA* und *ListeB* miteinander verglichen werden, ergibt `max()` eine Liste mit dem größeren Element jedes Elementpaares. Werden eine *Liste* und ein *Wert* miteinander verglichen, vergleicht `max()` jedes Element in der *Liste* mit dem *Wert*.

<code>min(WertA,WertB)</code>	<code>max(WertA,WertB)</code>
<code>min(Liste)</code>	<code>max(Liste)</code>
<code>min(ListeA,ListeB)</code>	<code>max(ListeA,ListeB)</code>
<code>min(Liste,Wert)</code>	<code>max(Liste,Wert)</code>

<code>min(-5.24, -8.2)</code>	<code>min(3, 2+2)</code>
-8.2	3
<code>min($\frac{15}{8}, \frac{17}{9}$)</code>	<code>min(3, 4, 5), 4)</code>
$\frac{15}{8}$	(3 4 4)
	<code>max(4, 5, 6)</code>
	6

lcm(), gcd()

lcm() ergibt das Kleinste Gemeinsame Vielfache von *WertA* und *WertB*, die beide positive ganze Zahlen sind. Werden eine *ListeA* und eine *ListeB* miteinander verglichen, ergibt `lcm()` eine Liste der Kleinste gemeinsamen Vielfachen für jedes Elementpaar. Werden eine *Liste* und ein *Wert* verglichen, vergleicht `lcm()` jedes Listenelement mit dem *Wert*.

gcd() liefert den Größten Gemeinsamen Teiler für *WertA* und *WertB*, die beide positive ganze Zahlen sind. Werden eine *ListeA* und eine *ListeB* miteinander verglichen, ergibt `gcd()` eine Liste der Größten Gemeinsamen Teiler für jedes Elementpaar. Werden eine *Liste* und ein *Wert* verglichen, vergleicht `gcd()` jedes Listenelement mit dem *Wert*.

<code>lcm(WertA,WertB)</code>	<code>gcd(WertA,WertB)</code>
<code>lcm(ListeA,ListeB)</code>	<code>gcd(ListeA,ListeB)</code>
<code>lcm(Liste,Wert)</code>	<code>gcd(Liste,Wert)</code>

```
lcm(2,5)      10
gcd({48,66},{64,122})  {16 2}
```

remainder(Gibt den Rest des Ergebnisses einer Division zweier positiver Ganzzahlen, *Dividend* und *Divisor*, aus, von denen jeder eine Liste sein kann. Der Divisor kann nicht Null sein. Wenn beide Argumente Listen sind, müssen sie die gleiche Anzahl an Elementen enthalten. Wenn ein Argument eine Liste ist und das andere nicht, wird das Argument ohne Liste mit jedem Element der Liste gepaart und eine Liste ausgegeben.

remainder(*Dividend, Divisor*)

```
remainder(10,4)
2
```

remainder(*Liste, Teiler*)

```
{5,5,5,5,5}→L1
{5 5 5 5 5}
remainder(L1,2)
{1 1 1 1 1}
```

remainder(*Dividend, Liste*)

```
remainder(3,L1)
{3 3 3 3 3}
```

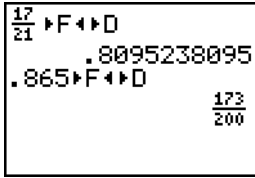
remainder(*Liste, Liste*)

```
{1,2,3,4,5}→L2
{1 2 3 4 5}
remainder(L1,L2)
{0 1 2 1 0}
```

►n/d◄►Un/d konvertiert einen unechten Bruch in eine gemischte Zahl bzw. eine gemischte Zahl in einen unechten Bruch. Sie können **►n/d◄►Un/d** auch aus dem **FRAC** Schnelltastenmenü heraus aufrufen (**[ALPHA]** **[F1]** **3**).

$\frac{27}{8}$ ►n/d◄►Un/d $4\frac{1}{2}$	$\frac{1}{6}$ ►n/d◄►Un/d $4\frac{1}{2}$ $4\frac{2}{3}$ ►n/d◄►Un/d $\frac{14}{3}$
---	---

►F◄►D konvertiert einen Bruch in eine Dezimalzahl bzw. eine Dezimalzahl in einen Bruch. Sie können **►F◄►D** auch aus dem **FRAC** Schnelltastenmenü heraus aufrufen (**[ALPHA]** **[F1]** **4**).



Un/d zeigt die Vorlage für gemischte Zahlen an. Sie können **Un/d** auch aus dem **FRAC** Schnellastenmenü heraus aufrufen (**[ALPHA]** **[F1]** **2**). Im Bruch müssen n und d nicht negative Ganzzahlen sein.

MathPrint™

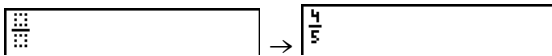


Classic



n/d zeigt die Vorlage für gemischte Zahlen an. Sie können **n/d** auch aus dem **FRAC** Schnellastenmenü heraus aufrufen (**[ALPHA]** **[F1]** **1**). n und d können echte Zahlen oder Ausdrücke sein, dürfen jedoch keine komplexen Zahlen enthalten.

MathPrint™



Classic

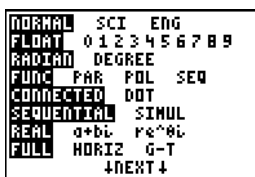


Komplexe Zahlen eingeben und verwenden

Modi für komplexe Zahlen

Im TI-84 Plus können komplexe Zahlen in algebraischer oder trigonometrischer Form angezeigt werden. Um einen Modus für die Anzeige komplexer Zahlen zu wählen, drücken Sie **[MODE]** und wählen dann einen der beiden Modi.

- **a+bi** (algebraisch-komplexer Modus)
- **re^{θi}** (trigonometrisch-komplexer Modus)



Im TI-84 Plus können komplexe Zahlen für Variablen eingesetzt werden. Komplexe Zahlen sind auch als Elemente von Listen zulässig.

Im Modus **Real** wird bei Ergebnissen, die aus einer komplexen Zahl bestehen, ein Fehler ausgegeben, wenn die Eingabe keine komplexe Zahl war. Zum Beispiel erhalten Sie im Modus **Real** für $\ln(-1)$ einen Fehler; im Modus **a+bi** hingegen erhalten Sie für $\ln(-1)$ ein Ergebnis.

Modus Real

$\ln(-1)$ ■

↓

ERR:NONREAL ANS
 [2]Quit
 [Z]Goto

Modus a+bi

$\ln(-1)$ ■

↓

$\ln(-1)$
 3.141592654i

Eingeben komplexer Zahlen

Komplexe Zahlen werden in algebraischer Form gespeichert. Sie können eine komplexe Zahl jedoch unabhängig vom gewählten Modus sowohl in algebraischer als auch in trigonometrischer Form eingeben. Die Komponenten von komplexen Zahlen können reelle Zahlen sein oder Ausdrücke, deren Auswertung eine reelle Zahl ergibt; Ausdrücke werden bei der Ausführung des Befehls ausgewertet.

Sie können Brüche in komplexen Zahlen eingeben, die Ausgabe erfolgt jedoch immer als Dezimalwert.

$\frac{1}{2} + \frac{1}{4}i$
 ■ .5+.25i

Bei Verwendung der n/d-Vorlage kann ein Bruch keine komplexen Zahlen enthalten.

$\frac{1+i}{1-i}$ → ERR:DATA TYPE
 [2]Quit
 [Z]Goto

Zur Berechnung der Antwort können Sie die Division verwenden:

$(1+i)/(1-i)$ i

Hinweis zu den Modi „Radian“ und „Degree“

Für komplexe Zahlenberechnungen sollte Bogenmaß verwendet werden. Intern konvertiert der TI-84 Plus alle eingegebenen Winkel in Bogenmaß, nicht aber die Werte für Exponential-, Logarithmus- oder Hyperbelfunktionen.

Im Modus „Degree“ (Winkelmaß) sind Identitätsgleichungen mit einer komplexen Zahl, wie beispielsweise $e^{i\theta} = \cos(\theta) + i \sin(\theta)$, nicht immer wahr, da die Werte von \cos und \sin in Radiant umgewandelt werden, während die Werte von $e^{\wedge}(\)$ nicht umgewandelt werden. Beispielsweise wird $e^{\wedge}(i45) = \cos(45) + i \sin(45)$ rechnerintern als $e^{\wedge}(i45) = \cos(\pi/4) + i \sin(\pi/4)$ verarbeitet. Im Modus „Radian“ sind Identitätsgleichungen mit einer komplexen Zahl immer wahr.

Interpretation komplexzahliger Ergebnisse

Komplexe Zahlen in Ergebnissen, einschließlich Listenelemente, werden entweder in rechtwinkliger oder polarer Darstellung angezeigt, gemäß Ihren Angaben in den Moduseinstellungen oder gemäß der Festlegung über einen Anzeigebefehl. In dem folgenden Beispiel werden polar-komplexe Zahlen ($re^{\wedge}\theta i$) und Radian Modus verwendet.

MathPrint™:

$$\left((2+i) - \left(1e^{\frac{\pi}{4}i} \right) \right)$$
$$1.325654296e^{-2227i}$$

Classic:

$$\left((2+i) - (1e^{\wedge}(\pi/4i)) \right)$$
$$1.325654296e^{\wedge}(\dots)$$

Das rechtwinklige Format

Im rechtwinkligen Modus werden komplexe Zahlen im Format $a+bi$ erkannt und angezeigt, wobei a der Realteil und b der Imaginärteil ist und i die imaginäre Einheit $\sqrt{-1}$.

$$\left| \ln\left(\frac{1}{2}\right) \right.$$
$$\left. 3.141592654i \right|$$

Um eine komplexe Zahl im rechtwinkligen Format einzugeben, geben Sie den Wert von a (Realteil) ein, drücken \oplus oder \ominus , geben den Wert von b (Imaginärteil) ein und drücken $\boxed{2nd}$ $[i]$ (Konstante).

Reeller Anteil (+ oder -) imaginärer Anteil i

$$\left| 4+2i \right.$$
$$\left. 4+2i \right|$$

Das polare Format

Im polaren Modus werden komplexe Zahlen im Format $re^{\wedge}\theta i$ erkannt und angezeigt, wobei r der Betrag ist, e die Basis des natürlichen Logarithmus, θ der Winkel und i die imaginäre Einheit $\sqrt{-1}$.


```
ln(-1)
3.141592654e^(1...
```

Um eine komplexe Zahl in polarer Form einzugeben, geben Sie den Wert von r (*Betrag*) ein, drücken $\overline{2nd}$ [e^x] (Exponentialfunktion), geben den Wert von θ (*Winkel*) ein und drücken $\overline{2nd}$ [i] (Konstante).

Betrag $e^{i(\text{Winkel})}$

```
10e^(pi/3i)
10e^1.047197551i
```

MathPrint™

```
10e^(pi/3i)
10e^(1.04719755...
```

Classic

MATH CPX (komplexen)-Operationen

Das MATH CPX-Menü

Um das **MATH CPX**-Menü aufzurufen, drücken Sie $\overline{\text{MATH}}$ \blacktriangleright \blacktriangleright .

MATH NUM CPX PRB

1:conj(Komplexe Konjugation
2:real(Realteil
3:imag(Imaginärteil
4:angle(Polarwinkel
5:abs	Betrag
6:►Rect	Ergebnis in rechtwinkligem Format
7:►Polar	Ergebnis im polaren Format

conj(

conj((konjugiert) ergibt die komplexe Konjugierte einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen.

conj($a+bi$) liefert den Wert $a-bi$ im Modus **a+bi**.

conj($re^{i\theta}$) liefert den Wert $re^{-i\theta}$ im Modus **re $^{i\theta}$** .

MathPrint™

Classic

```

conj(3+4i)    3-4i
conj(3e4i)  3e2.283185307i

```

```

conj(3+4i)    3-4i
conj(3e(4i)) 3e(2.283185307...

```

real(

real((Realteil) ergibt den Realteil einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen.

real(a+bi) liefert den Wert a .

real(re^(θi)) liefert den Wert $r \cdot \cos(\theta)$.

MathPrint™

```

real(3+4i)    3
real(3e4i)  -1.960930863

```

Classic

```

real(3+4i)    3
real(3e(4i)) -1.960930863

```

imag(

imag((Imaginärteil) liefert den imaginären (nicht-reellen) Teil einer komplexen Zahl oder einer Liste mit komplexen Zahlen.

imag(a+bi) liefert den Wert b .

imag(re^(θi)) liefert den Wert $r \cdot \sin(\theta)$.

MathPrint™

```

imag(3+4i)    4
imag(3e4i)  -2.270407486

```

Classic

```

imag(3+4i)    4
imag(3e(4i)) -2.270407486

```

angle(

angle(ergibt den Polarwinkel einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen, die als $\tan^{-1}(b/a)$ berechnet wurden, wobei b der Imaginärteil und a der Realteil ist. Die Berechnung berücksichtigt $+\pi$ im zweiten Quadranten oder $-\pi$ im dritten Quadranten.

angle(a+bi) liefert den Wert $\tan^{-1}(b/a)$.

angle(re^(θi)) liefert den Wert θ , wobei $-\pi < \theta < \pi$.

MathPrint™

Classic

```
angle(3+4i)
.927295218
angle(3e4i)
-2.283185307
```

```
angle(3+4i)
.927295218
angle(3e(4i))
-2.283185307
```

abs(

abs((Absolutwert) gibt den Betrag (Modul), $\sqrt{\text{real}^2 + \text{imag}^2}$, einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen zurück. Sie können **abs(** auch aus dem **FUNC** Schnellastemenü heraus aufrufen (**[ALPHA]** **[F2]** **1**).

abs(a+bi) liefert den Wert $\sqrt{a^2 + b^2}$.

abs(re^{iθ}) liefert den Wert r (Betrag).

$$\sqrt{\text{real}^2 + \text{imag}^2}$$

```
abs(3+4i)
5
```

```
abs(3e(4i))
3
```

►Rect

►Rect (rechtwinkliges Anzeigeformat) stellt ein komplexes Ergebnis im rechtwinkligem Format dar. Es ist nur am Ende eines Ausdruck gültig. Es ist nicht gültig, wenn das Ergebnis reell ist.

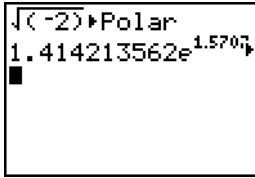
Komplexes Ergebnis ►**Rect** ergibt den Wert $a+bi$

```
√(-2)►Rect
1.414213562i
```

►Polar

►Polar (polare Anzeigeform) zeigt ein komplexes Ergebnis in Polarform an. Es ist nur am Ende eines Ausdrucks gültig. Es ist nicht gültig, wenn das Ergebnis reell ist.

Komplexes Ergebnis ►**Polar** liefert den Wert $re^{iθ}$



MATH PRB (Wahrscheinlichkeits)-Operationen

Das MATH PRB-Menü

Um das **MATH PRB**-Menü aufzurufen, drücken Sie **MATH** **◀**.

MATH NUM CPX PRB

1:rand	Zufallszahlgenerator
2:nPr	Anzahl der Permutationen
3:nCr	Anzahl der Kombinationen
4:!	Fakultät
5:randInt(Zufallsgenerator ganzzahliger Zahlen
6:randNorm(Zufallszahl aus Normalverteilung
7:randBin(Zufallszahl aus Binominalverteilung
8:randIntNoRep(Zufällig geordnete Liste von Ganzzahlen innerhalb eines Bereichs

rand

rand (Zufallszahl) erzeugt eine oder mehrere Zufallszahlen zwischen 0 und 1. Um eine Zufallszahlenfolge in Listenform zu erzeugen, geben Sie eine ganze Zahl > 1 für *Versuche* (Anzahl der Versuche) an. Die Voreinstellung für *Versuche* ist 1.

rand[(*Versuche*)]

Tip: Um Zufallszahlen zu erzeugen, die über den Bereich zwischen 0 und 1 hinausgehen, können Sie **rand** in einen Ausdruck aufnehmen. So erzeugt beispielsweise **rand5** eine Zufallszahl, die größergleich 0 und kleinergleich 5 ist.

Mit jeder Ausführung von **rand**, erzeugt der TI-84 Plus dieselbe Zufallszahlenfolge für einen angegebenen Grundwert. Der beim TI-84 Plus voreingestellte Wert für **rand** ist **0**. Um eine andere Zufallszahlenfolge zu erzeugen, speichern Sie einen anderen Wert, der sich von 0 unterscheidet, in **rand**. Um den werkseitig vorgegebenen Wert wiederherzustellen, speichern Sie **0** in **rand** oder aktivieren wieder die Voreinstellungen (Kapitel 18).

Hinweis: Der Grundwert wirkt sich auch die Befehle **randInt**(, **randNorm**(und **randBin**(aus.

```

rand
    .0125655621
1→rand
    1
rand(3)
(.7455607728 .8)

```

nPr , nCr

nPr (Anzahl der Permutationen) liefert die Anzahl der Permutationen von *Zahlelementen* bei einer bestimmten *Zahl* pro Zeitpunkt. *Elemente* und *Zahl* müssen positive ganze Zahlen sein. Sowohl *Elemente* wie *Zahl* können Listen sein.

Elemente nPr Zahl

nCr (Anzahl der Kombinationen) liefert die Anzahl der Kombinationen von *Zahlelementen* für eine *Zahl* zu einem Zeitpunkt. *Elemente* und *Zahl* müssen positive ganze Zahlen sein. Sowohl *Elemente* wie *Zahl* können Listen sein.

Elemente nCr Zahl

```

5 nPr 2      20
5 nCr 2      10
(2,3) nPr (2,2)
             (2 6)

```

Fakultät

! (Fakultät) ergibt die Fakultät einer ganzen Zahl oder eines Vielfachen von 0,5. Bei einer Liste wird die Fakultät für jede ganze Zahl oder Vielfaches von 0,5 berechnet. Der *Wert* muß $\geq -.5$ und ≤ 69 sein.

Wert!

```

6!
(5,4,6)!    720
(120 24 720)

```

Hinweis: Die Fakultät wird rekursiv unter Verwendung der Beziehung $(n+1)! = n*n!$ berechnet, bis n entweder auf 0 oder $-1/2$ reduziert ist. An diesem Punkt wird die Definition $0!=1$ oder die Definition $(-1/2)! = \sqrt{\pi}$ verwendet, um die Berechnung abzuschließen. Daraus folgt:

$n! = n*(n-1)*(n-2)* \dots *2*1$, falls n eine Ganzzahl ≥ 0 ist

$n! = n*(n-1)*(n-2)* \dots *1/2*\sqrt{\pi}$, falls $n+1/2$ eine Ganzzahl ≥ 0 ist

$n!$ ist ein Fehler, falls weder n noch $n+1/2$ eine Ganzzahl ≥ 0 ist.

(Die Variable n entspricht *Wert* in der obigen Syntaxbeschreibung.)

randInt(

randInt((ganze Zufallszahl) erzeugt eine ganzzahlige Zufallszahl innerhalb einer *unteren* und *oberen* ganzzahligen Intervallgrenze. Um eine Liste mit Zufallszahlen zu erzeugen, geben Sie einen ganzzahligen Wert > 1 für *Versuche* (Anzahl der Versuche; wenn nicht anders angegeben, ist die Voreinstellung 1).

randInt(*untere Grenze, obere Grenze* [, *Versuche*])

```
randInt(1,6)+ran
dInt(1,6)
randInt(1,6,3)
(2 1 5)
```

randNorm(

randNorm((Normalverteilung) erzeugt eine reelle Zufallszahl aus einer angegebenen Normalverteilung. Die erzeugten Werte können im Grunde jede reelle Zahl sein, liegen aber meistens im Intervall $[\mu - 3(\sigma), \mu + 3(\sigma)]$. Um eine Liste mit Zufallszahlen zu erzeugen, geben Sie für *Versuche* (Anzahl der Versuche) eine ganze Zahl > 1 an. Wenn nicht anders angegeben, ist die Voreinstellung 1.

randNorm(μ, σ [, *Versuche*])

```
randNorm(0,1)
.0772076175
randNorm(35,2,10)
(34.02701938 37...
```

randBin(

randBin((Binomialverteilung) erzeugt eine reelle Zufallszahl aus einer angegebenen Binomialverteilung. *Versuche* (Anzahl der Versuche) muß ≥ 1 sein. *prob* (Erfolgswahrscheinlichkeit) muß zwischen ≥ 0 und ≤ 1 liegen. Um eine Liste mit Zufallszahlen zu erzeugen, geben Sie für *Simulationen* (Anzahl der Simulationen) eine ganze Zahl > 1 an. Wenn nicht anders angegeben, gilt die Voreinstellung 1.

randBin(*Versuche, Erfolgswahrscheinlichkeit* [, *Simulationen*])

```
randBin(5,.2)
3
randBin(7,.4,10)
(3 3 2 5 1 2 2 ...)
```

Hinweis: Der Grundwert wirkt sich auch die Befehle **randInt(**, **randNorm(** und **randBin(**.

randIntNoRep() gibt eine zufällig geordnete Liste von Ganzzahlen zwischen einer unteren und einer oberen Ganzzahl zurück. Die Liste der ganzen Zahlen kann die untere und die obere Ganzzahl enthalten.

```
randIntNoRep(3,
{25 10 27 22 19▶
```

MathPrint™

```
randIntNoRep(3,3
5)
{21 10 15 32 12...
█
```

Classic

ANGLE (Winkel)-Operationen

Das ANGLE-Menü

Um das ANGLE-Menü aufzurufen, drücken Sie $\boxed{2nd}$ [ANGLE]. Das ANGLE-Menü zeigt Winkelangaben und - anweisungen an. Beim TI-84 Plus beeinflusst die Moduseinstellung Radian/Degree die Interpretation der ANGLE-Menüoptionen.

ANGLE

- | | |
|-----------|----------------------------------|
| 1: ° | Schreibweise in Grad |
| 2: ' | Schreibweise in Minuten |
| 3: r | Schreibweise im Bogenmaß |
| 4: ▶DMS | Anzeige in Grad/Minuten/Sekunden |
| 5: R▶Pr (| Ergibt r bei gegebenem X und Y |
| 6: R▶Pθ (| Ergibt θ bei gegebenen X und Y |
| 7: P▶Rx (| Ergibt x bei gegebenen R und θ |
| 8: P▶Ry (| Ergibt y bei gegebenen R und θ |
-

Die DMS-Schreibweise

Die DMS (Grad/Minuten/Sekunden) Schreibweise besteht aus dem Gradsymbol (°), dem Minutensymbol (') und dem Sekundensymbol ("). *Grad* muß eine reelle Zahl sein, *Minuten* und *Sekunden* müssen reelle Zahlen ≥ 0 sein.

Hinweis: Das DMS-Eingabeformat unterstützt keine Brüche in Minuten oder Sekunden.

Grad°Minuten'Sekunden"

Wir wissen beispielsweise, dass 30 Grad $\pi/6$ rad entsprechen, und wir können dies belegen, indem wir die Werte in den Modi Grad und Radian (Bogenmaß) betrachten. Wenn nicht Grad als

Winkelmodus gewählt ist, müssen Sie ° verwenden, damit der TI-84 Plus das Argument als Grad, Minuten und Sekunden interpretieren kann.

Degree (Grad-) Anzeigemodus

Radian (Bogenmaß-) Anzeigemodus

```
sin(30)          .5
sin(30°)        .5
sin(π/6)        .0091383954
```

```
sin(30)          -.9880316241
sin(30°)        .5
sin(π/6)        .5
```

Grad, Minuten, Sekunden

Mit ° (Grad) können Sie einen Winkel oder eine Liste von Winkeln in Grad festlegen, unabhängig von der aktuellen Einstellung des Winkelanzeigemodus. Im Radian-Modus können Sie mit ° Grad ins Bogenmaß konvertieren.

Wert[°]
 {Wert1, Wert2, Wert3, Wert4, ..., Wert n}[°]

- ° steht auch im DMS-Format für Grad (D = Degree).
- ' (Minuten) steht auch im DMS-Format für *Minuten* (M).
- " (Sekunden) steht auch im DMS-Format für *Sekunden* (S).

Hinweis: Das Sekundenzeichen " befindet sich nicht im ANGLE-Menü. Drücken Sie ALPHA ["], um " einzugeben.

Radians

r (Bogenmaß) dient zur Bezeichnung eines Winkels oder einer Liste von Winkeln im Bogenmaß, unabhängig von der aktuellen Moduseinstellung der Winkel. Im **Degree** Modus können Sie mit r Bogenmaß in Grad umrechnen.

Wert^r

Radian (Bogenmaß)

```
sin((π/4)r)      .7071067812
sin((0, π/2)r)  (0 1)
(π/4)r          45
```

►DMS

►DMS (Grad/Minute/Sekunde) zeigt das *Ergebnis* im DMS-Format an. Die Moduseinstellung für *Ergebnis* muß **Degree** sein, um in Grad, Minuten und Sekunden interpretiert zu werden. ►DMS gilt nur am Ende einer Zeile.

Ergebnis ► DMS

```
54°32'30"*2
109.0833333
Ans ► DMS
109°5'0"
```

R►Pr(, R►Pθ(, P►Rx(, P►Ry(

R►Pr(konvertiert rechtwinklige in polare Koordinaten oder liefert einen Wert für **r**. **R►Pθ(** konvertiert rechtwinklige in polare Koordinaten und liefert einen Wert für θ . x und y können Listen sein.

R►Pr(x,y), R►Pθ(x,y)

```
R►Pr(-1,0) 1
R►Pθ(-1,0) 3.141592654
```

Hinweis: Eingestellt ist der Modus Radian.

P►Rx(konvertiert polare in rechtwinklige Koordinaten und ergibt einen Wert für **x**. **P►Ry(** konvertiert polare in rechtwinklige Koordinaten und ergibt einen Wert für **y**. r und θ können Listen sein.

P►Rx(r,θ), P►Ry(r,θ)

```
P►Rx(1,π) -1
P►Ry(1,π) 0
```

Hinweis: Eingestellt ist der Modus Radian.

TEST (Vergleichs)-Operationen

Das TEST-Menü

Um das TEST-Menü aufzurufen, drücken Sie **[2nd] [TEST]**.

Der Operator.. Ergibt 1 (wahr), wenn..

TEST LOGIC

1: =	Gleich
2: ≠	Ungleich
3: >	Größer als
4: ≥	Größer oder gleich
5: <	Kleiner als
6: ≤	Kleiner oder gleich

=, ≠, >, ≥, <, ≤

Vergleichsoperatoren vergleichen *WertA* mit *WertB* und ergeben **1**, wenn der Test wahr ist und **0**, wenn der Test falsch ist. *WertA* und *WertB* können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein. Nur = und ≠ können mit Matrizen verwendet werden. Wenn *WertA* und *WertB* Matrizen sind, müssen beide die gleiche Dimension besitzen.

Vergleichsoperatoren werden oft in Programmen zur Steuerung des Programmablaufs sowie bei graphischen Darstellungen verwendet, um den Graphen einer Funktion zu zeichnen.

WertA=WertB *WertA≠WertB*
WertA>WertB *WertA≥WertB*
WertA<WertB *WertA≤WertB*

25=26		$\frac{1}{2} > \frac{2}{3}$	
(1, 2, 3) < 3	0	$\frac{1}{2} < \frac{2}{3}$	0
(1, 2, 3) ≠ (3, 2, 1)	(1 1 0)		
	(1 0 1)		1

Tests verwenden

Vergleichsoperatoren werden nach mathematischen Funktionen gemäß den EOS-Regeln (Kapitel 1) ausgewertet.

- Der Ausdruck **2+2=2+3** ergibt **0**. Der TI-84 Plus führt gemäß den EOS-Regeln die Addition zuerst durch und vergleicht dann 4 mit 5.
- Der Ausdruck **2+(2=2)+3** ergibt **6**. Der TI-84 Plus führt zuerst den Vergleichstest in den Klammern durch, dann werden 2, 1 und 3 addiert.

TEST LOGIC (Boolsche)-Operationen

Das TEST LOGIC-Menü

Um das TEST LOGIC-Menü anzuzeigen, drücken Sie $\boxed{2nd} \boxed{[TEST]} \boxed{\blacktriangleright}$

Der Operator... Ergibt 1 (wahr), wenn...

TEST LOGIC

- | | |
|---------|--|
| 1:and | Beide Werte ungleich Null (wahr) sind |
| 2:or | Mindestens ein Wert ungleich Null (wahr) ist |
| 3:xor | Nur ein Wert Null (falsch) ist |
| 4:not (| Der Wert Null (falsch) ist |
-

Boolsche Operatoren

Boolsche Operatoren werden oft in Programmen zur Steuerung des Programmflusses sowie bei graphischen Darstellungen verwendet, um den Graphen einer Funktion zu zeichnen. Werte werden als Null (falsch) oder Nichtnull (wahr) interpretiert.

and, or, xor

and, **or** und **xor** (exklusive oder-Funktion) ergeben gemäß der untenstehenden Tabelle den Wert **1**, wenn ein Ausdruck wahr ist, oder **0**, wenn ein Ausdruck falsch ist. *WertA* und *WertB* könne reelle Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.

WertA **and** *WertB*

WertA **or** *WertB*

WertA **xor** *WertB*

WertA	WertB		and	or	xor
≠0	≠0	ergibt	1	1	0
≠0	0	ergibt	0	1	1
0	≠0	ergibt	0	1	1
0	0	ergibt	0	0	0

not(

not(ergibt **1**, wenn der *Wert* (der ein Ausdruck sein kann) **0** ist.

not(Wert)

Boolsche Operationen verwenden

Die Boolsche Algebra wird oft in Verbindung mit Vergleichen benutzt. Im folgenden Programm wird der Wert **4** in der Variablen **C** gespeichert.

```
PROGRAM: BOOLEAN
: 2→A: 3→B
: If A=2 and B=3
: Then: 4→C
: Else: 5→C
: End
```

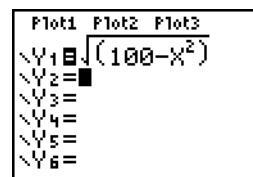
Kapitel 3: Graphische Darstellung von Funktionen

Einführung: Graphische Darstellung eines Kreises

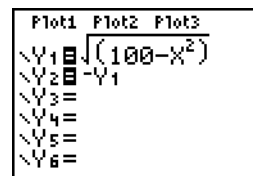
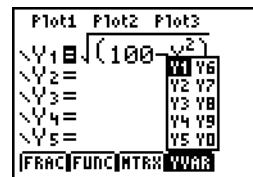
Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Zeichnen Sie einen Kreis mit einem Radius von 10, dessen Mittelpunkt der Koordinatenursprung ist. Um den Kreis zu zeichnen, müssen Sie für den unteren und den oberen Teil jeweils eine eigene Funktion eingeben. Stellen Sie dann mit Hilfe von ZSquare (Zoom Quadrat) die Anzeige so ein, daß die Funktionen als Kreis dargestellt werden.

1. Rufen Sie im Modus **Func** den Y= Editor mit $\boxed{Y=}$ auf. Drücken Sie $\boxed{2nd} \boxed{\sqrt{}}$ $\boxed{100} \boxed{-}$ $\boxed{X,T,\theta,n} \boxed{x^2} \boxed{)}$ \boxed{ENTER} , um $Y=\sqrt{100-X^2}$ einzugeben und die obere Hälfte des Kreises festzulegen.

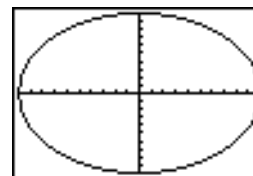


Der Ausdruck $Y=-\sqrt{100-X^2}$ definiert die untere Hälfte des Kreises. Im TI-84 Plus können Sie eine Funktion durch eine andere definieren. Um $Y2=Y1$ zu definieren, drücken Sie $\boxed{(-)}$, um das Negationszeichen einzugeben. Drücken Sie $\boxed{ALPHA} \boxed{F4}$, um das **YVARs** Schnellastemenü anzuzeigen, und dann \boxed{ENTER} , um **Y1** auszuwählen.

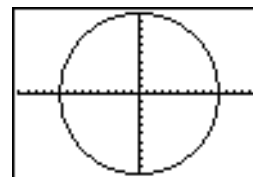


2. Drücken Sie $\boxed{ZOOM} \boxed{6}$, um **6:Zstandard** auszuwählen. So setzen Sie die Window-Variablen schnell auf die Standardwerte zurück. Zudem werden die Funktionen gezeichnet, so daß Sie nicht \boxed{GRAPH} drücken müssen.

Beachten Sie bitte, dass die Funktionen im Standard-Anzeigefenster als Ellipse angezeigt werden. Dies liegt am Wertebereich, den ZStandard für die x-Achse und die y-Achse definiert.



3. Für eine verzerrungsfreie Darstellung drücken Sie $\boxed{ZOOM} \boxed{5}$, um **5:ZSquare** auszuwählen. Die Funktionen werden neu gezeichnet und erscheinen nun auf dem Display als Kreis.



4. Um die **ZSquare** Window-Variablen einzusehen, drücken Sie **[WINDOW]** und lesen die neuen Werte für **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** und **Ymax**.

```
WINDOW
Xmin=-15.16129...
Xmax=15.161290...
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

Definition eines Graphen

Ähnlichkeiten bei den Graphikmodi des TI-84 Plus

Kapitel 3 befaßt sich speziell mit der Darstellung von Funktionsgraphen, aber die Schritte sind bei allen Graphikmodi des TI-84 Plus sehr ähnlich. Kapitel 4, 5 und 6 beschreiben Besonderheiten der Parameterdarstellung sowie der Darstellung in Polarkoordinaten sowie von Folgen.

Definition eines Graphen

Um einen Graphen in einem Graphikmodus zu definieren, gehen Sie folgendermaßen vor. Es sind nicht immer alle Schritte notwendig.

1. Drücken Sie **[MODE]**, um den gewünschten Graphikmodus einzustellen.
2. Drücken Sie **[Y=]** und geben, bearbeiten oder wählen Sie eine oder mehrere Funktionen aus dem **Y=** Editor aus.
3. Nehmen Sie bei Bedarf die Auswahl von Statistikzeichnungen zurück.
4. Geben Sie den Graphikstil für jede Funktion an.
5. Drücken Sie **[WINDOW]** und definieren Sie die Variablen für das Anzeigefenster.
6. Drücken Sie **[2nd] [FORMAT]** und wählen Sie die Einstellungen für das Anzeigeformat des Graphen aus.

Anzeige und Untersuchung eines Graphen

Nach der Definition eines Graphen, drücken Sie **[GRAPH]**, um den Graphen anzuzeigen. Untersuchen Sie das Verhalten der Funktion bzw. Funktionen mit den Hilfsprogrammen des TI-84 Plus, die in diesem Kapitel beschrieben werden.

Speicherung des Graphen

Sie können die Elemente, die den aktuellen Graphen definieren in einer von zehn Graph-Datenbankvariablen (**GDB1** bis **GDB9** und **GDB0**; Kapitel 8) speichern. Diese Graph-Datenbank können Sie dann später abrufen, um den aktuellen Graphen erneut darzustellen.

Die folgenden Informationen werden in einer Graph-Datenbank **GDB** gespeichert:

- Y= Funktionen
- Graphikstil-Einstellungen

- Fenster-Einstellungen
- Format-Einstellungen

Sie können ein Bild der aktuellen Anzeige in einer der zehn Graph-Bildvariablen speichern (**Pic1** bis **Pic9** sowie **Pic0**; Kapitel 8). Das Bild können Sie dann später in den aktuellen Graphen einblenden.

Festlegen der Graphikmodi

Prüfung und Einstellen des Graphikmodus

Um den Modus-Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie **MODE**. Die Voreinstellungen sind markiert. Um Funktionen zeichnen zu können, müssen Sie den Modus **Func** auswählen, bevor Sie Werte für die Fenstervariablen und Funktionen eingeben.

```

NORMAL SCI ENG
FLOAT 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
RADIAN DEGREE
FUNC PAR POL SEQ
CONNECTED DOT
SEQUENTIAL SIMUL
REAL a+bi r<^>θ
FULL HORIZ G-T
↓NEXT↓

```

```

TRACK
MATHPRINT CLASSIC
DMS UNd
ANSWERS: AUTO DEC FRAC
GOTO FORMAT GRAPH: NO YES
STAT DIAGNOSTICS: OFF ON
STAT WIZARDS: ON OFF
SET CLOCK DEMO: NO BATTERY

```

Der TI-84 Plus verfügt über vier Graphikmodi:

- **Func** (Funktionsdarstellung)
- **Par** (Parameterdarstellung; Kapitel 4)
- **Pol** (Polardarstellung; Kapitel 5)
- **Seq** (Darstellung von Folgen; Kapitel 6)

Die Zeichenergebnisse werden darüber hinaus noch von anderen Moduseinstellungen beeinflusst. In Kapitel 1 wird jede dieser Moduseinstellungen beschrieben.

- **Float** oder **0123456789** (fest) Dezimaldarstellung wirkt sich auf die Darstellung der Graphenkoordinaten aus.
- **Radian** oder **Degree** Winkelmodus wirkt sich auf die Interpretation mancher Funktionen aus.
- **Connected** oder **Dot** Zeichenmodus wirkt sich auf die Darstellung der ausgewählten Funktionen aus.
- **Sequential** oder **Simul** Zeichenreihenfolge wirkt sich bei Auswahl mehrerer Funktionen auf die graphische Darstellung von Funktionen aus.

Moduseinstellungen von einem Programm aus

Um den Graphikmodus und andere Modi von einem Programm aus einzustellen, beginnen Sie im Programmeditor in einer leeren Zeile und gehen dann folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie die Moduseinstellungen mit **MODE** auf.

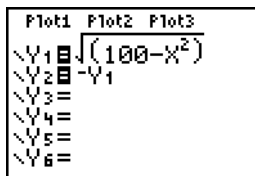
2. Drücken Sie \downarrow , \rightarrow , \leftarrow und \uparrow , um den Cursor auf den gewünschten Modus zu setzen.
3. Drücken Sie [ENTER] , um die Modusbezeichnung an der Cursorposition einzufügen.

Der Modus wird bei Ausführung des Programms geändert.

Funktionsdefinition im Y= Editor

Anzeige von Funktionen im Y= Editor

Um den Y= Editor aufzurufen, drücken Sie [Y=] . In den Funktionsvariablen (Y1 bis Y9 und Y0) können bis zu zehn Funktionen gespeichert werden. Es können eine oder mehrere definierte Funktionen gleichzeitig gezeichnet werden. Im folgenden Beispiel werden die Funktionen Y1 und Y2 definiert und ausgewählt.



Definition oder Bearbeitung einer Funktion

Um eine Funktion zu definieren oder zu bearbeiten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie den Y= Editor mit [Y=] auf.
2. Drücken Sie \downarrow , um den Cursor auf die Funktion zu setzen, die Sie definieren oder bearbeiten möchten. Zum Löschen einer Funktion drücken Sie [CLEAR] .
3. Geben Sie einen Ausdruck ein oder bearbeiten Sie ihn, um die Funktion zu definieren.
 - In dem Ausdruck können Sie Funktionen und Variablen (einschließlich Matrizen und Listen) verwenden. Ist das Ergebnis des Ausdrucks eine nicht-reelle Zahl, wird der Wert nicht gezeichnet. Es tritt kein Fehler auf.
 - Sie können auf die Schnellastenmenüs zugreifen, indem Sie $\text{[ALPHA]} \text{[F1]} - \text{[F4]}$ drücken.
 - Die unabhängige Variable der Funktion ist X. Im Modus **Func** wird X über [X,T,θ,n] definiert. Um X einzugeben, drücken Sie [X,T,θ,n] oder $\text{[ALPHA]} \text{[X]}$.
 - Wenn Sie das erste Zeichen eingeben, wird = als Hinweis auf die Auswahl der Funktion markiert.

Ein eingegebener Ausdruck wird als benutzerdefinierte Funktion in der Variable Y_n im Y= Editor gespeichert.

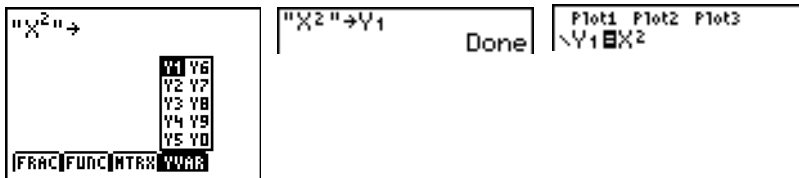
4. Drücken Sie [ENTER] oder \downarrow , um den Cursor auf die nächste Funktion zu setzen.

Funktionsdefinition im Hauptbildschirm oder von einem Programm aus

Um eine Funktion im Hauptbildschirm oder einem Programm zu definieren, beginnen Sie in einer leeren Zeile und gehen folgendermaßen vor.

1. Drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}}$ ["], geben Sie den Ausdruck ein und drücken Sie dann noch einmal $\boxed{\text{ALPHA}}$ ["].
2. Drücken Sie $\boxed{\text{STO}} \blacktriangleright$.
3. Drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}}$ [F4], um das Schnellkastenmenü **YVAR** aufzurufen, bewegen Sie den Cursor auf den Funktionsnamen und drücken Sie $\boxed{\text{ENTER}}$.

"Ausdruck" \rightarrow Y_n



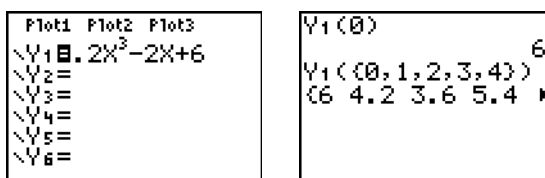
Bei der Ausführung des Befehls speichert der TI-84 Plus den Ausdruck in der dafür reservierten Variable Y_n, wählt die Funktion aus und zeigt die Meldung *Done* an.

Berechnung einer Y= Funktionen in einem Ausdruck

Sie können den Wert einer Y= Funktion Y_n für einen *festen* Wert X ausrechnen. Eine *Werteliste* ergibt wieder eine Liste.

Y_n(Wert)

Y_n{Wert1, Wert2, Wert3, ..., Wert n}



Auswahl von Funktionen

Aktivierung/Deaktivierung einer Funktion

Im Y= Editor kann eine Funktion ausgewählt und die Auswahl wieder aufgehoben werden (aktiviert und deaktiviert). Eine Gleichung ist ausgewählt, wenn das = Zeichen invertiert dargestellt wird. Der TI-84 Plus zeichnet nur die ausgewählten Funktionen. Sie können beliebige oder auch alle Funktionen auswählen, Y1 bis Y9 und Y0.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine Funktion im Y= Editor zu aktivieren oder deaktivieren.

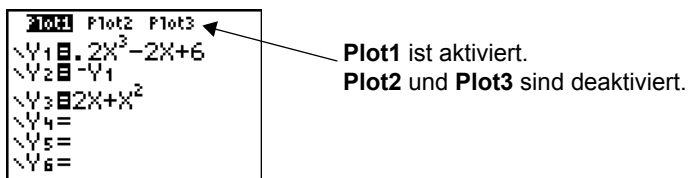
1. Drücken Sie $\boxed{Y=}$, um den Y= Editor anzuzeigen.
2. Setzen Sie den Cursor auf die Funktion, die Sie auswählen bzw. deren Auswahl Sie wieder aufheben möchten.
3. Setzen Sie den Cursor mit $\boxed{\leftarrow}$ auf das Gleichheitszeichen der Funktion.
4. Drücken Sie $\boxed{\text{ENTER}}$, um den Auswahlzustand zu ändern.

Wenn Sie eine Funktion eingeben oder editieren, ist sie automatisch ausgewählt. Wenn Sie eine Funktion löschen, wird sie deaktiviert.

Auswahl einer Statistikzeichnung im Y= Editor

Um den an- bzw. ausgeschalteten Zustand einer Statistikzeichnung im Y= Editor einzusehen und zu ändern, verwenden Sie **Plot1 Plot2 Plot3** (die oberste Zeile des Y= Editors). Ist eine Zeichnung aktiviert, wird der Name in dieser Zeile markiert.

Um den an- bzw. ausgeschalteten Zustand einer Statistikzeichnung im Y= Editor zu ändern, drücken Sie $\boxed{\leftarrow}$ und $\boxed{\rightarrow}$ setzen den Cursor auf **Plot1**, **Plot2** oder **Plot3** und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$.



Funktionsauswahl im Hauptbildschirm oder von einem Programm aus

Um eine Funktion im Hauptbildschirm oder von einem Programm aus auszuwählen, beginnen Sie in einer leeren Zeile und gehen folgendermaßen vor:

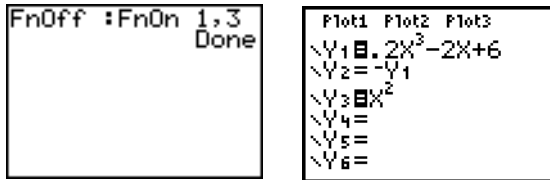
1. Rufen Sie das **VARs Y-VARs**-Menü mit $\boxed{\text{VARs}} \boxed{\rightarrow}$ auf.
2. Wählen Sie **4:On/Off**, um das Untermenü **ON/OFF** anzuzeigen.
3. Wählen Sie **1:FnOn**, um eine Funktion bzw. mehrere Funktionen zu aktivieren, oder **2:FnOff**, um eine Funktion bzw. mehrere Funktionen zu deaktivieren. Der ausgewählte Befehl wird an die aktuelle Cursorposition kopiert.
4. Geben Sie die Ziffer (**1 bis 9** oder **0**, nicht die Variable **Y_n** ein) jeder Funktion ein, die aktiviert bzw. deaktiviert werden soll.
 - Wenn Sie mehrere Ziffern eingeben, müssen diese durch Kommata getrennt sein.
 - Um alle Funktionen zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, geben Sie nach **FnOn** oder **FnOff** keine Ziffern ein.

FnOn[Funktion#,Funktion#, . . .,Funktion n]

FnOff[Funktion#,Funktion#, . . .,Funktion n]

5. Bestätigen Sie mit **ENTER**. Bei der Ausführung des Befehls wird der Aktivierungs-/Deaktivierungszustand jeder Funktion mit den aktuellen Moduseinstellungen übernommen und die Meldung **Done** angezeigt.

Im Modus **Func** beispielsweise deaktiviert **FnOff :FnOn 1,3** alle Funktionen im **Y=** Editor und aktiviert dann die Funktionen **Y1** und **Y3**.



Festlegen des Graphikstils für Funktionen

Graphikstil- Symbole im **Y=** Editor

Die folgende Tabelle enthält die für die Darstellung von Funktionen verfügbaren Graphikstile. Anhand der einzelnen Stile können Sie die gezeichneten Graphen voneinander unterscheiden. So kann z. B. **Y1** als Linie gezeichnet werden, **Y2** als gepunktete Linie und **Y3** als dicke Linie.

Symbol	Stil	Beschreibung
	Linie	Eine Linie zur Verbindung der gezeichneten Punkte. Dies ist die Voreinstellung im Modus Connected.
	Dick	Eine dicke Linie verbindet die gezeichneten Punkte.
	Oben	Schattierung im Bereich über dem Graphen
	Unten	Schattierung im Bereich unterhalb des Graphens
	Verlauf	Ein runder Cursor verfolgt den Verlauf des Graphen und zeichnet einen Graphen.
	Animation	Ein runder Cursor verfolgt den Verlauf des Graphen, ohne einen Graphen zu zeichnen.
	Linie	Ein kleiner Punkt steht für jeden gezeichneten Punkt. Dies ist die Voreinstellung im Modus Dot.

Hinweis: Nicht alle Graphikstile sind in allen Graphikmodi verfügbar. In Kapitel 4, 5 und 6 finden Sie die Stile für die Modi **Par**, **Pol** und **Seq**.

Einrichten eines Graphikstils

Um den Graphikstil einer Funktion festzulegen, gehen Sie folgendermaßen vor.

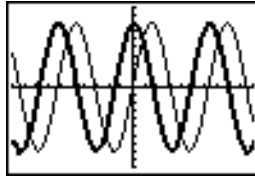
1. Drücken Sie **Y=**, um den **Y=** Editor aufzurufen.
2. Drücken Sie **↓** und **→**, um den Cursor auf eine Funktion zu setzen.

3. Setzen Sie den Cursor mit \leftarrow \leftarrow nach links hinter das Gleichheitszeichen (=), um in der ersten Spalte ein Graphikstil-Symbol einzufügen. (Die Schritte 2 und 3 sind austauschbar.)
4. Drücken Sie wiederholt ENTER , um durch die verfügbaren Graphikstile zu blättern. Die Reihenfolge der sieben Stile entspricht der Auflistung in der obigen Tabelle.
5. Drücken Sie \rightarrow , \uparrow oder \downarrow , wenn Sie einen Stil ausgewählt haben.

```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1=8sin(X)
Y2=8cos(X)
Y3=
Y4=
Y5=
Y6=
Y7=

```

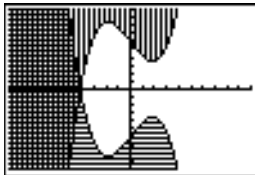


Schattierung ober- und unterhalb eines Graphen

Wenn Sie für zwei oder mehrere Funktionen V oder H auswählen, schaltet der TI-84 Plus durch vier Schattierungsmuster.

- Die erste Funktion mit dem Graphikstil V oder H wird mit Vertikallinien schattiert.
- Die zweite Funktion wird mit Horizontallinien schattiert.
- Die dritte Funktion wird mit negativ ansteigenden Diagonallinien schattiert.
- Die vierte Funktion wird mit positiv ansteigenden Diagonallinien schattiert.
- Bei der fünften V oder H Funktion wird wieder mit den Vertikallinien angefangen und für weitere Funktionen die obige Reihenfolge fortgesetzt.

Bei der Überlappung schattierter Bereiche, überschneiden sich die Muster.



Hinweis: Wird für eine $Y=$ Gleichung, die eine Kurvenfamilie darstellt, V oder H ausgewählt, wie $Y1=\{1,2,3\}X$, werden die vier Schattierungsmuster für die Elemente der Kurvenfamilie durchgeschaltet.

Definition des Graphikstils über ein Programm

Um den Graphikstil über ein Programm festzulegen, wählen Sie **H:GraphStyle(** aus dem **PRGM CTL**-Menü. Zum Aufruf dieses Menüs drücken Sie im Programm-Editor PRGM . *Funktion#* ist die

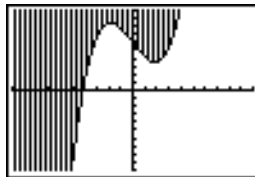
Nummer des Y= Funktionsnamens im aktuellen Graphikmodus. *Graphikstil#* ist eine ganze Zahl zwischen 1 und 7, die dem Graphikstil entspricht, wie im folgenden dargestellt wird.

- | | |
|---------------|-------------------|
| 1 = \ (Linie) | 5 = ∅ (Verlauf) |
| 2 = █ (Dick) | 6 = ∅ (Animation) |
| 3 = ▤ (Oben) | 7 = · (Punkt) |
| 4 = ▥ (Unten) | |

GraphStyle(Funktion#,Graphikstil#)

Wird dieses Programm z. B. im Modus **Func** ausgeführt, setzt **GraphStyle(1,3)** Y1 auf ▤.

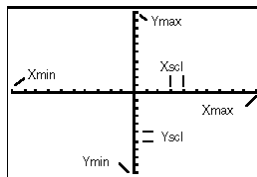
```
PROGRAM: SHADE
: ".2X^3-2X+6" → Y1
: GraphStyle(1,3)
: DispGraph
```



Definition der Variablen für das Anzeigefenster

Das Anzeigefenster des TI-84 Plus

Das Anzeigefenster ist Teil der Koordinatenebene, die über **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** und **Ymax** definiert ist. **Xscl** (X-Skalierung) definiert den Abstand zwischen den Teilstrichen für die X-Achse. **Yscl** (Y-Skalierung) definiert den Abstand zwischen den Teilstrichen für die Y-Achse. Um die Teilstriche auszublenden, setzen Sie **Xscl=0** und **Yscl=0**.



```
WINDOW
Xmin=10
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

```
WINDOW
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
ΔX=.2127659574...
```

Anzeige der Variablen des Anzeigefensters

Drücken Sie **WINDOW**, um die Variablenbelegungen für das aktuelle Fenster anzuzeigen. Der Fenstereditor oben rechts zeigt die Voreinstellungen für den Graphikmodi **Func** und den Winkelmodus **Radian**. Die Fenstervariablen unterscheiden sich bei den einzelnen Graphikmodi.

Xres setzt nur die Pixelauflösung (1 bis 8) für Funktionsgraphen. Die Voreinstellung ist 1.

- Bei **Xres=1** wird für eine Funktion jedes Pixel (Punkt) auf der X-Achse berechnet und gezeichnet.
- Bei **Xres=8** wird für eine Funktionen jedes achte Pixel (Punkt) auf der X-Achse berechnet und gezeichnet.

Hinweis: Kleine X_{res} -Werte verbessern zwar die graphische Darstellung, können aber dazu führen, daß der TI-84 Plus die Graphen langsamer zeichnet.

Änderung der Variablen für das Anzeigefenster

Gehen Sie folgendermaßen vor, um im Fenstereditor eine Variable für das Anzeigefenster zu ändern.

1. Drücken Sie \square oder \square , um den Cursor auf die Fenstervariable zu setzen, die geändert werden soll.
2. Geben Sie den Wert ein, der auch ein Ausdruck sein kann:
 - Geben Sie einen neuen Wert ein, der den vorherigen Wert löscht.
 - Setzen Sie den Cursor auf eine bestimmte Zahl und bearbeiten Sie diese.
3. Drücken Sie \square , \square oder \square . Eingegebene Ausdrücke werden vom TI-84 Plus ausgewertet. Der neue Wert wird gespeichert.

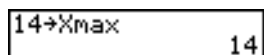
Hinweis: $X_{min} < X_{max}$ und $Y_{min} < Y_{max}$ muß wahr sein, damit ein Graph gezeichnet werden kann.

Speichern in einer Fenstervariable vom Hauptbildschirm oder einem Programm aus

Um einen Wert zu speichern, der auch ein Ausdruck sein kann, beginnen Sie mit einer leeren Zeile und gehen folgendermaßen vor:

1. Geben Sie den Wert ein, den Sie speichern möchten.
2. Drücken Sie \square .
3. Drücken Sie \square , um das **VARS**-Menü anzuzeigen.
4. Wählen Sie **1:Window**, um die **Func**-Fenstervariablen anzuzeigen (Untermenü **X/Y**).
 - Drücken Sie \square , um die **Par**- und **Pol**-Fenstervariablen anzuzeigen (Untermenü **T/θ**).
 - Drücken Sie \square \square , um die **Seq**-Fenstervariablen anzuzeigen. (Untermenü **U/V/W**).
5. Wählen Sie die Fenstervariable aus, der Sie den Wert zuweisen möchten. Der Variablenname wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt.
6. Drücken Sie \square , um den Befehl abzuschließen.

Bei Ausführung des Befehls speichert der TI-84 Plus den Wert der Fenstervariablen und zeigt den Wert an.



14 \rightarrow Xmax 14

ΔX und ΔY

Die Variablen ΔX und ΔY (Punkt 8 und 9 im **VARS (1:Window) X/Y** Zweitmenü; ΔX ist auch im Bildschirm Fenster enthalten) definieren die Entfernung von der Mitte eines Pixels zur Mitte des

benachbarten Pixels eines Diagramms (Darstellungsgenauigkeit). ΔX und ΔY werden beim Anzeigen eines Diagramms aus X_{\min} , X_{\max} , Y_{\min} und Y_{\max} berechnet.

$$\Delta X = \frac{(X_{\max} - X_{\min})}{94} \quad \Delta Y = \frac{(Y_{\max} - Y_{\min})}{62}$$

Sie können an ΔX und ΔY direkt Werte zuweisen. In diesem Fall werden X_{\max} und Y_{\max} aus ΔX , X_{\min} , ΔY und Y_{\min} berechnet.

Hinweis: Die **ZFrac ZOOM**-Einstellungen (ZFrac1/2, ZFrac1/3, ZFrac1/4, ZFrac1/5, ZFrac1/8, ZFrac1/10) ändern ΔX und ΔY in Bruchwerte. Falls Brüche für Ihr Problem nicht benötigt werden, können Sie ΔX und ΔY entsprechend Ihren Bedürfnissen einstellen.

Definition des Anzeigeformats von Graphen

Formateinstellung anzeigen

Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [FORMAT], um die Formateinstellungen anzuzeigen. Die Voreinstellung sind im folgenden hervorgehoben.

Hinweis: Sie können den Format-Grafikbildschirm auch über den Modus-Bildschirm erreichen, indem Sie an der Eingabeaufforderung GoTo Format Graph (GeheZu Format-Grafikbildschirm) YES wählen. Drücken Sie nach den Änderungen \boxed{MODE} , um zum Modus-Bildschirm zurückzukehren.

RectGC	PolarGC	Cursorkoordinaten
CoordOn	CoordOff	Koordinatenanzeige an oder aus
GridOff	GridOn	Raster an oder aus
AxesOn	AxesOff	Achsen an oder aus
LabelOff	LabelOn	Achsenbezeichnung an oder aus
ExprOn	ExprOff	Ausdruckanzeige an oder aus

Die Formateinstellungen legen die Darstellung eines Graphen auf dem Display fest. Die Formateinstellungen gelten für alle Graphikmodi. Der Modus **Seq** besitzt eine zusätzliche Modusoption. (Kapitel 6).

Änderung der Formateinstellungen

Um eine Formateinstellung zu ändern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$, $\boxed{\rightarrow}$, $\boxed{\uparrow}$ und $\boxed{\leftarrow}$, um zu der gewünschten Cursoreinstellung zu gelangen.
2. Drücken Sie \boxed{ENTER} , um die markierte Einstellung auszuwählen.

RectGC, PolarGC

RectGC (rechtwinklige Koordinaten) zeigt die Cursorposition als rechtwinklige Koordinaten X und Y an.

PolarGC (Polarkoordinaten) zeigt die Cursorposition in den Polarkoordinaten R und θ an.

Die Einstellungen bei **RectGC/PolarGC** legen fest, welche Variablen aktualisiert werden, wenn Sie den Graphen zeichnen, den freibeweglichen Cursor bewegen oder einen Verlauf anzeigen lassen.

- **RectGC** aktualisiert X und Y; bei Auswahl von **CoordOn** werden X und Y angezeigt.
- **PolarGC** aktualisiert X, Y, R und θ ; bei Auswahl von **CoordOn** werden R und θ angezeigt.

CoordOn, CoordOff

CoordOn (Koordinaten ein) zeigt die Cursorkoordinaten am unteren Ende des Graphen an. Ist die Formateinstellung **ExprOff** ausgewählt, wird die Funktionsnummer in der rechten oberen Ecke angezeigt.

Bei **CoordOff** (Koordinaten aus) werden die Funktionsnummern und Koordinaten nicht angezeigt.

GridOff, GridOn

Die Gitterpunkte, die im Anzeigefenster angezeigt werden, entsprechen den Teilstrichen auf jeder Achse.

GridOff unterbindet die Anzeige von Gitterpunkten.

GridOn zeigt die Gitterpunkte an.

AxesOn, AxesOff

AxesOn zeigt die Achsen an.

AxesOff unterbindet die Anzeige der Achsen.

Diese Einstellung überschreibt die Formateinstellung **LabelOff/LabelOn**.

LabelOff, LabelOn

LabelOff und **LabelOn** bestimmen, ob die Namen der Achsen (X und Y) eingeblendet werden, wenn die Einstellung **AxesOn** ausgewählt ist.

ExprOn, ExprOff

ExprOn und **ExprOff** bestimmen, ob der Y= Ausdruck angezeigt wird, wenn der **TRACE**-Cursor aktiviert ist. Diese Formateinstellung gilt auch für Statistikzeichnungen.

Ist **ExprOn** ausgewählt, wird der Ausdruck oben links in dem Graphen-Bildschirm angezeigt.

Sind **ExprOff** und **CoordOn** ausgewählt, zeigt die Nummer in der oberen rechten Ecke an, von welcher Funktion der Verlauf gerade dargestellt wird.

Anzeige eines Graphen

Anzeige eines neuen Graphen

Um den Graphen einer ausgewählten Funktion anzuzeigen, drücken Sie **[GRAPH]**. Die **TRACE**-, **ZOOM**- und **CALC**-Operationen zeigen den Graphen automatisch an. Wenn der TI-84 Plus den Graph zeichnet, leuchtet die Belegtanzeige auf. Beim Zeichnen des Graphen werden X und Y aktualisiert.

Unterbrechung der graphischen Auswertung

Während ein Graph gezeichnet wird, können Sie

- **[ENTER]** drücken, um den Zeichnungsvorgang zu unterbrechen. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Zeichnung wieder aufzunehmen.
- **[ON]** drücken, um die graphische Auswertung abzubrechen. Drücken Sie **[GRAPH]**, um erneut zu beginnen.

Smart Graph

Smart Graph ist eine TI-84 Plus -Einrichtung, die den letzten Graph sofort noch einmal anzeigt, wenn Sie **[GRAPH]** drücken, sofern seit der letzten Anzeige des Graphen nichts geändert wurde, das eine erneute graphische Auswertung der Funktionen notwendig macht.

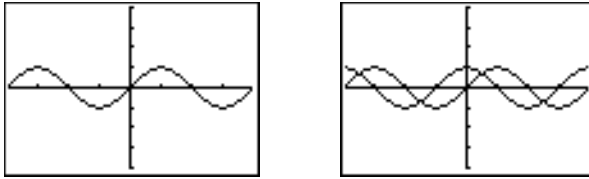
Falls Sie seit dem letzten Anzeigen des Diagramms eine der folgenden Aktionen durchgeführt haben, zeichnet der TI-84 Plus das Diagramm mit den neuen Werten neu, wenn Sie **[GRAPH]** drücken.

- Änderung einer Moduseinstellung, die den Graphen betrifft.
- Änderung einer Funktion im aktuellen Bild.
- Aktivierung bzw. Deaktivierung einer Funktion oder einer Statistikzeichnung.
- Änderung eines Variablenwerts in einer ausgewählten Funktion.
- Änderung einer Fenstervariablen oder einer Formateinstellung für Graphen.
- Löschen von Zeichnungen mit **ClrDraw**.
- Änderung der Definition einer Statistikzeichnung.

Zusätzliches Zeichnen von Graphen

Beim TI-84 Plus können Sie eine oder mehrere neue Funktionen graphisch darstellen, ohne daß bestehende Funktionen neu gezeichnet werden müssen. Legen Sie z. B. im Y= Editor **sin(X)** in Y1

ab und drücken Sie **GRAPH**. Speichern Sie dann $\cos(X)$ in Y2 und drücken Sie noch einmal **GRAPH**. Die Funktion Y2 wird über die ursprüngliche Funktion Y1 gezeichnet.



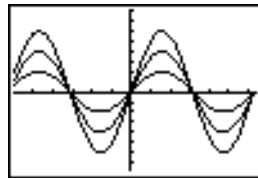
Zeichnen einer Kurvenschar

Wenn Sie eine Liste (Kapitel 11) als Element eines Ausdruck eingeben, zeichnet der TI-84 Plus die Funktion für jeden Listenwert, so daß eine Kurvenschar entsteht. Im Modus **Simul** werden alle Funktionen zuerst für das erste Listenelement, dann für das zweite Listenelement usw. gezeichnet.

$\{2,4,6\}\sin(X)$ zeichnet drei Funktionen: $2 \sin(X)$, $4 \sin(X)$ und $6 \sin(X)$.

```

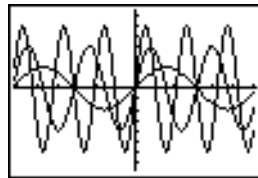
Plot1 Plot2 Plot3
Y1 {2,4,6}sin(X)
Y2 =
Y3 =
Y4 =
Y5 =
Y6 =
Y7 =
    
```



$\{2,4,6\}\sin\{1,2,3\}X$ zeichnet $2 \sin(X)$, $4 \sin(2X)$ und $6 \sin(3X)$.

```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1 {2,4,6}sin(X)
Y2 =
Y3 =
Y4 =
Y5 =
Y6 =
Y7 =
    
```



Hinweis: Werden mehrere Listen verwendet, müssen diese die gleichen Dimension besitzen.

Untersuchung von Graphen mit freibeweglichem Cursor

Freibeweglicher Cursor

Ist ein Graph eingeblendet, bewegen Sie sich mit **←**, **→**, **▲** oder **▼** im Graphen. Wird ein Graph das erste Mal eingeblendet, wird kein Cursor angezeigt. Sobald Sie **←**, **→**, **▲** oder **▼** drücken, bewegt sich der Cursor vom Mittelpunkt des Anzeigefensters aus.

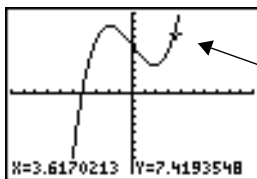
Ist die Einstellung **CoordOn** ausgewählt, werden die Koordinatenwerte der Cursorposition in der untersten Zeile des Displays angezeigt, während Sie den Cursor auf dem Anzeigefenster bewegen. Die Einstellung **Float/Fix** bestimmt die Anzahl der Dezimalstellen der Koordinatenwerte.

Um den Graphen ohne Koordinatenwerte und Cursor anzuzeigen, drücken Sie **CLEAR** oder **ENTER**. Sobald Sie **◀**, **▶**, **▲** oder **▼** drücken, bewegt sich der Cursor erneut von der selben Position aus.

Zeichengenauigkeit

Der freibewegliche Cursor bewegt sich pixelweise auf dem Display. Wenn Sie den Cursor auf einen Punkt setzen, der scheinbar Element einer Funktion ist, kann der Cursor in der Nähe der Kurve, aber nicht unbedingt auf der Kurve sein. Der unten auf dem Display angezeigte Koordinatenwert muß nicht unbedingt ein Punkt auf dem Graphen sein. Benutzen Sie **TRACE**, um den Cursor entlang eines Funktionsgraphen zu bewegen.

Die bei der Cursorbewegung angezeigten Koordinatenwerte nähern sich den tatsächlichen mathematischen Koordinaten mit einer Genauigkeit, die der Breite und Höhe eines Punktes entspricht. Je mehr sich die Werte von **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** und **Ymax** einander nähern (z. B. bei einem **Zoom In**), um so höher wird die Zeichengenauigkeit und die Koordinatenwerte nähern sich den mathematischen Koordinaten weiter an.



Der frei bewegliche Cursor scheint sich auf der Kurve zu befinden

Untersuchung von Graphen mit TRACE

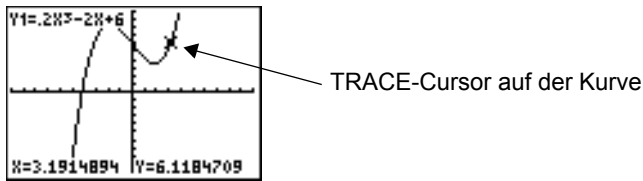
TRACE beginnen

TRACE bewegt den Cursor eines Funktionsgraphen von einem Punkt zum nächsten. Um einen Trace zu beginnen, drücken Sie **TRACE**. Ist der Graph noch nicht angezeigt, wird er mit Drücken von **TRACE** dargestellt. Der **TRACE**-Cursor steht im **Y=** Editor auf der ersten ausgewählten Funktion auf dem mittleren angezeigten **X**-Wert. Die Cursorkoordinaten werden unten auf dem Display angezeigt. Der **Y=** Ausdruck wird in der oberen linken Ecke des Displays angezeigt, wenn die Formateinstellung **ExprOn** ausgewählt ist.

Bewegung des TRACE-Cursors

Bewegung des TRACE-Cursors	Aktion:
Auf den vorhergehenden oder nächsten gezeichneten Punkt	Drücken Sie ◀ oder ▶ .
Fünf gezeichnete Punkte einer Funktion weiter (Xres beeinflusst dies)	Drücken Sie 2nd ◀ oder 2nd ▶ .
Auf einen gültigen X-Wert der Funktion	Geben Sie einen Wert ein und drücken dann ENTER .
Von einer Funktion auf eine andere	Drücken Sie ▲ oder ▼ .

Bewegt sich der **TRACE**-Cursor entlang einer Funktion, wird der Y-Wert aus dem X-Wert berechnet, d. h. $Y=Y_n(X)$. Ist die Funktion bei einem X-Wert undefiniert, ist der Y-Wert leer.



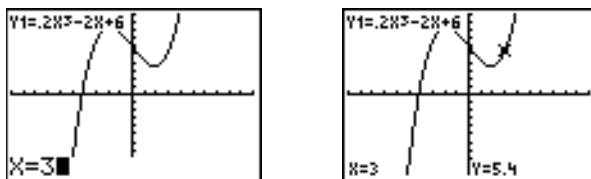
Wenn Sie den **TRACE**-Cursor über das Display hinausbewegen, werden die Koordinatenwerte weiterhin der Bewegung entsprechend angezeigt.

Bewegen des TRACE-Cursors von Funktion zu Funktion

Um den **TRACE**-Cursor von einer Funktion auf eine andere zu setzen, drücken Sie \square und \square . Der Cursor folgt der Reihenfolge der im **Y=** Editor ausgewählten Funktionen. Der **TRACE**-Cursor bewegt sich für jede Funktion auf den gleichen X-Wert. Ist das Anzeigeformat **ExprOn** ausgewählt, wird der Ausdruck aktualisiert.

Positionierung des TRACE-Cursors auf gültigen X-Wert

Um den **TRACE**-Cursor auf einen gültigen X-Wert zu setzen, geben Sie den Wert ein. Nach Eingabe der ersten Ziffer werden eine **X=** Eingabeaufforderung und die eingegebene Ziffer unten links auf dem Display angezeigt. Sie können bei der **X=** Eingabeaufforderung einen Ausdruck angeben. Der Wert muß für das aktuelle Anzeigefenster gelten. Nachdem Sie die Eingabe abgeschlossen haben, drücken Sie **ENTER**, um den Cursor zu bewegen.



Hinweis: Bei Statistikzeichnungen kann diese Funktion nicht verwendet werden.

Nach rechts oder links rollen

Wenn Sie den Verlauf einer Funktion verfolgen, die über die rechte oder linke Seite des Displays hinausgeht, verschiebt sich das Anzeigefenster automatisch nach rechts oder links. **Xmin** und **Xmax** werden aktualisiert, um mit dem neuen Anzeigefenster übereinzustimmen.

Quick Zoom

Beim Tracen können Sie mit **ENTER** das Anzeigefenster anpassen, so daß die Cursorposition der Mittelpunkt des neuen Anzeigefensters wird, selbst wenn der Cursor ober- oder unterhalb des aktuellen Displayinhalts steht. Hierdurch können Sie nach oben oder unten rollen. Nach Quick Zoom bleibt der Cursor in **TRACE**.

Verlassen und Rückkehr zu TRACE

Wenn Sie **TRACE** verlassen und wieder in **TRACE** zurückkehren, steht der Cursor erneut an der Stelle, an der er bei Verlassen von **TRACE** stand, solange der Graph nicht mit Smart Graph neu gezeichnet wurde.

Verwendung von TRACE in einem Programm

Drücken Sie in einer leeren Zeile im Programmeditor **[TRACE]**. Der Befehl **Trace** wird an der Cursorposition eingefügt. Bei der Ausführung des Programms wird bei der Verarbeitung dieses Befehls der Graph angezeigt und der **TRACE**-Cursor steht auf der ersten ausgewählten Funktion. Beim Tracen werden die Koordinatenwerte des Cursors aktualisiert. Um einen Trace abzuschließen, drücken Sie **[ENTER]**, um die Ausführung des Programms fortzusetzen.

Untersuchung von Graphen mit ZOOM

Das ZOOM-Menü

Drücken Sie **[ZOOM]**, um das **ZOOM**-Menü aufzurufen. Das Anzeigefenster eines Graphen lässt sich schnell auf verschiedene Arten anpassen. Alle **ZOOM**-Befehle sind von Programmen aus zugänglich.

ZOOM MEMORY

1:	ZBox	Zeichnet ein Rechteck zur Definition des Anzeigefensters.
2:	Zoom In	Vergrößert den Graphen um die Cursorposition.
3:	Zoom Out	Blendet um die Cursorposition mehr vom Graphen ein.
4:	ZDecimal	Setzt ΔX und ΔY auf 0,1.
5:	ZSquare	Setzt auf den X- und Y-Achsen gleich große Punkte.
6:	ZStandard	Stellt die Standardfenstervariablen ein.
7:	ZTrig	Stellt die integrierten trigonometrischen Fenstervariablen ein.
8:	ZInteger	Stellt für die X- und Y-Achsen ganze Werte ein.
9:	ZoomStat	Setzt die Werte für die aktuellen statistischen Listen.
0:	ZoomFit	Fügt YMin & YMax zwischen XMin & Xmax ein.
A:	ZQuadrant1	Zeigt den Teil des Graphen an, der sich in Quadrant 1 befindet
B:	ZFrac1/2	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{2}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{2}$.
C:	ZFrac1/3	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{3}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{3}$.

ZOOM MEMORY

- D: ZFrac1/4 Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{4}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{4}$.
- E: ZFrac1/5 Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{5}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{5}$.
- F: ZFrac1/8 Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{8}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{8}$.
- G: ZFrac1/10 Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{10}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{10}$.
-

Hinweis: Sie können alle Fenstervariablen aus dem **VARS**-Menü heraus einstellen, indem Sie **VARS** **1:Window** drücken und dann die Variable im **X/Y**, **T/θ** oder **U/V/W** Menü auswählen.

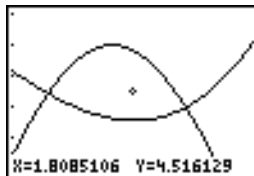
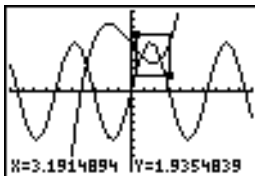
Zoom Cursor

Bei Auswahl von **1:ZBox**, **2:Zoom In** oder **3:Zoom Out** verwandelt sich der Cursor im Graphen in einen Zoomcursor (+), einer kleineren Version des freibeweglichen Cursors (+).

ZBox

Um ein neues Anzeigefenster mit **Zbox** zu definieren, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Wählen Sie **1:ZBox** aus dem **ZOOM**-Menü aus. Der Zoomcursor steht in der Mitte des Displays.
2. Setzen Sie den Cursor auf einen beliebigen Punkt, der eine Ecke des Rechtecks werden soll und drücken Sie **ENTER**. Wenn Sie den Cursor von der gerade definierten Ecke weg bewegen, weist ein kleines Quadrat auf den gerade ausgewählten Punkt hin.
3. Drücken Sie **←**, **↑**, **→** oder **↓**. Mit der Cursorbewegung werden die Seiten des Rechtecks proportional zum Display länger oder kürzer.
4. Haben Sie das Rechteck definiert, drücken Sie **ENTER**, um den Graphen neu zu zeichnen.



Um mit **ZBox** ein weiteres Rechteck im neuen Graphen zu definieren, wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4. Um **ZBox** zu stornieren, drücken Sie **[CLEAR]**.

Zoom In, Zoom Out

Zoom In vergrößert den Graphen um die Cursorposition, **Zoom Out** zeigt um die Cursorposition einen größeren Ausschnitt an. Die Einstellungen bei **XFact** und **YFact** bestimmen den Zoomfaktor.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um in einen Graphen zu zoomen.

1. Überprüfen Sie **XFact** und **YFact** und nehmen Sie bei Bedarf Änderungen vor.
2. Wählen Sie **2:Zoom In** aus dem **ZOOM**-Menü. Der Zoomcursor wird angezeigt.
3. Setzen Sie den Zoomcursor auf den Punkt, der der Mittelpunkt des neuen Anzeigefensters werden soll.
4. Drücken Sie **[ENTER]**. Der TI-84 Plus paßt das Anzeigefenster über **XFact** und **Yfact** an, aktualisiert die Fenstervariablen und zeichnet die ausgewählten Funktionen mit der Cursorposition als Mittelpunkt neu.
5. Sie können den Graphen auf zwei verschiedene Arten vergrößern.
 - Um den Graphen vom selben Punkt aus zu vergrößern, drücken Sie **[ENTER]**.
 - Um den Graphen von einem neuen Punkt aus zu vergrößern, setzen Sie den Cursor auf den Mittelpunkt des neuen Anzeigefensters und drücken **[ENTER]**.

Um die Darstellung eines Graphen zu verkleinern, wählen Sie **3:Zoom Out** und wiederholen die Schritte 3 bis 5.

Um **Zoom In** oder **Zoom Out** abubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

ZDecimal

ZDecimal zeichnet Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die unten angeführten voreingestellten Werte gesetzt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY auf **0,1** sowie den **X**- und **Y**-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle genau.

Xmin=-4.7	Ymin=-3.1
Xmax=4.7	Ymax=3.1
Xscl=1	Yscl=1

ZSquare

ZSquare zeichnet die Funktionen sofort neu. Das Anzeigefenster wird unter Berücksichtigung der aktuellen Fenstervariablen neu definiert. Es wird nur in eine Richtung ausgeglichen, so daß $\Delta X = \Delta Y$, wodurch der Graph eines Kreises wie ein Kreis aussieht. **Xscl** und **Yscl** bleiben unverändert. Der Mittelpunkt des aktuellen Graphen (nicht der Schnittpunkt der Achsen) wird der Mittelpunkt des neuen Graphen.

ZStandard

ZStandard zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die unten angeführten Standardwerte gesetzt.

Xmin=-10	Ymin=-10	Xres=1
Xmax=10	Ymax=10	
Xscl=1	Yscl=1	

ZTrig

ZTrig zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die Standardwerte für die trigonometrischen Funktionen eingestellt. Die Voreinstellungen für den Modus **Radian** lauten folgendermaßen:

Xmin=$-(47/24)\pi$ (dezimales Äquivalent)	Ymin=-4
Xmax=$(47/24)\pi$ (dezimales Äquivalent)	Ymax=4
Xscl=$\pi/2$ (dezimales Äquivalent)	Yscl=1

ZInteger

ZInteger definiert das Anzeigefenster gemäß der unten angeführten Abmessungen. Um **ZInteger** zu verwenden, setzen Sie den Cursor auf den Punkt, der der Mittelpunkt des neuen Fensters werden soll und drücken **[ENTER]**. **ZInteger** zeichnet die Funktionen neu.

$\Delta X=1$	Xscl=10
$\Delta Y=1$	Yscl=10

ZoomStat

ZoomStat definiert das Anzeigefenster neu, so daß alle statistischen Datenpunkte angezeigt werden. Für reguläre und modifizierte Box-Diagramme werden nur **Xmin** und **Xmax** angepaßt.

ZoomFit

ZoomFit zeichnet die Funktion sofort neu. **YMin** und **YMax** werden neu berechnet, um die größten und kleinsten **Y**-Werte der ausgewählten Funktionen zwischen den aktuellen **XMin**- und **XMax**-Werten einzuschließen. **XMin** und **XMax** bleiben unverändert.

ZQuadrant1

ZQuadrant1 zeichnet die Funktion sofort neu. Die Fenstereinstellungen werden neu definiert, so dass nur Quadrant 1 angezeigt wird.

ZFrac1/2

ZFrac1/2 zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die voreingestellten Werte aktualisiert, wie nachstehend gezeigt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY gleich $1/2$ und setzen den X- und Y-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle.

Xmin=-47/2	Ymin=-31/2
Xmax=47/2	Ymax=31/2
Xscl=1	Yscl=1

ZFrac1/3

ZFrac1/3 zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die voreingestellten Werte aktualisiert, wie nachstehend gezeigt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY gleich $1/3$ und setzen den X- und Y-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle.

Xmin=-47/3	Ymin=-31/3
Xmax=47/3	Ymax=31/3
Xscl=1	Yscl=1

ZFrac1/4

ZFrac1/4 zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die voreingestellten Werte aktualisiert, wie nachstehend gezeigt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY gleich $1/4$ und setzen den X- und Y-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle.

Xmin=-47/4	Ymin=-31/4
Xmax=47/4	Ymax=31/4
Xscl=1	Yscl=1

ZFrac1/5

ZFrac1/5 zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die voreingestellten Werte aktualisiert, wie nachstehend gezeigt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY gleich $1/5$ und setzen den X- und Y-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle.

Xmin=-47/5	Ymin=-31/5
Xmax=47/5	Ymax=31/5
Xscl=1	Yscl=1

ZFrac1/8

ZFrac1/8 zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die voreingestellten Werte aktualisiert, wie nachstehend gezeigt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY gleich $1/8$ und setzen den X- und Y-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle.

Xmin=-47/8	Ymin=-31/8
Xmax=47/8	Ymax=31/8
Xscl=1	Yscl=1


ZFrac1/10

ZFrac1/10 zeichnet die Funktionen sofort neu. Die Fenstervariablen werden auf die voreingestellten Werte aktualisiert, wie nachstehend gezeigt. Diese Werte setzen ΔX und ΔY gleich $1/10$ und setzen den X- und Y-Wert jedes Pixels auf eine Dezimalstelle.

Xmin=-47/10	Ymin=-31/10
Xmax=47/10	Ymax=31/10
Xscl=1	Yscl=1

ZOOM MEMORY

Das ZOOM MEMORY-Menü

Um das **ZOOM MEMORY**-Menü aufzurufen, drücken Sie **ZOOM** .

ZOOM MEMORY

1: ZPrevious	Verwendet vorhergehendes Anzeigefenster.
2: ZoomSto	Speichert benutzerdefiniertes Fenster.
3: ZoomRcl	Ruft benutzerdefiniertes Fenster ab.
4: SetFactors...	Ändert die Zoom In- Zoom Out-Faktoren.

ZPrevious

ZPrevious zeichnet den Graph neu und verwendet dafür die Fenstervariablen des Graphen, der als letzter vor Ausführung eines **ZOOM**-Befehls angezeigt wurde.

ZoomSto

ZoomSto speichert sofort das aktuelle Anzeigefenster. Der Graph wird angezeigt und die Werte der aktuellen Fenstervariablen werden in den benutzerdefinierten **ZOOM**-Variablen **ZXmin**, **ZXmax**, **ZXscl**, **ZYmin**, **ZYmax**, **ZYscl** und **Zxres** gespeichert.

Diese Variablen gelten für alle Graphikmodi. Eine Änderung des Wertes von **ZXmin** im Modus **Func** ändert den Variablenwert auch im Modus **Par**.

ZoomRcl

ZoomRcl zeichnet die ausgewählten Funktionen in einem benutzerdefinierten Anzeigefenster. Das benutzerdefinierte Anzeigefenster wird über die im **ZoomSto**-Befehl gespeicherten Werte festgelegt. Die Fenstervariablen werden mit den benutzerdefinierten Werten aktualisiert und der Graph gezeichnet.

ZOOM FACTORS

Die Zoomfaktoren (**XFact** und **YFact**) sind positive Zahlen (nicht unbedingt ganze Zahlen) größer oder gleich 1. Sie legen den Vergrößerungs- oder Verkleinerungsfaktor fest, der für **Zoom In** oder **Zoom Out** um einen Punkt verwendet wird.

Prüfen von XFact und YFact

Um den **ZOOM FACTORS**-Bildschirm aufzurufen, in dem Sie die aktuellen Werte für **XFact** und **Yfact** einsehen können, wählen Sie **4:SetFactors** aus dem **ZOOM MEMORY**-Menü. Die angezeigten Werte sind die Voreinstellungen.

```
ZOOM FACTORS
XFact=4
YFact=4
```

Änderung von XFact und YFact

Sie können **XFact** und **YFact** auf zwei Arten ändern.

- Geben Sie einen neuen Wert ein. Der ursprüngliche Wert wird bei Eingabe der ersten Ziffer automatisch gelöscht.
- Setzen Sie den Cursor auf die Ziffer, die geändert werden soll und geben Sie dann einen Wert ein oder löschen Sie den Wert mit **[DEL]**.

Verwendung von ZOOM MEMORY-Menüoptionen im Hauptbildschirm oder von einem Programm aus

Vom Hauptbildschirm oder einem Programm aus können Sie an die benutzerdefinierten **ZOOM**-Variablen Werte zuweisen.

```
-5→Zxmin:5→Zxmax
5
```

Von einem Programm aus können Sie aus dem **ZOOM MEMORY**-Menü die Befehle **ZoomSto** oder **ZoomRcl** auswählen

Die CALC (Berechnungs)-Operationen

Das CALCULATE-Menü

Um das **CALCULATE**-Menü aufzurufen, drücken Sie $\boxed{2\text{nd}}$ [CALC]. Mit den Optionen in diesem Menü werden die aktuellen Graphenfunktionen analysiert.

CALCULATE

- | | |
|-------------------|--|
| 1: value | Berechnet einen Y-Wert einer Funktion für ein gegebenes X. |
| 2: zero | Berechnet eine Nullstelle (x-Abschnitt) einer Funktion. |
| 3: minimum | Berechnet ein Minimum einer Funktion. |
| 4: maximum | Berechnet ein Maximum einer Funktion. |
| 5: intersect | Berechnet einen Schnittpunkt von zwei Funktionen. |
| 6: dy/dx | Berechnet eine numerische Ableitung einer Funktion. |
| 7: $\int f(x) dx$ | Berechnet ein numerisches Integral einer Funktion. |
-

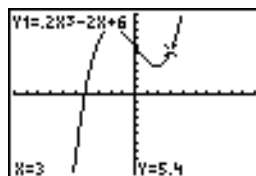
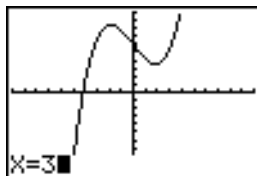
value

value berechnet für einen bestimmten X-Wert einen oder mehrere ausgewählte Funktionswerte.

Hinweis: Wird für X ein Wert angezeigt, drücken Sie $\boxed{\text{CLEAR}}$, um den Wert zu löschen. Wird kein Wert angezeigt, drücken Sie $\boxed{\text{CLEAR}}$, um **value** abzubrechen.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine ausgewählte Funktion für X zu berechnen.

1. Wählen Sie **1:value** aus dem **CALCULATE**-Menü. Es wird **X=** in der linken unteren Ecke angezeigt.
2. Geben Sie einen reellen Wert für X zwischen **Xmin** und **Xmax** ein (der ein Ausdruck sein kann).
3. Drücken Sie $\boxed{\text{ENTER}}$.



Der Cursor steht auf der ersten ausgewählten Funktion im Y= Editor auf dem von Ihnen eingegebenen X-Wert und die Koordinaten werden angezeigt, auch wenn **CoordOff** ausgewählt ist.

Um den Cursor für den eingegebenen X-Wert von Funktion zu Funktion zu bewegen, drücken Sie $\boxed{\leftarrow}$ oder $\boxed{\rightarrow}$. Um den freibeweglichen Cursor wiederherzustellen, drücken Sie $\boxed{\uparrow}$ oder $\boxed{\downarrow}$.

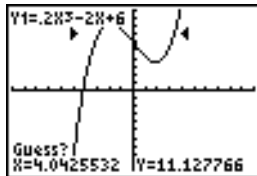
zero

zero findet die Nullstelle einer Funktion. Funktionen können mehrere Nullstellen besitzen, **zero** findet die Nullstelle, die am nächsten bei Ihrem Lösungsvorschlag liegt.

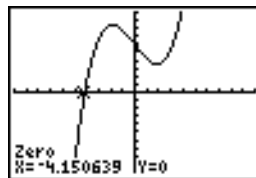
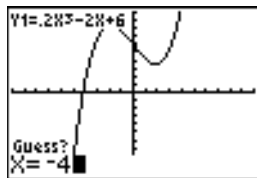
Die Zeit, die **zero** mit dem Auffinden der richtigen Nullstelle verbraucht, hängt von der Genauigkeit der für die rechte und linke Grenze angegebenen Werte sowie die Genauigkeit Ihres Lösungsvorschlags ab.

Um die Nullstelle einer Funktion zu finden, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **2:zero** aus dem **CALCULATE**-Menü. Der aktuelle Graph wird mit der Frage **Left Bound?** in der unteren linken Ecke angezeigt.
2. Drücken Sie \uparrow oder \downarrow , um den Cursor auf die Funktion zu setzen, für die Sie eine Nullstelle finden möchten.
3. Drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow (oder geben Sie einen Wert ein), um den X-Wert für die linke Intervallgrenze auszuwählen und drücken Sie **[ENTER]**. Ein \blacktriangleright Symbol im Graphenfenster markiert die linke Grenze. In der unteren rechten Ecke erscheint die Frage **Right Bound?**. Drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow (oder geben Sie einen Wert ein), um den X-Wert für die rechte Grenze festzulegen und drücken Sie **[ENTER]**. Ein \blacktriangleleft Symbol auf dem Graphenfenster markiert die rechte Grenze. In der linken unteren Ecke erscheint danach die Frage **Guess?**.



4. Drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow (oder geben Sie einen Wert ein), um einen Punkt nahe der Nullstelle der Funktion zwischen den Grenzen auszuwählen und drücken Sie **[ENTER]**.



Der Cursor steht auf der Lösung und die Koordinaten werden angezeigt, auch wenn **CoordOff** ausgewählt ist. Um den gleichen X-Wert bei anderen Funktionen einzusehen, drücken Sie \uparrow oder \downarrow . Um den freibeweglichen Cursor wiederherzustellen, drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow .

minimum, maximum

minimum und **maximum** finden das Minimum oder Maximum einer Funktion innerhalb eines angegebenen Intervalls mit einer Toleranz von $1E-5$.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um das Minimum oder Maximum zu finden.

1. Wählen Sie **3:minimum** oder **4:maximum** aus dem **CALCULATE**-Menü. Der aktuelle Graph wird eingublendet.
2. Wählen Sie die Funktion aus und legen Sie die rechte und linke Grenze fest und geben Sie Ihren Lösungsvorschlag an, wie für **zero** beschrieben.

Der Ergebniscursor steht auf der Lösung und die Koordinaten werden angezeigt, selbst wenn Sie **CoordOff** ausgewählt haben. **Minimum** oder **Maximum** wird in der linken unteren Ecke angezeigt.

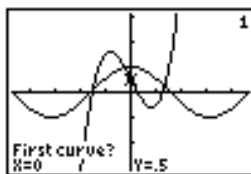
Um zum gleichen X-Wert für andere ausgewählten Funktionen zu gelangen, drücken Sie \square oder \square . Um den freibeweglichen Cursor wiederherzustellen, drücken Sie \square oder \square .

intersect

intersect findet die Koordinaten eines Punkts, an dem sich zwei oder mehrere Funktionen schneiden. Der Schnittpunkt muß auf dem Display angezeigt werden, damit **intersect** verwendet werden kann.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um einen Schnittpunkt zu finden.

1. Wählen Sie **5:intersect** aus dem **CALCULATE**-Menü. Der aktuelle Graph wird mit der Frage **First curve?** in der unteren linken Ecke angezeigt.



2. Drücken Sie \square oder \square , um den Cursor auf die erste Funktion zu setzen und dann **ENTER**. **Second curve?** wird in der unteren linken Ecke angezeigt.
3. Drücken Sie \square oder \square , um den Cursor auf die zweite Funktion zu setzen und dann **ENTER**.
4. Drücken Sie \square oder \square , um den Cursor auf den Punkt zu setzen, auf den Sie als Schnittpunkt tippen und drücken Sie dann **ENTER**.

Der Cursor steht auf der Lösung und die Koordinaten werden angezeigt, selbst wenn **CoordOff** ausgewählt ist. **Intersection** wird in der linken unteren Ecke angezeigt. Um den freibeweglichen Cursor wiederherzustellen, drücken Sie \square , \square , \square oder \square .

dy/dx

dy/dx (numerische Ableitung) findet die numerische Ableitung (Steigung) einer Funktion an einem Punkt mit $\epsilon=1E-3$.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Steigung einer Funktion an einem Punkt zu ermitteln.

1. Wählen Sie **6:dy/dx** aus dem **CALCULATE**-Menü. Der aktuelle Graph wird eingublendet.
2. Drücken Sie \square oder \square zur Auswahl der Funktion, für die Sie die numerische Ableitung bestimmen möchten.

- Drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow oder geben Sie einen Wert ein, um einen X-Wert auszuwählen, für den die Ableitung bestimmt werden soll, und drücken Sie ENTER .

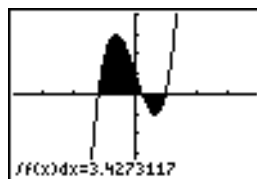
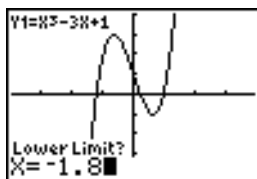
Der Ergebniscursor steht auf der Lösung und die numerische Ableitung wird angezeigt.

Um den gleichen X-Wert bei anderen Funktionen einzusehen, drücken Sie \uparrow oder \downarrow . Um den freibeweglichen Cursor wiederherzustellen, drücken Sie \leftarrow , \rightarrow , \uparrow oder \downarrow .

$\int f(x)dx$

$\int f(x)dx$ (numerische Integral) bestimmt für ein angegebenes Intervall das numerische Integral zu einer Funktion. Es wird die Funktion fnInt (mit einer Toleranz von $\epsilon=1E-3$ verwendet.

- Wählen Sie $7:\int f(x)dx$ aus dem **CALCULATE**-Menü. Der aktuelle Graph wird mit der Frage Lower Limit? in der unteren linken Ecke angezeigt.
- Drücken Sie \uparrow oder \downarrow , um den Cursor auf die Funktion zu setzen, für die das Integral berechnet werden soll.
- Setzen Sie die oberen und unteren Grenzwerte wie bei den oberen und unteren Grenzen für **zero**. Der Wert des Integrals wird angezeigt und die integrierte Fläche schattiert.



Hinweis: Die schattierte Fläche ist eine Zeichnung. Mit **ClrDraw** (Kapitel 8) oder einer anderen Änderung, die Smart Graph aufruft, wird die schattierte Fläche gelöscht.

Kapitel 4: Parameterdarstellungen

Einführung: Flugbahn eines Balls

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Zeichnen Sie die Parameterdarstellung der Flugbahn eines Balls, der mit einer Anfangsgeschwindigkeit von 30 Metern pro Sekunde unter einem Winkel von 25° gegen die Horizontale vom Boden abgeschlagen wird. Wie weit fliegt der Ball? Nach welcher Zeit schlägt er wieder auf? Welche Höhe erreicht er? Alle Kräfte außer der Gravitation sollen dabei vernachlässigt werden.

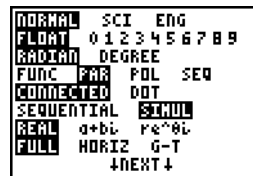
Bei der Anfangsgeschwindigkeit v_0 und dem Winkel θ wird die Position des Balls, die von der Zeit abhängig ist, von einer horizontalen und einer vertikalen Komponente bestimmt.

Horizontaler: $X_1(t) = tv_0 \cos(\theta)$ Vertikal: $Y_1(t) = tv_0 \sin(\theta) - \frac{1}{2} gt^2$

Auch die vertikalen und horizontalen Vektoren der Bewegung des Balls werden grafisch dargestellt.

Vertikaler Vektor:	$X_2(t) = 0$	$Y_2(t) = Y_1(t)$
Horizontaler Vektor:	$X_3(t) = X_1(t)$	$Y_3(t) = 0$
Gravitationskonstante:	$g = 9.8 \text{ m/sec}^2$	

1. Drücken Sie **MODE**. Drücken Sie $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ **ENTER**, um den Modus **Par** auszuwählen. Drücken Sie $\downarrow \downarrow \rightarrow$ **ENTER**, um **Simul** zur gleichzeitigen grafischen Darstellung aller drei parametrischer Gleichungen in diesem Beispiel auszuwählen.



2. Drücken Sie $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ **ENTER**, um zum Format-Grafikbildschirm zu wechseln. Drücken Sie $\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ **ENTER**, um **AxesOff**, auszuwählen und die Achsen zu deaktivieren.



3. Drücken Sie $\boxed{Y=}$. Drücken Sie $30 \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{\text{COS}} \boxed{25} \boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{ANGLE}} \boxed{1}$ (um $^\circ$ auszuwählen) $\boxed{)} \boxed{\text{ENTER}}$, um $X1T$ in Abhängigkeit von T zu definieren.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
```

4. Drücken Sie $30 \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{\text{SIN}} \boxed{25} \boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{ANGLE}} \boxed{1} \boxed{)} \boxed{-} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{F1} \boxed{1}$ (um n/d zu wählen) $9.8 \boxed{\blacktriangleright} \boxed{2} \boxed{\blacktriangleright} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{x^2} \boxed{\text{ENTER}}$, um $Y1T$ zu definieren.

```
X2T=
Y2T=
X3T=
```

Die vertikale Vektorkomponente ist durch $X2T$ und $Y2T$ definiert.

5. Drücken Sie $0 \boxed{\text{ENTER}}$, um $X2T$ zu definieren.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
X2T=0
Y2T=
X3T=
Y3T=
```

6. Drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{F4} \boxed{\blacktriangledown} \boxed{\text{ENTER}} \boxed{\text{ENTER}}$, um $Y2T$ zu definieren.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
X2T=0
Y2T=Y1T
X3T=
Y3T=
```

Die horizontale Vektorkomponente ist durch $X3T$ und $Y3T$ definiert.

7. Drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{F4} \boxed{\text{ENTER}} \boxed{\text{ENTER}}$, um $X3T$ zu definieren.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
X2T=0
Y2T=Y1T
X3T=X1T
Y3T=0
```

8. Drücken Sie $0 \boxed{\text{ENTER}}$, um $Y3T$ zu definieren.

9. Drücken Sie $\boxed{\blacktriangleleft} \boxed{\blacktriangleleft} \boxed{\blacktriangleup} \boxed{\text{ENTER}}$, um den Grafikstil für $X3T$ und $Y3T$ auf \blacktriangleleft zu ändern. Drücken Sie $\boxed{\blacktriangleup} \boxed{\text{ENTER}} \boxed{\text{ENTER}}$, um den Grafikstil für $X2T$ und $Y2T$ auf \blacktriangleup zu ändern. Drücken Sie $\boxed{\blacktriangleup} \boxed{\text{ENTER}} \boxed{\text{ENTER}}$, um den Grafikstil für $X1T$ und $Y1T$ auf \blacktriangleup zu ändern. (In diesem Beispiel wird davon ausgegangen, daß zu Beginn für alle Grafikstile \blacktriangleleft eingestellt war.)

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
X2T=0
Y2T=Y1T
X3T=X1T
Y3T=0
```

10. Drücken Sie $\boxed{\text{WINDOW}}$. Geben Sie für die Fenster-Variablen folgende Werte ein:

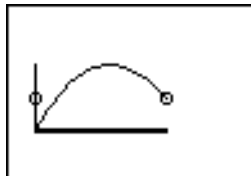
Tmin = 0 Xmin = -10 Ymin = -5
Tmax = 5 Xmax = 100 Ymax = 15
Tstep = .1 XscI = 50 YscI = 10

```
WINDOW
Tstep=.1
Xmin=-10
Xmax=100
XscI=50
Ymin=-5
Ymax=15
YscI=10
```

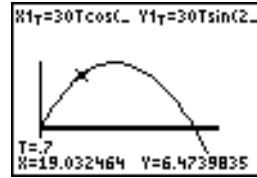
Hinweis: Sie können alle **WINDOW**-Variablen, einschließlich ΔX und ΔY überprüfen, indem Sie $\boxed{\text{VARS}} \boxed{1:\text{Window}}$ drücken.

11. Drücken Sie $\boxed{\text{GRAPH}}$. Während der Ausgabe werden der fliegende Ball und die vertikale und horizontale Vektorkomponente der Bewegung gleichzeitig dargestellt.

Hinweis: Um den Flug des Balls zu simulieren, können Sie den Grafikstil für $X1T$ und $Y1T$ auf \blacktriangleup (Animation) einstellen.



12. Drücken Sie **TRACE**, um die Ergebnisse in Zahlenform darzustellen und so die Fragen, die am Beginn dieses Abschnitts gestellt wurden, beantworten zu können.



Der Trace-Vorgang beginnt bei **Tmin** der ersten Parameterdarstellung (**X1T** und **Y1T**). Wenn Sie auf **▶** drücken, um die Kurve entlang zu wandern, folgt der Cursor der Bahn des Balls in ihrem zeitlichen Verlauf. Die Werte für **X** (Entfernung), **Y** (Höhe) und **T** (Zeit) werden am unteren Rand des Displays angezeigt.

Definition und Darstellung von Parameterdarstellungen

Ähnlichkeiten bei den Graphikmodi des TI-84 Plus

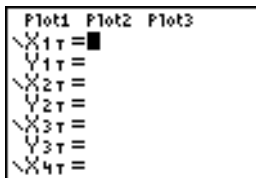
Die Schritte zur Definition einer Parameterdarstellung sind die gleichen wie bei der Definition von Funktionsgraphen. In Kapitel 4 wird vorausgesetzt, daß Sie Kapitel 3: Graphische Darstellung von Funktionen kennen. In Kapitel 4 werden die Besonderheiten der Parameterdarstellung von Graphen erläutert.

Einstellen des Modus zur Parameterdarstellung

Rufen Sie den Modus-Bildschirm mit **MODE** auf. Um Parameterdarstellungen graphisch darzustellen, müssen Sie den Graphikmodus **Par** auswählen, bevor Sie die Fenstervariablen und die Koordinaten der Parameterdarstellungen eingeben.

Anzeige des Y= Editors für Parameterdarstellungen

Nach Auswahl des Graphikmodus **Par** drücken Sie **Y=**, um den Y= Editor aufzurufen.



In diesem Editor können Sie die X- und Y-Komponenten von bis zu sechs Gleichungen **X1T** und **Y1T** bis zu **X6T** und **Y6T** anzeigen und eingeben. Jede Gleichung wird über die unabhängige Variable **T** definiert. Eine häufige Anwendung von Parameterdarstellungen ist die Darstellung von Kurven unter Berücksichtigung des zeitlichen Verlaufs.

Auswahl eines Graphikstils

Die Symbole links von **X1T** bis **X6T** stehen für den Graphikstil jeder Parameterdarstellung. Die Voreinstellung im Modus **Par** ist **·** (Linie), womit die gezeichneten Punkte verbunden werden. Für

Parameterdarstellungen sind die Stile Linie, $\overline{\quad}$ (Dick), \cdots (Verlauf), $\dot{\quad}$ (Animation) und \bullet (Punkt) verfügbar.

Definition und Bearbeitung von Parameter-darstellungen

Um eine Parameterdarstellung zu definieren oder zu bearbeiten, gehen Sie gemäß den Schritten zur Definition oder Bearbeitung einer Funktion in Kapitel 3 vor. Die unabhängige Variable in einer Parameterdarstellung ist T. Im Graphikmodus Par können Sie den Kurvenparameter T auf zwei verschiedene Arten eingeben.

- Drücken Sie $\boxed{X, T, \Theta, n}$.
- Drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{[T]}$.

Die zwei Komponenten X und Y definieren eine Parameterdarstellung. Sie müssen beide definieren.

Auswahl von Parameter-darstellungen

Der TI-84 Plus Plus stellt nur die ausgewählten Parameterdarstellungen dar. Im Y= Editor wird eine Parameterdarstellung ausgewählt, wenn die Gleichheitszeichen (=) der X- und Y-Komponenten invertiert dargestellt sind. Sie können beliebig viele der Gleichungen **X1T** und **Y1T** bis **X6T** und **Y6T** auswählen

Um den Auswahlstatus zu ändern, setzen Sie den Cursor auf das Gleichheitszeichen (=) der X- oder Y-Komponente und drücken $\boxed{\text{ENTER}}$. Der Status der X- und der Y-Komponenten wird geändert.

Definition der Fenstervariablen

Um die Fenstervariablen anzuzeigen drücken Sie $\boxed{\text{WINDOW}}$. Diese Variablen legen das Anzeigefenster fest. Die untenstehenden Werte sind die Voreinstellungen für Par im Winkelmodus Radian.

Tmin=0	Kleinster zu errechnender T-Wert
Tmax=6.2831853...	Größter zu errechnender T-Wert (2π)
Tstep=.1308996...	Schrittweite der T-Werte ($\pi/24$)
Xmin=-10	Kleinster angezeigter X-Wert
Xmax=10	Größter angezeigter X-Wert
Xscl=1	Abstand zwischen den X-Teilstrichen
Ymin=-10	Kleinster angezeigter Y-Wert
Ymax=10	Größter angezeigter Y-Wert
Yscl=1	Abstand zwischen den Y-Teilstrichen

Hinweis: Um sicherzustellen, daß ausreichend Punkte gezeichnet werden, kann es von Vorteil sein, die T- Fenstervariablen anzupassen.

Definition des Graphformats

Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [FORMAT], um die aktuellen Formateinstellungen für Graphen anzuzeigen. In Kapitel 3 werden die Formateinstellungen im einzelnen erläutert. Die anderen Graphikmodi verwenden die gleichen Formateinstellungen. Der Graphikmodus Seq besitzt noch eine zusätzliche Achsenformateinstellung.

Anzeige eines Graphen

Wenn Sie \boxed{GRAPH} drücken, zeichnet der TI-84 Plus die ausgewählten Parameterdarstellungen. Für jeden Wert von T (von **Tmin** zu **Tmax** mit Schrittweite **Tstep**), werden die X- und Y-Komponenten ausgewertet und dann jeder durch X und Y definierte Punkt gezeichnet. Die Fenstervariablen legen das Anzeigefenster fest.

Beim Zeichnen des Graphen werden X, Y und T aktualisiert.

Smart Graph ist auf Parameterdarstellungen anwendbar.

Fenstervariablen und Y-VARS-Menüs

Diese Aktionen können vom Hauptbildschirm oder von einem Programm aus ausgeführt werden.

- Greifen Sie auf Funktionen zu, indem Sie den Namen der X- oder Y-Komponente der Funktion als Variable verwenden.

```
X1T*.5
94.70916375
```

- Parameterdarstellungen speichern.

```
"sin(T)"→X1T Done
"cos(T)"→Y1T Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T sin(T)
Y1T cos(T)
X2T =
Y2T =
```

- Parameterdarstellungen auswählen und die Auswahl wieder aufheben.

```
FnOff 1 Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T cos(T)
Y1T sin(T)
X2T =
Y2T =
```

- Werte direkt in Fenstervariablen speichern.

```
360→Tmax
360
```

Untersuchung einer Parameterdarstellung

Freibeweglicher Cursor

Der freibewegliche Cursor in Par funktioniert auf die gleiche Weise wie bei Func.

Im Format **RectGC** aktualisiert die Cursorbewegung die Werte von X und Y. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden X und Y angezeigt.

Im Format **PolarGC** werden X, Y, R und θ aktualisiert. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden R und θ angezeigt.

TRACE

Drücken Sie **TRACE**, um TRACE aufzurufen. Ist TRACE aktiviert, können Sie den Cursor am Graphen stets einen **Tstep** nach dem anderen weiter bewegen. Zu Beginn eines Verlaufs ist der Verlaufscursor bei **Tmin** der ersten ausgewählten Funktion. Ist **ExprOn** ausgewählt, wird die Funktion angezeigt.

Im Format **RectGC** aktualisiert TRACE die Werte von X, Y und T und zeigt diese an, wenn **CoordOn** ausgewählt ist.

Im Format **PolarGC** werden X, Y, R, θ und T aktualisiert. Ist das **CoordOn** ausgewählt, werden R, θ und T angezeigt. Die X- und Y- (oder R und θ) Werte werden aus T berechnet.

Um bei einer Funktion fünf gezeichnete Punkte weiterzugehen, drücken Sie **2nd** **↓** oder **2nd** **→**. Wenn Sie den Cursor über die Bildschirmanzeige hinaus bewegen, werden die Koordinaten in der unteren Bildschirmzeile weiterhin korrekt angezeigt.

Quick Zoom ist in Par verfügbar. Nicht möglich ist das Verschieben des Anzeigefensters.

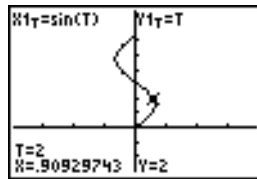
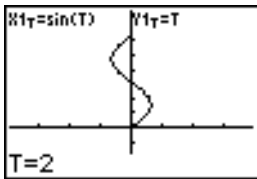
Setzen des Tracecursors auf gültigen T-Wert

Um den Tracecursor in der aktuellen Funktion auf einen gültigen T-Wert zu setzen, geben Sie die Zahl dafür ein. Bei Eingabe der ersten Ziffer werden die Eingabeaufforderung **T=** und die eingegebene Zahl in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Sie können bei der Eingabeaufforderung **T=** einen Ausdruck eingeben. Der Wert muß für das aktuelle Anzeigefenster Gültigkeit besitzen. Um die Eingabe abzuschließen, drücken Sie **ENTER**, um den Cursor zu bewegen.

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T sin(T)
Y1T T

```



ZOOM

Die ZOOM-Operationen in Par funktionieren genauso wie in Func. Hiervon sind nur die Fenstervariablen X (**Xmin**, **Xmax** und **Xscl**) und Y (**Ymin**, **Ymax** und **Yscl**) betroffen.

Die T-Fenstervariablen (**Tmin**, **Tmax** und **Tstep**) sind nur betroffen, wenn Sie **Zstandard** auswählen. Die Optionen **1:ZTmin**, **2:ZTmax** und **3:ZTstep** des Untermenüs ZT/Zθ von VARS ZOOM sind die Zoom-Speichervariablen für Par.

CALC

Die CALC-Operationen in Par funktionieren auf die gleiche Weise wie in Func. Die in Par verfügbaren CALCULATE-Menüoptionen sind **1:value**, **2:dy/dx**, **3:dy/dt** und **4:dx/dt**.

Kapitel 5: Polardarstellung von Graphen

Einführung: Darstellung einer Rose in Polarkoordinaten

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

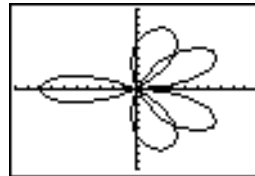
Die Polardarstellung $R=A\sin(B\theta)$ beschreibt eine Rose. Stellen Sie die Rose für $A=8$ und $B=2,5$ graphisch dar und untersuchen Sie das Aussehen der Rose für andere Werte von A und B .

1. Rufen Sie den Modus-Bildschirm mit **MODE** auf. Drücken Sie **↓ ↓ ↓ ↓ ↓** **ENTER**, um den Graphikmodus Pol auszuwählen. Wählen Sie die Standardeinstellungen (die Optionen links) für die anderen Moduseinstellungen aus.

```
Plot1 Plot2 Plot3
r1=8sin(2.5θ)
r2=
r3=
r4=
r5=
r6=
```

2. Drücken Sie **Y=**, um den Y= Editor aufzurufen. Drücken Sie **8** **SIN** **2.5** **X,T,θ,n** **]** **ENTER**, um r_1 zu definieren.

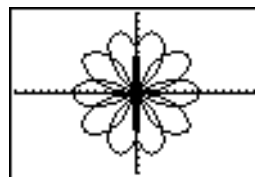
3. Drücken Sie **ZOOM** **6**, um **6:ZStandard** auszuwählen und lassen Sie die Funktion im Standardanzeigefenster zeichnen. Der Graph der Rose besitzt nur fünf Blütenblätter und die Rose ist nicht symmetrisch. Der Grund hierfür ist, daß das Standardfenster und nicht die Pixel das Fenster als Quadrat definiert und $\theta_{\max}=2\pi$ einstellt.



4. Drücken Sie **WINDOW**, um die Fenstervariablen anzuzeigen. Drücken Sie **↓** **4** **2nd** **[π]**, um den Wert von θ_{\max} auf 4π zu erhöhen.

```
WINDOW
θmin=0
θmax=4π
θstep=.1308996...
Xmin=-10
Xmax=10
Xscl=1
↓Ymin=-10
```

5. Drücken Sie **ZOOM** **5**, um **5:ZSquare** auszuwählen und den Graphen zu zeichnen.



6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 mit neuen Werten für die Variablen A und B in der Polardarstellung $r_1=A\sin(B\theta)$. Beobachten Sie, wie die neuen Werte den Graphen beeinflussen.

Definition und Anzeige von Graphen in Polarkoordinaten

Ähnlichkeiten bei den Graphikmodi des TI-84 Plus

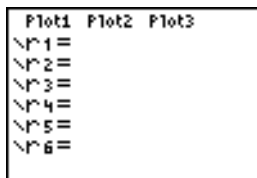
Die Schritte zur Definition eines Graphen in Polarkoordinaten sind die gleichen wie zur Definition eines Funktionsgraphen. Kapitel 5 setzt voraus, daß Sie mit Kapitel 3: Graphische Darstellung von Funktionen vertraut sind. In Kapitel 5 werden die Einzelheiten der Darstellung von Graphen in Polarkoordinaten behandelt, die sich von der graphischen Darstellung von Funktionen unterscheiden.

Einstellung des polaren Anzeigemodus

Rufen Sie den Modus-Bildschirm mit `MODE` auf. Um Polardarstellungen zu zeichnen, müssen Sie den Graphikmodus Pol auswählen, bevor Sie Werte für die Fenstervariablen und die Polardarstellungen eingeben.

Anzeige des Y= Editors in Polarkoordinaten

Nach Auswahl des Graphikmodus Pol, drücken Sie `Y=`, um den Y= Editor mit Polarkoordinatendarstellung anzuzeigen.



In diesem Editor können Sie bis zu sechs Polardarstellungen **r1** bis **r6** eingeben und anzeigen. Jede Polardarstellung ist über die unabhängige Variable θ definiert.

Auswahl des Graphstils

Die Symbole links und rechts von **r1** bis **r6** stehen für die Graphstile jeder Polardarstellung. Die Voreinstellung bei **Pol** ist `\` (Linie), wodurch gezeichnete Punkte verbunden werden. Für die Polardarstellung sind die Stile Linie, `█` (Dick), `⋯` (Verlauf), `⊕` (Animation) und `.` (Punkt) verfügbar.

Definition und Bearbeitung von Polardarstellungen

- Um eine Polardarstellung zu definieren oder zu bearbeiten, gehen Sie gemäß den Schritten zur Definition oder Bearbeitung einer Funktion in Kapitel 3 vor. Die unabhängige Variable in einer Polardarstellung ist θ . In Pol können Sie die Variable θ auf zwei verschiedene Arten eingeben.
- Drücken Sie `X,T,θ,n`.
- Drücken Sie `ALPHA` `[θ]`.

Auswahl von Polardarstellungen

Der TI-84 Plus stellt nur die ausgewählten Polardarstellungen graphisch dar. Im Y= Editor ist eine Polardarstellung ausgewählt, wenn das Gleichheitszeichen (=) markiert ist. Sie können beliebig viele Polardarstellungen auswählen.

Um den Auswahlstatus zu ändern, setzen Sie den Cursor auf das Gleichheitszeichen (=) und drücken **ENTER**.

Definition der Fenstervariablen

Drücken Sie **WINDOW**, um die Werte der Fenstervariablen anzuzeigen. Diese Variablen definieren das Anzeigefenster. Die untenstehenden Werte sind die Voreinstellungen für Pol im Winkelmodus Radian.

$\theta_{\min}=0$	Kleinster zu errechnender θ -Wert
$\theta_{\max}=6.2831853\dots$	Größter zu errechnender θ -Wert (2π)
$\theta_{\text{step}}=.1308996\dots$	Schrittweite zwischen θ -Werten ($\pi/24$)
$X_{\min}=-10$	Kleinster angezeigter X-Wert
$X_{\max}=10$	Größter angezeigter X-Wert
$X_{\text{scl}}=1$	Abstand zwischen den X-Teilstrichen
$Y_{\min}=-10$	Kleinster angezeigter Y-Wert
$Y_{\max}=10$	Größter angezeigter Y-Wert
$Y_{\text{scl}}=1$	Abstand zwischen den Y-Teilstrichen

Hinweis: Um sicherzustellen, daß ausreichend Punkte gezeichnet werden, kann es von Vorteil sein, die θ -Fenstervariablen anzupassen.

Definition des Anzeigeformats des Graphen

Um die aktuellen Einstellungen für das Anzeigeformat eines Graphen einzusehen, drücken Sie **2nd** **FORMAT**. In Kapitel 3 werden die Formateinstellungen im Detail beschrieben. Die anderen Graphikmodi verwenden ebenfalls diese Formateinstellungen.

Anzeige eines Graphen

Wenn Sie **GRAPH** drücken, zeichnet der TI-84 Plus die ausgewählten Polardarstellungen. Für jeden Wert von θ (von θ_{\min} bis θ_{\max} in Intervallen von θ_{step}) wird R berechnet und dann jeder Punkt gezeichnet. Die Fenstervariablen legen das Anzeigefenster fest.

Wenn der Graph gezeichnet wird, werden X, Y, R und θ aktualisiert.

Smart Graph ist auch bei Polargraphen anwendbar.

Fenstervariablen und Y-VARS-Menüs

Die folgenden Aktionen können Sie im Hauptbildschirm oder von einem Programm aus ausführen:

- Greifen Sie auf Funktionen zu, indem Sie den Namen der Gleichung als Variable verwenden. Diese Funktionsnamen befinden sich im **YVARS** Schnellastenmenü (**[ALPHA]** **[F4]**).

```
r1+r2      8
```

- Auswahl von Polardarstellungen bzw. deren Deaktivierung.

```
"5θ"→r1    Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3  
√r1 5θ  
√r2 =
```

- Speicherung der Polardarstellungen.

```
FnOff 1    Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3  
√r1 5θ  
√r2 =
```

- Speicherung von Werten direkt in Fenstervariablen.

```
θ→θmin    0
```

Untersuchung eines Graphen in Polarkoordinaten

Der freibewegliche Cursor

Der freibewegliche Cursor funktioniert im Graphikmodus Pol auf die gleiche Weise wie in Func. Beim Anzeigeformat **RectGC** aktualisiert die Bewegung des Cursors die Werte von X und Y. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden X und Y angezeigt. Beim Anzeigeformat **PolarGC** werden X, Y, R und θ aktualisiert. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden R und θ angezeigt.

TRACE

Drücken Sie **[TRACE]**, um TRACE einzuschalten. Ist TRACE aktiviert, können Sie den TRACE-Cursor in Schritten von je einem θ step entlang des Graphen der Polardarstellung bewegen. Zu Beginn des Verlaufs steht der TRACE-Cursor des ersten Graphen bei θ min. Ist **ExprOn** ausgewählt, wird die Polardarstellung angezeigt.

Beim Anzeigeformat **RectGC** aktualisiert TRACE die Werte von X, Y und θ m. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden X, Y und θ angezeigt. Im Format **PolarGC** aktualisiert TRACE X, Y, R und θ . Ist **CoordOn** ausgewählt, werden R und θ angezeigt.

Um bei einer Funktion fünf Punkte weiter zu gehen, drücken Sie $\boxed{2nd} \boxed{\leftarrow}$ oder $\boxed{2nd} \boxed{\rightarrow}$. Wenn Sie den TRACE-Cursor über die Bildschirmanzeige hinausbewegen, werden die Koordinatenwerte in der unteren Bildschirmzeile weiterhin korrekt angezeigt.

Quick Zoom ist im Graphikmodus Pol verfügbar. Das Verschieben des Anzeigefensters ist nicht möglich.

Setzen des TRACE-Cursors auf beliebigen θ -Wert

Um den TRACE-Cursor auf einen gültigen θ -Wert zu setzen, geben Sie die betreffende Zahl ein. Bei Eingabe der ersten Ziffer werden die Eingabeaufforderung $\theta=$ und die eingegebene Zahl in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Sie können bei der Eingabeaufforderung $\theta=$ einen Ausdruck eingeben. Der Wert muß für das aktuelle Anzeigefenster Gültigkeit besitzen. Zur Beendigung des Ausdrucks drücken Sie \boxed{ENTER} , um den Cursor zu bewegen.

ZOOM

Die **ZOOM**-Operationen funktionieren in Pol auf die gleiche Weise wie in Func. Es sind nur die Fenstervariablen **X** (**Xmin**, **Xmax** und **Xscl**) und **Y** (**Ymin**, **Ymax** und **Yscl**) betroffen.

Die θ -Fenstervariablen (**θ min**, **θ max** und **θ step**) sind nicht betroffen, außer wenn Sie **Zstandard** auswählen. Die Optionen **4:Zqmin**, **5:Z θ max** und **6:Z θ step** des Untermenüs **ZT/Z θ** von **VARS ZOOM** sind die Zoom-Speichervariablen von Pol.

CALC

Die **CALC**-Operationen von Pol funktionieren auf die gleiche Weise wie bei Func. Die im Graphikmodus Pol im CALCULATE-Menü verfügbaren Optionen sind **1:value**, **2:dy/dx** und **3:dr/d θ** .

Kapitel 6: Graphische Darstellung von Folgen

Einführung: Wald und Bäume

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

In einem kleinen Wald stehen 4.000 Bäume. Der neue Forstplan sieht vor, daß jedes Jahr 20% der Bäume gefällt werden und 1.000 neue Bäume gepflanzt werden. Wird der Wald ganz abgeholzt werden? Wird er sich auf eine bestimmte Anzahl von Bäumen einpendeln? Wenn ja, bei welcher Zahl?

1. Drücken Sie **[MODE]**. Drücken Sie **[<] [<] [<] [>] [>] [>]** **[ENTER]** zur Auswahl des Graphikmodus **Seq**.

```
NORMAL SCI ENG
FLOAT 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
RADIAN DEGREE
FUNC PAR POL SEQ
CONNECTED DOT
SEQUENTIAL SIMUL
REAL a+bi re*80
FULL HORIZ G-T
↓NEXT↓
```

2. Drücken Sie **[2nd] [FORMAT]** und wählen Sie das Zeitachsenformat **Time** sowie das Format **ExpOn** aus.

```
TimeWeb uv vw uw
RectGC PolarGC
CoordOn CoordOff
GridOff GridOn
AxesOn AxesOff
LabelOff LabelOn
ExprOn ExprOff
```

3. Drücken Sie **[Y=]**. Ist das Symbol für den Graphstil nicht **'**: (Punkt), drücken Sie wiederholt **[<] [<]** und **[ENTER]** bis **'**: angezeigt wird und drücken dann **[>]**.

```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=0
'u(n)BiPart(.8u+
u(nMin)B(4000)
v(n)=
v(nMin)=
w(n)=
w(nMin)=
```

4. Drücken Sie **[MATH] [3]**, um **iPart(** (ganzzahliger Teil) auszuwählen, da stets nur ganze Bäume gefällt werden. Nach der jährlichen Fällung bleiben 80 Prozent (0,80) der Bäume stehen.

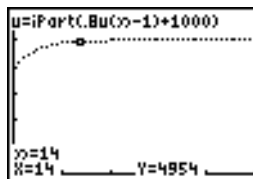
Drücken Sie **[.] 8 [2nd] [u] [X,T,θ,n] [-] 1 [)]**, um die Anzahl der Bäume nach jeder Fällung zu berechnen. Drücken Sie **[+] 1000 [)]**, um die neu zu pflanzenden Bäume festzulegen. Drücken Sie **[<] 4000**, um die Anzahl der Bäume zu Beginn zu definieren.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie **[2nd] [u]** drücken, nicht **[ALPHA] [U]**. **[u]** ist die Zweitfunktion der Taste **[7]**.

5. Drücken Sie **[WINDOW]** **0**, um $n\text{Min}=0$ zu setzen.
 Drücken Sie **[↓]** **50**, um $n\text{Max}=50$ zu setzen. $n\text{Min}$
 und $n\text{Max}$ werten die Waldgröße über 50 Jahre
 aus. Legen Sie die weiteren Fenstervariablen fest.

PlotStart=1 Xmin=0 Ymin=0
PlotStep=1 Xmax=50 Ymax=6000
Xscl=10 Yscl=1000

6. Drücken Sie **[TRACE]**. Der Verlauf beginnt bei $n\text{Min}$
 (der Beginn des Forstwirtschaftplans). Drücken
 Sie **[→]**, um die Folge Jahr für Jahr zu einzusehen.
 Die Folge wird in der oberen Bildschirmzeile
 angezeigt. Die Werte für n (Anzahl der Jahre), X
 ($X=n$, da n auf der X-Achse eingetragen wird) und
 Y (Baumanzahl) werden in der unteren
 Bildschirmzeile angezeigt. Wann stabilisiert sich
 der Wald? Mit wie vielen Bäumen?



Definition und Anzeige von Folgegraphen

Ähnlichkeiten bei den Graphikmodi des TI-84 Plus

Die grundlegenden Schritte zur Definition eines Folgegraphen sind die gleichen wie zur Definition eines Funktionsgraphen. Kapitel 6 setzt voraus, daß Sie mit Kapitel 3: Graphische Darstellung von Funktionsgraphen vertraut sind. In Kapitel 6 werden die Besonderheiten bei der graphische Darstellung von Folgegraphen beschrieben.

Einstellung des Folge-Graphikmodus

Drücken Sie **[MODE]**, um die Moduseinstellungen aufzurufen. Um Folgen graphisch darzustellen, müssen Sie den Graphikmodus Seq auswählen, bevor Sie die Fenstervariablen und Folgenfunktionen eingeben.

Folgegraphen werden automatisch im Modus Simul dargestellt, unabhängig von der aktuellen Moduseinstellung bei der Zeichenreihenfolge.

Die TI-84 Plus Folgenfunktionen u , v und w

Der TI-84 Plus verfügt über drei Folgefunktionen, die Sie über die Tastatur eingeben können: u , v und w . Dies sind die Zweitfunktionen der Tasten **[7]**, **[8]** und **[9]**. Drücken Sie beispielsweise **[2nd]** **[u]**, um u einzugeben.

Sie können diese über folgende Elemente definieren:

- Die unabhängige Variable n .
- Den vorhergehenden Term in der Folgenfunktion, wie $u(n-1)$.
- Den Term, der in der Folgenfunktion vor dem vorhergehenden Term steht, wie $u(n-2)$

- Den vorhergehenden Term oder der Term vor dem vorhergehenden Term in einer anderen Folgenfunktion, wie $u_{(n-1)}$ und $u_{(n-2)}$, wenn auf diese in der Folge $v_{(n)}$ Bezug genommen wird.

Hinweis: Die Aussagen in diesem Kapitel über $u_{(n)}$ gelten auch für $v_{(n)}$ und $w_{(n)}$; Aussagen über $u_{(n-1)}$ gelten auch für $v_{(n-1)}$ und $w_{(n-1)}$; Aussagen über $u_{(n-2)}$ gelten auch für $v_{(n-2)}$ und $w_{(n-2)}$.

Anzeige des Y= Folgeneditors

Nach Auswahl von Seq, drücken Sie $\boxed{Y=}$, um den Y= Folgeneditor anzuzeigen.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
.u(n)=
u(nMin)=
.v(n)=
v(nMin)=
.w(n)=
w(nMin)=

```

In diesem Editor können Sie für $u_{(n)}$, $v_{(n)}$ und $w_{(n)}$ die Folgen eingeben und anzeigen. Sie können auch den Wert für $nMin$ bearbeiten, der die Fenstervariable der Folge ist, die den kleinsten auszuwertenden n -Wert bestimmt

Der Y= Folgeneditor zeigt den Wert $nMin$ für $u_{(nMin)}$, $v_{(nMin)}$ und $w_{(nMin)}$ an, die die Anfangswerte der Folgenfunktionen $u_{(n)}$, $v_{(n)}$ und $w_{(n)}$ sind.

$nMin$ im Y= Editor stimmt mit $nMin$ im Fenstereditor überein. Wenn Sie für $nMin$ in einem der Editoren einen neuen Wert eingeben, wird der neue Wert von $nMin$ in beiden Editoren aktualisiert.

Hinweis: Verwenden Sie $u_{(nMin)}$, $v_{(nMin)}$ oder $w_{(nMin)}$ nur bei rekursiven Folgen, die einen Anfangswert erfordern.

Auswahl der Graphstile

Die Symbole links von $u_{(n)}$, $v_{(n)}$ und $w_{(n)}$ zeigen den Graphstil der jeweiligen Folge an (Kapitel 3). Die Voreinstellung bei Seq ist \cdot (Punkt), womit diskrete Werte angezeigt werden. Für die graphische Darstellung von Folgen sind die Stile Punkt, \backslash (Linie) und $\#$ (Dick) verfügbar.

Auswahl von Folgenfunktionen

Der TI-84 Plus stellt nur ausgewählte Folgenfunktionen graphisch dar. Im Y= Editor ist eine Folgenfunktion ausgewählt, wenn die Gleichheitszeichen (=) von $u_{(n)}=$ und $u_{(nMin)}=$ markiert sind.

Um den Auswahlstatus einer Funktion zu ändern, setzen Sie den Cursor auf das Gleichheitszeichen (=) des Funktionsnamens und drücken dann \boxed{ENTER} . Der Status wird für die Folgenfunktion $u_{(n)}$ und den Anfangswert $u_{(nMin)}$ geändert.

Definition von Folgenfunktionen

Um eine Folgenfunktion zu definieren, gehen Sie gemäß der Anleitung zur Definition einer Funktion in Kapitel 3 vor. Die unabhängige Variable in einer Folge ist n .

Allgemein gesprochen sind Folgen entweder rekursiv oder nichtrekursiv. Folgen werden nur mit aufeinanderfolgenden ganzen Zahlen ausgewertet. n ist immer eine Folge von aufeinanderfolgenden ganzen Zahlen, die bei Null oder einer anderen positiven ganzen Zahl beginnt.

Nichtrekursive Folgen

Bei einer nichtrekursiven Folge ist der n te Term eine Funktion der unabhängigen Variablen n . Jeder Term ist von den anderen Termen unabhängig.

In der untenstehenden nichtrekursiven Folge z. B. können Sie $u(5)$ direkt berechnen, ohne zuerst $u(1)$ oder einen anderen vorhergehenden Term zu berechnen.

```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=2*n
u(nMin)=
v(n)=
v(nMin)=
w(n)=
w(nMin)=
```

Die obenstehende Folgegleichung ergibt die Folge 2, 4, 6, 8, 10, ... für $n = 1, 2, 3, 4, 5, \dots$

Hinweis: Bei der Berechnung von nichtrekursiven Folgen kann der Anfangswert von $u(nMin)$ leer bleiben.

Rekursive Folgen

Bei einer rekursiven Folge ist der n te Term der Folge in Bezug auf den vorhergehenden Term oder den vorvorigen Term definiert, dargestellt durch $u(n-1)$ und $u(n-2)$. Eine rekursive Folge kann auch in Bezug auf n definiert werden, wie bei $u(n)=u(n-1)+n$.

Bei der untenstehenden Folge beispielsweise kann $u(5)$ erst berechnet werden, wenn zuerst $u(1)$, $u(2)$, $u(3)$ und $u(4)$ berechnet werden.

```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=2*u(n-1)
u(nMin)=1
```

Bei einem Anfangswert $u(nMin) = 1$ ergibt die obige Folge 1, 2, 4, 8, 16, ...

Hinweis: Auf dem TI-84 Plus müssen Sie jedes Zeichen des Terms eingeben. Um beispielsweise $u(n-1)$ einzugeben, drücken Sie $\boxed{2nd} \boxed{[u]} \boxed{[]} \boxed{X,T,Θ,n} \boxed{-} \boxed{1} \boxed{[]}$.

Rekursive Folgen erfordern einen Anfangswert bzw. -werte, da sie sich sonst auf nichtdefinierte Terme beziehen.

- Wenn jeder Term der Folge in Bezug auf die Rekursion erster Ebene definiert ist, wie bei $u(n-1)$, müssen Sie einen Anfangswert für den ersten Term eingeben.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=.8u(n-1)
u(nMin)=1000
v(n)=
v(nMin)=
w(n)=
w(nMin)=

```

- Wenn jeder Term der Folge in Bezug auf die Rekursion zweiter Ebene definiert ist, wie bei $u(n-2)$, müssen Sie die Anfangswerte für die ersten beide Terme eingeben. Geben Sie die Anfangswerte als Liste in Klammern { } ein, wobei die einzelnen Werte durch Kommata getrennt werden.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=.8u(n-1)+v
u(nMin)=1,1
v(n)=
v(nMin)=
w(n)=
w(nMin)=

```

Für die Folge $u(n)$ ist der Wert des ersten Terms 0 und der Wert des zweiten Terms 1.

Festlegen der Fenstervariablen

Um die Fenstervariablen anzuzeigen, drücken Sie **WINDOW**. Diese Variablen definieren das Anzeigefenster. Die untenstehenden Werte sind die Voreinstellungen für Seq in den Winkelmodi Radian und Degree.

nMin=1	Kleinsten auszuwertender n -Wert
nMax=10	Größten auszuwertender n -Wert
PlotStart=1	Zahl des ersten zu zeichnenden Terms
PlotStep=1	ASchrittweite des n -Werts (nur für Zeichnung)
Xmin=-10	Kleinsten X-Wert im Anzeigefenster
Xmax=10	Größten X-Wert im Anzeigefenster
Xscl=1	Abstand zwischen X-Teilstrichen (Skala)
Ymin=-10	Kleinsten Y-Wert im Anzeigefenster
Ymax=10	Größten Y-Wert im Anzeigefenster
Yscl=1	Abstand zwischen Y-Teilstrichen (Skala)

$nMin$ muß eine ganze Zahl ≥ 0 sein. $nMax$, **PlotStart** und **PlotStep** müssen ganze Zahlen ≥ 1 sein.

$nMin$ ist der kleinste auszuwertende n -Wert. $nMin$ wird auch im Y= Folgeneditor angezeigt. $nMax$ ist der größte auszuwertende n -Wert. Die Folgen werden ausgewertet für $u(nMin)$, $u(nMin+1)$ $u(nMin+2)$,..., $u(nMax)$.

PlotStart ist der erste Term, der gezeichnet wird. **PlotStart=1** beginnt das Zeichnen für den ersten Term der Folge. Soll die graphische Darstellung z. B. erst beim fünften Term der Folge beginnen, so setzen Sie **PlotStart=5**. Die ersten vier Terme werden ausgewertet, aber nicht im Graphen eingetragen.

PlotStep ist die Schrittweite des n -Werts für die graphische Darstellung. **PlotStep** hat keinen Einfluß auf die Auswertung der Folge. Wenn Sie **PlotStep=2** angeben, wird die Folge für jede der aufeinanderfolgenden ganzen Zahlen ausgewertet, aber der Graph nur bei jeder zweiten ganzen Zahl gezeichnet.

Auswahl der Achsenkombination

Einstellen des Anzeigeformats des Graphen

Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [FORMAT], um die aktuellen Einstellungen des Anzeigeformats des Graphen anzuzeigen. In Kapitel 3 werden die Formateinstellungen im einzelnen beschrieben. Die anderen Graphikmodi verwenden die gleichen Formateinstellungen. Die Achseneinstellung in der obersten Bildschirmzeile ist nur im Modus Seq verfügbar. **PolarGC** ist im Format Time nicht verfügbar.

Time Web uv	vw uw	Typ der Folgezeichnung (Achsen)
RectGC	Polar GC	Rechtwinklige oder polare Ausgabe
CoordOn	CoordOff	Anzeige der Cursorkoordinaten ein/aus
GridOff	GridOn	Gitter ein/aus
AxesOn	AxesOff	Achsen ein/aus
LableOff	LabelOn	Achsenname ein/aus
ExprOn	ExprOff	Anzeige des Ausdrucks an/aus

Einstellung des Achsenformats

Für die graphische Darstellung von Folgen stehen ihnen fünf Achsenformate zur Verfügung. Die untenstehende Tabelle enthält die Werte, die für das jeweilige Achsenformat auf der X- und Y-Achse gezeichnet werden.

Achsenformat	x-Achse	y-Achse
Time	n	$u(n), v(n), w(n)$
Web	$u(n-1), v(n-1), w(n-1)$	$u(n), v(n), w(n)$
uv	$u(n)$	$v(n)$
vw	$v(n)$	$w(n)$
uw	$u(n)$	$w(n)$

Auf den Seiten 6-11 und 6-12 finden Sie weitere Informationen über WEB-Zeichnungen. Auf Seite 6-13 finden Sie weitere Informationen über Phasendiagramme (uv-, vw- und uw-Achseinstellungen).

Anzeige eines Folgraphen

Drücken Sie **[GRAPH]**, um die ausgewählten Funktionen graphisch darzustellen. Beim Zeichnen des Graphen aktualisiert der TI-84 Plus **X**, **Y** und **n**.

Smart Graph ist auch auf Folgraphen anwendbar (Kapitel 3).

Untersuchung von Folgraphen

Der freibewegliche Cursor

Der freibewegliche Cursor in Seq funktioniert auf die gleiche Weise in Func. Im Format **RectGC** aktualisiert eine Bewegung des Cursors die Werte von **X** und **Y**. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden **X** und **Y** angezeigt. Im Format **PolarGC** werden **X**, **Y**, **R** und θ aktualisiert. Ist **CoordOn** ausgewählt, werden **R** und θ angezeigt.

TRACE

Die Achsenformateinstellung wirkt sich auf TRACE aus.

Ist das Achsenformat **Time**, **uv**, **vw** oder **uw** ausgewählt, bewegt TRACE den Cursor pro Zeitabschnitt einen **PlotStep** entlang der Folge. Um den Cursor in einem Schritt fünf gezeichnete Punkte weiter zu bewegen, drücken Sie **[2nd]** **[▶]** oder **[2nd]** **[◀]**.

- Wenn Sie einen Trace beginnen, steht der TRACE-Cursor auf der ersten ausgewählten Folge auf der Termzahl, die Sie bei **PlotStart** angegeben haben, selbst wenn diese außerhalb des Anzeigefensters liegt.
- Quick Zoom gilt für alle Richtungen. Um das Anzeigefenster nach dem Wechsel zum TRACE-Cursor um die aktuelle Cursorposition zu zentrieren, drücken Sie **[ENTER]**. Der TRACE-Cursor kehrt zu **nMin** zurück.

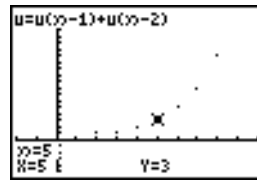
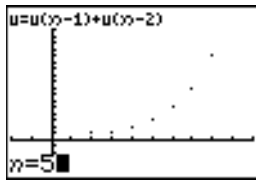
Im Achsenformat **Web** werden mit Hilfe der Cursorspur anziehende und abstoßende Fixpunkte der Folge identifiziert. Zu Beginn eines Trace steht der Cursor auf der X-Achse auf dem Anfangswert der ersten ausgewählten Funktion.

Hinweis: Um eine Folge während eines Trace auszuwerten, geben Sie einen Wert für **n** ein und drücken Sie **[ENTER]**. Um beispielsweise den Cursor schnell wieder auf den Anfang der Folge zurückzusetzen, fügen Sie **nMin** bei der Zeile **n=** ein und drücken **[ENTER]**.

Setzen des TRACE-Cursors auf gültigen n-Wert

Um den TRACE-Cursor bei der aktuellen Funktion auf einen gültigen **n**-Wert zu setzen, geben Sie die betreffende Zahl ein. Bei Eingabe der ersten Ziffer erscheint die Eingabeaufforderung **n=** und die eingegebene Ziffer in der linken unteren Bildschirmecke. Nach der Eingabeaufforderung **n=**

können Sie auch einen Ausdruck eingeben. Der Wert muß für das aktuelle Anzeigefenster gültig sein. Haben Sie den Eintrag abgeschlossen, drücken Sie **ENTER**, um den Cursor zu bewegen.



ZOOM

Im Graphikmodus **Seq** funktionieren die **ZOOM**-Operationen auf die gleiche Weise wie bei **Func**. Es sind nur die Fenstervariablen **X** (**XMin**, **Xmax** und **Xscl**) und **Y** (**YMin**, **Ymax** und **Yscl**) betroffen.

PlotStart, **PlotStep**, **nMin** und **nMax** sind nicht betroffen, außer wenn Sie **Zstandard** auswählen. Die Optionen 1 bis 7 des Untermenüs **ZU** in **VARS ZOOM** sind die **ZOOM MEMORY**-Variablen für **Seq**.

CALC

Die einzige in **Seq** verfügbare **CALC**-Operation ist **value**.

- Im Achsenformat **Time** zeigt **value** für einen angegebenen n -Wert **Y** (den $u(n)$ Wert) an.
- Im Achsenformat **Web** zeichnet **value** das Webdiagramm und zeigt für einen angegebenen n -Wert **Y** (den $u(n)$ Wert) an.
- Im Achsenformat **uv**, **vw** oder **uw** zeigt **value** **X** und **Y** gemäß dem eingestellten Achsenformat an. Beim Achsenformat **uv** z. B. steht **X** für $u(n)$ und **Y** für $v(n)$.

Auswertung von u, v und w

Um die Folgenamen **u**, **v** oder **w** einzugeben, drücken Sie **2nd** [**u**], [**v**] oder [**w**]. Sie können diese auf drei verschiedene Arten auswerten.

- Berechnung des n -ten Werts einer Folge.
- Berechnung einer Liste von Werten einer Folge.
- Erstellung einer Folge mit $u(nstart, nstop[, nschritt])$. $nschritt$ ist optional, die Voreinstellung ist 1.

```
"n²"→u:u(3) 9
u({1,3,5,7,9})
{1 9 25 49 81}
u(1,9,2)
{1 9 25 49 81}
```

Webdiagramme

Webdiagramme

Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{\text{FORMAT}}$ $\boxed{\blacktriangleright}$ $\boxed{\text{ENTER}}$, um das Achsenformat Web auszuwählen. Ein Webdiagramm stellt $u(n)$ gegen $u(n-1)$ dar, was zur Beobachtung des Langzeitverhaltens (Konvergenz, Divergenz oder Oszillation) einer rekursiven Folge verwendet werden kann. Sie können untersuchen, wie die Folge ihr Verhalten eventuell ändert, wenn sich die Anfangswerte ändern.

Gültige Funktionen für Webdiagramme

Beim Achsenformat Web wird eine Folge nicht gezeichnet, wenn Sie eine der folgenden Bedingungen nicht erfüllt wird.

- Sie muß rekursiv mit nur einer Rekursionsebene ($u(n-1)$, nicht aber $u(n-2)$), sein.
- Sie darf nicht direkt auf n verweisen.
- Sie darf auf keine andere definierte Folge als sich selbst verweisen.

Anzeige des Graphenbildschirms

Drücken Sie im Format Web $\boxed{\text{GRAPH}}$, um den Graphikbildschirm anzuzeigen. Der TI-84 Plus:

- zeichnet im Format **AxesOn** eine $y=x$ Bezugslinie.
- zeichnet die ausgewählten Folgen mit $u(n-1)$ als unabhängige Variable.

Hinweis: Ein möglicher Konvergenzpunkt tritt auf, wenn eine Folge die Gerade $y=x$ schneidet. Ob die Folge dann tatsächlich auf diesen Punkt zuläuft, hängt vom Anfangswert der Folge ab.

Zeichen des Webdiagramms

Rufen Sie den TRACE-Cursor mit $\boxed{\text{TRACE}}$ auf. Die Folge erscheint auf dem Bildschirm und die aktuellen n , X und Y -Werte (X steht für $u(n-1)$ und Y steht für $u(n)$) werden angezeigt. Drücken Sie wiederholt $\boxed{\blacktriangleright}$, um das Webdiagramm schrittweise von $n\text{Min}$ ab zu zeichnen. Im Format Web folgt der TRACE-Cursor diesem Weg.

1. Der Beginn ist auf der X-Achse beim Anfangswert $u(n\text{Min})$ (wenn **PlotStart=1**).
2. Der TRACE-Cursor bewegt sich vertikal (auf oder ab) entlang der Folge.
3. Er bewegt sich horizontal entlang der $y=x$ Geraden.
4. Diese vertikale und horizontale Bewegung wird wiederholt, wenn Sie $\boxed{\blacktriangleright}$ drücken.

Konvergenzdarstellung mit Webdiagrammen

Beispiel: Konvergenz

1. Drücken Sie im Modus **Seq** $\boxed{Y=}$, um den **Y=** Folgeneditor anzuzeigen. Vergewissern Sie sich, daß der Graphstil auf \cdot (Punkt) gesetzt ist. Definieren Sie dann $nMin$, $u(n)$ und $u(nMin)$.

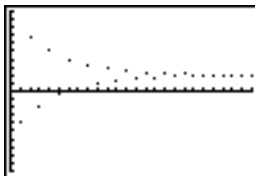
```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=-.8u(n-1)+
u(nMin)=-4
u(n)=
u(nMin)=
w(n)=
w(nMin)=
    
```

2. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ \boxed{FORMAT} \boxed{ENTER} , um das Achsenformat **Time** einzustellen.
3. Drücken Sie \boxed{WINDOW} und legen Sie die Variablen wie unten dargestellt fest.

nMin=1	Xmin=0	Ymin=-10
nMax=25	Xmax=25	Ymax=10
PlotStart=1	Xscl=1	Yscl=1
PlotStep=1		

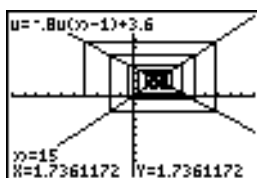
4. Drücken Sie \boxed{GRAPH} , um die Folge zu zeichnen.



5. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ \boxed{FORMAT} und wählen Sie das Achsenformat **Web** aus.
6. Drücken Sie \boxed{WINDOW} und ändern Sie die folgenden Variablen.

Xmin=-10	Xmax=10
-----------------	----------------

7. Drücken Sie \boxed{GRAPH} , um die Folge zu zeichnen.
8. Drücken Sie \boxed{TRACE} und dann $\boxed{\rightarrow}$, um das Webdiagramm zu zeichnen. Die angezeigten Cursorkoordinaten n , $X(u(n-1))$ und $Y(u(n))$ ändern sich dementsprechend. Wenn Sie $\boxed{\rightarrow}$ drücken, wird ein neuer Wert von n angezeigt und der TRACE-Cursor steht auf der Folge. Wenn Sie wieder $\boxed{\rightarrow}$ drücken, verändert sich der n -Wert nicht und der Cursor bewegt sich auf die $y=x$ Gerade. Dieses Muster wird beim Durchlaufen des Webdiagramms wiederholt.



Phasendiagramme

Graphische Darstellung mit uv, vw und uw

Die Phasenzeichnungs-Achseneinstellungen **uv**, **vw** und **uw** zeigen Beziehungen zwischen zwei Folgen auf. Um die Phasenzeichnungs-Achseneinstellung auszuwählen, drücken Sie $\boxed{2nd}$ [FORMAT] und wiederholt $\boxed{\downarrow}$, bis der Cursor auf **uv**, **vw** oder **uw** steht und dann \boxed{ENTER} .

Achsenformat	X-Achse	Y-Achse
uv	$u(n)$	$v(n)$
vw	$v(n)$	$w(n)$
uw	$u(n)$	$w(n)$

Beispiel: Räuber-Beute Modell

Verwenden Sie das Räuber-Beute Modell, um die regionalen Populationen eines Raubtiers und seiner Beutetiere zu bestimmen, bei der für beide Arten die Population im Gleichgewicht bleibt.

Diese Beispiel verwendet das Modell zur Bestimmung der Gleichgewichtspopulationen von Wölfen und Hasen, wobei die anfänglichen Populationen aus 200 Hasen (**$u(nMin)$**) und 50 Wölfen (**$v(nMin)$**) bestehen.

Dies sind die Variablen (gegebene Werte stehen in Klammern):

R	=	Anzahl der Hasen	
M	=	Wachstumsrate der Hasenpopulation ohne Wölfe	(.05)
K	=	Mortalitätsrate der Hasenpopulation mit Wölfen	(.001)
W	=	Anzahl der Wölfe	
G	=	Wachstumsrate der Wolfspopulation mit Hasen	(.0002)
D	=	Mortalitätsrate der Wolfspopulation ohne Hasen	(.03)
n	=	Anzahl der Hasen	
R_n	=	$R_{n-1}(1+M-KW_{n-1})$	
W_n	=	$W_{n-1}(1+GR_{n-1}-D)$	

1. Drücken Sie im Modus **Seq** $\boxed{Y=}$, um den Y= Folgeneditor aufzurufen. Definieren Sie wie im folgenden dargestellt die Folgen und Anfangswerte für R_n und W_n Geben Sie die Folge R_n für **$u(n)$** und die Folge W_n für **$v(n)$** ein.

$$u(n) = u(n-1) \times (1 + 0.05 - 0.001 \times v(n-1))$$

$$v(n) = v(n-1) \times (1 + 0.0002 \times u(n-1) - 0.03)$$

```

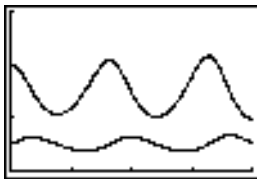
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=u(n-1)*(1+
u(nMin)=2000
v(n)=v(n-1)*(1+
v(nMin)=500
w(n)=
w(nMin)=

```

- Drücken Sie **[2nd] [FORMAT] [ENTER]**, um das Zeitachsenformat **Time** auszuwählen.
- Drücken Sie **[WINDOW]** und legen Sie die Variablen wie folgt fest.

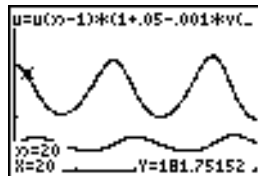
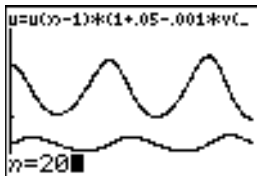
nMin=0	Xmin=0	Ymin=0
nMax=400	Xmax=400	Ymax=300
PlotStart=1	Xscl=100	Yscl=100
PlotStep=1		

- Drücken Sie **[GRAPH]**, um die Folge graphisch darzustellen.



- Drücken Sie **[TRACE] []**, um die Anzahl der Hasen ($u(n)$) und Wölfe ($v(n)$) über die gegebene Zeit (n) getrennt zu verfolgen.

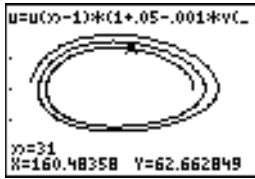
Hinweis: Geben Sie eine Zahl ein und drücken Sie dann **[ENTER]**, um in TRACE zu einem bestimmten n -Wert (Monat) zu gelangen.



- Drücken Sie **[2nd] [FORMAT] [] [] [ENTER]**, um das Achsenformat **uv** auszuwählen.
- Drücken Sie **[WINDOW]** und ändern Sie die Variablen wie unten dargestellt.

Xmin=84	Ymin=25
Xmax=237	Ymax=75
Xscl=50	Yscl=10

8. Verfolgen Sie mit **TRACE** über 400 Generationen die Anzahl der Hasen (X) und die Anzahl der Wölfe (Y).



Hinweis: Wenn Sie **TRACE** drücken, wird in der oberen linken Ecke die Gleichung für **u** angezeigt. Drücken Sie ∇ oder \blacktriangleleft , um die Gleichung für **v** einzusehen.

Vergleich der Folgenfunktionen beim TI-84 Plus und TI-82

Folgen- und Fenstervariablen

Wenn Sie mit dem TI-82 vertraut sind, soll Ihnen die folgende Tabelle die Benutzung des TI-84 Plus erleichtern. Sie enthält TI-84 Plus Folgen- und Fenstervariablen sowie deren Entsprechung beim TI-82.

TI-84 Plus	TI-82
Im Y= Editor	
u(n)	U_n
u(nMin)	U_{nStart} (Fenstervariable)
v(n)	V_n
v(nMin)	V_{nStart} (Fenstervariable)
w(n)	nicht verfügbar
w(nMin)	nicht verfügbar
Im Fenster-Editor:	
nMin	nStart
nMax	nMax
PlotStart	nMin
PlotStep	nicht verfügbar

Unterschiede bei den Tastenfunktionen des TI-84 Plus und TI-82

Änderungen bei den Tastatureingaben

Wenn Sie mit dem TI-82 vertraut sind, soll Ihnen die folgende Tabelle die Benutzung des TI-84 Plus erleichtern. Die Folgen-Name Syntax und Variablensyntax des TI-84 Plus wird mit der Folgen-Name Syntax und Variablensyntax des TI-82 verglichen.

TI-84 Plus / TI-82	Beim TI-84 Plus	Beim TI-82
n / n	$[X,T,Θ,n]$	$[2nd] [n]$

TI-84 Plus / TI-82	Beim TI-84 Plus	Beim TI-82
$u(n) / U_n$	$\boxed{2nd} \boxed{[u]}$ $\boxed{[(X,T,\Theta,n)]}$	$\boxed{2nd} \boxed{[Y-VARS]} \boxed{4} \boxed{1}$
$v(n) / V_n$	$\boxed{2nd} \boxed{[v]}$ $\boxed{[(X,T,\Theta,n)]}$	$\boxed{2nd} \boxed{[Y-VARS]} \boxed{4} \boxed{2}$
$w(n)$	$\boxed{2nd} \boxed{[w]}$ $\boxed{[(X,T,\Theta,n)]}$	nicht verfügbar
$u(n-1) / U_{n-1}$	$\boxed{2nd} \boxed{[u]}$ $\boxed{[(X,T,\Theta,n - 1)]}$	$\boxed{2nd} \boxed{[U_{n-1}]}$
$v(n-1) / V_{n-1}$	$\boxed{2nd} \boxed{[v]}$ $\boxed{[(X,T,\Theta,n - 1)]}$	$\boxed{2nd} \boxed{[V_{n-1}]}$
$w(n-1)$	$\boxed{2nd} \boxed{[w]}$ $\boxed{[(X,T,\Theta,n - 1)]}$	nicht verfügbar

Kapitel 7: Tabellen

Einführung: Nullstellen einer Funktion

Diese Einführung gibt einen kurzen Überblick über das vorliegende Kapitel. Detaillierte Angaben finden Sie im weiteren Verlauf des Kapitels.

Berechnen Sie die Funktion $Y = X^3 - 2X$ für jede ganze Zahl zwischen -10 und 10. Wie oft und bei welchen X-Werten wechselt die Funktion in diesem Bereich das Vorzeichen?

1. Drücken Sie **MODE** \downarrow \downarrow \downarrow **ENTER**, um den Grafikmodus **Func** festzulegen.
2. Geben Sie die Funktion $Y1=X^3-2X$ wie folgt ein:
Drücken Sie **Y=** **[X,T,Θ,n]** **MATH** **3** (zur Auswahl von 3) **[=]** **2** **[X,T,Θ,n]**.

Plot1	Plot2	Plot3
Y1		
Y2		
Y3		
Y4		
Y5		
Y6		
Y7		

3. Drücken Sie **2nd** **[TBLSET]**, um die **TABLE SETUP**-Anzeige einzublenden. Drücken Sie **[←]** **10** **ENTER**, um **TblStart=-10** einzustellen. Setzen Sie **ΔTbl=1**.

TABLE SETUP	
TblStart	= -10
ΔTbl	= 1
Indent	= Auto Ask
Depend	= Auto Ask

Wählen Sie die Einstellungen **Indpnt:Auto** (unabhängiger Wert) und **Depend:Auto** (abhängiger Wert).

4. Drücken Sie **2nd** **[TABLE]**, um die Tabellenanzeige einzublenden.
Hinweis: Die Meldung in der Eingabezeile, "Press + for ΔTbl" soll Sie daran erinnern, dass Sie ΔTbl von dieser Tabellenansicht aus ändern können. Die Eingabezeile wird gelöscht, wenn Sie eine beliebige Taste drücken.

X	Y1
-10	-980
-9	-711
-8	-496
-7	-329
-6	-204
-5	-115
-4	-56

X = -10

5. Drücken Sie \downarrow , bis Sie die Änderungen des Vorzeichens von **Y1** sehen. Wie viele Vorzeichenwechsel treten auf und bei welchen X-Werten?

In diesem Fall können Sie auch die Wurzeln der Funktion anzeigen, indem Sie nachsehen, wann $Y1=0$ ist. Sie können Änderungen in X untersuchen, indem Sie **[+]** drücken, um die ΔTbl Eingabeaufforderung anzuzeigen, einen neuen Wert eingeben und die Antwort suchen.

X	Y1
-3	-21
-2	-4
-1	0
0	-4
1	21

X = 3

Definition der Variablen

TABLE SETUP-Anzeige

Drücken Sie **[2nd]** **[TBLSET]**, um den **TABLE SETUP**-Bildschirm zur Tabellendefinition einzublenden. Im **TABLE SETUP**-Bildschirm legen Sie den Anfangswert und die Schrittweite der unabhängigen Variable für die Tabelle fest.

```
TABLE SETUP
TblStart=0
ΔTbl=1
Indpnt:  Auto Ask
Depend:  Auto Ask
```

Die aktuelle unabhängige Variable der Tabelle wird durch den aktuelle Graphikmodus (Kapitel 1) bestimmt.

X (im **Func**-Modus)
θ (im **Pol**-Modus)

T (im **Par**-Modus)
n (im **Seq**-Modus)

TblStart und ΔTbl

TblStart (Tabellenbeginn) definiert den Anfangswert für die unabhängige Variable. **TblStart** ist nur wirksam, wenn die unabhängige Variable automatisch erzeugt wird (also bei Auswahl von **Indpnt:Auto**).

ΔTbl (Tabellen-Schritt) definiert die Schrittweite für die unabhängige Variable.

Indpnt: Auto, Indpnt: Ask, Depend: Auto, Depend, Ask

Auswahl	Tabelleneigenschaften
Indpnt:Auto Depend: Auto	Die Werte werden automatisch für alle Felder der Tabelle errechnet.
Indpnt: Ask Depend: Auto	Die Tabelle ist leer. Wenn Sie einen Wert für die unabhängige Variable eingeben, werden die abhängigen Variablen automatisch errechnet.
Indpnt: Auto Depend: Ask	Erzeugt Werte für die unabhängige Variable. Um einen Wert für eine abhängige Variable zu bilden, bewegen Sie den Cursor auf das entsprechende Feld und drücken Sie [ENTER] .
Indpnt: Ask Depend: Ask	Eine leere Tabelle wird angezeigt, in der Sie die gewünschten Werte für die unabhängige Variable eingeben können. Um einen Wert für eine abhängige Variable zu bilden, bewegen Sie den Cursor in das entsprechende Feld und drücken Sie [ENTER] .

Hinweis: Im **Seq**-Modus müssen sowohl **TblStart** als auch **ΔTbl** ganze Zahlen sein.

Indpnt: Auto oder Ask

Auto erzeugt die Tabelle mit einer Wertetabelle für die unabhängige Variable.

Ask ruft eine leere Tabelle auf, in die Sie die Werte für die unabhängige Variable eingeben.

Depend: Auto oder Ask

Um alle Tabellenwerte für die abhängige Variable bei der erstmaligen Anzeige der Tabelle automatisch berechnen zu lassen, wählen Sie **Auto**.

Um eine Spalte der abhängigen Variable für ausgewählte abhängige Variablen berechnen zu lassen, wählen Sie **Ask**. Setzen Sie den Cursor in der Tabelle auf die Spalte der abhängigen Variablen und drücken Sie an der Position **[ENTER]**, für die der Wert berechnet werden soll.

Erstellen einer Tabelle vom Hauptbildschirm oder von einem Programm aus

Sie können Werte für **TblStart**, ΔTbl oder **TblInput** vom Eingabedisplay oder einem Programm aus speichern. Wählen Sie hierzu den Variablennamen aus dem **VARs TABLE**-Menü. **TblInput** ist eine Liste der Werte der unabhängigen Variablen in der aktuellen Tabelle.

Wenn Sie im Programmeditor **[2nd] [TBLSET]** drücken, können Sie **IndpntAuto**, **IndpntAsk**, **DependAuto** oder **DependAsk** auswählen.

Definition der abhängigen Variablen

Definition im Y=-Editor

Geben Sie im Y=-Editor die Funktionen zur Definition der abhängigen Variablen ein. In der Tabelle werden nur Funktionen angezeigt, die zuvor im Y=-Editor ausgewählt wurden. Der aktuelle Graphikmodus wird verwendet. Im Par-Modus müssen Sie beide Komponenten der Parameterdarstellung definieren (Kapitel 4).

Bearbeiten der abhängigen Variablen im Tabelleneditor

Um eine gewählte Y=-Funktion im Tabelleneditor zu bearbeiten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie **[2nd] [TABLE]**, um die Tabelle anzuzeigen. Bewegen Sie dann den Cursor mit **[▶]** oder **[◀]** in eine Spalte einer abhängigen Variablen.
2. Drücken Sie mehrmals **[▲]** und bewegen Sie den Cursor auf den Funktionsnamen im Spaltenkopf. Die Funktionsdefinition wird in der untersten Zeile eingeblendet.

X	Y1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	
4	56	
5	115	
6	204	

Y1 $X^3 - 2X$

3. Drücken Sie **[ENTER]**. Der Cursor steht jetzt in der untersten Zeile. Bearbeiten Sie die Funktion.

X	Y1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	
4	56	
5	115	
6	204	

Y1 = X³ - 2X

X	Y1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	
4	56	
5	115	
6	204	

Y1 = X³ - 4X

4. Drücken Sie **[ENTER]** oder **[↓]**. Die neuen Werte werden errechnet. Die Tabelle und die Y=Funktion werden automatisch aktualisiert.

X	Y1	
0	0	
1	-3	
2	15	
3	48	
4	105	
5	192	

Y1 = 0

Hinweis: Mit dieser Option können Sie auch die Funktion einsehen, die eine abhängige Variable definiert, ohne die Tabelle verlassen zu müssen.

Anzeige der Tabelle

Die Tabelle

Drücken Sie **[2nd]** **[TABLE]**, um die Tabellenanzeige einzublenden.

Hinweis: In der Tabelle wird der Wert bei Bedarf abgekürzt.

Aktuelles Feld

Werte der unabhängigen Variablen (X) in der ersten Spalte →

X	Y1	Y2
10	-39.17	-49.17
11	-44.86	-54.86
12	-47.88	-57.88
13	-52.88	-62.88
14	-56.98	-66.98
15	-59.2	-69.2
16	-64.59	-74.59

← Werte der abhängigen Variablen (Yn) in den Spalten zwei und drei

↑
Vollständiger Wert des aktuellen Felds

Hinweis: Wenn die Tabelle erstmalig angezeigt wird, steht in der Eingabezeile die Meldung "Press + for ΔTbl". Diese Meldung soll Sie daran erinnern, dass Sie jederzeit **[+]** drücken können, um ΔTbl zu ändern. Die Meldung wird gelöscht, wenn Sie eine beliebige Taste drücken.

Löschen der Tabelle vom Eingabedisplay oder von einem Programm aus

Vom Eingabedisplay aus: Wählen Sie den Befehl **ClrTable** aus dem CATALOG. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Tabelle zu löschen.

Von einem Programm aus: Wählen Sie **9:ClrTable** aus dem **PRGM I/O**-Menü. Um die Tabelle zu löschen, führen Sie das Programm aus. War die Tabelle für **IndpntAsk** eingerichtet, werden alle Werte, die unabhängigen und abhängigen, in der Tabelle gelöscht. War die Tabelle für **DependAsk** eingerichtet, werden nur die Werte der abhängigen Variablen aus der Tabelle gelöscht.

Mit den Einstellungen in der **TABLE SETUP**-Anzeige können Sie festlegen, welche Felder Werte enthalten, wenn Sie den Tabellen-Bildschirm mit **[2nd] [TABLE]** aufrufen.

Anzeige weiterer unabhängiger Werte

Wenn Sie **Indpnt: Auto** gewählt haben, können Sie mit **[▲]** und **[▼]** in der Spalte der unabhängigen Variablen weitere Werte der unabhängigen Variablen (X) anzeigen. Bei Anzeige der unabhängigen Variablenwerte, werden auch die entsprechenden Werte der abhängigen Variablen (Yn) angezeigt.

X	Y1	Y2
0	0	0
1	-1	-3
2	4	0
3	21	15
4	56	48
5	115	105
6	204	192

X=0

Anmerkung: Sie können von dem für **TblStart** eingegebenen Wert aus zurückblättern. Beim Blättern wird **TblStart** automatisch mit dem in der obersten Tabellenzeile angezeigten Wert aktualisiert. Im obigen Beispiel erzeugt **TblStart=0** und $\Delta Tbl=1$ Werte von **X=0, ..., 6** und zeigt diese an. Sie können jedoch mit **[▲]** zurückblättern, um die Tabelle für **X=-1, ..., 5** anzuzeigen.

X	Y1	Y2
-1	1	3
0	0	0
1	-1	-3
2	4	0
3	21	15
4	56	48
5	115	105

X=-1

Ändern der Tabelleneinstellungen in der Tabellenansicht

Sie können in der Tabellenansicht die Tabelleneinstellungen ändern, indem Sie einen Wert in der Tabelle markieren, **[+]** drücken und einen neuen Δ Wert eingeben.

- Drücken Sie **[Y=]** und dann **1 [ALPHA] [F1] 1 2 [▶]** **[X,T,θ,n]**, um die Funktion **Y1=1/2x** einzugeben.

Plot1	Plot2	Plot3
Y1	$\frac{1}{2}X$	
Y2	=	
Y3	=	
Y4	=	
Y5	=	
Y6	=	

2. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [TABLE].

X	Y1	
0	0	
1	1/2	
2	1	
3	3/2	

press + for ΔTbl

3. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{\downarrow}$, um mit dem Cursor die 3 zu markieren, und drücken Sie dann $\boxed{+}$.

X	Y1	
0	0	
1	1/2	
2	1	
3	3/2	

$\Delta Tbl=1/2$

4. Drücken Sie 1 [ALPHA] [F1] 1 2 , um die Tabelleneinstellungen so zu ändern, dass Änderungen in X in Schritten von 1/2 angezeigt werden.

5. Drücken Sie \boxed{ENTER} .

X	Y1	
3	3/2	
7/2	2/2	
4	2	
9/2	5/2	
5	5/2	
11/2	11/2	
6	3	

X=3

Anzeige anderer abhängiger Variablen

Wenn Sie mehr als zwei abhängige Variablen definiert haben, werden die ersten beiden zu Anfang im Y=-Editor angezeigt. Mit $\boxed{\rightarrow}$ oder $\boxed{\leftarrow}$ können Sie sich weitere abhängige Variablen anzeigen lassen, die von anderen ausgewählten Y= Funktionen definiert wurden. Die unabhängige Variable steht immer in der linken Spalte.

X	Y2	Y3
-4	-4	-28
-3	-6	-18
-2	-6	-10
-1	-4	-4
0	0	0
1	6	2
2	14	2

Y3=-28

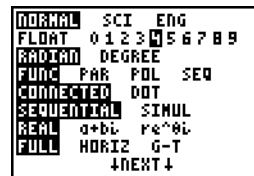
Kapitel 8: DRAW-Operationen

Einführung: Zeichnen einer Tangente

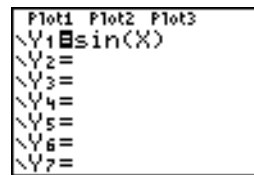
Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Angenommen Sie möchten für die Funktion $Y1=\sin(X)$ die Gleichung für die Tangente für $X = \frac{\sqrt{2}}{2}$ finden.

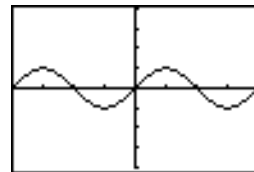
1. Bevor Sie beginnen, drücken Sie **[MODE]** und wählen Sie gegebenenfalls **4, Radian** und **Func**.



2. Rufen Sie den **Y=** Editor mit **[Y=]** auf. Drücken Sie **[SIN]** **[X,T,θ,n]** **[)]**, um **sin(X)** in **Y1** abzulegen.



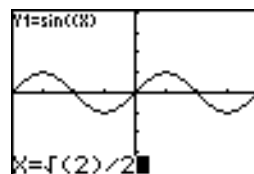
3. Drücken Sie **[ZOOM]** **7**, um **7:ZTrig** auszuwählen, wodurch die Gleichung im Zoom Trig-Fenster gezeichnet wird.



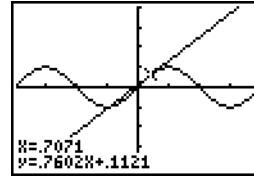
4. Drücken Sie **[2nd]** **[DRAW]** **5**, um **5:Tangent(** auszuwählen und den Tangenten-Befehl auszuführen.



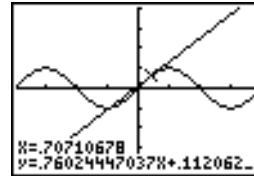
5. Drücken Sie **[2nd]** **[√]** **2** **[)]** **÷** **2**.



6. Drücken Sie **[ENTER]**. Die Tangente für $X = \sqrt{2}/2$ wird gezeichnet. Der **X**-Wert und die Tangenten-Gleichung werden auf dem Graphen angezeigt.



Probieren Sie, diese Aktion zu wiederholen, wenn der Modus auf die gewünschte Anzahl an Dezimalstellen eingestellt ist. Der erste Bildschirm zeigt vier Dezimalstellen. Der zweite Bildschirm zeigt die Fließkomma-Einstellung.



Das DRAW-Menü

Das DRAW-Menü

Drücken Sie **[2nd] [DRAW]**, um das **DRAW**-Menü aufzurufen. Die Interpretation dieser Befehle durch den TI-84 Plus hängt davon ab, ob Sie auf das Menü vom Hauptbildschirm aus zugreifen oder ob Sie das Menü im Programmierer oder direkt von einer Graphik aus aufrufen.

DRAW POINTS STO

1:ClrDraw	Löscht alle gezeichneten Elemente.
2:Line(Zeichnet eine Gerade zwischen zwei Punkten.
3:Horizontal	Zeichnet eine Horizontallinie.
4:Vertical	Zeichnet eine Vertikallinie.
5:Tangent(Zeichnet für eine Funktion eine Tangente.
6:DrawF	Zeichnet eine Funktion.
7:Shade(Schattiert den Bereich zwischen zwei Funktionen.
8:DrawInv	Zeichnet die Umkehrfunktion.
9:Circle(Zeichnet einen Kreis.
0:Text(Fügt Text bei einem Graph-Bildschirm ein.
A:Pen	Ruft das freie Zeichenwerkzeug auf.

Vor dem Zeichnen in einer Graphik

Da mit den Optionen des **DRAW**-Menüs über die Graphen der aktuell ausgewählten Funktionen gezeichnet wird, empfiehlt es sich eventuell vorher einen der folgenden Schritte durchzuführen.

- Die Moduseinstellungen im Modus-Bildschirm ändern.

- Ändern der Formateinstellungen im Format-Bildschirm. Drücken Sie **2nd** [FORMAT] oder verwenden Sie das Tastenkürzel im Modus-Bildschirm, um zum Format-Grafikbildschirm zu gelangen.
- Funktionen im **Y=** Editor eingeben oder bearbeiten.
- Funktionen im **Y=** Editor auswählen oder die Auswahl aufheben.
- Die Werte der Fenstervariablen ändern.
- Statistikzeichnungen an- oder ausschalten.
- Bereits bestehende Zeichnungen mit **ClrDraw** zu löschen.

Hinweis: Wenn Sie Zeichnungen an einem Graphen vornehmen und dann eine der oben aufgeführten Aktionen ausführen, wird der Graph ohne diese Zeichnungen neu erstellt, sobald Sie den Graphen erneut anzeigen. Bevor Sie Zeichnungen löschen, können Sie diese mit **StorePic** speichern.

Zeichnen in einer Graphik

Bei **Func-**, **Par-**, **Pol-** und **Seq-**Graphen können Sie außer **DrawInv** jede Operation im **DRAW**-Menü zum Zeichnen verwenden. **DrawInv** ist nur für **Func** gültig. Als Koordinaten werden für alle **DRAW**-Operationen die X- und Y-Koordinatenwerte des Bildschirms genommen.

Die meisten Optionen der Menüs **DRAW** und **DRAW POINTS** erlauben Ihnen, direkt über einen Graphen zu zeichnen, wobei die Koordinaten über den Cursor bestimmt werden. Sie können diese Befehle auch im Hauptbildschirm oder in einem Programm ausführen. Ist bei Aufruf einer **DRAW**-Operation kein Graph eingeblendet, wird der Hauptbildschirm angezeigt.

Löschen von Zeichnungen

Löschen einer Zeichnung bei Anzeige eines Graphen

Alle Punkte, Linien und Schattierungen, die zu einem Graphen mit den **DRAW**-Operationen hinzugefügt werden, sind nur temporär.

Um Zeichnungen aus der aktuell angezeigten Graphik zu löschen, wählen Sie **1:ClrDraw** aus dem **DRAW**-Menü. Der aktuelle Graph wird neu ohne die zuvor hinzugefügten Zeichnungen gezeichnet.

Löschen von Zeichnungen im Hauptbildschirm oder einem Programm

Um Zeichnungen im Hauptbildschirm oder in einem Programm zu löschen, beginnen Sie in einer leeren Zeile im Hauptbildschirm oder dem Programmeditor. Wählen Sie aus dem **DRAW**-Menü **1:ClrDraw**. Der Befehl wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt. Drücken Sie **ENTER**.

Bei Ausführung von **ClrDraw** werden alle Zeichnungen aus der aktuellen Graphik gelöscht und die Meldung **Done** angezeigt. Wenn Sie den Graphen wieder anzeigen, sind alle gezeichneten Punkte, Linien, Kreise und schattierte Bereiche verschwunden.

```
ClrDraw      Done
```

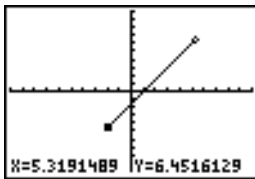
Hinweis: Bevor Sie Zeichnungen löschen, können Sie diese mit **StorePic** speichern.

Zeichnen von Strecken

Direktes Zeichnen einer Strecke zu einem Graphen

Um zu einem angezeigten Graphen eine Strecke zu zeichnen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie aus dem **DRAW**-Menü **2:Line(** aus.
2. Setzen Sie den Cursor auf den Punkt, an dem die Strecke beginnen soll und drücken Sie **[ENTER]**.
3. Setzen Sie den Cursor auf den Punkt, an dem die Strecke enden soll. Die Linie wird bei der Bewegung des Cursors angezeigt. Drücken Sie **[ENTER]**.



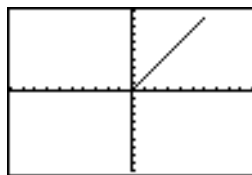
Um weitere Strecken zu zeichnen, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3. Um **Line(** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Zeichnen von Strecken im Hauptbildschirm oder einem Programm

Line(zeichnet eine Strecke zwischen den Koordinaten $(X1, Y1)$ und $(X2, Y2)$. Die Werte können als Ausdrücke eingegeben werden.

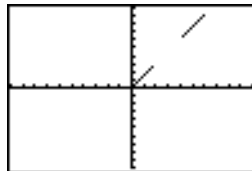
Line(X1,Y1,X2,Y2)

```
Line(0,0,6,9)█
```



Um eine Strecke zu löschen, geben Sie **Line(X1,Y1,X2,Y2,0)** ein.

```
Line(2,3,4,6,0)█
```

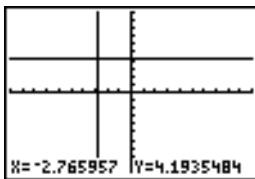


Zeichnen von horizontalen und vertikalen Linien

Direktes Zeichnen von Linien zu einem Graphen

Um zu einem angezeigten Graphen eine horizontale oder vertikale Linie zu zeichnen, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Wählen Sie aus dem **DRAW**-Menü die Option **3:Horizontal** oder **4:Vertical** aus. Eine Linie erscheint, die sich bei der Bewegung des Cursors entsprechend mitbewegt.
2. Setzen Sie den Cursor auf die Y-Koordinate (bei horizontalen Linien) oder die X-Koordinate (bei vertikalen Linien), durch die die Linie gehen soll.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Linie zu dem Graphen zu zeichnen.



Um weitere Linien zu zeichnen, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3.

Um **Horizontal** oder **Vertical** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Zeichnen von Linien im Hauptbildschirm oder einem Programm

Horizontal (horizontale Linie) zeichnet bei $Y=y$ eine horizontale Linie. y kann eine Ausdruck sein, aber keine Liste.

Horizontal y

Vertical (vertikale Linie) zeichnete bei $X=x$ eine vertikale Linie. x kann ein Ausdruck sein, aber keine Liste.

Vertical x

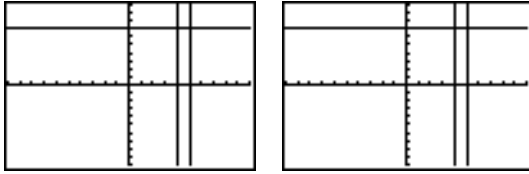
Um mehrere horizontale oder vertikale Linien zu zeichnen, trennen Sie jeden Befehl durch einen Doppelpunkt (:).

MathPrint™

Classic

```
Horizontal 7:Ver
```

```
Horizontal 7:Ver  
tical 4:Vertical  
5
```

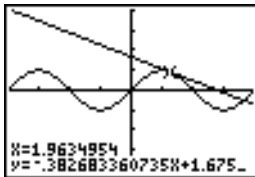


Zeichnen von Tangenten

Direktes Zeichnen von Tangenten zu einem Graphen

Um zu einem angezeigten Graphen eine Tangente zu zeichnen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie aus dem **DRAW**-Menü die Option **5:Tangent(** aus.
2. Drücken Sie \square und \square , um den Cursor auf die Funktion zu setzen, für die die Tangente gezeichnet werden soll. Ist **ExprOn** ausgewählt, wird die **Y=** Funktion des aktuellen Graphen in der oberen linken Ecke angezeigt.
3. Drücken Sie \square und \square oder geben Sie eine Zahl ein, um den Punkt auf der Funktion auszuwählen, für den die Tangente gezeichnet werden soll.
4. Drücken Sie **ENTER**. Im Modus **Func** wird der **X**-Wert, an dem die Tangente gezeichnet wurde, mit der Gleichung der Tangente in der unteren Bildschirmzeile angezeigt. In allen anderen Modi wird der **dy/dx**-Wert angezeigt.



5. Ändern Sie die Dezimalstelleneinstellung im Modus-Bildschirm, wenn weniger Stellen für **X** und in der Gleichung für **Y** angezeigt werden sollen.

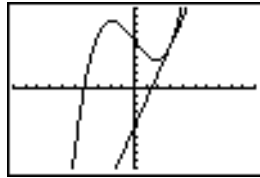


Zeichnen von Tangenten im Hauptbildschirm oder Programm

Tangent((Tangente) zeichnet für einen *Ausdruck* an dem Punkt **X=Wert** eine Tangente in Abhängigkeit von X, wie Y1 oder X². X kann ein Ausdruck sein. Bei der Interpretation eines *Ausdrucks* wird der Modus **Func** eingestellt.

Tangent(*Ausdruck*,*Wert*)

Tangent(Y1,3)■



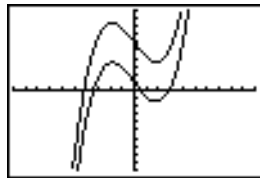
Zeichnen von Funktionen und Umkehrfunktionen

Zeichnen einer Funktion

DrawF (Funktion zeichnen) zeichnet zu den aktuellen Graphen einen *Ausdruck* als eine Funktion in Abhängigkeit von **X**. Bei Auswahl von **6:DrawF** im **DRAW**-Menü, kehrt der TI-84 Plus in den Hauptbildschirm oder in den Programmeditor zurück. **DrawF** ist nicht interaktiv.

DrawF *Ausdruck*

DrawF Y1-5■



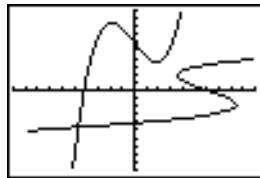
Hinweis: In einem *Ausdruck* können Sie keine Liste verwenden, um eine Kurvenschar zu zeichnen.

Zeichnen einer Umkehrfunktion

DrawInv (Umkehrfunktion zeichnen) zeichnet zu dem aktuellen Graphen die Umkehrfunktion eines *Ausdrucks* in Abhängigkeit von **X**. Bei Auswahl von **8:DrawInv** im **DRAW**-Menü, kehrt der TI-84 Plus zum Hauptbildschirm oder dem Programmeditor zurück. **DrawInv** ist nicht interaktiv. **DrawInv** ist nur im Modus **Func** aktivierbar.

DrawInv *Ausdruck*

DrawInv Y1■



Hinweis: Sie können bei *DrawInv* keine Liste mit **Ausdrücken** verwenden.

Schattierung von Graphen

Schattieren eines Graphen

Um bei einem Graphen einen Bereich zu schattieren, wählen Sie im **DRAW**-Menü die Option **7:Shade(** . Der Befehl wird im Hauptbildschirm oder dem Programmeditor eingefügt.

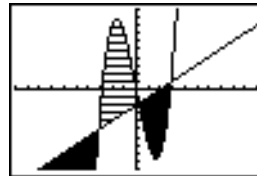
Shade(*lowerfunc*,*upperfunc*[,*Xlinks*,*Xrechts*,*Muster*,*Auflösung*])

```
Shade(X^3-8X,X-2)
Done
Shade(X-2,X^3-8X,
Done
```

MathPrint™

```
Shade(X^3-8X,X-2)
Done
Shade(X-2,X^3-8X,
-3,2,2,3)
Done
```

Classic



Shade(zeichnet zu dem aktuellen Graphen *lowerfunc* und *upperfunc* in Abhängigkeit von **X** und schattiert den Bereich über *lowerfunc* und unterhalb *upperfunc*. Nur die Bereiche, für die *lowerfunc* < *upperfunc* gilt, werden schattiert.

Optional können Sie mit *Xlinks* und *Xrechts* die linken und rechten Schattierungsgrenzen angeben. *Xlinks* und *Xrechts* müssen numerische Werte zwischen den Voreinstellungen **Xmin** und **Xmax** sein.

Muster legt eines von vier Schattierungsmuster fest.

- | | |
|------------------|---------------------------|
| <i>Muster</i> =1 | vertikal (Voreinstellung) |
| <i>Muster</i> =2 | horizontal |
| <i>Muster</i> =3 | negative-Steigung 45° |
| <i>Muster</i> =4 | positive-Steigung 45° |

Auflösung legt über eine ganze Zahl zwischen **1** und **8** die Schattierungsauflösung fest.

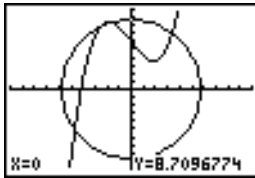
- | | |
|---------------------|---|
| <i>Auflösung</i> =1 | Jedes Pixel wird schattiert (Voreinstellung). |
| <i>Auflösung</i> =2 | Jedes zweite Pixel wird schattiert. |
| <i>Auflösung</i> =3 | Jedes dritte Pixel wird schattiert. |
| <i>Auflösung</i> =4 | Jedes vierte Pixel wird schattiert. |
| <i>Auflösung</i> =5 | Jedes fünfte Pixel wird schattiert. |
| <i>Auflösung</i> =6 | Jedes sechste Pixel wird schattiert. |
| <i>Auflösung</i> =7 | Jedes siebte Pixel wird schattiert. |
| <i>Auflösung</i> =8 | Jedes achte Pixel wird schattiert. |

Zeichnen von Kreisen

Direktes Zeichnen von Kreisen zu einem Graphen

Um einen Kreis mit dem Cursor direkt zu den angezeigten Graphen zu zeichnen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **9:Circle(** aus dem **DRAW**-Menü aus.
2. Setzen Sie den Cursor in die Mitte des zu zeichnenden Kreises und drücken Sie **[ENTER]**.
3. Setzen Sie den Cursor auf einen Punkt auf der Kreislinie. Drücken Sie **[ENTER]**, um den Kreis zu dem Graphen zu zeichnen.



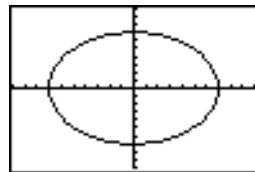
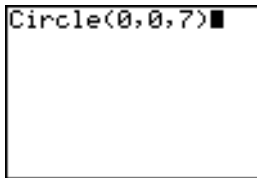
Hinweis: Dieser Kreis wird unabhängig von den Fenstervariablen immer als Kreis dargestellt, weil er direkt gezeichnet wird. Wird der Befehl **Circle(** im Hauptbildschirm oder in einem Programm verwendet, können die aktuellen Fenstervariablen die Form störend beeinflussen.

Zum Zeichnen weiterer Kreise wiederholen Sie die Schritte 2 und 3. Um **Circle(** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Zeichnen von Kreisen im Hauptbildschirm oder einem Programm

Circle(zeichnet einen Kreis mit dem Mittelpunkt (X,Y) und einem *Radius*. Diese Werte können Ausdrücke sein.

Circle $(X,Y,Radius)$



Hinweis: Bei der Verwendung von **Circle(** im Hauptbildschirm oder in einem Programm kann die graphische Darstellung des Kreises durch die aktuellen Fenstervariablen verzerrt werden. Passen Sie die Variablen mit **ZSquare** (Kapitel 3) an, damit der Kreis auch rund dargestellt wird.

Einfügen von Text in eine Graphik

Direktes Einfügen von Text in eine Graphik

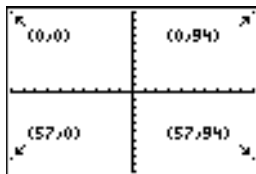
Um Text in eine Graphik einzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie im **DRAW**-Menü die Option **0:Text(** .
2. Setzen Sie den Cursor auf die Stelle, an der der Text beginnen soll.
3. Geben Sie die Zeichen ein. Drücken Sie **[ALPHA]** oder **[2nd] [A-LOCK]**, um Buchstaben und θ einzugeben. Sie können auch TI-84 Plus-Funktionen, Variablen und Befehle eingeben. Die Schrift ist proportional, so daß die genaue Anzahl der eingefügten Zeichen variieren kann. Beim Eingeben werden die Zeichen in die Graphik eingefügt.

Um **Text(** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

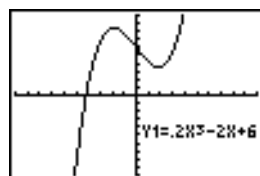
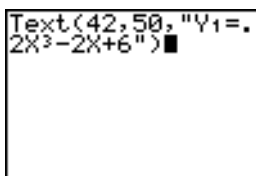
Einfügen von Text in Graphiken im Hauptbildschirm oder einem Programm

Text(fügt in den aktuellen Graphen den im *Wert* enthaltenen Text ein, wobei auch TI-84 Plus-Funktionen und Befehle enthalten sein können. Die obere linke Ecke des ersten Zeichens befindet sich bei Pixel (*Zeile,Spalte*), wobei *Zeile* eine ganze Zahl zwischen 0 und 57 ist, und *Spalte* eine ganze Zahl zwischen 0 und 94. Sowohl *Zeile* wie *Spalte* können Ausdrücke sein.



Text(*Zeile,Spalte,Wert,Wert. . .*)

Wert kann Text sein, der in Anführungszeichen (") gesetzt ist, oder auch ein Ausdruck. Der TI-84 Plus wertet den Ausdruck aus und zeigt das Ergebnis mit bis zu zehn Zeichen an.



Classic

Geteilter Bildschirm

Bei einem **Horiz** geteilten Bildschirm kann bei *Zeile* maximal 25 eingegeben werden. Bei einem **G-T** geteilten Bildschirm liegt der maximale Wert von *Zeile* bei 45 und der maximale Wert von *Spalte* bei 46.

Zeichnen mit Pen

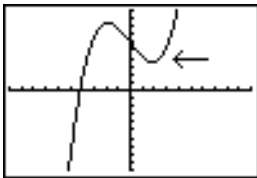
Mit Pen in einer Graphik zeichnen

Pen zeichnet nur direkt auf einem Graphen. Sie können **Pen** nicht aus dem Hauptbildschirm oder einem Programm heraus ausführen. Sie können das erstellte Bild mit der TI-Connect™ Software erfassen und auf Ihrem Computer als Hausaufgaben- oder Unterrichtsmaterial speichern oder als Bilddatei auf Ihrem TI-84 Plus speichern (Siehe nachstehenden Abschnitt Speichern von Graphenbildern).

Um mit Pen zu zeichnen, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Wählen Sie aus dem **DRAW**-Menü die Option **A:Pen**.
2. Setzen Sie den Cursor auf die Stelle, an der Sie zu zeichnen beginnen möchten. Aktivieren Sie den Zeichenstift mit **[ENTER]**.
3. Bewegen Sie den Cursor. Mit der Bewegung des Cursors zeichnen Sie, indem Sie ein Pixel nach dem anderen schattieren.
4. Schalten Sie den Zeichenstift mit **[ENTER]** aus.

Pen wurde z. B. zur Zeichnung des Pfeils verwendet, der auf das lokale Minimum der ausgewählten Funktion zeigt.



Hinweis: Um weiter zu zeichnen, setzen Sie den Cursor auf die neue Position, an der Sie weiterzeichnen möchten und wiederholen die Schritte 2, 3 und 4. Um **Pen** abubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Zeichnen von Punkten

Das DRAW POINTS-Menü

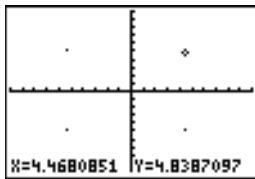
Drücken Sie **[2nd] [DRAW] [↓]**, um das **DRAW POINTS**-Menü aufzurufen. Die Interpretation der Befehle hängt davon ab, ob Sie dieses Menü im Hauptbildschirm oder Programmeditor oder direkt von einer Graphik aus aufrufen.

DRAW	POINTS	STO
1:	Pt-On (Aktivierung eines Punkts
2:	Pt-Off (Deaktivierung eines Punkts
3:	Pt-Change (Punkt an/ausschalten
4:	Pxl-On (Aktivierung eines Pixels
5:	Pxl-Off (Deaktivierung eines Pixels
6:	Pxl-Change (Pixel an/ausschalten

Direktes Zeichnen von Punkten

Um einen Punkt zu zeichnen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **1:Pt-On(** aus dem **DRAW POINTS**-Menü.
2. Setzen Sie den Cursor auf die Stelle, an der Sie den Punkt zeichnen möchten.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um den Punkt zu zeichnen.



Um weitere Punkte zu zeichnen, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3. Um **Pt-On(** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Pt-Off(

Um einen gezeichneten Punkt zu löschen (zu deaktivieren), gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **2:Pt-Off(** (Punkt aus) aus dem **DRAW POINTS**-Menü.
2. Setzen Sie den Cursor auf den Punkt, der gelöscht werden soll.
3. Löschen Sie den Punkt mit **[ENTER]**.

Um weitere Punkte zu löschen, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3. Um **Pt-Off(** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Pt-Change(

Um den Anzeigestatus eines Punktes zu ändern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **3:Pt-Change(** (Punktstatus ändern) aus dem **DRAW POINTS**-Menü.
2. Setzen Sie den Cursor auf den Punkt, dessen Anzeigestatus geändert werden soll.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um den Anzeigestatus des Punktes zu ändern.

Um den Anzeigestatus bei weiteren Punkten zu ändern, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3. Um **Pt-Change(** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Zeichnen eines Punktes im Hauptbildschirm oder einem Programm

Pt-On((Punkt an) aktiviert den Punkt bei ($X=x, Y=y$). **Pt-Off**(deaktiviert den Punkt. **Pt-Change**(schaltet zwischen dem Anzeigestatus eingeblendet und ausgeblendet um. *Markierung* ist optional und legt die Erscheinungsform des Punktes fest. Sie können 1, 2 oder 3 angeben, wobei:

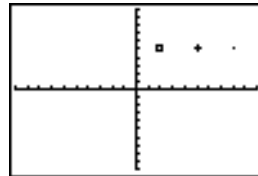
1 = • (Punkt; Voreinstellung) 2 = □ (Kästchen) 3 = + (Kreuz)

Pt-On($x,y[,Markierung]$)

Pt-Off($x,y[,Markierung]$)

Pt-Change(x,y)

```
Pt-On(2,5,2)
           Done
Pt-On(5,5,3)
           Done
Pt-On(8,5,1)
           Done
```

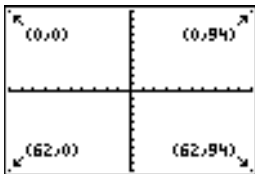


Hinweis: Wenn Sie eine *Markierung* angegeben haben, um einen Punkt mit **Pt-On**(zu aktivieren, müssen Sie eine *Markierung* angeben, wenn Sie den Punkt mit **Pt-Off**(wieder deaktivieren. **Pt-Change**(verfügt über keine *Markierungsoption*.

Zeichnen von Pixeln

TI-84 Plus-Pixel

Mit den **Pxl**- (Pixel)-Operationen können Sie mit dem Cursor ein Pixel aktivieren, deaktivieren oder umkehren. Wenn Sie aus dem **DRAW**-Menü einen Pixelbefehl auswählen, kehrt der TI-84 Plus in den Hauptbildschirm oder den Programmeditor zurück. Die Pixelbefehle sind nicht interaktiv.



Aktivierung und Deaktivierung von Pixel

Pxl-On((Pixel an) aktiviert ein Pixel bei (*Zeile,Spalte*), wobei *Zeile* eine ganze Zahl zwischen 0 und 62 ist, und *Spalte* eine ganze Zahl zwischen 0 und 94.

Pxl-Off(deaktiviert das Pixel. **Pxl-Change**(schaltet zwischen den Anzeigeständen an und aus um.

Pxl-On(*Zeile,Spalte*)

Pxl-Off(*Zeile,Spalte*)

Pxl-Change(*Zeile,Spalte*)

pxl-Test(

pxl-Test((Pixeltest) ergibt 1, wenn das Pixel in (*Zeile,Spalte*) aktiviert ist, oder 0, wenn es deaktiviert ist. *Zeile* muß eine ganze Zahl zwischen 0 und 62 sein. *Spalte* muß eine ganze Zahl zwischen 0 und 94 sein.

pxl-Test(*Zeile,Spalte*)

Geteilter Bildschirm

Im **Horiz** geteilten Bildschirm beträgt der maximale Wert für *Zeile* bei **Pxl-On(** , **Pxl-Off(** , **Pxl-Change(** und **pxl-Test(** 30.

Im **G-T** geteilten Bildschirm beträgt bei **Pxl-On(** , **Pxl-Off(** , **Pxl-Change(** und **pxl-Test(** der maximale Wert für *Zeile* 50 und der maximale Wert für *Spalte* 46.

Speichern von Graphiken

Das DRAW STO-Menü

Um das **DRAW STO**-Menü aufzurufen, drücken Sie **[2nd] [DRAW] [↓]**.

DRAW POINTS	STO
1:StorePic	Speichert das aktuelle Bild.
2:RecallPic	Lädt ein gespeichertes Bild.
3:StoreGDB	Speichert die aktuellen Graph-Datenbank.
4:RecallGDB	Lädt eine gespeicherte Graph-Datenbank.

Speichern einer Graphik

Sie können bis zu zehn Graphiken in den Abbildungsvariablen **Pic1** bis **Pic9** sowie **Pic0** speichern, wobei jede Abbildung ein Bild der aktuellen Anzeige ist. Später können Sie dann vom Hauptbildschirm oder einem Programm aus das gespeicherte Bild über eine angezeigte Graphik legen.

Eine Abbildung enthält gezeichnete Elemente, Funktionsgraphen, Achsen und Teilstriche. Die Abbildung enthält keine Achsenbezeichnungen, Anzeigen für die obere und untere Grenze, Eingabeaufforderungen oder Cursorkoordinaten. Bildteile des Anzeigefensters, die durch derartige Informationen verborgen werden, werden dennoch mit der Abbildung gespeichert.

Zum Speichern einer Graphik gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **1:StorePic** aus dem **DRAW STO**-Menü. **StorePic** wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt.
2. Geben Sie die Ziffer der Abbildungsvariablen ein (von **1** bis **9** oder **0**), in der die Abbildung gespeichert werden soll. Wenn Sie z. B. **3** eingeben, wird die Abbildung in **Pic3** gespeichert.

```
RecallPic 3
```

Hinweis: Sie können eine Variable auch aus dem PICTURE-Untermenü (**VAR**S 4) auswählen. Die Variable wird neben **StorePic** eingefügt.

3. Drücken Sie **ENTER**, um die aktuelle Graphik einzublenden und die Abbildung zu speichern.

Abrufen von Graphiken

Abrufen einer Graphik

Zum Laden einer Graphik gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie aus dem **DRAW STO**-Menü die Option **2:RecallPic**. **RecallPic** wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt.
2. Geben Sie die Ziffer (von **1** bis **9** oder **0**) der Graphik ein, die geladen werden soll. Wenn Sie z. B. **3** eingeben, wird die in **Pic3** gespeicherte Abbildung geladen.

```
RecallPic 3
```

Hinweis: Sie können eine Variable auch aus dem PICTURE-Untermenü (**VAR**S 4) auswählen. Die Variable wird neben **RecallPic** eingefügt.

3. Drücken Sie **ENTER**, um die aktuelle Graphik mit der darüberegelegten Abbildung anzuzeigen.

Hinweis: Bilder sind Zeichnungen. Es ist nicht möglich, in einer Abbildung den Verlauf einer Kurve mit **TRACE** zu verfolgen.

Löschen einer Graphik

Benutzen Sie zum Löschen von Grafikbildern aus dem Speicher die Option **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** aus dem Untermenü (Kapitel 18).

Speichern von Graph-Datenbanken (GDB)

Was versteht man unter einer Graph-Datenbank?

Eine Graph-Datenbank (**GDB**) beinhaltet eine Menge von Elementen, die eine bestimmte Graphik definieren. Anhand dieser Elemente kann die Graphik wieder rekonstruiert werden. Sie können bis zu zehn **GDBs** in den Variablen **GDB1** bis **GDB9** sowie **GDB0** speichern und diese abrufen, um die Graphik erneut anzuzeigen.

In einer **GDB** werden fünf definierende Elemente einer Graphik gespeichert.

- Graphikmodus
- Fenstervariablen
- Formateinstellungen
- Alle Funktionen im Y= Editor und ihr Auswahlstatus
- Der Graphstil jeder Y= Funktion

GDBs enthält keine gezeichneten Elemente oder Definitionen von Statistikzeichnungen.

Speichern einer Graph-Datenbank

Zum Speichern einer Graph-Datenbank gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **3:StoreGDB** aus dem **DRAW STO**-Menü. **StoreGDB** wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt.
2. Geben Sie die Ziffer (1 bis 9 sowie 0) der **GDB**-Variable ein. Wenn sie z. B. 7 eingeben, wird die **GDB** in **GDB7** abgelegt.

```
StoreGDB 7
```

Hinweis: Sie können eine Variable auch aus dem GDB-Untermenü (**VAR**S 3) auswählen. Die Variable wird neben **StoreGDB** eingefügt.

3. Drücken Sie **ENTER**, um die aktuelle Datenbank in der angegebenen **GDB**-Variable zu speichern.

Abrufen von Graph-Datenbanken (GDB)

Laden einer Graph-Datenbank

VORSICHT: Wenn Sie eine **GDB** laden, werden alle bestehenden Y= Funktionen ersetzt. Speichern Sie die aktuellen Y= Funktionen bei Bedarf in einer anderen Datenbank, bevor Sie eine gespeicherte **GDB** abrufen.

Zum Laden einer Graph-Datenbank gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **4:RecallGDB** aus dem **DRAW STO**-Menü. **RecallGDB** wird an der aktuellen Cursorposition eingefügt.
2. Geben Sie die Ziffer (1 bis 9 sowie 0) der **GDB**-Variable an, deren **GDB** geladen werden soll. Wenn Sie z. B. 7 eingeben, wird die in **GDB7** gespeicherte **GDB** geladen.

```
RecallGDB 7
```

Hinweis: Sie können auch eine Variable aus dem **GDB**-Untermenü (**VAR**S 3) auswählen. Die Variable wird neben **RecallGDB** eingefügt.

3. Drücken Sie **ENTER**, um die aktuelle **GDB** durch die abgerufene **GDB** zu ersetzen. Die neue Graphik wird nicht gezeichnet. Der TI-84 Plus ändert den Graphikmodus bei Bedarf automatisch.

Löschen einer Graph-Datenbank

Benutzen Sie zum Löschen einer Graph-Datenbank aus dem Speicher die Option **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** aus dem Untermenü (Kapitel 18).

Kapitel 9: Teilung des Bildschirms

Einführung: Untersuchung des Einheitskreises

Die Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Mit der **G-T** (Graph/Tabelle) Bildschirmteilung können Sie den Einheitskreis und dessen Beziehung zu häufig verwendeten Winkeln von 0° , 30° , 45° , 60° , 90° etc. untersuchen.

1. Rufen Sie den Modus-Bildschirm mit **MODE** auf. Drücken Sie **↓ ↓ ↓ ENTER**, um den Modus **Degree** auszuwählen. Drücken Sie **↓ ↓ ENTER**, um den Graphikmodus **Par** auszuwählen.

```
NORMAL SCI ENG
FLOAT 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
RADIAN DEGREE
FUNC PAR POL SEQ
CONNECTED DOT
SEQUENTIAL SIMUL
REAL a+bi r∠θ
FULL HORIZ G-T
SET CLDR 03/18/04 2:10PM
```

Drücken Sie **↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ENTER**, um die **G-T** (Graph/Tabelle) geteilte Bildschirmanzeige auszuwählen.

2. Drücken Sie **↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ENTER**, um den Format-Bildschirm anzuzeigen. Drücken Sie **↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ENTER**, um **ExprOff** auszuwählen.

```
RectGC PolarGC
CoordOn CoordOff
GridOff GridOn
AxesOn AxesOff
LabelOff LabelOn
ExprOn ExprOff
```

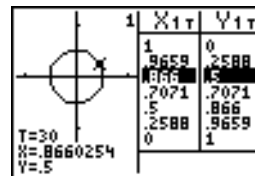
3. Drücken Sie **Y=**, um für den Graphikmodus **Par** den **Y=** Editor auszuwählen. Drücken Sie **COS [X,T,θ,n]** **ENTER**, um **cos(T)** in **X1T** zu speichern. Drücken Sie **SIN [X,T,θ,n]** **ENTER**, um **sin(T)** in **Y1T** zu speichern.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T cos(T)
Y1T sin(T)
X2T =
Y2T =
X3T =
Y3T =
X4T =
```

4. Rufen Sie den Fenstereditor mit **WINDOW** auf. Geben Sie die folgenden Variablen als Fenstervariablen ein.

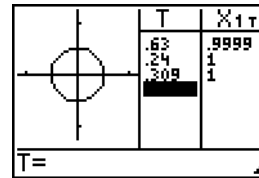
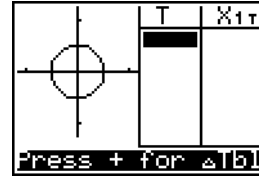
Tmin=0	Xmin=L2.3	Ymin=L2.5
Tmax=360	Xmax=2.3	Ymax=2.5
Tstep=15	Xscl=1	Yscl=1

5. Drücken Sie **TRACE**. Auf der linken Seite wird der Einheitskreis im Modus **Degree** angezeigt und der **TRACE**-Cursor aktiviert. Wenn **T=0** (von den Tracekoordinaten aus) ist, können Sie aus der Tabelle rechts ablesen, daß der Wert von **X1T** (**cos(T)**) **1** und von **Y1T** (**sin(T)**) **0** ist. Drücken Sie **→**, um den Cursor auf das nächste 15° Winkelsegment zu setzen. Wenn Sie sich um den Kreis in 15° - Schritten bewegen, wird für jeden Winkel ein Näherungswert in der Tabelle angezeigt.



6. Drücken Sie **2nd [TBLSET]** und ändern Sie **Indpnt** in **Ask**.

7. Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}}$ [TABLE], um den Tabellenabschnitt der Bildschirmteilung zu aktivieren. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$ oder $\boxed{\uparrow}$, um den Wert, den Sie bearbeiten möchten, hervorzuheben, und geben Sie dann direkt in die Tabelle einen neuen Wert ein, um den vorherigen zu überschreiben.

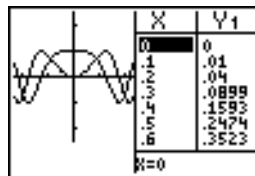
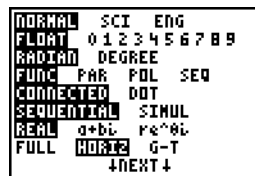
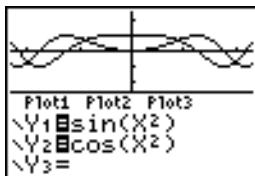
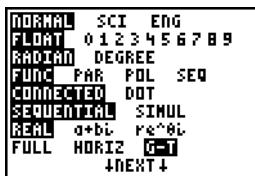


Verwendung der geteilten Bildschirmanzeige

Einstellen der Bildschirmteilung

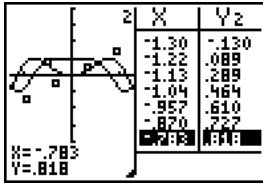
Um einen geteilten Bildschirm einzurichten, drücken Sie $\boxed{\text{MODE}}$, bewegen dann den Cursor auf **Horiz** oder **G-T** und drücken $\boxed{\text{ENTER}}$.

- Wählen Sie **Horiz**, um die Anzeige und den zweiten Bildschirmausschnitt horizontal zu trennen.
- Wählen Sie **G-T** (Graph/Tabelle), um die Anzeige und den Tabellenbildschirm vertikal zu trennen.



Der Bildschirm wird geteilt, wenn Sie eine entsprechende Taste zur Teilung des Bildschirms drücken.

Wenn statistische Plots aktiviert sind, werden die Plots zusammen mit den xy-Plots in Graphen angezeigt. Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}}$ [TABLE], um den Tabellenabschnitt der Bildschirmteilung zu aktivieren und die Listendaten anzuzeigen. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$ oder $\boxed{\uparrow}$, um den Wert, den Sie bearbeiten möchten, hervorzuheben, und geben Sie dann direkt in die Tabelle einen neuen Wert ein, um den vorherigen zu überschreiben. Drücken Sie mehrmals \sim , um alle Datenspalten (Tabelle und Listendaten) anzuzeigen.



Geteilte Bildschirmanzeige mit xy-Plots und statistischen Plots

Einige Bildschirme werden nie als geteilte Bildschirme angezeigt. Wenn Sie z. B. **MODE** im **Horiz** oder **G-T** Modus drücken, wird der Modus-Bildschirm als ganzer Bildschirm angezeigt. Wenn Sie eine Taste drücken, die eine Hälfte des aufgeteilten Bildschirms anzeigt, wie z. B. **TRACE**, wird die Bildschirmanzeige wieder geteilt.

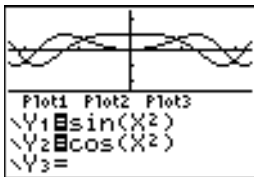
Wenn Sie eine Taste oder eine Tastenkombination im Modus **Horiz** oder **G-T** drücken, wird der Cursor in der Hälfte der Anzeige platziert, zu der diese Taste gehört. Wenn Sie beispielsweise **TRACE** drücken, wird der Cursor in der Hälfte platziert, in der der Graph angezeigt wird. Wenn Sie **2nd** **[TABLE]** drücken, wird der Cursor in der Hälfte platziert, in der die Tabelle angezeigt wird.

Der TI-84 Plus behält die Bildschirmaufteilung bei, bis Sie wieder in den ungeteilten **Full**-Bildschirm wechseln.

Die Horiz (Horizontale)-Bildschirmteilung

Horiz

Bei der **Horiz** (horizontal)-Bildschirmteilung trennt eine Horizontallinie die obere und untere Bildschirmhälfte.



Die obere Hälfte enthält den Graphen.

Die untere Hälfte zeigt einen der folgenden Bildschirme:

- Hauptbildschirm (4 Zeilen)
- Y= Editor (4 Zeilen)
- Stat-Listeneditor (2 Reihen)
- Fenstereditor (3 Einstellungen)
- Tabelleneditor (2 Reihen)

Die Bildschirmhälften im Horiz-Modus

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die obere Hälfte des geteilten Bildschirms zu verwenden:

- Drücken Sie **[GRAPH]** oder **[TRACE]**.
- Wählen Sie eine **ZOOM**- oder **CALC**-Operation aus.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die untere Hälfte des geteilten Bildschirms zu verwenden:

- Drücken Sie eine Taste oder Tastenkombination, mit der der Hauptbildschirm aufgerufen wird.
- Drücken Sie **[Y=]** (Y= Editor).
- Drücken Sie **[STAT]** **[ENTER]** (Stat-Listeneditor).
- Drücken Sie **[WINDOW]** (Fenstereditor).
- Drücken Sie **[2nd]** **[TABLE]** (Tabelleneditor).

Ungeteilter Bildschirm im Horiz-Modus

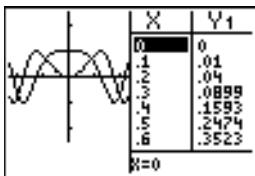
Alle anderen Bildschirme werden bei **Horiz**-Bildschirmaufteilung als ganze Bildschirme angezeigt.

Um von einem ganzen Bildschirm im **Horiz**-Modus in den geteilten **Horiz**-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie eine Taste oder Tastenkombination, die einen Graphen, den Hauptbildschirm, den **Y=** Editor, den Stat-Listeneditor, den Fenstereditor oder den Tabelleneditor anzeigt.

Die G-T (Graph/Tabelle)-Bildschirmteilung

Der G-T-Modus

In der **G-T** (Graph/Tabelle)-Bildschirmteilung trennt eine vertikale Linie die linke und rechte Bildschirmhälfte.



In der linken Hälfte werden alle aktiven Graphen und Plots angezeigt.

In der rechten Hälfte werden entweder Tabellendaten, die dem Graphen auf der linken Seite entsprechen, oder Listendaten, die dem Plot auf der linken Seite entsprechen, angezeigt.

Die Bildschirmhälften im G-T-Modus

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die linke Hälfte des geteilten Bildschirms zu verwenden:

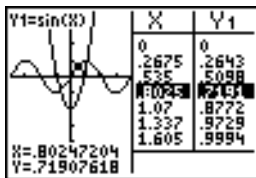
- Drücken Sie **[GRAPH]** oder **[TRACE]**.

- Wählen Sie eine **ZOOM**- oder **CALC**-Operation aus.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die rechte Hälfte des geteilten Bildschirms zu verwenden. Drücken Sie **[2nd]** **[TABLE]**. Wenn die Werte rechts Listendaten sind, können diese Werte ähnlich wie mit dem statistischen Listeneditor bearbeitet werden.

Verwendung von **[TRACE]** im **G-T-Modus**

Wenn Sie **[←]** oder **[→]** drücken, um den Trace-Cursor im **G-T-Modus** in der linken Hälfte des geteilten Bildschirms entlang eines Graphen zu bewegen, wird die Tabelle auf der rechten Seite automatisch gescrollt, um den aktuellen Cursor-Werten zu entsprechen. Wenn mehr als ein Graph oder Plot aktiv ist, können Sie **]** oder **[↓]** drücken, um einen anderen Graphen oder Plot auszuwählen.



Hinweis: Wenn Sie im Graphikmodus **Par** tracen, werden beide Komponenten einer Gleichung (**XnT** und **YnT**) in den zwei Spalten der Tabelle angezeigt. Beim Tracen wird die unabhängige Variable **T** auf dem Graphen angezeigt.

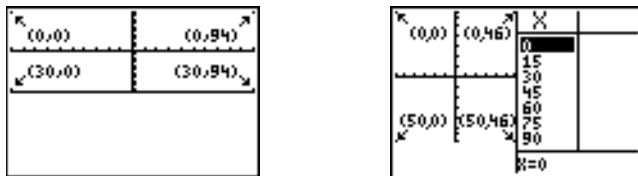
Ungeteilte Bildschirme im **G-T-Modus**

Alle anderen Bildschirme werden bei der **G-T**-Bildschirmteilung als ganze Bildschirme angezeigt.

Um von einem ganzen Bildschirm im **G-T-Modus** in die **G-T**-Bildschirmteilung zurückzukehren, drücken Sie eine Taste, mit der ein Graphen oder die Tabelle angezeigt wird.

TI-84 Plus-Pixel im Horiz- und **G-T-Modus**

TI-84 Plus-Pixel im Horiz- und **G-T-Modus**



Hinweis: Jedes Zahlenpaar in Klammern steht für die Zeile und eine Spalte eines aktivierten Pixels in einer Ecke.

DRAW Pixel-Befehle

Für die **Pxl-On**(, **Pxl-Off**(und **Pxl-Change**(sowie für die **pxl-Test**(Funktion:

- Im **Horiz**-Modus beträgt der maximale Wert für *Zeile* 30; der maximale Wert für *Spalte* ist 94.
- Im **G-T**-Modus beträgt der maximale Wert für *Zeile* 50; der maximale Wert für *Spalte* ist 46.

Pxl-On(*Zeile,Spalte*)

Der DRAW Menü-Befehl Text(

Für den **Text**(Befehl:

- Im **Horiz**-Modus beträgt der maximale Wert für *Zeile* 25; der maximale Wert für *Spalte* ist 94.
- Im **G-T**-Modus beträgt der maximale Wert für *Zeile* 45; der maximale Wert für *Spalte* ist 46.

Text(*Zeile,Spalte,"Text"*)

Der PRGM I/O- Menü-Befehl Output(

Für den Befehl **Output**(:

- Im **Horiz**-Modus beträgt der maximale Wert für *Zeile* 4, der maximale Wert für *Spalte* ist 16.
- Im **G-T**-Modus beträgt der maximale Wert für *Zeile* 8; der maximale Wert für *Spalte* ist 16.

Output(*Zeile,Spalte,"Text"*)

Hinweis: Die Anweisung **Output**(kann nur innerhalb eines Programms verwendet werden.

Definition eines geteilten Bildschirms im Hauptbildschirm oder einem Programm

Gehen Sie folgendermaßen vor, um **Horiz** oder **G-T** in einem Programm einzustellen:

1. Drücken Sie **[MODE]**, wobei der Cursor in einer leeren Zeile im Programmeditor steht.
2. Wählen Sie **Horiz** oder **G-T**.

Der Befehl wird an der Cursorposition eingefügt. Die Bildschirmteilung wird eingestellt, wenn der Befehl bei der Ausführung abgearbeitet wird. Die Einstellung bleibt nach Ausführung des Programms in Kraft.

Hinweis: **Horiz** oder **G-T** kann auch in den Hauptbildschirm oder den Programmeditor von CATALOG (Kapitel 15) eingefügt werden.

Kapitel 10: Matrizen

Erste Schritte: Verwenden des MTRX-Schnellknotenmenüs

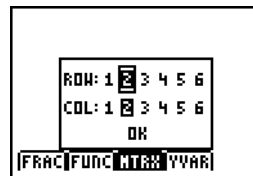
Erste Schritte ist eine kurz gehaltene Einführung. Für Einzelheiten lesen Sie bitte das gesamte Kapitel.

Sie können das MTRX-Schnellknotenmenü ($\overline{\text{ALPHA}}$ [F3]) verwenden, um auf dem Hauptbildschirm oder im Y= Editor eine schnelle Matrixberechnung einzugeben.

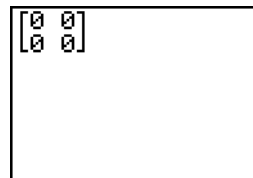
Hinweis: Um einen Bruch in eine Matrix einzugeben, löschen Sie zunächst die vorab eingefügte Null.

Beispiel: Fügen Sie die folgenden Matrizen hinzu: $\begin{pmatrix} 2 & -3 \\ 5 & 8 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 4 & 3 \\ 2 & 1 \end{pmatrix}$ und speichern Sie das Ergebnis in Matrix C.

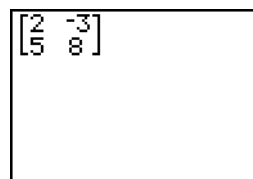
1. Drücken Sie $\overline{\text{ALPHA}}$ [F3], um den Schnellmatrixeditor anzuzeigen. Die Standardgröße der Matrix ist zwei Zeilen mal zwei Spalten.



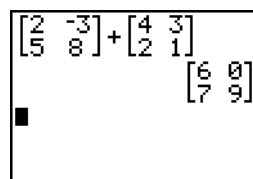
2. Drücken Sie $\downarrow \downarrow$, um OK zu markieren, und drücken Sie dann $\overline{\text{ENTER}}$.



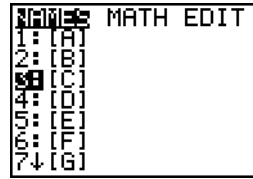
3. Drücken Sie $2 \rightarrow (-) 3 \rightarrow 5 \rightarrow 8 \rightarrow$, um die erste Matrix zu erstellen.



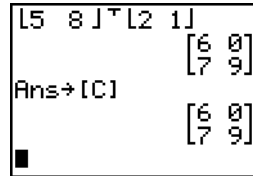
4. Drücken Sie $+ \overline{\text{ALPHA}}$ [F3] $\downarrow \downarrow \overline{\text{ENTER}}$ $4 \rightarrow 3 \rightarrow 2 \rightarrow 1 \rightarrow \overline{\text{ENTER}}$, um die zweite Matrix zu erstellen und die Berechnung durchzuführen.



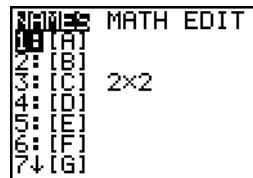
5. Drücken Sie $\text{STO} \blacktriangleright$ 2nd [MATRX] und wählen Sie $3:\text{[C]}$.



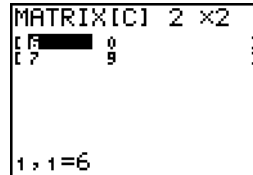
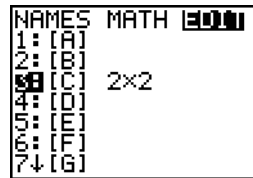
6. Drücken Sie ENTER , um die Matrix in [C] zu speichern.



Im Matrixeditor (2nd [MATRX]) können Sie sehen, dass die Matrix [C] die Maße 2×2 besitzt.



Sie können $\blacktriangleright \blacktriangleright$ drücken, um den Bildschirm **EDIT** anzuzeigen, und dann [C] auswählen, um den Wert zu bearbeiten.

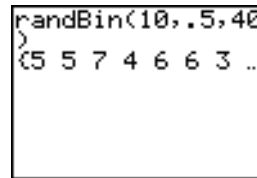


Einführung: Lineare Gleichungssysteme

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Bestimmen Sie die Lösung von $x+2y+3z=3$ und $2x+3y+4z=3$. Mit dem TI-84 Plus können Sie lineare Gleichungssysteme lösen, indem Sie die Koeffizienten als Elemente in eine Matrix eintragen und dann mit **rref**(die reduzierte Matrix zu erhalten.

1. Drücken Sie **2nd** [MATRIX]. Drücken Sie **▶ ▶**, um das **MATRIX EDIT**-Menü anzuzeigen. Drücken Sie **1**, um **1: [A]** auszuwählen.



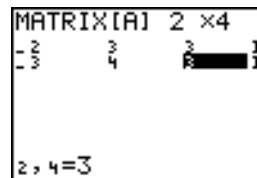
2. Drücken Sie **2** [ENTER] **4** [ENTER], um eine 2x4-Matrix zu definieren. Der rechteckige Cursor weist auf das aktuelle Element. Auslassungszeichen (...) weisen auf zusätzliche Spalten über die aktuelle Anzeige hinaus hin.

3. Drücken Sie **1** [ENTER], um das erste Element einzugeben. Der rechteckige Cursor geht zur zweiten Spalte der ersten Zeile.

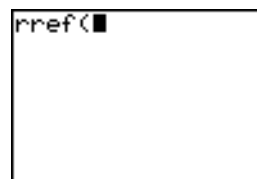


4. Drücken Sie **2** [ENTER] **3** [ENTER] **3** [ENTER], um die oberste Zeile abzuschließen (für $X + 2Y + 3Z = 3$).

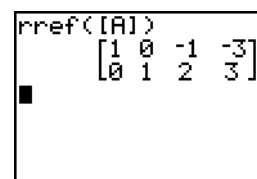
5. Drücken Sie **2** [ENTER] **3** [ENTER] **4** [ENTER] **3** [ENTER], um die untere Zeile einzugeben (für $2X + 3Y + 4Z = 3$).



6. Drücken Sie **2nd** [QUIT], um in den Hauptbildschirm zurückzukehren. Beginnen Sie in einer leeren Zeile. Drücken Sie **2nd** [MATRIX] **▶**, um das Menü **MATRIX MATH** anzuzeigen. Drücken Sie **▶**, um ans Ende des Menüs zu gelangen. Wählen Sie **B:rref** aus, um **rref**(in den Hauptbildschirm zu kopieren.



7. Drücken Sie **2nd** [MATRIX] **1**, um Option **1: [A]** aus dem Menü **MATRIX NAMES** anzuzeigen. Drücken Sie **▶** [ENTER]. Die reduzierte Ergebnismatrix wird angezeigt und in **Ans** gespeichert.



$$\begin{array}{ll} 1X - 1Z = -3 & \text{also } X = -3 + Z \\ 1Y + 2Z = 3 & \text{also } Y = 3 - 2Z \end{array}$$

Definition einer Matrix

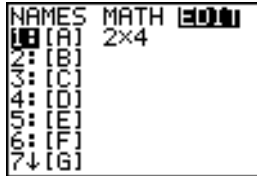
Was versteht man unter einer Matrix?

Eine Matrix ist ein zweidimensionales Feld. Im Matrixeditor können Sie eine Matrix anzeigen, definieren oder bearbeiten. Sie können eine Matrix auch mithilfe des MTRX-Schnellastenmenüs (**ALPHA** [F3]) definieren. Der TI-84 Plus verfügt über 10 Matrixvariablen, **[A]** bis **[J]**. Sie können eine Matrix direkt in einem Ausdruck definieren. Eine Matrix kann je nach verfügbarem Speicherplatz bis zu 99 Zeilen oder Spalten umfassen. In TI-84 Plus Matrizen lassen sich nur reelle Zahlen speichern. Brüche werden als reelle Zahlen gespeichert und können in Matrizen verwendet werden.

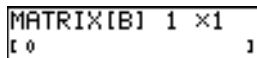
Auswahl einer Matrix

Bevor Sie eine Matrix im Editor definieren oder anzeigen können, müssen Sie zuerst den Matrixnamen auswählen. Gehen Sie hierzu folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ $\boxed{[MATRIX]}$ $\boxed{\downarrow}$, um das Menü **MATRX EDIT** anzuzeigen. Die Dimensionen bereits definierter Matrizen werden angezeigt.



2. Wählen Sie die zu definierende Matrix aus. Der **MATRX EDIT**-Bildschirm erscheint.



Übernahme oder Änderung der Matrix- Dimension

Die Dimension der Matrix (*Zeilen x Spalten*) wird in der obersten Bildschirmzeile angezeigt. Die Dimension der neuen Matrix ist 1×1 . Bei jeder Bearbeitung einer Matrix müssen Sie die Dimension bestätigen oder ändern. Wird eine Matrix zur Definition ausgewählt, ist die Zeilendimension markiert.

- Um die Zeilendimension zu übernehmen, drücken Sie \boxed{ENTER} .
- Um die Zeilendimension zu ändern, geben Sie die Anzahl der Zeilen ein (bis 99) und drücken dann \boxed{ENTER} .

Der Cursor geht zur Spaltendimension, die Sie auf die gleiche Weise wie die Zeilendimension übernehmen oder ändern müssen. Bei \boxed{ENTER} geht der rechtwinklige Cursor auf das erste Matrizenelement.

Anzeige von Matrizenelementen

Anzeige von Matrizenelementen

Nachdem Sie die Dimension der Matrix festgelegt haben, können Sie die Matrix anzeigen lassen und Werte für die Matrizenelemente eingeben. In einer neuen Matrix sind alle Werte Null.

Wählen Sie die Matrix aus dem **MATRX EDIT**-Menü aus und geben Sie die Dimensionen ein. Der mittlere Teil des Matrixeditors zeigt bis zu sieben Spalten und drei Zeilen einer Matrix an, wobei die Werte falls notwendig in abgekürzter Form dargestellt werden. Der volle Werte des aktuellen Elements, auf das der rechtwinklige Cursor zeigt, wird in der untersten Bildschirmzeile angezeigt.

```

MATRIX[A] 8 ×4
[ 12.5 1.4142 0 0 --
[ -12.5 1.4142 0 0 --
[ 0 0 0 0 --
[ 0 0 0 0 --
[ 5.378 25/3 0 0 --
[ 0 0 .125 0 --
[ 2.7183 0 0 0 ↓
1, 1=3.141592653...

```

Dieses Beispiel zeigt eine 8×4-Matrix. Auslassungszeichen in der linken oder rechten Spalte weisen auf weitere Spalten hin. ↑ oder ↓ in der rechten Spalte weisen auf weitere Zeilen hin.

Löschen einer Matrix

Benutzen Sie zum Löschen von Matrizen aus dem Speicher die Option **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** aus dem Untermenü (Kapitel 18).

Anzeige einer Matrix

Der Matrixeditor hat zwei Kontexte, Anzeigen und Bearbeiten. Im Anzeigen-Kontext können Sie mithilfe der Cursor-Tasten schnell von einem Matricelement zum nächsten wechseln. Der volle Wert des markierten Elements wird in der Eingabezeile angezeigt.

Wählen Sie die Matrix aus dem **MATRIX EDIT**-Menü aus und geben Sie die Dimension ein.

```

MATRIX[A] 8 ×4
[ 12.5 1.4142 1/2 0 --
[ -12.5 1.4142 0 0 --
[ 0 0 0 0 --
[ 0 0 0 0 --
[ 5.378 25/3 0 0 --
[ 0 0 .125 0 --
[ 2.7183 0 0 0 ↓
1, 1=3.141592653...

```

Verwenden der Tasten im Anzeigen-Kontext

Taste	Funktion
← oder →	Bewegt den rechtwinkligen Cursor in der aktuellen Zeile.
↓ oder ↑	Bewegt den rechtwinkligen Cursor in der aktuellen Spalte. In der obersten Zeile bewegt ↑ den Cursor auf die Spaltendimension sowie ↓ auf die Zeilendimension.
ENTER	Schaltet in den Bearbeitungsmodus um. Der Editiercursor in der untersten Zeile wird aktiviert.
CLEAR	Schaltet in den Bearbeitungsmodus um. Der Wert in der untersten Zeile wird gelöscht.
Jedes Eingabezeichen	Schaltet in den Bearbeitungsmodus um. Der Wert in der untersten Zeile wird gelöscht. Das eingegebene Zeichen wird in die unterste Zeile übernommen.
2nd [INS]	Keine
DEL	Keine

Bearbeitung eines Matrizenelements

Im Bearbeitungsmodus ist ein Editiercursor in der untersten Zeile aktiv. Um den Wert eines Matrizenelements zu bearbeiten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie die Matrix aus dem **MATRIX EDIT**-Menü aus, und geben Sie die Dimension an.
2. Drücken Sie \leftarrow , \rightarrow , \uparrow und \downarrow , um den Cursor auf das zu bearbeitende Matrizenelement zu setzen.
3. Schalten Sie mit **ENTER**, **CLEAR** oder einer anderen Tasteneingabe in den Bearbeitungsmodus um.
4. Ändern Sie den Wert des Matrizenelements mit den untenstehenden Bearbeitungstasten. Sie können einen Ausdruck eingeben, der ausgewertet wird, sobald Sie den Bearbeitungskontext verlassen.

Hinweis: Mit **CLEAR** **ENTER** können Sie im Falle eines Fehlers den Wert, auf dem der Cursor steht, wieder herstellen.

5. Drücken Sie **ENTER**, \uparrow oder \downarrow , um zu einem weiteren Element zu gelangen.

```
MATRIX[A] 8 x4
[ 3.1416 -3.142 13 --
[ 2.222 3.1416 0 --
[ 0 0 0 --
[ 0 0 BB --
[ 1.8 0 0 --
[ 0 .85714 0 --
[ 0 0 2 ↓
3, 1=2X^2+3
```

```
MATRIX[A] 8 x4
[ 3.1416 -3.142 13 --
[ 2.222 3.1416 0 --
[ 112.33 0 0 --
[ 0 0 BB --
[ 1.8 0 0 --
[ 0 .85714 0 --
[ 0 0 2 ↓
3, 2=0
```

Verwenden der Tasten im Bearbeiten-Kontext

Taste	Funktion
\leftarrow oder \rightarrow	Bewegt den Editiercursor innerhalb des Ausdrucks.
\downarrow oder \uparrow	Speichert den in der Eingabezeile angezeigten Wert im Matricelement; wechselt in den Anzeige-Kontext und bewegt den Cursor innerhalb der Spalte
ENTER	Speichert den in der Eingabezeile angezeigten Wert im Matricelement; wechselt in den Anzeige-Kontext und bewegt den Cursor zum nächsten Zeilenelement
CLEAR	Löscht den Wert in der untersten Zeile.
Jedes Eingabezeichen	Das Zeichen wird an der Position des Editiercursors in der untersten Zeile übernommen.
2nd [INS]	Aktiviert den Einfügecursor.
DEL	Löscht das Zeichen unter dem Editiercursor in der untersten Zeile.

Verwendung von Matrizen in Ausdrücken

Verwendung einer Matrix in einem Ausdruck

Bei der Verwendung einer Matrix in einem Ausdruck stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

- Kopieren Sie den Namen aus dem **MATRIX NAMES**-Menü.
- Laden Sie die Inhalte der Matrix mit $\boxed{2nd}$ [RCL] (Kapitel 1) in den Ausdruck.
- Geben Sie die Matrix direkt ein (siehe unten).

Eingabe einer Matrix in einen Ausdruck

Sie können eine Matrix in den Matrixeditor eingeben, bearbeiten und speichern. Sie können eine Matrix auch direkt in einen Ausdruck eingeben.

Zur Eingabe einer Matrix in einen Ausdruck gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [[], um den Anfang der Matrix zu markieren.
2. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [[], um den Anfang einer Zeile zu markieren.
3. Geben Sie für jedes Element in der Zeile einen Wert ein, der auch ein Ausdruck sein kann. Trennen Sie die Werte durch Kommata.
4. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ []], um das Ende einer Zeile zu markieren.
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um alle Zeilen einzugeben.
6. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ []], um die Matrix abzuschließen.

Hinweis: Die schließenden Klammern **]]** am Ende eines Ausdrucks oder vor \rightarrow sind nicht erforderlich.

Die Ergebnismatrix wird in der folgenden Form angezeigt:

$[[Element1,1,...,Element1,n]...[Elementm,1,...,Elementm,n]]$

Der Ausdruck wird ausgewertet, sobald die Eingabe ausgeführt wird.

```
2*[[1,2,3][4,5,6]
1]
  [[2 4 6 ]
   [8 10 12]]
```

Hinweis:

- Die Kommata, mit denen die einzelnen Elemente getrennt werden, werden bei der Ausgabe nicht angezeigt.
 - Wenn Sie eine Matrix direkt auf dem Hauptbildschirm oder in einem Ausdruck eingeben, müssen schließende Klammern verwendet werden.
 - Wenn Sie eine Matrix über den Matrixeditor definieren, wird sie automatisch gespeichert. Wenn Sie jedoch eine Matrix direkt auf dem Hauptbildschirm oder in einem Ausdruck eingeben, wird diese nicht automatisch gespeichert; dies ist jedoch manuell möglich.

Im MathPrint™-Modus können Sie das **MTRX**-Schnellstastenmenü ebenfalls benutzen, um eine Matrix folgender Art einzugeben:

1. Drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{F3} \boxed{\downarrow} \boxed{\rightarrow} \boxed{\rightarrow} \boxed{\text{ENTER}} \boxed{\downarrow} \boxed{\text{ENTER}}$, um die Dimension der Matrix zu definieren.
2. Drücken Sie $1 \boxed{\rightarrow} 2 \boxed{\rightarrow} 2 \boxed{\rightarrow} 4 \boxed{\rightarrow} 5 \boxed{\rightarrow} 6 \boxed{\rightarrow}$, um die Matrix zu definieren.
3. Drücken Sie $\boxed{\text{ENTER}}$, um die Berechnung durchzuführen.

$$2 * \begin{bmatrix} 1 & 2 & 2 \\ 4 & 5 & 6 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 & 4 & 4 \\ 8 & 10 & 12 \end{bmatrix}$$

Anzeige und Kopie von Matrizen

Anzeige einer Matrix

Um den Inhalt einer Matrix im Hauptbildschirm anzuzeigen, wählen Sie die Matrix aus dem **MATRIX NAMES**-Menü aus und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$.

$$[A] \begin{bmatrix} 7 & 8 & 9 \\ 3 & 2 & 1 \end{bmatrix}$$

Im MathPrint™-Modus:

- Ein Pfeil am rechten oder linken Rand zeigt an, dass weitere Spalten vorhanden sind.
- Ein Pfeil am oberen oder unteren Rand zeigt an, dass weitere Zeilen vorhanden sind.

Im Classic-Modus:

- Auslassungszeichen in der linken oder rechten Spalte weisen auf weitere Spalten hin.
- \uparrow oder \downarrow in der rechten Spalte weisen auf weitere Zeilen hin.

In beiden Modi können Sie durch Drücken von $\boxed{\rightarrow}$, $\boxed{\leftarrow}$, $\boxed{\downarrow}$ und $\boxed{\uparrow}$ durch die Matrix scrollen. Sie können durch die Matrix scrollen, nachdem Sie $\boxed{\text{ENTER}}$ gedrückt haben, um die Matrix zu

berechnen. Falls Sie nicht durch die Matrix scrollen können, drücken Sie \uparrow [ENTER] [ENTER], um die Berechnung erneut durchzuführen.

-9	4	-9	-1	-4
9	4	-4	-5	8
3	-4	-8	9	-6
2	2	-8	-9	-9
-1	9	1	1	3
-5	2	4	-7	-1

MathPrint™

...46.0000	161.0↑
...116.0000	-188.0...
...49.0000	-62.0...
...235.0000	-96.0...
...2.0000	65.00...
...47.0000	136.0...
...3.0000	-69.0↓

Classic

Hinweis:

- Sie können keine Matrixausgabe aus dem Verlauf kopieren.
- Matrix-Berechnungen werden nicht gespeichert, wenn sie vom MathPrint™-Modus in den Classic-Modus oder umgekehrt umgewandelt werden.

Kopie einer Matrix

Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine Matrix zu kopieren:

1. Drücken Sie 2nd [MATRX], um das Menü **MATRX NAMES** anzuzeigen.
2. Wählen Sie den Namen der zu kopierenden Matrix aus.
3. Drücken Sie STO \blacktriangleright .
4. Drücken Sie 2nd [MATRX] erneut, und wählen Sie den Namen der neuen Matrix aus, die Sie in die vorhandene Matrix kopieren wollen.
5. Drücken Sie [ENTER], um die Matrix auf den neuen Matrixnamen zu kopieren.

[A] \rightarrow [B]	
	$\begin{bmatrix} 7 & 8 & 9 \\ 3 & 2 & 1 \end{bmatrix}$

Zugriff auf ein Matrixelement

Im Hauptbildschirm oder in einem Programm können Sie einem Matrixenelement einen Wert zuweisen oder den Wert abrufen. Das Element muß in der aktuell definierten Matrixdimension liegen. Wählen Sie *Matrix* aus dem **MATRX NAMES**-Menü aus.

[Matrix](Zeile,Spalte)

```

0→[B](2,3):[B]
      [7 8 9]
[B](2,3) [3 2 0]
      0

```

Mathematische Funktionen bei Matrizen

Verwendung von mathematischen Funktionen bei Matrizen

Viele der mathematischen Funktionen auf der TI-84 Plus Tastatur, im **MATH**-Menü, im **MATH NUM**-Menü und im **MATH TEST** -Menü können für Matrizen verwendet werden. Jedoch müssen hierbei die Dimensionen passen. Jede der nachstehenden Funktionen erstellt eine neue Matrix; die ursprüngliche Matrix wird dabei nicht verändert.

Addition, Subtraktion, Multiplikation

Damit Matrizen addiert (\oplus) oder subtrahiert (\ominus) werden können, müssen die Dimensionen übereinstimmen. Das Ergebnis ist eine Matrix, deren Elemente die Summe oder Differenz der einzelnen einander entsprechenden Elemente sind.

MatrixA+MatrixB
MatrixA-MatrixB

Damit zwei Matrizen miteinander multipliziert (\otimes) werden können, muß die Spaltendimension der *MatrixA* mit der Zeilendimension der *MatrixB* übereinstimmen.

*MatrixA*MatrixB*

```

[A]      [2 2]
      [3 4]
[B]      [0 5]
      [4 3]

```

```

[A]+[B]  [2 7]
      [7 7]
[A]*[B]  [8 16]
      [16 27]

```

Die Multiplikation einer *Matrix* mit einem *Wert* oder eines *Werts* mit einer *Matrix* ergibt eine Matrix, bei der jedes Element der *Matrix* mit dem *Wert* multipliziert wurde.

*Matrix*Wert*
*Wert*Matrix*

```

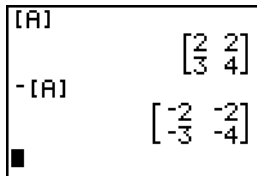
[A]*3    [6 6]
      [9 12]

```

Negation

Die Negation einer Matrix (\ominus) liefert eine Matrix, in der bei jedem Element das Vorzeichen umgekehrt wurde.

$-$ Matrix

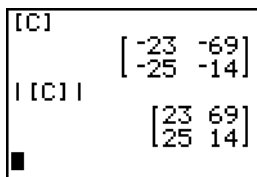


```
[A]
      [2 2]
      [3 4]
-[A]
      [-2 -2]
      [-3 -4]
```

abs(

abs((Absolutwert, **MATH NUM**-Menü) liefert eine Matrix, die für jedes Element der *Matrix* den Absolutwert enthält.

abs(*Matrix*)

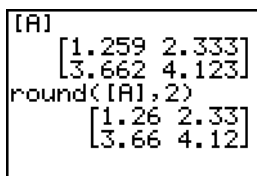


```
[C]
      [-23 -69]
      [-25 -14]
|[C]|
      [23 69]
      [25 14]
```

round(

round((**MATH NUM**-Menü) liefert eine Matrix. Jedes Element in der Matrix wird auf *#Dezimalstellen* gerundet. Wird *#Dezimalstellen* weggelassen, werden die Elemente auf zehn Stellen gerundet.

round(*Matrix*[,*#Dezimalstellen*])



```
[A]
      [1.259 2.333]
      [3.662 4.123]
round([A],2)
      [1.26 2.33]
      [3.66 4.12]
```

Umkehrfunktion

Verwenden Sie zum Invertieren einer Matrix die $^{-1}$ -Funktion ($\boxed{x^{-1}}$) oder $\boxed{\wedge}^{-1}$. *matrix* muss eine quadratische Matrix sein. Die Determinante kann nicht gleich Null sein.

Matrix⁻¹

```
MATRIX[A] 2 x2
[1 2 ]
[3 4 ]
```

```
[A]-1
[[-2 1 ]
 [1.5 -.5]]
```

Potenzen

Um eine Matrix zu potenzieren, muß die *Matrix* quadratisch sein. Sie können ²(x^2), ³ (MATH-Menü) oder ^{^Potenz} (\wedge für *Potenzen* zwischen 0 und 255).

Matrix²

Matrix³

Matrix^{^Potenz}

```
MATRIX[A] 2 x2
[1 2 ]
[3 4 ]
```

```
[A]3
[37 54 ]
[81 118]

[A]5
[1069 1558]
[2337 3406]
```

MathPrint™

```
[A]3
[[37 54 ]
 [81 118]]

[A]5
[[1069 1558]
 [2337 3406]]
```

Classic

Vergleichsoperationen

Damit zwei Matrizen mit den Vergleichsoperationen = und ≠ (TEST-Menü) verglichen werden können, müssen Sie die gleiche Dimension aufweisen. = und ≠ vergleichen die *MatrixA* Element für Element mit der *MatrixB*. Die übrigen Vergleichsoperatoren sind bei Matrizen nicht gültig.

$MatrixA=MatrixB$ liefert 1, wenn jeder Vergleich wahr ist, sowie 0, wenn ein Vergleich falsch ist.

$MatrixA\neq MatrixB$ liefert 1, wenn mindestens ein Vergleich falsch ist.

```
[A]
[1 2 3]
[3 2 1]

[B]
[3 2 1]
[1 2 3]
```

```
[A]=[B] 0
[A]\neq[B] 1
```

iPart(, fPart(, int(

iPart(, fPart(und int(befinden sich im **MATH NUM**-Menü.

iPart(liefert eine Matrix, die den ganzzahligen Teil eines jeden *Matrizenelements* enthält.

fPart(liefert eine Matrix, die den Bruchteil eines jeden *Matrizenelements* enthält.

int(liefert eine Matrix, die den größten ganzzahligen Wert jedes *Matrizenelements* enthält.

iPart(Matrix)

fPart(Matrix)

int(Matrix)

[C]

$$\begin{bmatrix} \frac{5}{4} & \frac{10}{3} \\ \frac{201}{2} & \frac{943}{20} \end{bmatrix}$$

iPart([C])

$$\begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 100 & 47 \end{bmatrix}$$

fPart([C])

$$\begin{bmatrix} \frac{1}{4} & \frac{1}{3} \\ \frac{1}{2} & \frac{3}{20} \end{bmatrix}$$

[D]

$$\begin{bmatrix} 1.25 & 3.333 \\ 100.5 & 47.15 \end{bmatrix}$$

iPart([D])

$$\begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 100 & 47 \end{bmatrix}$$

fPart([D])

$$\begin{bmatrix} .25 & .333 \\ .5 & .15 \end{bmatrix}$$

MATRIX MATH-Operationen

Das MATRIX MATH-Menü

Um das Menü **MATRIX MATH** anzuzeigen, drücken Sie **[2nd] [MATRIX] [▶]**.

NAMES	MATH	EDIT
1:	det(Berechnet die Determinante
2:	T	Transponiert die Matrix.
3:	dim(Liefert die Matrixdimension.
4:	Fill(Weist allen Elementen eine Konstante zu.
5:	identity(Liefert die Einheitsmatrix.
6:	randM(Liefert eine Zufallsmatrix.
7:	augment(Verkettet zwei Matrizen.
8:	Matr▶list(Speichert eine Matrix in einer Liste.

NAMES MATH EDIT

9: List▶	matr (Speichert eine Liste in einer Matrix.
0: cumSum (Liefert die Summe einer Matrix.
A: ref (Liefert die zeilengestaffelte Form der Matrix.
B: rref (Liefert die reduzierte zeilengestaffelte Form der Matrix.
C: rowSwap (Vertauscht zwei Zeilen einer Matrix.
D: row+ (Fügt zwei Zeilen ein; speichert in der zweiten Zeile.
E: *row (Multipliziert die Zeile mit einer Zahl.
F: *row+ (Multipliziert die Zeile, addiert zu zweiter Zeile.

det(

det((Determinante) ergibt die Determinante (eine reelle Zahl) einer quadratischen *Matrix*.

det(Matrix)

Transponieren

^T (Transponieren) liefert eine Matrix, bei der jedes Element (Zeile, Spalte) durch das entsprechende Element (Spalte, Zeile) der Matrix ausgetauscht wird.

Matrix^T

[A]	
	$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 3 & 2 & 1 \end{bmatrix}$
■	

[A] ^T	
	$\begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 2 \\ 3 & 1 \end{bmatrix}$

Zugriff auf Matrixdimension mit dim(

dim((Dimension) liefert eine Liste mit der Dimension (*{Zeilen,Spalten}*) der *Matrix*.

dim(Matrix)

Hinweis: $\text{dim}(Matrix) \rightarrow L_n:L_n(1)$ liefert die Zeilenzahl. $\text{dim}(Matrix) \rightarrow L_n:L_n(2)$ liefert die Spaltenzahl.

```
dim([ [2 7 1]
      [-8 3 1]
      (2 3)
      █
```

```
dim([ [2 7 1]
      [-8 3 1]
      (2 3)
      Ans→L1
      L1(1)
      (2 3)
      2
```

Erstellen einer Matrix mit dim(

dim(wird zusammen mit **STO▶** zur Erstellung einer neuen *Matrix* mit der Dimension *Zeilen* × *Spalten* verwendet, wobei alle Elemente gleich Null sind.

{Zeilen,Spalten}→dim(Matrix)

```
{2,2}→dim([E])
          (2 2)
[E]
          [0 0]
          [0 0]
      █
```

Neudimensionierung einer Matrix mit dim(

dim(wird zusammen mit **STO▶** zur Neudimensionierung einer vorhandenen *Matrix* mit der Dimension *Zeilen* × *Spalten* verwendet. Die Elemente der alten *Matrix*, die in der neuen Dimensionierung enthalten sind, werden nicht geändert. Zusätzlich angelegte Elemente werden gleich Null gesetzt. Matrizenelemente, die sich außerhalb der neuen Dimension befinden, werden gelöscht.

{Zeilen,Spalten}→dim(Matrix)

Fill(

Fill(weist jedem *Matrizenelement* einen *Wert* zu.

Fill(Wert,Matrix)

```
Fill(5,[E])
          Done
[E]
          [5 5]
          [5 5]
      █
```

identity(

identity(liefert die Dimension × Dimension Einheitsmatrix.

identity(*Dimension*)

```
identity(4)
  [1 0 0 0]
  [0 1 0 0]
  [0 0 1 0]
  [0 0 0 1]
```

randM(

randM((Zufallsmatrix erstellen) liefert eine *Zeilen* × *Spalten*-Matrix mit einstelligen ganzen Zufallszahlen (-9 bis 9). Die Werte werden durch die **rand**-Funktion (Kapitel 2) gebildet.

randM(*Zeilen,Spalten*)

```
0→rand:randM(2,2)
  [0 -7]
  [8 8]
```

augment(

augment(verkettet die *MatrixA* mit der *MatrixB*, in der die Zeilenzahl identisch sein muß.

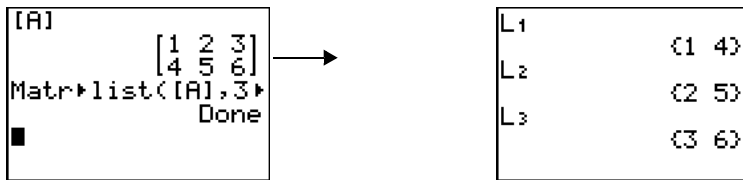
augment(*MatrixA,MatrixB*)

```
[1 2] → [A]
[3 4]
  [1 2]
  [3 4]
  [5 6] → [B]
  [7 8]
  [7 8] → [B]
  [5 6]
  [7 8]
  augment([A],[B])
  [5 6]
  [7 8]
  [1 2 5 6]
  [3 4 7 8]
```

Matrlist(

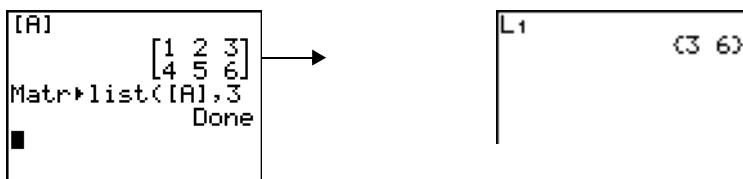
Matrlist((Matrix in Liste gespeichert) füllt jeden *Listennamen* mit den Elementen jeder Spalte der *Matrix*. Ist die Anzahl der Argumente des *Listennamens* größer als die Anzahl der Spalten in der *Matrix*, so übergeht **Matr**list(die weiteren Argumente des Listennamens. Ist die Anzahl der Spalten einer *Matrix* größer als die Anzahl der Argumente eines Listennamens, so übergeht **Matr**list(auch die weiteren Matrixspalten.

Matr→list(*Matrix*,*Listenname*1,*Listenname*2,...,*Listenname* n)



Matr→list(weist einem *Listennamen* auch Elemente aus einer angegebenen *Spalten#* der *Matrix* zu. Um eine Liste mit einer bestimmten Spalte der Matrix zu belegen, müssen Sie nach *Matrix* die *Spalten#* angeben.

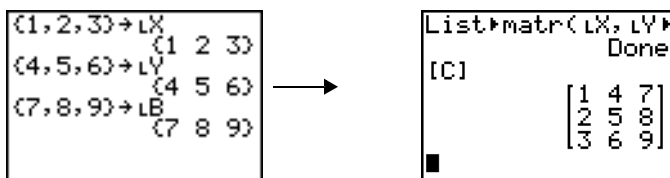
Matr→list(*Matrix*, *Spalten#*,*Listenname*)



List→matr(

List→matr((in Matrix gespeicherte Listen) weist einem *Matrixnamen* Spalte für Spalte die Elemente aller *Listen* zu. Wenn die Dimensionen der Listen nicht gleich sind, weist **List→matr**(jeder zusätzlichen *Matrixnamenzeile* eine **0** zu. Komplexe Listen sind nicht gültig.

List→matr(*Liste*1,*Liste*2,...,*Liste* n,*Matrixname*)



cumSum(

cumSum(liefert die kumulativen Summen der Elemente der *Matrix*, wobei mit dem ersten Element begonnen wird. Jedes Element ist die kumulative Summe der Spalte von oben bis unten.

cumSum(Matrix)

```
[D]
      [1 2]
      [3 4]
      [5 6]
```

```
cumSum([D])
      [1 2]
      [4 6]
      [9 12]
```

Zeilenoperationen

Die in einem Ausdruck verwendbaren Zeilenoperationen verändern die gespeicherte *Matrix* nicht. Alle Zeilennummern und Werte können als Ausdrücke eingegeben werden. Wählen Sie eine *Matrix* aus dem **Matrix Names**-Menü aus.

ref(), rref()

ref() (zeilengestaffelte Form) liefert die zeilengestaffelte Form einer reellen *Matrix*. Die Anzahl der Spalten muß größer oder gleich der Anzahl der Zeilen sein.

ref(Matrix)

rref() (reduzierte zeilengestaffelte Form) liefert die reduzierte zeilengestaffelte Form einer reellen *Matrix*. Die Anzahl der Spalten muß größer oder gleich der Anzahl der Zeilen sein.

rref(Matrix)

```
[B]
      [4 10 -5]
      [2 8 2]
```

```
ref([B])
      [1 2.5 -1.25]
      [0 1 1.5]
rref([B])
      [1 0 -5]
      [0 1 1.5]
```

rowSwap()

rowSwap() liefert eine *Matrix*. Die *ZeileA* und *ZeileB* einer *Matrix* werden vertauscht.

rowSwap(Matrix,ZeileA,ZeileB)

```
[F]
      [2 3 6 9]
      [5 8 4 7]
      [2 5 1 0]
      [6 3 8 5]
```

```
rowSwap([F],2,4)
      [2 3 6 9]
      [6 3 8 5]
      [2 5 1 0]
      [5 8 4 7]
```

row+(

row+((Zeilenaddition) liefert eine Matrix. Die *ZeileA* und *ZeileB* einer *Matrix* werden addiert und das Ergebnis in der *ZeileB* gespeichert.

row+((*Matrix*,*ZeileA*,*ZeileB*)

```
[2 5 7] → [0]
[8 9 4]
[2 5 7]
[8 9 4]
```

```
row+([0],1,2)
[2 5 7]
[10 14 11]
```

*row(

***row(** (Zeilenmultiplikation) liefert eine Matrix. Die *Zeilen* einer *Matrix* werden mit einem *Wert* multipliziert und das Ergebnis in *Zeile* gespeichert.

***row(**(*Wert*,*Matrix*,*Zeile*)

*row+(

***row+(** (Zeilenmultiplikation und Addition) liefert eine Matrix. Die *ZeileA* einer *Matrix* wird mit einem *Wert* multipliziert, zu *ZeileB* addiert und das Ergebnis in *ZeileB* gespeichert.

***row+(**(*Wert*,*Matrix*,*ZeileA*,*ZeileB*)

```
[1 2 3] → [E]
[4 5 6]
[1 2 3]
[4 5 6]
```

```
*row+(3,[E],1,2)
[1 2 3]
[7 11 15]
```

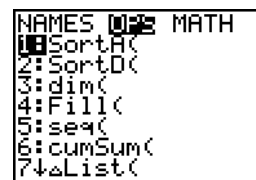

Kapitel 11: Listen

Einführung: Generieren einer Folge

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Berechnen Sie die ersten acht Glieder der Folge $1/A^2$. Speichern Sie die Ergebnisse in einer benutzerdefinierten Liste. Lassen Sie sich dann die Ergebnisse als Bruch anzeigen. Beginnen Sie in einer leeren Zeile im Hauptbildschirm.

1. Drücken Sie 2nd [LIST] \blacktriangleright , um das **LIST OPS**-Menü aufzurufen.



2. Drücken Sie **5**, um **5:seq()** auszuwählen. Dadurch wird ein Assistent geöffnet, der bei der Eingabe der Syntax behilflich ist.



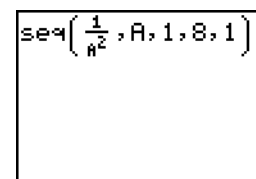
3. Drücken Sie **1** [ALPHA] [F1] [ENTER] [ALPHA] [A] \blacktriangledown [ALPHA] [A] \blacktriangledown **1** \blacktriangledown **8** \blacktriangledown **1**, um die Sequenz einzugeben.

Drücken Sie \blacktriangledown , um **Einfügen** auszuwählen, und drücken Sie [ENTER], um die **seq()** an der aktuellen Cursorstelle einzufügen.

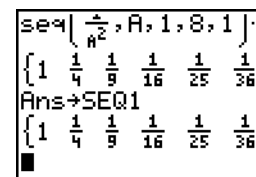


4. Drücken Sie STO \blacktriangleright und dann 2nd [A-LOCK], um die Alpha-Sperre zu aktivieren. Drücken Sie [S] [E] [Q] und dann [ALPHA], um die Alpha-Sperre zu deaktivieren. Drücken Sie **1**, um den Listennamen abzuschließen.

Hinweis: Da der Befehl **seq()** eine Liste erstellt, können Sie der Liste einen Namen mit bis zu fünf Zeichen geben.



5. Drücken Sie [ENTER], um die Liste zu generieren und in **SEQ1** zu speichern. Die Liste wird auf dem Hauptbildschirm angezeigt. Auslassungspunkte (...) zeigen an, dass die Liste über das Ansichtsfenster hinausgeht. Drücken Sie wiederholt \blacktriangleright (oder halten und drücken Sie \blacktriangleright), um die Liste zu durchlaufen und alle Listenelemente anzuzeigen.



6. Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[LIST]}$, um das Menü **LIST NAMES** (LISTENNAMEN) anzuzeigen. Drücken Sie 7, um **7:SEQ1** auszuwählen und **LSEQ1** in die aktuelle Cursorstelle einzufügen. (Falls **SEQ1** nicht Element 7 in Ihrem Menü **LIST NAMES** (LISTENNAMEN) ist, bewegen Sie den Cursor zu **SEQ1**, bevor Sie \boxed{ENTER} drücken.)

```

LIST NAMES OPS MATH
1:L1
2:L2
3:L3
4:L4
5:L5
6:L6
7:SEQ1

```

7. Drücken Sie \boxed{MATH} , um das Menü **MATH** anzuzeigen. Drücken Sie 2, um **2:Dec** auszuwählen, wodurch **Dec** an die aktuelle Cursorstelle eingefügt wird.

```

{ 1 1/4 1/9 1/16 1/25 1/36 }
Ans→SEQ1
{ 1 1/4 1/9 1/16 1/25 1/36 }
LSEQ1→Dec
{ 1 .25 .11111111 }

```

8. Drücken Sie \boxed{ENTER} , um die Folge im Dezimalformat anzuzeigen. Drücken Sie wiederholt $\boxed{\rightarrow}$ (oder halten und drücken Sie $\boxed{\rightarrow}$), um die Liste zu durchlaufen und alle Listenelemente anzuzeigen.

Benennen von Listen

Verwendung der TI-84 Plus Listennamen

Der TI-84 Plus hat sechs Listennamen im Speicher: **L1**, **L2**, **L3**, **L4**, **L5** und **L6**. Die Listennamen **L1** bis **L6** sind die Zweitfunktionen von $\boxed{1}$ bis $\boxed{6}$. Um einen dieser Name in einen gültigen Bildschirm einzufügen, drücken Sie $\boxed{2\text{nd}}$ und dann die entsprechende Taste. **L1** bis **L6** werden beim Zurücksetzen des Speichers in den Spalten 1 bis 6 des Stat-Listeneditors gespeichert.

Anlegen eines Listennamens im Hauptbildschirm

Um im Hauptbildschirm einen Listennamen anzulegen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[1]}$, geben Sie dann ein oder mehrere Listenelemente ein und drücken dann $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[1]}$. Trennen Sie die Listenelemente durch Kommata. Listenelemente können reelle oder komplexe Zahlen sowie Ausdrücke sein.

```
{1,2,3,4}
```

2. Drücken Sie $\boxed{STO\rightarrow}$.
3. Drücken Sie \boxed{ALPHA} [Buchstabe von A bis Z oder á θ], um den ersten Buchstaben des Namens einzugeben.
4. Geben Sie zur Vervollständigung des Namens maximal vier Buchstaben, θ oder Ziffern ein. Sie können nach dem ersten Buchstaben auch auf weitere Eingaben verzichten.

```
{1,2,3,4}→TEST
```

5. Drücken Sie **[ENTER]**. Die Liste wird in der nächsten Zeile angezeigt. Der Listenname und die Elemente werden gespeichert. Der Listenname wird zu einer Option im **LIST NAMES**-Menü.

(1,2,3,4)→TEST
(1 2 3 4)

NAME OPS MATH
1:SEQ1
2:T123
3:TEST

Hinweis: Wenn Sie eine von einem Benutzer erstellte Liste im Stat-Listeneditor anzeigen möchten, müssen Sie die Liste im Stat-Listeneditor abrufen (Kapitel 12).

Ein Listenname kann auch an einer der folgenden vier Stellen erstellt werden:

- Im Stat-Listeneditor bei der Eingabeaufforderung **Name=**.
- Bei einigen Statistikzeichnungseditoren bei der Eingabeaufforderung **Xlist**, **Ylist** oder **Data List**.
- Bei einigen Inferenzstatistikeditoren bei der Eingabeaufforderung **List:**, **List1:**, **List2:**, **Freq:**, **Freq:1**, **Freq:2**, **Xlist:** oder **Ylist:**.
- Im Hauptbildschirm im **SetUpEditor**.

Sie können so viele Listen erstellen TI-84 Plus wie Speicherplatz vorhanden ist.

Speichern und Anzeigen von Listen

Speichern von Elementen in einer Liste

Im allgemeinen können Sie Listenelemente auf zwei Arten speichern:

- Verwenden von Klammern und **[STO]** auf dem Hauptbildschirm.

(4+2i,5-3i)→L6
(4+2i 5-3i)

- Verwenden Sie den Stat-Listeneditor (Kapitel 12).

Die maximale Dimension einer Liste beträgt 999 Elemente.

Hinweis: Wenn Sie eine komplexe Zahl in einer Liste speichern, wird die ganze Liste in eine Liste komplexer Zahlen konvertiert. Um die Liste in eine Liste reeller Zahlen zu konvertieren, rufen Sie den Hauptbildschirm auf und geben **real(Listenname)→Listenname** ein.

Anzeige einer Liste im Hauptbildschirm

Um die Elemente einer Liste im Hauptbildschirm anzuzeigen, geben Sie den Listennamen (falls nötig mit **L**) ein und drücken **[ENTER]**. Ein Auslassungszeichen weist darauf hin, daß die Liste über das Anzeigefenster hinausgeht. Drücken Sie wiederholt **[▶]** (oder halten Sie die Taste gedrückt), um durch die Liste zu blättern und alle Listenelemente einzusehen.

```
L1
  (2 5 10)
L1DATA
(2.154 50.47 9....
```

Kopieren einer Liste

Um eine Liste zu kopieren, speichern Sie diese in einer anderen Liste.

```
LTEST
  (1 2 3 4)
LTEST→TEST2
  (1 2 3 4)
```

Zugriff auf ein Listenelement

Ein Wert kann in einem bestimmten *Listenelement* gespeichert und abgerufen werden. Sie können in jedem Listenelement einen Wert speichern und zusätzlich in *einem* darüber hinaus gehenden Element.

Listenname(Element)

```
{1,2,3}→L3
  (1 2 3)
4→L3(4):L3
  (1 2 3 4)
L3(2)
  2
```

Löschen einer Liste aus dem Speicher

Verwenden Sie die Option **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** aus dem Untermenü (Kapitel 18), um Listen, auch Liste **L1** bis **L6**, aus dem Speicher zu löschen. Das Zurücksetzen des Speichers stellt **L1** bis **L6** wieder her. Wird eine Liste aus dem Stat-Listeneditor entfernt, so bleibt sie dennoch weiterhin im Speicher.

Verwendung von Listen für graphische Darstellungen

Um eine Kurvenschar grafisch darzustellen, können Sie Listen (Kapitel 3) oder die Applikation Transformation Graphing verwenden.

Eingabe von Listennamen

Das LIST NAMES-Menü

Drücken Sie **[2nd][LIST]**, um das **LIST NAMES**-Menü aufzurufen. Mit Ausnahme von **L1** bis **L6** ist jedes Element ein vom Benutzer erstellter Listennamen. Die Elemente des **LIST NAMES**-Menüs werden automatisch in alphanumerischer Reihenfolge sortiert. Nur die ersten zehn Einträge sind mit 1 bis 9 sowie 0 gekennzeichnet. Um zu einem bestimmten Listennamen zu springen, drücken Sie mit

einem bestimmten Buchstaben oder θ beginnt, drücken Sie $\boxed{\text{ALPHA}}$ [Buchstabe zwischen A und Z oder θ].

```
NAMES OPS MATH
1:SEQ1
2:TEST
```

Hinweis: Drücken Sie $\boxed{\uparrow}$, wenn Sie sich im Menü von oben nach unten bewegen möchten. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$, wenn Sie sich von unten nach oben bewegen möchten.

Mit der Auswahl eines Listennamens aus dem **LIST NAMES**-Menü wird der Listennamen an der aktuellen Cursorposition eingefügt.

- Das Listennamensymbol **L** steht vor einem Listennamen, wenn der Listennamen wie im Hauptbildschirm an einer Stelle eingefügt wird, an der auch andere Daten außer Listennamen gültig sind.

```
LTEST (1 2 3 4)
```

- Das Symbol **L** wird vor einem Listennamen weggelassen, wenn der Listennamen an einer Stelle eingefügt wird, an der nur Listen eingegeben werden können, wie z. B. bei der Eingabeaufforderung **Name=** im Stat-Listeneditor oder den Eingabeaufforderungen **XList:** und **YList:** im Statistikzeichnungseditor.

Direkte Eingabe eines benutzerdefinierten Listennamens

Zur direkten Eingabe eines bestehenden Listennamens gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [LIST] $\boxed{\downarrow}$, um das **LIST OPS**-Menü aufzurufen.
2. Wählen Sie **B:L**, wodurch **L** an der aktuellen Cursorposition eingefügt wird. **L** ist nicht immer erforderlich.

```
NAMES OPS MATH
6: cumSum(
7: List(
8: Select(
9: augment(
0: List*matr(
A: Matr*list(
B: L
```

Hinweis: Sie können auch **L** Inhalte am aktuellen Cursor-Standort aus dem **CATALOG** einfügen.

3. Geben Sie die Buchstaben bzw. Zeichen des Listennamens ein.

```
L123
```

Zuweisung von Formeln an Listennamen

Zuweisen einer Formel an eine Liste

Sie können eine Formel an einen Listennamen zuweisen, so daß jedes Listenelement ein Ergebnis der Formel ist. Die zugewiesene Formel muß mindestens eine weitere Liste oder einen Listennamen enthalten oder die Formel selbst muß eine Liste ergeben.

Bei Änderungen in der zugewiesenen Formel wird die Liste, der die Formel zugewiesen ist, automatisch aktualisiert.

- Wenn Sie ein Listenelement bearbeiten, auf das in einer Formel Bezug genommen wird, wird das entsprechende Element in der Liste, an die die Formel zugewiesen ist, aktualisiert.
- Wenn Sie die Formel bearbeiten, wird die Liste, an die die Formel zugewiesen ist, aktualisiert.

Im oberen der beiden folgenden Bildschirme sind die Elemente in **L3** gespeichert und die Formel **L3+10** ist dem Listennamen **LADD10** zugewiesen. Die Anführungszeichen kennzeichnen die Formel, die **LADD10** zugewiesen ist. Jedes Element von **LADD10** ist die Summe des entsprechenden Elements aus **L3** plus 10.

```
{1, 2, 3}+L3      {1 2 3}
"L3+10"→LADD10
L3+10
LADD10
{11 12 13}
```

Der nächste Bildschirm enthält die Liste **L4**. Die Elemente von **L4** sind die Summe der gleichen Formel, die **L3** zugewiesen ist. Es sind aber keine Anführungszeichen gesetzt, so daß die Formel nicht an **L4** zugewiesen ist.

In der nächsten Zeile verändert **-6→L3(1):L3** das erste Element von **L3** in **-6** und zeigt dann **L3** erneut an.

```
L3+10→L4
{11 12 13}
-6→L3(1):L3
{-6 2 3}
```

Im letzten Bildschirm ist zu sehen, daß durch die Bearbeitung von **L3** auch **LADD10** aktualisiert wurde, **L4** aber nicht verändert wurde. Der Grund dafür ist, daß die Formel **L3+10** an **LADD10** zugewiesen ist, nicht aber an **L4**.

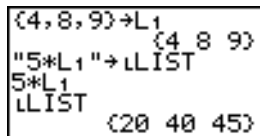
```
LADD10 {4 12 13}
L4     {11 12 13}
```

Hinweis: Zum Einsehen einer Formel, die einem Listennamen zugewiesen ist, verwenden Sie den Stat-Listeneditor (Kapitel 12).

Zuweisen einer Formel an eine Liste im Hauptbildschirm oder einem Programm

Um eine Formel an einen Listennamen von einer leeren Zeile im Hauptbildschirm oder einem Programm aus zuzuweisen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie **[ALPHA]** **[*i*]**, geben Sie die Formel ein (die eine Liste ergeben muß) und drücken Sie noch einmal **[ALPHA]** **[*i*]**.
Hinweis: Wenn Sie mehrere Listennamen in eine Formel aufnehmen, muß jede Liste die gleiche Dimension besitzen.
2. Drücken Sie **[STO▶]**.
3. Geben Sie den Listennamen ein, an den die Formel zugewiesen werden soll.
 - Drücken Sie **[2nd]** und dann einen TI-84 Plus -Listennamen **L1** bis **L6**.
 - Drücken Sie **[2nd]** **[LIST]** und wählen eine benutzerdefinierte Liste aus dem **LIST NAMES-**Menü aus.
 - Geben Sie einen benutzerdefinierten Listennamen direkt unter Verwendung von **L** ein.
4. Drücken Sie **[ENTER]**.



```
{4,8,9}→L1      {4 8 9}
"5*L1"→LLIST
5*L1
LLIST          {20 40 45}
```

Hinweis: Der Stat-Listeneditor zeigt ein Formelsperrsystem neben jedem Listennamen an, dem eine Formel zugewiesen ist. In Kapitel 12 erfahren Sie mehr über die Einsatzmöglichkeiten des Stat-Listeneditors, um Formeln an Listen zuzuweisen, zugewiesene Formeln zu bearbeiten und Formeln wieder von Listen zu lösen.

Entfernen einer Formel von einer Liste

Sie können eine angehängte Formel von einer Liste auf mehrere Arten abtrennen.

Beispiel:

- Geben Sie **" "** → *Listenname* auf dem Startbildschirm ein.
- Bearbeiten Sie ein Element einer Liste, an das eine Formel angehängt ist.
- Verwenden Sie den Listeneditor (Kapitel 12).
- Trennen Sie eine Formel aus einer Liste mit Hilfe der Funktionen **ClrList** oder **ClrAllList** ab (Kapitel 18).

Verwendung von Listen in Ausdrücken

Listen können in Ausdrücken auf drei verschiedene Arten verwendet werden. Bei **[ENTER]** wird jeder Ausdruck für jedes Listenelement ausgewertet und die Liste angezeigt.

- Verwenden Sie in einem Ausdruck die TI-84 Plus-internen oder benutzerdefinierten Listennamen.

```

(2,5,10)+L1
(2 5 10)
20/L1
(10 4 2)

```

- Geben Sie die Listenelemente direkt ein.

```

20/(2,5,10)
(10 4 2)

```

- Mit **[2nd]** **[RCL]** können Sie die Listeninhalte wieder abrufen und an der aktuellen Cursorposition in einen Ausdruck einfügen. (Kapitel 1).

```

Rcl L1 → (2,5,10)²
(4 25 100)

```

Hinweis: Geben Sie die benutzerdefinierten Listennamen bei der **Rcl**-Eingabeaufforderung ein, indem Sie diese aus dem **LIST NAMES**-Menü auswählen. Sie können nicht direkt mit **L** eingegeben werden.

Verwendung von Listen mit mathematischen Funktionen

Für einige mathematische Funktionen können Sie über eine Liste mehrere Werte eingeben. Information darüber, in welchen Fällen Listen zur Verfügung stehen, finden Sie in Anhang A. Die Funktion wird für jedes Listenelement ausgewertet und eine entsprechende Liste wird angezeigt.

- Bei der Verwendung einer Liste mit einer Funktion, muß die Liste für jedes Element der Liste gültig sein. Bei der graphischen Darstellung wird ein ungültiges Element wie -1 in $\sqrt{\{(1,0,-1)\}}$ übergangen.

```

√{(1,0,-1)}

```

Dies liefert einen Fehler.

```

Plot1 Plot2 Plot3
√Y1 X√(1,0,-1)

```

Dies zeichnet $X*\sqrt{1}$ und $X*\sqrt{0}$, übergeht aber $X*\sqrt{-1}$.

- Wenn Sie zwei Listen bei einer Funktion mit zwei Argumenten verwenden, muß die Dimension jeder Liste die gleiche sein. Die Funktion wird für die entsprechenden Elemente ausgewertet.

```

(1,2,3)+(4,5,6)
(5 7 9)

```

- Wenn Sie eine Liste und einen Wert mit einer Funktion mit zwei Argumenten verwenden, wird der Wert bei jedem Listenelement verwendet.

```

(1,2,3)+4
(5 6 7)

```


Das LIST OPS-Menü

Das LIST OPS-Menü

Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{LIST}]} \boxed{\blacktriangleright}$, um das **LIST OPS**-Menü aufzurufen.

NAMES OPS MATH

1:	SortA(Sortiert Listen in aufsteigender Reihenfolge.
2:	SortD(Sortiert Listen in absteigender Reihenfolge.
3:	dim(Legt die Dimension der Liste fest.
4:	Fill(Weist jedem Element eine Konstante zu.
5:	seq(Erzeugt eine Folge.
6:	cumSum(Liefert eine Liste der kumulativen Summen.
7:	Δ List(Liefert die Differenz von aufeinanderfolgenden Elementen.
8:	Select(Wählt bestimmte Datenpunkte aus.
9:	augment(Verkettet zwei Listen.
0:	List \blacktriangleright matr(Speichert eine Liste in einer Matrix.
A:	Matr \blacktriangleright list(Speichert eine Matrix in einer Liste.
B:	L	Kennzeichnet den Datentyp Listenname.

SortA(, SortD(

SortA((aufsteigende Sortierung) sortiert die Listenelemente von niedrigen nach hohen Werten. **SortD(** (absteigende Sortierung) sortiert die Listenelemente von hohen nach niedrigen Werten. Komplexe Listen werden nach Größe (Betrag) sortiert.

Bei einer Liste sortieren **SortA(** und **SortD(** die Elemente des *Listennamens* und aktualisieren die gespeicherte Liste.

SortA(Listenname)

SortD(Listenname)

```
{5,6,4} $\blacktriangleright$ L3
SortA(L3) Done
L3
{4 5 6}
```

```
SortD(L3) Done
L3
{6 5 4}
```

Bei zwei oder mehr Listen sortieren **SortA(** und **SortD(** *den Schlüssellistennamen* und dann jede *AbhängigeListe*, indem deren Elemente in der gleichen Reihenfolge wie die entsprechenden Elemente in der *Schlüsselliste* angeordnet werden. Alle Listen müssen die gleiche Dimension besitzen.

SortA(Schlüssellistennamen, AbhängigeListe 1[, AbhängigeListe 2, ..., AbhängigeListe n])

SortD(Schlüssellistennamen, AbhängigeListe 1[, AbhängigeListe 2, ..., AbhängigeListe n])

<pre>{5,6,4}→L4 {5 6 4} {1,2,3}→L5 {1 2 3}</pre>	<pre>SortA(L4,L5) Done L4 {4 5 6} L5 {3 1 2}</pre>
--	---

Hinweis:

- Im Beispiel ist 5 das erste Element in **L4** und 1 das erste Element in **L5**. Nach Ausführung von **SortA(L4,L5)** wird 5 das zweite Element von **L4**, und ebenso wird 1 das zweite Element von **L5**.
- **SortA**(und **SortD**(stimmen mit **SortA**(und **SortD**(im **STAT EDIT**-Menü (Kapitel 12) überein.
- Eine gesperrte Liste können Sie nicht sortieren.

Feststellen der Listendimension mit dim(

dim((Dimension) liefert die Länge (Anzahl der Elemente) der *Liste*.

dim(*Liste*)

<pre>dim({1,3,5,7})</pre>	4
---------------------------	---

Anlegen einer Liste mit dim(

Mit **dim**(und **STO▶** kann ein neuer *Listenname* mit der Dimension *Länge* zwischen 1 und 999 angelegt werden. Die Elemente sind Nullen.

*Länge***dim**(*Listenname*)

<pre>3→dim(L2)</pre>	3
<pre>L2</pre>	{0 0 0}

Neudimensionierung einer Liste mit dim(

Mit **dim** und **STO▶** kann ein bestehender *Listenname* mit der Dimension *Länge* zwischen 1 und 999 neu dimensioniert werden.

- Die Elemente im alten *Listennamen*, die in den neuen Dimensionen liegen, werden nicht geändert.
- Neu hinzugekommenen Listenelementen wird 0 zugewiesen.
- Elemente in der alten Liste, die außerhalb der neuen Dimension liegen, werden gelöscht.

Länge \rightarrow `dim(Listenname)`

```
{4,8,6} $\rightarrow$ L1  
{4 8 6}  
4 $\rightarrow$ dim(L1) 4  
L1 {4 8 6 0}
```

```
3 $\rightarrow$ dim(L1) 3  
L1 {4 8 6}
```

Fill(

`Fill(` ersetzt jedes Element in *Listenname* durch einen *Wert*.

`Fill(Wert,Listenname)`

```
{3,4,5} $\rightarrow$ L3  
{3 4 5}  
Fill(8,L3) Done  
L3 {8 8 8}
```

```
Fill(4+3i,L3) Done  
L3 {4+3i 4+3i 4+3i}
```

Hinweis: `dim(` und `Fill(` stimmen mit `dim(` und `Fill(` im **MATRIX MATH**-Menü (Kapitel 10) überein.

seq(

`seq(` (Sequenz) gibt eine Liste aus, in der jedes Element das Ergebnis der Auswertung von *expression* (Ausdruck) mit Hinblick bezüglich *variable* (Variable) für die Werte von *begin* (Anfang) bis *end* (Ende) in Schritten von *increment* (Inkrement) ist. *Variable* muss nicht im Speicher definiert werden. *increment* (Inkrement) kann negativ sein; der Standardwert für *increment* (Inkrement) ist 1. `seq(` ist nicht gültig innerhalb von *expression* (Ausdruck). Komplexe Listen sind nicht gültig.

Ein Assistent wird geöffnet, um die Eingabe der Syntax zu erleichtern.

Hinweis: `seq(` ist die einzige Funktion in LIST OPS mit einem Assistenten.

`seq(Ausdruck,Variable,Anfang,Ende[,Schrittweite])`

```
seq(A2,A,1,11,3)  
{1 16 49 100}
```

```
Expr:A2  
Variable:A  
start:1  
end:11  
step:3  
Paste
```

cumSum(

`cumSum(` (kumulative Summe) liefert die kumulative Summe der Elemente einer *Liste*. Ausgangspunkt ist das erste Element. Die *Listenelemente* können reelle oder komplexe Zahlen sein.

`cumSum(Liste)`

```
cumSum({1,2,3,4,
5})
{1 3 6 10 15}
```

Δ List(

Δ List(liefert eine Liste der Differenzen der aufeinanderfolgenden Elemente einer *Liste*. Δ List zieht das erste Listenelement vom zweiten ab, das zweite Element vom dritten usw.. Die Differenzliste ist immer um ein Element kürzer als die ursprüngliche *Liste*. Die Listenelemente können reelle oder komplexe Zahlen sein.

Δ List(*Liste*)

```
{20,30,45,70} → L0
IST
{20 30 45 70}
 $\Delta$ List(L0)
{10 15 25}
```

Select(



Select(wählt einen oder mehrere Datenpunkte aus einer Punktwolke oder xyLine-Darstellung (ausschließlich) aus und speichert die ausgewählten Datenpunkte in zwei neuen Listen *Xlistenname* und *Ylistenname*. Mit Select(kann beispielsweise ein Teil der gezeichneten CBL 2™/CBL™ oder CBR™-Daten ausgewählt und dann analysiert werden.

Select(*Xlistenname*,*Ylistenname*)

Hinweis: Vor dem Einsatz von Select(müssen Sie eine Punktwolke oder eine xyLine-Darstellung ausgewählt (aktiviert) haben. Darüber hinaus muß die Zeichnung im aktuellen Anzeigefenster angezeigt werden.

Vor der Verwendung von Select(

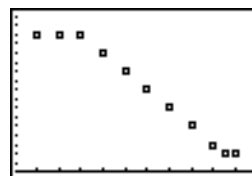
Bevor Sie Select(verwenden, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Legen Sie zwei Listennamen an und geben Sie Daten ein.
2. Aktivieren Sie eine Statistikzeichnung, wählen Sie  (Punktwolke) oder  (xyLine) und geben Sie die beiden Listennamen für **Xlist:** und **Ylist:** ein (Kapitel 3).
3. Zeichnen Sie die Daten mit **ZoomStat** (Kapitel 3).

```
{1,2,3,4,5,6,7,8}
{1 2 3 4 5 6 7 8}
{15,15,15,13,11}
{15 15 15 13 11}
```

MathPrint™

```
Plot1 Plot2 Plot3
On Off
Type: [ ] [ ] [ ]
Xlist: DIST
Ylist: TIME
Mark: [ ] + .
```



```

{1,2,3,4,5,6,7,8
,9,9.5,10}→DIST
{1 2 3 4 5 6 7 ...
{15,15,15,13,11,
9,7,5,3,2,2}→TIM
E
{15 15 15 13 11...

```

Classic

Auswahl von Datenpunkten in einer Zeichnung

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Datenpunkte bei einer Punktwolke oder einem xyLine-Diagramm auszuwählen.

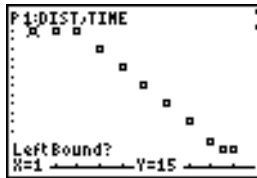
1. Drücken Sie $\text{2nd [LIST] } \blacktriangleright 8$, um **8:Select(** aus dem **LIST OPS**-Menü auszuwählen. **Select(** wird im Hauptbildschirm eingefügt.
2. Geben Sie den *Xlistennamen* ein, drücken Sie [] , geben Sie den *Ylistennamen* ein und drücken [] , um die Listennamen zu kennzeichnen, in denen die ausgewählten Daten gespeichert werden.

```

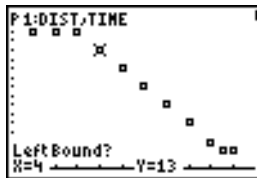
Select(L1,L2)

```

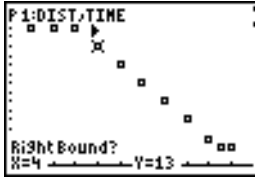
3. Drücken Sie [ENTER] . Der Graphikbildschirm wird mit `Left Bound?` in der unteren linken Ecke angezeigt.



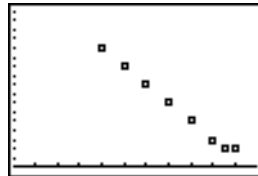
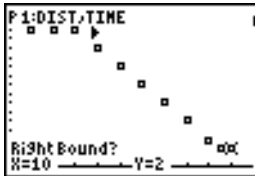
4. Drücken Sie [] oder [] (wenn Sie mehrere Statistikzeichnungen ausgewählt haben), um den Cursor auf die Statistikzeichnung zu setzen, aus der die Datenpunkte ausgewählt werden sollen.
5. Drücken Sie [] und [] , um den Cursor auf den Datenpunkt der Statistikzeichnung zu setzen, der die linke Grenze bilden soll.



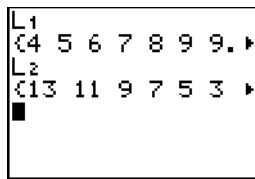
6. Drücken Sie [ENTER] . Ein \blacktriangleright Symbol auf dem Graphikbildschirm markiert die linke Grenze. `Right Bound?` wird in der unteren linken Ecke angezeigt.



7. Setzen Sie den Cursor mit \leftarrow oder \rightarrow auf den Datenpunkt der Statistikzeichnung, der die rechte Grenze bilden soll und drücken Sie ENTER .



Die x- und y-Werte der ausgewählten Punkte werden in *Xlistname* und *Ylistname* gespeichert. Eine neue Statistikzeichnung von *Xlistname* und *Ylistname* ersetzt die Statistikzeichnung, aus der Sie die Datenpunkte ausgewählt haben. Die Listennamen werden im Statistikzeichnungseditor aktualisiert.

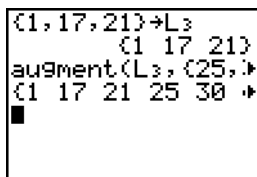


Hinweis: Die beiden neuen Listen (*Xlistname* und *Ylistname*) enthalten die Punkte, die Sie als linke und rechte Grenze festgelegt haben. Auch muß *X-Wert der linken Grenze* \leq *X-Wert der rechten Grenze* wahr sein.

augment()

augment() verkettet die Elemente der Liste *ListeA* und *ListeB*. Die Listenelemente können reelle oder komplexe Zahlen sein.

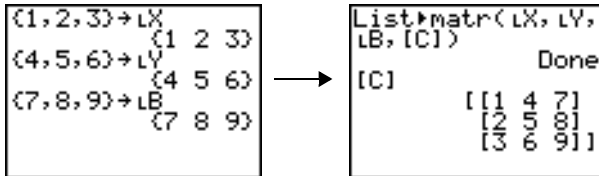
augment(ListeA, ListeB)



List→matr(

List→matr((Liste in Matrix gespeichert) füllt eine *Matrix* Spalte für Spalte mit den Elementen der einzelnen Listen. Haben nicht alle Listen die gleiche Dimension, füllt **List→matr(** jede zusätzliche *Matrixnamen-Reihe* mit 0. Komplexe Listen sind ungültig.

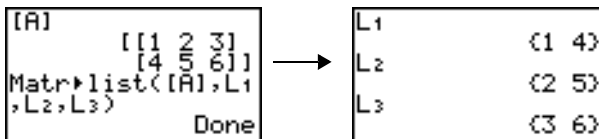
List→matr(*ListeA*,...,*Liste n*,*Matrixname*)



Matr→list(

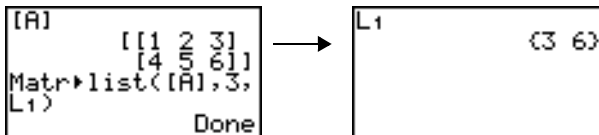
Matr→list((Matrix in Liste gespeichert) füllt jeden *Listennamen* mit den Elementen jeder Spalte der *Matrix*. Ist die Anzahl der Argumente des *Listennamens* größer als die Anzahl der Spalten in der *Matrix*, so übergeht **Matr→list(** die weiteren Argumente des *Listennamens*. Ist die Anzahl der Spalten einer *Matrix* größer als die Anzahl der Argumente eines *Listennamens*, so übergeht **Matr→list(** auch die weiteren *Matrixspalten*.

Matr→list(*Matrix*,*ListennameA*,...,*Listenname n*)



Matr→list(weist einem *Listennamen* auch Elemente aus einer angegebenen *Spalten#* der *Matrix* zu. Um eine Liste mit einer bestimmten Spalte der *Matrix* zu belegen, müssen Sie nach *Matrix* die *Spalten#* angeben.

Matr→list(*Matrix*, *Spalten#*,*Listenname*)



Steht **L** vor einen bzw. bis zu fünf Zeichen, so gibt diese Zeichenfolge einen benutzerdefinierten *Listennamen* an. Der *Listenname* kann aus Buchstaben, θ und Ziffern bestehen, muß aber mit einem Buchstaben zwischen A und Z oder θ beginnen.

L*Listenname*

Im allgemeinen muß **L** vor einem benutzerdefinierten *Listennamen* stehen, wenn wie im Hauptbildschirm auch andere Eingaben gültig sind. Ohne **L** könnte der TI-84 Plus eine

benutzerdefinierte Liste eventuell fälschlich als Produkt von zwei oder mehr Zeichen interpretieren.

L muß nicht vor einer benutzerdefinierten Liste stehen, wenn Listen die einzig gültige Eingabemöglichkeit sind, z. B. bei der Eingabeaufforderung **Name=** im Stat-Listeneditor oder bei den Eingabeaufforderungen **Xlist:** und **Ylist:** im Statistikzeichnungseditor. Wenn Sie **L** an einer eigentlich nicht erforderlichen Stelle eingeben, übergeht der TI-84 Plus die Eingabe.

Das LIST MATH-Menü

Das LIST MATH-Menü

Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{LIST}} \boxed{\downarrow}$, um das **LIST MATH**-Menü anzuzeigen.

NAMES OPS MATH

- 1: `min(` Liefert das kleinste Element einer Liste.
 - 2: `max(` Liefert das größte Element einer Liste.
 - 3: `mean(` Liefert den Mittelwert einer Liste.
 - 4: `median(` Liefert den Median einer Liste.
 - 5: `sum(` Liefert die Summe aller Elemente einer Liste.
 - 6: `prod(` Liefert das Produkt aller Elemente einer Liste.
 - 7: `stdDev(` Liefert die Standardabweichung einer Liste.
 - 8: `variance(` Liefert die Varianz einer Liste.
-

`min(`, `max(`

`min(` (Minimum) und `max(` (Maximum) liefert das kleinste oder größte Element von *ListeA*. Werden zwei Listen verglichen, ist das Ergebnis eine Liste mit der kleineren oder größeren Zahl eines Vergleichspaares aus *ListeA* und *ListeB*. Bei einer komplexen Liste wird das Element mit dem kleinsten oder größten Betrag ausgegeben.

`min(ListeA[,ListeB])`

`max(ListeA[,ListeB])`

```
min({1,2,3},{3,2,1})
      {1 2 1}
max({1,2,3},{3,2,1})
      {3 2 3}
```

MathPrint™

```
min({1,2,3},{3,2,1})
      {1 2 1}
max({1,2,3},{3,2,1})
      {3 2 3}
```

Classic

Hinweis: `min(` und `max(` stimmen mit `min(` und `max(` im **MATH NUM**-Menü überein.

mean(, median(

mean(liefert den Mittelwert einer *Liste*. **median(** liefert den Median einer *Liste*. Die Voreinstellung für *Freqliste* ist 1. Jedes *Freqliste*-Element definiert die Häufigkeit des entsprechenden Elements in der *Liste*. Komplexe Listen sind ungültig.

mean(Liste[,Freqliste])

median(Liste[,Freqliste])

```
mean({1,2,3},{3,2,1})
1.666666667
median({1,2,3})
2
```

MathPrint™

```
mean({1,2,3},{3,2,1})
1.666666667
median({1,2,3})
2
```

Classic

sum(, prod(

sum((Summierung) liefert die Summe der Elemente der *Liste*. Die *Anfangs-* und *Endelemente* sind optional, sie geben den Bereich der Elemente an. Die Listenelemente können reelle oder komplexe Zahlen sein.

prod(liefert das Produkt aller Elemente einer *Liste*. Die *Anfangs-* und *Endelemente* sind optional. Geben Sie den Bereich für die Listenelemente an. Listenelemente können reelle oder komplexe Zahlen sein.

sum(Liste[,Anfang,Ende])

prod(Liste[,Anfang,Ende])

```
L1 {1 2 5 8 10}
sum(L1)
26
sum(L1,3,5)
23
```

```
L1 {1 2 5 8 10}
Prod(L1)
800
Prod(L1,3,5)
400
```

Summen und Produkte von numerischen Folgen

sum(oder **prod(** können mit **seq(** kombiniert werden, um folgendes zu erhalten:

obere Grenze

obere Grenze

$$\sum \text{Ausdruck}(x)$$

$$\prod \text{Ausdruck}(x)$$

untere Grenze

untere Grenze

Zur Auswertung von $\sum 2^{(N-1)}$ von N=1 bis 4:

```
sum(seq(2^(N-1),
N,1,4,1))
15
```

stdDev(, variance(

stdDev(liefert die Standardabweichung für die Listenelemente. Die Voreinstellung für *Freqliste* ist 1. Jedes *Freqliste*-Element definiert die Häufigkeit der entsprechenden Elemente in der *Liste*. Komplexe Listen sind ungültig.

stdDev(Liste[,Freqliste])

```
stdDev({1,2,5, -1}
      3.937003937
```

MathPrint™

```
stdDev({1,2,5, -6
      ,3, -2})
      3.937003937
```

Classic

variance(liefert die Varianz der Elemente einer Liste. Die Voreinstellung für *Freqliste* ist 1. Jedes Element von *Freqliste* definiert die Häufigkeit der entsprechenden Listenelemente. Komplexe Liste sind ungültig

variance(Liste[,Freqliste])

```
variance({1,2,5}
        15.5
```

MathPrint™

```
variance({1,2,5,
        -6,3, -2})
        15.5
```

Classic

Kapitel 12: Statistische Berechnungen



Einführung: Pendellänge und Periodendauer

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Eine Gruppe von Studenten untersucht die mathematische Beziehung zwischen der Länge eines Pendels und der Periodendauer (eine vollständige Schwingung des Pendels). Die Gruppe bastelt sich ein einfaches Pendel aus einer Schnur und Dichtungsringen und hängt es dann an der Decke auf. Die PD wurde für 12 verschiedene Schnurlängen aufgezeichnet.*

Länge (cm)	Zeit (Sek)	Länge (cm)	Zeit (Sek)
6.5	0.51	24.4	1.01
11.0	0.68	26.6	1.08
13.2	0.73	30.5	1.13
15.0	0.79	34.3	1.26
18.0	0.88	37.6	1.28
23.1	0.99	41.5	1.32

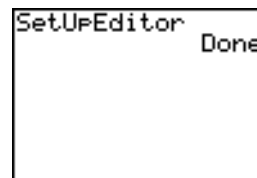
* Dieses Beispiel ist mit freundlicher Genehmigung von Janson Publications Inc., Dedham, MA aus *Contemporary Precalculus Through Applications* von der North Carolina School of Science and Mathematics entnommen. 1-800-322-MATH. © 1992. Alle Rechte vorbehalten.





1. Stellen Sie den Graphenmodus **Func** mit **MODE**   **ENTER** ein.

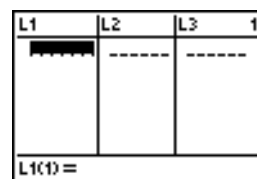
2. Wählen Sie mit **STAT** **5** den **5:SetUpEditor** aus. Der **SetUpEditor** wird im Hauptbildschirm eingefügt.

Drücken Sie **ENTER**. Hierdurch werden die Listennamen aus den Stat-Listeneditor-Spalten 1 bis 20 entfernt und die Listennamen **L1** bis **L6** in den Spalten 1 bis 6 gespeichert.

Hinweis: Bei der Entfernung von Listen aus dem Stat-Listeneditor werden diese nicht im Speicher gelöscht.



3. Drücken Sie **STAT** **1**, um **1:Edit** aus dem **STAT EDIT**-Menü auszuwählen. Der Stat-Listeneditor wird angezeigt. Sollen in **L1** und **L2** Elemente gespeichert werden, drücken Sie , um den Cursor auf **L1** zusetzen und löschen dann beide Listen mit **CLEAR** **ENTER**   **CLEAR** **ENTER**. Drücken Sie , um den Cursor auf die erste Zeile in **L1** zurückzusetzen.



4. Drücken Sie **6** **.** **5** **ENTER**, um die Länge des ersten Pendels (6,5 cm) in **L1** zu speichern. Der rechteckige Cursor geht in die nächste Zeile. Wiederholen Sie diesen Schritt und geben Sie so die 12 Längen aus der Tabelle.

L1	L2	L3	1
24.4			
26.6			
30.5			
34.3			
37.6			
41.5			

L1(13) =			

5. Setzen Sie den rechteckigen Cursor mit **▶** auf die erste Zeile in **L2**.

Speichern Sie die erste Zeit (0,51) mit **.** **51** **ENTER** in **L2**. Der Cursor geht in die nächste Zeile. Wiederholen Sie diesen Schritt, um die 12 Zeitangaben aus der Tabelle.

L1	L2	L3	2
24.4	1.01		
26.6	1.08		
30.5	1.13		
34.3	1.26		
37.6	1.28		
41.5	1.32		

L2(13) =			

6. Rufen Sie den Y= Editor mit **Y=** auf.

Drücken Sie bei Bedarf **CLEAR**, um die **Y1**-Funktion zu löschen. Ebenso sollten Sie mit **▲**, **ENTER** und **▶** die Optionen **Plot1**, **Plot2** und **Plot3** in der obersten Zeile des Y= Editor ausschalten (Kapitel 3). Drücken Sie falls notwendig **▼**, **◀** und **ENTER**, um die Auswahl von Funktionen wieder zurückzunehmen.

Plot1	Plot2	Plot3
Y1 =		
Y2 =		
Y3 =		
Y4 =		
Y5 =		
Y6 =		
Y7 =		

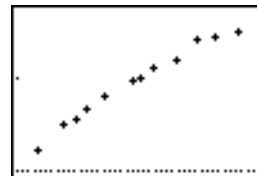
7. Drücken Sie **2nd** **[STAT PLOT]** **1**, um die Option **1:Plot1** aus dem **STAT PLOTS**-Menü auszuwählen. Der Statistikzeichnungseditor für die Zeichnung 1 wird angezeigt.

Plot1	Plot2	Plot3
On	Off	Off
Type: []	[]	[]
Xlist: L1		
Ylist: L2		
Mark: [] + .		

8. Wählen Sie **On** mit **ENTER** aus, wodurch die Zeichnung 1 aktiviert wird. Drücken Sie **▼** **ENTER**, um **[]** (Punktwolke) auszuwählen. Drücken Sie **▼** **2nd** **[L1]**, um für die Zeichnung 1 **Xlist:L1** anzugeben. Drücken Sie **▼** **2nd** **[L2]**, um für die Zeichnung 1 **Ylist:L2** auszuwählen. Drücken Sie **▼** **▶** **ENTER**, um **+** als die **Mark** (Darstellungsform) für jeden Datenpunkt in der Punktwolke anzugeben.

Plot1	Plot2	Plot3
On	Off	Off
Type: []	[]	[]
Xlist: L1		
Ylist: L2		
Mark: [] + .		

9. Drücken Sie **ZOOM** **9**, um aus dem **ZOOM**-Menü die Option **9:ZoomStat** auszuwählen. Die Fenstervariablen werden automatisch angepaßt, und die Zeichnung 1 wird angezeigt. Hier wird die Schwingungsdauer über der Pendellänge angezeigt.



Da die Punktwolke annähernd linear zu sein scheint, passen Sie bei den Daten eine Gerade ein.

10. Drücken Sie **[STAT]** **[4]**, um **4:LinReg(ax+b)** (lineares Regressionsmodell) aus dem Menü **STAT CALC** auszuwählen.

```
LinReg(ax+b)
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store ReqEQ:
Calculate
```

11. Geben Sie im angezeigten Stat-Assistenten jedes Argument ein. Drücken Sie **[2nd]** **[L1]** (für **Xlist:**), und **[2nd]** **[L2]** (für **Ylist:**), drücken Sie **[↓]** **[↓]** (um **ReqEQ: zu speichern**), und drücken Sie dann **[ALPHA]** **[F4]** **[ENTER]**, um **Y1** einzufügen. Drücken Sie **[↓]** (um **Calculate** auszuwählen).

```
LinReg(ax+b)
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store ReqEQ:Y1
Calculate
```

12. Drücken Sie **[ENTER]**, um **LinReg(ax+b)** auszuführen. Die lineare Regression für die Daten in **L1** und **L2** wird berechnet. Die Werte für **a** und **b** werden in einem temporären Ergebnisbildschirm angezeigt. Die lineare Regressionsgleichung wird in **Y1** gespeichert. Residuen werden automatisch im Listennamen **RESID** gespeichert, das zu einem Element im Menü **LIST NAMES** wird.

```
LinReg
y=ax+b
a=.0230877122
b=.4296826236
```

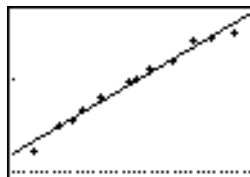
Hinweis:

- Sie können die Anzahl der angezeigten Dezimalstellen über die Dezimal-Moduseinstellungen ändern.
- Die angezeigten Statistiken werden nicht im Verlauf des Hauptbildschirms gespeichert.
- Drücken Sie **[VARS]** **[5]** **[↓]** **[↓]** **[↓]**, um auf die Statistikvariablen zuzugreifen.
- Drücken Sie **[CLEAR]**, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

13. Der Stat-Assistent fügt ggf. den eingegebenen Befehl zur wiederholten Verwendung im Hauptbildschirm ein (drücken Sie **[CLEAR]** **[↑]** **[↑]**, um die Daten des Hauptbildschirms wie im Bildschirm gezeigt anzuzeigen).

```
LinReg(ax+b) L1
Done
```

14. Drücken Sie **[GRAPH]**. Die Regressionsgerade und das Streudiagramm werden angezeigt.



Die Regressionsgerade scheint gut in den mittleren Bereich der Punktwolke zu passen. Eine Residuenzeichnung wird aber bessere Informationen über diese Annäherung geben.

15. Drücken Sie **[STAT]** 1, um **1:Edit** auszuwählen. Der Stat-Listeneditor erscheint.

L1	L2	3
6.5	.51	
11	.68	
13.2	.73	
15	.79	
18	.88	
23.1	.99	
24.4	1.01	

Name=

Drücken Sie **[▶]** und **[▲]**, um den Cursor auf **L3** zu setzen.

Drücken Sie **[2nd]** **[INS]**. Die unbenannte Spalte wird in Spalte 3 angezeigt. **L3**, **L4**, **L5** und **L6** wandern eine Spalte nach rechts. Die Eingabeaufforderung **Name=** wird in der Eingabezeile angezeigt und die Alphasperre ist gesetzt.

16. Drücken Sie **[2nd]** **[LIST]**, um das **LIST NAMES**-Menü anzuzeigen.

RESID	OPS	MATH
RESID		

Drücken Sie falls nötig **[▼]**, um den Cursor auf den Listennamen **RESID** zu setzen.

17. Drücken Sie **[ENTER]**, um **RESID** auszuwählen und im Stat-Listeneditor an der Eingabeaufforderung **Name=** einzufügen.

L1	L2	3
6.5	.51	
11	.68	
13.2	.73	
15	.79	
18	.88	
23.1	.99	
24.4	1.01	

Name=RESID

18. Drücken Sie **[ENTER]**. **RESID** wird in der Spalte 3 des Stat-Listeneditors eingefügt.

L1	L2	3
6.5	.51	-.0698
11	.68	-.0036
13.2	.73	-.0044
15	.79	.014
18	.88	.03474
23.1	.99	.02699
24.4	1.01	.01698

RESID = (-.0697527...

Drücken Sie wiederholt **[▼]**, um die Residuen zu untersuchen.

Beachten Sie, daß die ersten drei Residuen negativ sind. Sie entsprechen den kürzesten Pendelschlägen in **L1**. Die nächsten fünf Residuen sind positiv und drei der letzten vier sind negativ. Die letzteren entsprechen den längeren Schnurlängen in **L1**. Die graphische Darstellung der Residuen wird dieses Muster deutlicher machen.

19. Wählen Sie mit **[2nd]** **[STAT PLOT]** 2 die Option **2:Plot2** aus dem **STAT PLOTS**-Menü aus. Der Statistikzeichnungseditor wird für die Zeichnung 2 angezeigt.

Plot1	Plot2	Plot3
On	Off	
Type:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xlist:	L1	
Ylist:	L2	
Mark:	<input type="checkbox"/>	+

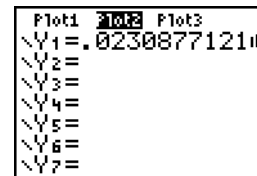
20. Wählen Sie **On** mit **[ENTER]** aus, wodurch die Zeichnung 2 aktiviert wird.

Drücken Sie **[ENTER]**, um **Plot2** (Punktwolke) auszuwählen. Drücken Sie **[2nd] [L1]**, um **Xlist:L1** für Zeichnung 2 anzugeben. Drücken Sie **[R] [E] [S] [I] [D]** (Alphasperre ist gesetzt), um für die Zeichnung 2 **Ylist:RESID** anzugeben. Drücken Sie **[ENTER]**, um **[+]** als Markierung für jeden Datenpunkt in der Zeichnung auszuwählen.

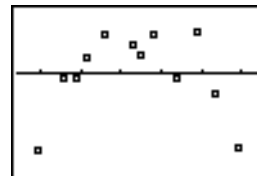


21. Rufen Sie den Y= Editor mit **[Y=]** auf.

Drücken Sie **[↓]**, um den Cursor auf das = Zeichen zu setzen und drücken Sie dann **[ENTER]**, um die Auswahl von **Y1** wieder aufzuheben. Drücken Sie **[↑] [ENTER]**, um die Zeichnung 1 auszuschalten.



22. Wählen Sie mit **[ZOOM] 9** aus dem **ZOOM**-Menü die Option **9:ZoomStat** aus. Die Fenstervariablen werden automatisch angepaßt und Zeichnung 2 wird abgebildet. Dies ist eine Punktwolke der Residuen.

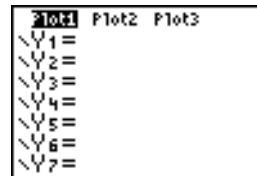


Beachten Sie das Muster der Residuen: Eine Gruppe negativer Residuen, dann eine Gruppe positiver Residuen, auf die eine Gruppe negativer Residuen folgt.

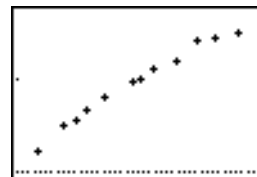
Das Residuenmuster weist eine Krümmung auf, die mit diesem Datensatz, für den das lineare Modell nicht zutrifft, in Verbindung steht. Die Residuenzeichnung zeigt eine nach unten verlaufende Krümmung, so daß ein nichtlineares Modell genauer sein würde. Eventuell würde eine Funktion mit einer Quadratwurzel passen. Versuchen Sie eine Potenzregression, die zu einer Funktion der Form $y=a*x^b$ paßt.

23. Rufen Sie den Y= Editor mit **[Y=]** auf.

Drücken Sie **[CLEAR]**, um die lineare Regressionsgleichung aus **Y1** zu löschen. Drücken Sie **[↑] [ENTER]**, um die Zeichnung 1 zu aktivieren. Drücken Sie **[↓] [ENTER]**, um die Zeichnung 2 auszuschalten.



24. Drücken Sie **[ZOOM] 9**, um **9:ZoomStat** aus dem Menü **ZOOM** auszuwählen. Die Fenstervariablen werden automatisch angepasst, und das ursprüngliche Streudiagramm der Daten Zeit gegen Länge (Plot 1) wird angezeigt.

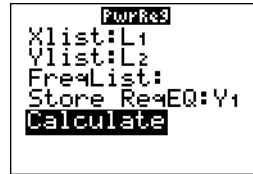


25. Drücken Sie **[STAT]** **[ALPHA]** **[A]**, um **A:PwrReg** aus dem Menü **STAT CALC** auszuwählen. **PwrReg** wird in den Hauptbildschirm eingefügt.

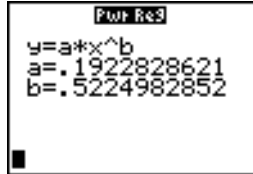
Drücken Sie

[2nd] **[L1]** **[2nd]** **[L2]** **[ALPHA]** **[F4]** **[ENTER]**, um **Calculate** (Berechnen) hervorzuheben.

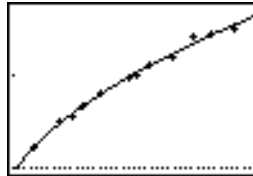
Hinweis: Sie können auch das **VARs Y-VARS FUNCTION**-Menü **[VARs]** **[1]** verwenden, um **Y1** auszuwählen.



26. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Potenzregression zu berechnen. Die Werte für **a** und **b** werden angezeigt. Die Potenzregressionsgleichung wird in **Y1** gespeichert. Residuen werden berechnet und automatisch im Listennamen **RESID** gespeichert.



27. Drücken Sie **[GRAPH]**. Die Regressionslinie und die Punktwolke werden angezeigt.



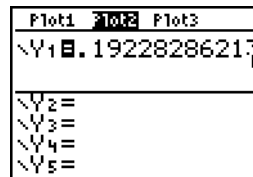
Die neue Funktion $y=0,192x^{.522}$ scheint besser auf die Daten zu passen. Um weitere Informationen darüber zu erhalten, untersuchen Sie die Residuenzeichnung.

28. Rufen Sie den Y= Editor mit **[Y=]** auf.

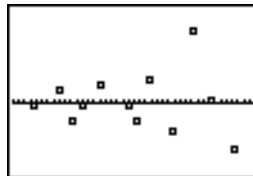
Drücken Sie **[LEFT]** **[ENTER]**, um die Auswahl für **Y1** aufzuheben.

Drücken Sie **[UP]** **[ENTER]**, um die Zeichnung 1 auszuschalten. Drücken Sie **[RIGHT]** **[ENTER]**, um die Zeichnung 2 auszuschalten.

Hinweis: In Schritt 19 wurde die Zeichnung 2 als Zeichnung der Residuen (**RESID**) über der Schnurlänge (**L1**) aufgetragen.



29. Wählen Sie mit **[ZOOM]** **9** die Option **9:ZoomStat** aus dem **ZOOM**-Menü aus. Die Fenstervariablen werden automatisch angepaßt und die Zeichnung 2 angezeigt. Dies ist eine Punktwolke der Residuen.



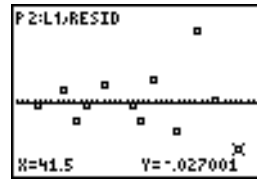
Die neue Residuenzeichnung zeigt, daß das Vorzeichen der Residuen zufällig ist und der Betrag der Residuen mit der Schnurlänge zunimmt.

Um den Betrag der Residuen einzusehen, machen Sie wie folgt weiter:

30. Drücken Sie **TRACE**.

Drücken Sie **▶** und **◀**, um den Verlauf der Daten zu verfolgen. Beachten Sie an jedem Punkt die Y-Werte.

Bei diesem Modell liegt das größte positive Residuum bei 0,041 und das kleinste negative Residuum bei -0,027. Der Betrag aller anderen Residuen liegt unter 0,02.



Nun haben Sie ein gutes Modell für die Beziehung zwischen der Länge und der PD, mit der Sie die Schwingungsdauer für eine gegebene Schnurlänge voraussagen können. Um die Ausschläge für ein Pendel mit Schnurlängen von 20 cm und 50 cm vorherzusagen, machen Sie wie folgt weiter.

31. Rufen Sie mit **VAR** **▶ 1** das Untermenü **VAR Y-VARS FUNCTION** auf und drücken dann **1**, um **1:Y1** auszuwählen. **Y1** wird in den Hauptbildschirm eingefügt.

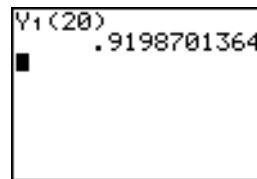
Hinweis: Sie können auch das **YVARS** **(ALPHA) [F4]** Schnellastemenü benutzen, um **Y1** auszuwählen.



32. Drücken Sie **(20)**, um die Schnurlänge von 20 cm einzugeben.

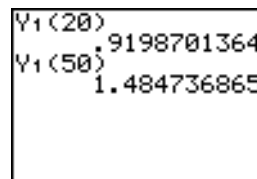
Drücken Sie **ENTER**, um die voraussichtliche Zeit von 0,92 Sekunden zu berechnen.

Auf der Basis der Analyse der Residuen ist zu erwarten, daß die Vorhersage von 0,92 Sekunden mit einem Spielraum von 0,02 Sekunden beim tatsächlichen Wert liegt.



33. Drücken Sie **2nd** **[ENTRY]**, um die letzte Eingabe abzurufen.

Drücken Sie **◀ ◀ ◀ 5**, um die Schnurlänge von 50 cm einzugeben.



34. Drücken Sie **ENTER**, um die voraussichtliche Zeit von 1,48 Sekunden zu berechnen.

Da eine Schnurlänge von 50 cm die im Datensatz vorkommenden Längen überschreitet und da die Residuen mit zunehmender Schnurlänge wachsen, ist mit einer größeren Schätzungenauigkeit zu rechnen.

Hinweis: Sie können auch anhand der Tabelle mit den **TABLE SETUP**-Einstellungen **Indpnt:Ask** und **Depend:Auto** Vorhersagen treffen (Kapitel 7).

Erstellen statistischer Analysen

Speichern von Daten in Listen

Daten für statistische Analysen werden in Listen gespeichert, die Sie mit dem Stat-Listeneditor erstellen und bearbeiten können. Der TI-84 Plus besitzt sechs Listenvariablen (**L1** bis **L6**), in denen Sie Daten für statistische Berechnungen ablegen können. Sie können auch Daten in eigens angelegten Listennamen speichern (Kapitel 11).

Erstellen einer statistischen Analyse

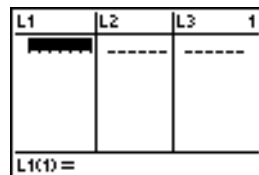
Zur Erstellung einer statistischen Analyse gehen Sie folgendermaßen vor. In diesem Kapitel werden weitere Einzelheiten erläutert.

1. Geben Sie die statistischen Daten in einer bzw. mehreren Liste(n) ein.
2. Lassen Sie die Daten zeichnen.
3. Berechnen Sie die Statistikvariablen oder passen Sie ein Modell an die Daten an.
4. Lassen Sie die Regressionsgleichung für die gezeichneten Daten graphisch darstellen.
5. Lassen Sie die Residuenlisten für das vorhandene Regressionsmodell graphisch darstellen.

Anzeige des Stat-Listeneditors

Der Stat-Listeneditor ist eine Tabelle, in der Sie bis zu 20 Listen speichern, bearbeiten und einsehen können. Auch können Sie Listennamen im Stat-Listeneditor anlegen.

Rufen Sie den Stat-Listeneditor mit **[STAT]** auf und wählen Sie dann **1:Edit** aus dem **STAT EDIT**-Menü aus.



In der obersten Zeile stehen die Listennamen. **L1** bis **L6** werden nach einer Rücksetzung des Speichers in den Spalten 1 bis 6 gespeichert. Die Kennziffer der aktuellen Spalte wird in der oberen rechten Ecke angezeigt.

Die untere Zeile ist die Eingabezeile. Alle Dateneingaben werden hier vorgenommen. Die Eigenschaften dieser Zeile ändern sich mit dem aktuellen Kontext.

Der mittlere Bereich zeigt bis zu sieben Elemente aus bis zu drei Listen an. Falls erforderlich werden die Werte abgekürzt. Die Eingabezeile zeigt den vollständigen Wert des aktuellen Elements an.

Verwendung des Stat-Listeneditors

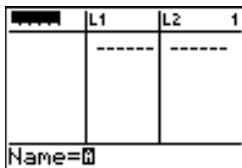
Eingabe eines Listennamens in den Stat-Listeneditor

Gehen Sie folgendermaßen vor, um einen Listennamen in den Stat-Listeneditor einzugeben:

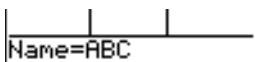
1. Rufen Sie auf eine der beiden Arten die Eingabeaufforderung **Name=** in der Eingabezeile auf.
 - Setzen Sie den Cursor auf den Listennamen in der Spalte, in der Sie eine Liste einfügen möchten und drücken Sie **[2nd] [INS]**. Die unbenannte Spalte wird angezeigt und die restlichen Listen rücken eine Position nach rechts.
 - Drücken Sie wiederholt **↑**, bis der Cursor in der oberen Zeile steht und drücken Sie dann **→**, bis Sie zu der unbenannten Spalte kommen.

Hinweis: Sind in allen 20 Spalten Listennamen gespeichert, müssen Sie einen Listennamen entfernen, um Platz für die unbenannte Spalte zu schaffen.

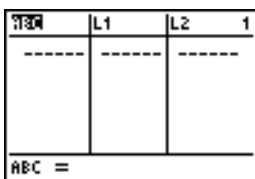
Die Eingabeaufforderung **Name=** wird angezeigt und die Alphasperre ist gesetzt.



2. Geben Sie auf eine der folgenden vier Arten einen gültigen Listennamen ein.
 - Wählen Sie einen Namen aus dem **LIST NAMES**-Menü aus (Kapitel 11).
 - Geben Sie **L1, L2, L3, L4, L5** oder **L6** über das Tastenfeld ein.
 - Geben Sie einen existierenden benutzerdefinierten Listennamen direkt über die Buchstabentasten ein.
 - Geben Sie einen neuen benutzerdefinierten Listennamen an.



3. Drücken Sie **[ENTER]** oder **↓**, um den Listennamen mit den eventuell dazugehörigen Elementen in der aktuellen Spalte des Stat-Listeneditors zu speichern.



Drücken Sie **↓**, um mit der Eingabe, der Bearbeitung oder der Anzeige von Listenelementen zu beginnen. Der rechteckige Cursor erscheint.

Hinweis: Ist der bei Schritt 2 eingegebene Listennamen bereits in einer anderen Spalte des Stat-Listeneditors gespeichert, dann werden die Liste und eventuell vorhandene Elemente von

der vorherigen Spalte in die aktuelle Spalte verschoben. Die restlichen Listennamen rücken entsprechend auf.

Anlegen eines Namens im Stat-Listeneditor

Gehen Sie folgendermaßen vor, um im Stat-Listeneditor einen Namen anzulegen:

1. Anzeige der Aufforderung **Name=**.
2. Geben Sie einen [Buchstaben zwischen A und Z oder θ] ein, um den ersten Buchstaben des Namens festzulegen. Das erste Zeichen darf keine Ziffer sein.
3. Sie können nun bis zu maximal vier weitere Buchstaben, θ oder Ziffern angeben, um den neuen benutzerdefinierten Listennamen anzulegen. Listennamen können bis zu fünf Zeichen lang sein.
4. Drücken Sie **[ENTER]** oder **[↓]**, um den Listennamen in der aktuellen Spalte des Stat-Listeneditors zu speichern. Der Listennamen wird eine Option im **LIST NAMES**-Menü (Kapitel 11).

Entfernen einer Liste aus dem Stat-Listeneditor

Um eine Liste aus dem Stat-Listeneditor zu entfernen, setzen Sie den Cursor auf den Listennamen und drücken dann **[DEL]**. Die Liste wird nicht aus dem Speicher gelöscht, sie wird nur aus dem Stat-Listeneditor entfernt.

Hinweis:

- Verwenden Sie zum Löschen eines Listennamens aus dem Speicher die Option **MEMORY MANAGEMENT/ DELETE** im Untermenü (Kapitel 18).
- Wenn Sie eine Liste archivieren, wird sie aus dem statischen Listeneditor entfernt.

Entfernen aller Listen und Wiederherstellen von L1 bis L6

Sie können alle benutzerdefinierten Listen aus dem Stat-Listeneditor entfernen und die Listennamen **L1** bis **L6** in den Spalten 1 bis 6 auf folgende zwei Arten wiederherstellen:

- Verwenden Sie den **SetUpEditor** ohne Argumente.
- Setzen Sie den Speicher komplett zurück (Kapitel 18).

Löschen aller Elemente aus einer Liste

Sie können alle Elemente einer Liste auf eine der folgenden fünf Arten löschen:

- Löschen Sie mit **ClrList** die angegebenen Listen.
- Setzen Sie den Cursor im Stat-Listeneditor mit **[↑]** auf einen Listennamen und drücken Sie dann **[CLEAR]** **[ENTER]**.
- Setzen Sie den Cursor im Stat-Listeneditor auf jedes Element und löschen Sie diese nacheinander durch wiederholtes Drücken von **[DEL]**.

- Geben Sie im Hauptbildschirm oder dem Programmeditor $0 \rightarrow \text{dim}(\text{Listenname})$ ein, um die Dimension des *Listennamens* auf 0 zu setzen (Kapitel 11).
- Löschen Sie mit **ClrAllLists** alle Listen im Speicher (Kapitel 18).

Bearbeitung eines Listenelements

Gehen Sie folgendermaßen vor, um ein Listenelement zu bearbeiten:

1. Setzen Sie den rechteckigen Cursor auf das Element, das Sie bearbeiten möchten.
2. Setzen Sie den Cursor mit **ENTER** in die Eingabezeile.
3. Bearbeiten Sie das Element in der Eingabezeile.
 - Geben Sie den neuen Wert ein. Bei der Eingabe des ersten Zeichens wird der bestehende Wert automatisch gelöscht.

Werte können über die Schnellastmenüs eingegeben werden. Wenn Sie n/d verwenden, um einen Bruch einzugeben, wird dieser in der Liste nicht als gestapelter Bruch angezeigt. Stattdessen wird der Bruch mit einem dicken Balken zwischen Zähler und Nenner angezeigt.

Bruch mit dickem Bruchstrich in der Listeneditor-Eingabezeile: $\text{SEQ1}(2) = 2/3$

Bruch mit dünnem Bruchstrich im Hauptbildschirm (normale Division): $2/3$

Hinweis: Die Reihenfolge der Operationen wird auf Brüche angewendet. So wird

$\text{L2}(1) = 1 + 2/3$ beispielsweise zu $5/3$ ausgewertet, weil die Operationsreihenfolge vorgibt, dass eine Division vor einer Addition auszuführen ist. Um $1 + 2/3$ auszuwerten, geben Sie $\text{L2}(2) = (1 + 2)/3$ mit Klammern um den Zähler ein.

- Setzen Sie den Cursor mit **▶** auf das Zeichen, vor dem Sie etwas eingeben möchten und drücken **2nd** **[INS]**. Geben Sie dann ein oder mehrere Zeichen ein.
- Setzen Sie den Cursor mit **▶** auf das zu löschende Zeichen und löschen Sie das Zeichen mit **DEL**.

Um die Bearbeitung abzubrechen und das ursprüngliche Element, auf dem der rechteckige Cursor steht, wiederherzustellen, drücken Sie **CLEAR** **ENTER**.

ABC	L1	L2	1
5	-----	-----	
10			
15			
20			
25			

ABC(3) = 25 * 1000			

Hinweis: Sie können Ausdrücke und Variablen als Elemente eingeben.

4. Drücken Sie **ENTER**, **▲** oder **▼**, um die Liste zu aktualisieren. Wenn Sie einen Ausdruck eingegeben haben, wird dieser berechnet. Wenn Sie nur eine Variable eingegeben haben, wird der gespeicherte Wert als Listenelement angezeigt.

ABC	L1	L2	1
5	-----	-----	
10			
25000			
20			
25			

ABC(4)=20			

Bei der Bearbeitung eines Listenelements im Stat-Listeneditor wird die Liste sofort im Speicher aktualisiert.

Anfügen von Formeln an Listennamen

Anfügen einer Formel an einen Listennamen im Stat-Listeneditor

Sie können im Stat-Listeneditor an einen Listennamen eine Formel anhängen und dann die berechneten Listenelemente einsehen und bearbeiten. Bei der Auswertung muß die angehängte Formel eine Liste ergeben. In Kapitel 11 wird im Detail beschrieben, wie eine Formel an einen Listennamen angehängt wird.

Um eine Formel an einen im Stat-Listeneditor gespeicherten Listennamen anzuhängen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie den Stat-Listeneditor mit **[STAT]** **[ENTER]** auf.
2. Setzen Sie den Cursor mit **[↑]** in die oberste Zeile.
3. Drücken Sie bei Bedarf **[←]** oder **[→]**, um den Cursor auf den Listennamen zu setzen, an den die Formel angehängt werden soll.

Hinweis: Wird in der Eingabezeile eine Formel in Fragezeichen angezeigt, so ist diese Formel bereits an eine Liste angefügt. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Formel zu bearbeiten.

4. Drücken Sie **[ALPHA]** **[']**, geben Sie die Formel ein und drücken dann **[ALPHA]** **[']**.

Hinweis: Wenn Sie keine Anführungszeichen verwenden, berechnet der TI-84 Plus die gleiche originale Liste der Ergebnisse und zeigt diese an, hängt aber die Formel für zukünftige Berechnungen nicht an die Liste an.

ABC	L1	L2	Z
5	-----	-----	
10			
25000			
20			
25			

L1 = "LABC+10" ■			

Hinweis: Vor jedem benutzerdefinierten Listennamen, auf den in einer Formel Bezug genommen wird, muß ein **L** stehen (Kapitel 11).

5. Drücken Sie **[ENTER]**. Der TI-84 Plus berechnet jedes Listenelement und speichert es in der Liste, an die die Formel angefügt ist. Ein Sperrsymbol wird im Stat-Listeneditor neben den Listennamen, an den die Formel angefügt ist, angezeigt.

Sperrsymbol

ABC	L1	* L2	Z
5	15	---	---
10	20	---	---
25000	25010	---	---
20	30	---	---
25	35	---	---
---	---	---	---
L1(1)=15			

Einsatz des Stat-Listeneditors bei der Anzeige einer mit einer Formel berechneten Liste

Wenn Sie ein Element einer Liste bearbeiten, auf das in einer angefügten Formel Bezug genommen wird, aktualisiert der TI-84 Plus das entsprechende Element in der Liste, an die die Formel angefügt ist (Kapitel 11).

ABC	L1	* L2	1
5	15	---	---
10	20	---	---
25000	25010	---	---
20	30	---	---
25	35	---	---
---	---	---	---
ABC(1)=6			

ABC	L1	* L2	1
5	16	---	---
10	20	---	---
25000	25010	---	---
20	30	---	---
25	35	---	---
---	---	---	---
ABC(2)=10			

Wird eine Liste mit einer angefügten Formel im Stat-Listeneditor angezeigt, und Sie bearbeiten andere angezeigte Listen oder geben dort Elemente ein, braucht der TI-84 Plus etwas länger zur Akzeptanz der Eingabe als wenn keine Listen mit angefügten Formeln angezeigt werden.

Hinweis: Zur Beschleunigung der Bearbeitungszeit blättern Sie horizontal weiter, bis keine Listen mit Formeln mehr angezeigt werden oder arrangieren den Stat-Listeneditor neu, so daß keine Listen mit angefügten Formeln angezeigt werden.

Im Hauptbildschirm können Sie an eine Liste eine Formel anfügen, die auf eine andere Liste mit der Dimension 0 verweist (Kapitel 11). Solange Sie nicht mindestens ein Element in der Liste eingeben haben, auf die sich die Formel bezieht, können Sie eine über eine Formel erzeugte Liste nicht im Stat-Listeneditor oder im Hauptbildschirm anzeigen.

Alle Listenelemente, auf die eine angefügte Formel Bezug nimmt, müssen für die angefügte Formel Gültigkeit besitzen. Wenn beispielsweise der Zahlenmodus Real eingestellt ist und die angefügte Formel $\log(L1)$ ist, muß jedes Element von L1 größer 0 sein, da der Logarithmus einer negativen Zahl ein komplexes Ergebnis liefert.

Wenn Sie die Schnellkastenmenüs benutzen, müssen alle Werte für die Verwendung in den Vorlagen gültig sein. Beispielsweise müssen bei Verwendung der n/d -Vorlage sowohl n (Zähler) als auch d (Nenner) ganze Zahlen sein.

Hinweis:

- Erscheint bei dem Versuch, eine über eine Formel erzeugte Liste im Stat-Listeneditor anzuzeigen, ein Fehlermenü können Sie **2:Goto** auswählen, die Formel, die an diese Liste angefügt ist, niederschreiben und dann **[CLEAR]** **[ENTER]** drücken, um die Formel von der Liste zu lösen. Danach können Sie im Stat-Listeneditor die Fehlerquelle suchen. Nach Ausführung der entsprechenden Änderungen können Sie die Formel wieder an die Liste anhängen.

- Möchten Sie die Formel nicht entfernen, so können Sie mit **1:Quit** die betreffende Liste im Hauptbildschirm anzeigen und die Fehlerquelle finden und bearbeiten. Um ein neues Listenelement im Hauptbildschirm zu bearbeiten, speichern Sie den neuen Wert in *Listenname(Element#)* (Kapitel 11).

Entfernen von Formeln von Listennamen

Abtrennen einer Formel von einem Listennamen

Sie können eine angehängte Formel von einer Liste auf mehrere Arten abtrennen.

Beispiel:

- Bewegen Sie im statischen Listeneditor den Cursor auf den Namen der Liste, mit der die Formel verbunden ist. Drücken Sie **[ENTER] [CLEAR] [ENTER]**. Alle Listenelemente bleiben erhalten, nur die Formel wird abgetrennt und das Sperrsymbol verschwindet.
- Bewegen Sie im statischen Listeneditor den Cursor auf ein Element der Liste, an das eine Formel angehängt ist. Drücken Sie **[ENTER]**, bearbeiten Sie das Element, und drücken Sie **[ENTER]**. Das Element wird verändert, die Formel abgetrennt, und das Sperrsymbol verschwindet. Alle anderen Listenelemente bleiben erhalten.
- Benutzen Sie die Funktion **ClrList**. Alle Elemente der angegebenen Liste(n) werden gelöscht, alle Formeln abgetrennt, und alle Sperrsymbole verschwinden. Alle Listennamen bleiben erhalten.
- Benutzen Sie die Funktion **ClrAllLists** (Kapitel 18). Alle Listen im Speicher werden gelöscht, alle Formeln von allen Listennamen abgetrennt, und alle Sperrsymbole verschwinden. Alle Listennamen bleiben erhalten.

Bearbeitung eines Elements einer über eine Formel erzeugten Liste

Wie oben beschrieben ist eine Möglichkeit, eine Formel von einer Liste zu lösen, die Bearbeitung eines Listenelements, an das die Formel angefügt ist. Der TI-84 Plus besitzt eine Schutzfunktion, um das versehentliche Entfernen einer Formel von einer Liste bei der Bearbeitung eines Elements aus der durch die Formel erzeugte Liste zu verhindern.

Aufgrund dieser Schutzfunktion müssen Sie **[ENTER]** drücken, bevor Sie ein Element einer über eine Formel erzeugten Liste bearbeiten können.

Diese Schutzfunktion gestattet es nicht, ein Element der Liste zu löschen, an die die Formel angefügt ist. Um ein Element aus der Liste zu löschen, an die die Formel angefügt ist, müssen Sie zuerst die Formel auf eine der oben beschriebenen Arten von der Liste lösen.

Umschalten der Kontexte des Stat-Listeneditors

Die Kontexte des Stat-Listeneditors

Der Stat-Listeneditor verfügt über vier Arbeitskontexte:

- Anzeigekontext zum Einsehen der Elemente
- Anzeigekontext zum Einsehen der Listennamen
- Bearbeitungskontext zum Editieren der Elemente
- Eingabekontext zur Eingabe von Listennamen

Der Stat-Listeneditor erscheint zuerst im Anzeigekontext zum Einsehen der Elemente. Um durch die Anzeigekontexte zu schalten, wählen Sie **1:Edit** aus dem **STAT EDIT**-Menü und gehen dann folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie \uparrow , um den Cursor auf einen Listennamen zu bewegen, und wechseln Sie zum Namen-Anzeigekontext. Drücken Sie \rightarrow und \leftarrow , um die Listennamen in anderen Spalten des Stat-Listeneditors anzuzeigen.

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20		-----	
2.5E7	2.5E7		-----	
20	30		-----	
25	35		-----	
-----	-----		-----	
ABC = {5, 10, 25000...}				

2. Drücken Sie [ENTER] , um zum Elemente-Bearbeitungskontext zu wechseln. Sie können jedes Element einer Liste bearbeiten. Alle Elemente der aktuellen Liste werden in der Eingabezeile in Klammern ({ }) angezeigt. Drücken Sie \rightarrow und \leftarrow , um weitere Listenelemente anzuzeigen.

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20		-----	
2.5E7	2.5E7		-----	
20	30		-----	
25	35		-----	
-----	-----		-----	
ABC = {5, 10, 25000...}				

3. Drücken Sie erneut [ENTER] , um zum Elemente-Anzeigekontext zu wechseln. Drücken Sie \rightarrow , \leftarrow , \downarrow und \uparrow , um weitere Listenelemente anzuzeigen. Der volle Wert des aktuellen Elements wird in der Eingabezeile angezeigt.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20		-----	
2.5E7	2.5E7		-----	
20	30		-----	
25	35		-----	
-----	-----		-----	
L1(3)=25000010				

4. Drücken Sie erneut [ENTER] , um zum Elemente-Bearbeitungskontext zurückzuwechseln. Sie können das aktuelle Element in der Eingabezeile bearbeiten.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20		-----	
2.5E7	2.5E7		-----	
20	30		-----	
25	35		-----	
-----	-----		-----	
L1(3)=5000010				

5. Drücken Sie \uparrow , bis der Cursor einen Listennamen markiert, und drücken Sie dann [2nd] [INS] , um zum Namen-Eingabekontext zu wechseln.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20		-----	
2.5E7	2.5E7		-----	
20	30		-----	
25	35		-----	
-----	-----		-----	
Name=				

6. Drücken Sie [CLEAR] , um zum Namen-Anzeigekontext zu wechseln.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20		-----	
2.5E7	2.5E7		-----	
20	30		-----	
25	35		-----	
-----	-----		-----	
L1 = " LABC+10"				

7. Drücken Sie \square , um zum Elemente-Anzeigekontext zurückzuwechseln.

ABC	L1	#	L2	Z
5	15		-----	
10	20			
2.5E7	2.5E7			
20	30			
25	35			

L1(1)=15				

Kontexte im Stat-Listeneditor

Kontext zum Einsehen von Elementen

Im Anzeigekontext für Elemente erscheint in der Eingabezeile der Listenname, die Position des aktuellen Elements in der Liste sowie der vollständige Wert des aktuellen Elements, wobei bis zu 12 Zeichen gleichzeitig angezeigt werden. Ein Auslassungszeichen (...) weist darauf hin, daß das Element länger als 12 Zeichen ist.

ABC	L1	#	L2	Z
5	15		-----	
10	20			
2.5E7	2.5E7			
20	30			
25	35			

L1(3)=25000010				

Um die Liste sechs Elemente weiterzublättern, drücken Sie \square . Um sechs Elemente zurückzublättern, drücken Sie \square . Zum Löschen eines Listenelements drücken Sie \square . Die restlichen Elemente rücken eine Zeile nach oben. Zum Einfügen eines neuen Elements drücken Sie \square \square . 0 ist der voreingestellte Wert für ein neues Element.

Der Kontext zur Bearbeitung von Elementen

Im Bearbeitungskontext für Elemente hängen die in der Eingabezeile angezeigten Daten von dem zuvor eingestellten Kontext ab.

- Wenn Sie vom Anzeigekontext der Elemente in den Bearbeitungskontext wechseln, wird der vollständige Wert des aktuellen Elements angezeigt. Sie können den Wert dieses Elements editieren und dann \square und \square drücken, um andere Listenelemente zu editieren.

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			

ABC(3)=25000				

→

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			

ABC(3)=5000				

- Wenn Sie vom Anzeigekontext der Listennamen in den Bearbeitungskontext für Elemente umschalten, werden die vollständigen Werte aller Listenelemente angezeigt. Ein

Auslassungszeichen weist darauf hin, daß die Listenelemente über den aktuellen Bildschirm hinausgehen. Sie können mit \blacktriangleright und \blacktriangleleft jedes Element in der Liste bearbeiten.

STAT	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC = (5, 10, 25000...				

→

STAT	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC = ■ 5, 10, 25000...				

Der Anzeigekontext für Listennamen

Im Anzeigekontext für Listennamen werden in der Eingabezeile der Listennamen und die Listenelemente angezeigt.

STAT	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC = (5, 10, 25000...				

Um eine Liste aus dem Stat-Listeneditor zu entfernen, drücken Sie $\boxed{\text{DEL}}$. Die verbleibenden Listen rücken eine Spalte nach links. Die Liste wird nicht aus dem Speicher gelöscht.

Um einen Listennamen in der aktuellen Spalte einzufügen, drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{INS}}$. Die verbleibenden Spalten rücken eine Spalte nach rechts.

Der Eingabekontext für Listennamen

Im Eingabekontext für Listennamen wird die Eingabeaufforderung **Name=** in der Eingabezeile angezeigt und die Alphasperre ist gesetzt.

Bei der Eingabeaufforderung **Name=** können Sie einen neuen Listennamen angeben, einen Listennamen über das Tastenfeld aus **L1** bis **L6** eingeben oder einen bestehenden Listennamen aus dem **LIST NAMES**-Menü einfügen (Kapitel 11). Das Symbol **L** ist bei der Eingabeaufforderung **Name=** nicht erforderlich.

STAT	ABC	L1	#	1
	5	15		
	10	20		
	25000	25010		
	20	30		
	25	35		
	-----	-----		
Name= ■				

Mit $\boxed{\text{CLEAR}}$ verlassen Sie den Eingabekontext für Listennamen, ohne einen Listennamen eingegeben zu haben. Der Stat-Listeneditor schaltet in den Anzeigekontext der Listennamen um.

Das STAT EDIT-Menü

Das STAT EDIT- Menü

Um das **STAT EDIT**-Menü aufzurufen, drücken Sie **[STAT]**.

EDIT CALC TESTS

1:Edit...	Anzeige des Stat-Listeneditors
2:SortA(Sortiert eine Liste in aufsteigender Reihenfolge
3:SortD(Sortiert eine Liste in absteigender Reihenfolge
4:ClrList	Löscht alle Elemente einer Liste
5:SetUpEditor	Speichert Listen im Stat-Listeneditor

SortA(, SortD(

SortA((aufsteigende Sortierung) und **SortD(** (absteigende Sortierung) können jeweils zwei Sortierungen vornehmen. Komplexe Listen werden nach Größe sortiert (Modulo). **SortA(** und **SortD(** können jeweils auf zwei Arten sortiert werden.

- Bei einem *Listennamen* sortieren **SortA(** und **SortD(** die Elemente in dem *Listennamen* und aktualisieren die gespeicherte Liste.
- Bei zwei oder mehr Listen sortieren **SortA(** und **SortD(** zuerst den *Schlüssellistennamen* und dann jede *AbhängigeListe*, indem die Elemente in der selben Reihenfolge wie die entsprechenden Elemente im *Schlüssellistennamen* angeordnet werden. Dies erlaubt die Sortierung von Daten mit zwei Variablen nach X, so daß Datenpaare zusammen bleiben. Alle Listen müssen die gleiche Dimension besitzen.

Die sortierten Listen werden im Speicher aktualisiert.

SortA(Listenname)

SortD(Listenname)

SortA(Schlüssellistenname, AbhängigeListe 1 [, AbhängigeListe 2, ..., AbhängigeListe n])

SortD(Schlüssellistenname, AbhängigeListe 1[, AbhängigeListe 2, ..., AbhängigeListe n])

```
(5, 4, 3)→L3      (5 4 3)
(1, 2, 3)→L4      (1 2 3)
SortA(L3, L4)
Done
```

```
L3      (3 4 5)
L4      (3 2 1)
█
```

Hinweis: **SortA(** und **SortD(** sind mit den Optionen **SortA(** und **SortD(** im **LIST OPS**-Menü gleich.

ClrList

ClrList löscht (entfernt) aus dem Speicher die Elemente eines oder mehrerer *Listennamen(n)*. **ClrList** entfernt auch alle Formeln, die an einen *Listennamen* angefügt sind. **ClrList** löscht nicht die Listennamen aus dem **LIST NAMES**-Menü.

ClrList *Listennamen1,Listennamen2,...,Listennamen n*

SetUpEditor

Mit dem **SetUpEditor** können Sie den Stat-Listeneditor so konfigurieren, daß ein oder mehrere *Listennamen(n)* im Stat-Listeneditor in einer bestimmten Reihenfolge angezeigt werden. Sie können Null bis 20 *Listennamen* angeben.

Wenn Sie außerdem *Listennamen* verwenden wollen, die archiviert sind, entnimmt der SetUp-Editor automatisch die *Listennamen* aus dem Archiv und lädt diese zugleich in den statischen Listeneditor.

SetUpEditor [*Listennamen1,Listennamen2,...,Listennamen n*]

Der **SetUpEditor** entfernt alle Listennamen aus dem Stat-Listeneditor und speichert dann die *Listennamen* bei Spalte 1 beginnend in den Stat-Listeneditorspalten in der angegebenen Reihenfolge.

```
SetUpEditor RE:
Done
```

MathPrint™

```
SetUpEditor RESI
D,L3,L6,TIME,LON
G,A123
Done
```

Classic

RESID	L3	L6	# 1
-.0013	1	11	
.00692	2	12	
-.0104	3	13	
-.0015	4	14	
.0094	5	15	
-.0018	6	16	
-.0106	-----	-----	
RESID(1) = -.0013125...			

TIME	LONG	A123	4
60	56	5	
120	82	10	
30	74	15	
180	55	20	
-----	36	25	
	98	30	
	74	-----	
TIME(1) = 60			

Wenn Sie einen *Listennamen* eingeben, der noch nicht gespeichert ist, wird dieser *Listennamen* angelegt und gespeichert. Er wird zu einer Menüoption im **LIST NAMES**-Menü.

Wiederherstellen von L1 bis L6 im Stat-Listeneditor

Der **SetUpEditor** ohne *Listennamen* entfernt alle Listennamen aus dem Stat-Listeneditor und stellt die Listennamen **L1** bis **L6** in den Stat-Listeneditorspalten 1 bis 6 wieder her.

```
SetUpEditor
Done
```

L1	L2	L3	1
11	.51	1	
11	.68		
13.2	.78		
18	.88		
23.1	.99		
24.4	1.01		
L4()=6.5			

L4	L5	L6	# 4
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		16	
L4()=			

Funktionen für Regressionsmodelle

Funktionen für Regressionsmodelle

Die **STAT CALC**-Menüoptionen **3** bis **C** sind Regressionsmodelle. Die automatische Residuenliste und die automatische Regressionsgleichungsfunktion gelten für alle Regressionsmodelle. Der Diagnose-Anzeige-Modus gilt für einige Regressionsmodelle.

Die automatische Residuenliste

Bei der Ausführung eines Regressionsmodells berechnet die automatische Residuenlisten-Funktion die Residuen und speichert diese im Listennamen RESID. RESID wird ein Eintrag im **LIST NAMES**-Menü (Kapitel 11).

LISTS	OPS	MATH
1:ABC		
2:RESID		

Der TI-84 Plus verwendet die folgende Formel zur Berechnung der RESID-Listenelemente. (Im folgenden Abschnitt wird die Variable **RegEQ** beschrieben.)

$$\text{RESID} = Y_{\text{listenname}} - \text{RegEQ}(X_{\text{listenname}})$$

Die automatische Regressionsgleichung

Jedes Regressionsmodell besitzt ein optionales Argument, *reggl*, für das Sie eine Y= Variable wie **Y1** angeben können. Bei der Ausführung wird die Gleichung automatisch in der angegebenen Y= Variable gespeichert und die Y= Funktion ausgewählt.

LinReg
y=ax+b
a=-2
b=1.333333333

MathPrint™

(1,2,3)→L1:(-1, -
(-1 -2 -5)
LinReg(ax+b) L1,L2,Y3

MathPrint™

Plot1	Plot2	Plot3
Y1=		
Y2=		
Y3=-2X+1.3333333		
Y4=		

MathPrint™

(1,2,3)→L1:(-1, -
2, -5)→L2
(-1 -2 -5)
LinReg(ax+b) L1,
L2,Y3

Classic

Plot1	Plot2	Plot3
Y1=		
Y2=		
Y3=-2X+1.3333333		
3333333		

Classic

Unabhängig davon, ob Sie für *reggl* eine Y= Variable angeben oder nicht, wird die Regressionsgleichung immer in der TI-84 Plus-Variablen **RegEQ** gespeichert, die die Option 1 im Untermenü **VARS Statistics EQ** ist.

```

XY Σ [ ] TEST PTS
1: RegEQ
2: a
3: b

```

Hinweis: Bei der Regressionsgleichung können Sie die Anzeige der Dezimalstellen hinter dem Komma festlegen (Kapitel 1). Eine zu kleine Anzahl von Stellen kann unter Umständen jedoch die Genauigkeit der Angabe beeinflussen.

Der Diagnose-Anzeige-Modus

Bei der Ausführung einiger Regressionsmodelle berechnet und speichert der TI-84 Plus Diagnosewerte für *r* (Korrelationskoeffizient) und r^2 (Determinationskoeffizient) oder für R^2 (Determinationskoeffizient). Im Modus-Bildschirm können Sie durch Ein- oder Ausschalten von **StatDiagnostics** festlegen, ob diese Werte angezeigt werden oder nicht.

r und r^2 werden für die folgenden Regressionsmodelle berechnet und gespeichert:

LinReg(ax+b)	LnReg	PwrReg
LinReg(a+bx)	ExpReg	

R^2 wird für die folgenden Regressionsmodelle berechnet und gespeichert.

QuadReg	CubicReg	QuartReg
----------------	-----------------	-----------------

r und r^2 , die für **LnReg**, **ExpReg** und **PwrReg** berechnet werden, basieren auf linear transformierten Daten. Beispielsweise werden für **ExpReg** ($y=ab^x$) *r* und r^2 nach $\ln y=\ln a+x(\ln b)$ berechnet.

Per Voreinstellung werden diese Werte nicht mit den Ergebnissen eines Regressionsmodells bei dessen Ausführung angezeigt. Sie können aber den Diagnose-Anzeige-Modus mit dem Befehl **DiagnosticOn** oder **DiagnosticOff** einstellen. Diese Befehle finden Sie im CATALOG.

```

CATALOG [ ]
det(
DiagnosticOff
DiagnosticOn
dim(

```

Hinweis: Um vom Hauptbildschirm aus **DiagnosticOn** oder **DiagnosticOff** einzustellen, drücken Sie **[2nd]** [CATALOG] und wählen den Befehl für den gewünschten Modus aus. Der Befehl wird im Hauptbildschirm eingefügt. Drücken Sie **[ENTER]**, um den Modus einzustellen.

Ist **DiagnosticOn** eingestellt, werden die Diagnosewerte bei Ausführung eines Regressionsmodells mit den Ergebnissen angezeigt.

```
DiagnosticOn
Done
4e9(ax+b) L1,L2
```

MathPrint™

```
LinReg
y=ax+b
a=-2
b=1.3333333333
r²=.9230769231
r=-.9607689228
```

```
DiagnosticOn
Done
LinReg(ax+b) L1,
L2
```

Classic

Ist **DiagnosticOff** eingestellt, werden die Diagnosewerte bei Ausführung eines Regressionsmodells nicht mit den Ergebnissen angezeigt.

```
DiagnosticOff
Done
4e9(ax+b) L1,L2
```

MathPrint™


```
LinReg
y=ax+b
a=-2
b=1.3333333333
```

```
DiagnosticOff
Done
LinReg(ax+b) L1,
L2
```

Classic

Das STAT CALC-Menü

Das STAT CALC-Menü

Um das **STAT CALC**-Menü aufzurufen, drücken Sie **STAT** .

EDIT CALC TESTS

- | | |
|----------------|--|
| 1:1-Var Stats | Wertet monovariablen Statistiken aus. |
| 2:2-Var Stats | Wertet bivariablen Statistiken aus. |
| 3:Med-Med | Berechnet die Zentralwertlinie. |
| 4:LinReg(ax+b) | Stimmt ein lineares Modell und die Daten aufeinander ab. |
| 5:QuadReg | Stimmt ein quadratisches Modell und die Daten aufeinander ab. |
| 6:CubicReg | Stimmt ein kubisches Modell und die Daten aufeinander ab. |
| 7:QuartReg | Stimmt ein Modell vierten Grades und die Daten aufeinander ab. |
-

EDIT CALC TESTS

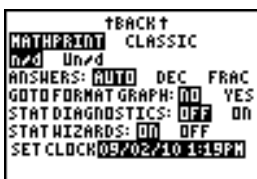
8:LinReg (a+bx)	Stimmt ein lineares Modell und die Daten aufeinander ab.
9:LnReg	Stimmt ein logarithmisches Modell und die Daten aufeinander ab.
0:ExpReg	Stimmt ein Exponentialmodell und die Daten aufeinander ab.
A:PwrReg	Stimmt ein Potenzmodell und die Daten aufeinander ab.
B:Logistic	Stimmt ein logistisches Modell und die Daten aufeinander ab.
C:SinReg	Stimmt ein sinusförmiges Modell und die Daten aufeinander ab.
D:Manual Linear Fit	Passt eine lineare Gleichung interaktiv an einen Scatter-Plot an.

Werden für die **STAT CALC**-Menüoptionen weder ein *Xlistenname* noch ein *Ylistenname* angegeben, lauten die voreingestellten Listennamen **L1** und **L2**. Wenn Sie keine *Häufigkeitsliste* angeben, ist die Voreinstellung für das Vorkommen jedes Listenelements 1.

STAT WIZARDS in STAT CALC

Wenn **STAT WIZARDS** in **MODE (MODUS)** auf **ON (EIN)** gesetzt ist, wird standardmäßig ein Assistent geöffnet. Dieser Assistent fragt nach den erforderlichen und optionalen Argumenten. Wählen Sie „Calculate“ (Berechnen) in **STAT CALC**, um den im Hauptbildschirm eingegebenen Befehl einzufügen und die Ergebnisse in einer temporären Ansicht anzuzeigen.

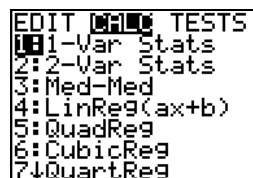
Hinweis: Nach einer Berechnung werden statistische Variablen im Menü **VARS** verfügbar.



Die folgenden Bildschirme demonstrieren den Verlauf des **STAT WIZARDS** für einen **STAT CALC** Menübefehl.

1. Drücken Sie **[STAT]** **[>]**, um das Menü **STAT CALC** auszuwählen. Wählen Sie **1** **[ENTER]**, um das Menü **1-Var Stats** auszuwählen.

Hinweis: In diesem Beispiel wurden Daten in **L1** eingegeben.



- Der **1-Var Stats** Assistent wird geöffnet. Geben Sie die Werte in den Assistenten ein. Scrollen Sie abwärts zu **Calculate (Berechnen)**, und drücken Sie **ENTER**.

```

1-Var Stats
List:L1
FreqList:
Calculate

```

Hinweis: **FreqList** ist ein optionales Argument.

- Die STAT CALC-Ergebnisse werden angezeigt.

```

1-Var Stats
x̄=23.475
Σx=281.7
Σx²=7965.77
Sx=11.08997295
σx=10.61784073
↓n=12

```

- Drücken Sie **↓**, um abwärts durch die Daten zu scrollen.

Hinweis: Dies ist eine temporäre Ansicht. Drücken Sie **VAR** **5**, um die statistischen Variablen nach dem Löschen des temporären Ergebnisbildschirms anzuzeigen.

```

1-Var Stats
↑σx=10.61784073
n=12
minX=6.5
Q1=14.1
Med=23.75
↓Q3=32.4

```

- Drücken Sie **CLEAR**, um die Daten vom Bildschirm zu löschen.

```

█

```

- Drücken Sie **↑**, um den ausgefüllten Befehl anzuzeigen, der eingefügt wurde.

```

1-Var Stats Done
L1
Done

```

Falls die Modusoption **STAT WIZARD** für jedes **STAT CALC**-Menüobjekt **OFF (AUS)** ist, falls weder *Xlistname* noch *Ylistname* angegeben ist, dann sind die standardmäßigen Listennamen **L1** und **L2**. Wenn Sie *freqlist* nicht festlegen, ist der Standardwert 1 Auftreten jedes Listenelements.

Vorkommenshäufigkeit der Datenpunkte

Bei den meisten **STAT CALC**-Menüoptionen können Sie eine Liste der Vorkommenshäufigkeit der Daten (*Häufigkeitsliste*) angeben.

Jedes Element in der *Häufigkeitsliste* zeigt an, wie oft der entsprechende Datenpunkt bzw. ein Datenpaar in der zu analysierenden Datenmenge vorkommt.

Die Angaben **L1={15,12,9,14}** und **LFREQ={1,4,1,3}** interpretiert der TI-84 Plus beispielsweise als den Befehl **1-Var Stats L1, LFREQ**, wobei 15 einmal vorkommt, 12 viermal vorkommt, 9 einmal vorkommt und 14 dreimal vorkommt.

Jedes Element in der *Häufigkeitsliste* muß ≥ 0 sein und mindestens ein Element muß > 0 sein.

Es sind auch nicht-ganzzahlige Einträge in der *Häufigkeitsliste* gültig. Dies ist hilfreich, wenn Häufigkeiten in Form von Prozentsätzen oder als Teile, die zusammen 1 ergeben, dargestellt werden. Wenn aber die *Häufigkeitsliste* nicht-ganzzahlige Häufigkeiten enthält, sind **Sx** und **Sy** nicht definiert. Bei den statistischen Ergebnissen werden keine Werte für **Sx** und **Sy** angezeigt.

1-Var Stats

1-Var Stats (monovariablen Statistiken) analysieren Daten mit einer Variablen. Jedes Element in der *Häufigkeitsliste* steht für die Vorkommenshäufigkeit eines Datenpunkts in *Xlistenname*. Die Elemente der *Häufigkeitsliste* müssen reelle Zahlen > 0 sein.

1-Var Stats [*Xlistenname*,*Häufigkeitsliste*]

```
1-Var Stats L1,L2
```

```
1-Var Stats
List:L1
FreqList:L2
Calculate
```

2-Var Stats

2-Var Stats (bivariablen Statistiken) analysieren Datenpaare. *Xlistenname* enthält die unabhängige Variable. *Ylistenname* enthält die abhängige Variable. Jedes Element in der *Häufigkeitsliste* steht für die Vorkommenshäufigkeit eines Datenpaares (*Xlistenname*,*Ylistenname*).

2-Var Stats [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*]

```
2-Var Stats
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Calculate
```

Med-Med (ax+b)

Med-Med (Zentralwertlinie) stimmt die Modellgleichung $y=ax+b$ und die Daten mit Hilfe der Zentralwertlinienmethode (Widerstandslinie) aufeinander ab, indem die Summenpunkte x_1 , y_1 , x_2 , y_2 , x_3 und y_3 berechnet werden. **Med-Med** zeigt die Werte für **a** (Steigung) und **b** (y-Achsenabschnitt) an.

Med-Med [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
Med-Med L3,L4,Y2
```

```
Med-Med
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

LinReg (ax+b)

LinReg(ax+b) (lineare Regression) stimmt das Modell $y=ax+b$ und die Daten mit Hilfe der kleinsten Fehlerquadrat-Methode aufeinander ab. Es werden die Daten für **a** (Steigung) und **b** (y-Achsenabschnitt) angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, werden auch die Werte für r^2 und r angezeigt.

LinReg(ax+b) [*Xlistenname, Ylistenname, Häufigkeitsliste, reggl*]

```
LinReg(ax+b)
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

QuadReg (ax^2+bx+c)

QuadReg (quadratische Regression) stimmt das Polynom zweiten Grades $y=ax^2+bx+c$ und die Daten aufeinander ab. Es werden die Werte für **a**, **b** und **c** angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, wird auch der Wert für R^2 angezeigt. Bei drei Punkten ist die Gleichung eine polynomiale Anpassung, bei vier und mehr Punkten ist sie eine polynomiale Regression. Es sind mindestens drei Punkte erforderlich.

QuadReg [*Xlistenname, Ylistenname, Häufigkeitsliste, reggl*]

```
QuadReg
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

CubicReg—(ax^3+bx^2+cx+d)

CubicReg (kubische Regression) stimmt das Polynom dritten Grades $y=ax^3+bx^2+cx+d$ und die Daten aufeinander ab. Es werden die Werte für **a**, **b**, **c** und **d** angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, wird auch der Wert für R^2 angezeigt. Bei vier Punkten ist die Gleichung eine polynomiale Anpassung, bei fünf und mehr Punkten ist es eine polynomiale Regression. Es sind mindestens vier Punkte erforderlich.

CubicReg [*Xlistenname, Ylistenname, Häufigkeitsliste, reggl*]

```
CubicReg
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

QuartReg—($ax^4+bx^3+cx^2+ dx+e$)

QuartReg (Regression vierte Grades) stimmt das Polynom vierten Grades $y=ax^4+bx^3+cx^2+dx+e$ und die Daten aufeinander ab. Es werden die Werte für **a**, **b**, **c**, **d** und **e** angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, wird auch der Wert für R^2 angezeigt. Bei fünf Punkten ist die Gleichung

eine polynomiale Anpassung, bei sechs und mehr Punkten ist sie eine polynomiale Regression. Es sind mindestens fünf Punkte erforderlich.

QuartReg [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
QuartReg
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

LinReg—(a+bx)

LinReg(a+bx) (lineare Regression) stimmt die Modellgleichung $y=a+bx$ und die Daten mit Hilfe der Methode der kleinsten Fehlerquadrate aufeinander ab. Es werden die Werte für **a** (y-Achsenabschnitt) und **b** (Steigung) angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, werden auch die Werte für r^2 und **r** angezeigt.

LinReg(a+bx) [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
LinReg(a+bx)
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

LnReg—(a+b ln(x))

LnReg (logarithmische Regression) stimmt die Modellgleichung $y=a+b \ln(x)$ und die Daten mit Hilfe der Methode der kleinsten Fehlerquadrate und den transformierten Werten $\ln(x)$ und y aufeinander ab. Es werden die Werte für **a** und **b** angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, werden auch die Werte für r^2 und **r** angezeigt.

LnReg [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
LnReg
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

ExpReg—(ab^x)

ExpReg (Exponentialregression) stimmt die Modellgleichung $y=ab^x$ und die Daten mit Hilfe der Methode der kleinsten Fehlerquadrate und den transformierten Werten x und $\ln(y)$ aufeinander ab. Es werden die Werte für **a** und **b** angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, werden auch die Werte für r^2 und **r** angezeigt.

ExpReg [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
ExpReg
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

PwrReg— (ax^b)

PwrReg (Potenzregression) stimmt die Modellgleichung $y=ax^b$ und die Daten mit Hilfe der Methode der kleinsten Fehlerquadrate und den transformierten Werten $\ln(x)$ und $\ln(y)$ aufeinander ab. Es werden die Werte für **a** und **b** angezeigt. Ist der Modus **DiagnosticOn** aktiviert, werden auch die Werte für r^2 und **r** angezeigt.

PwrReg [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
PwrReg
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

Logistic— $c/(1+a \cdot e^{-bx})$

Logistic stimmt die Modellgleichung $y=c/(1+a \cdot e^{-bx})$ und die Daten mit Hilfe einer iterativen Anpassung der kleinsten Fehlerquadrate aufeinander ab. Es werden die Werte für **a**, **b** und **c** angezeigt.

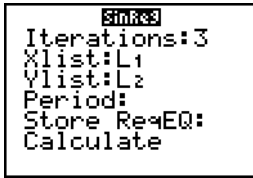
Logistic [*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Häufigkeitsliste*,*reggl*]

```
Logistic
Xlist:L1
Ylist:L2
FreqList:
Store RegEQ:
Calculate
```

SinReg— $a \sin(bx+c)+d$

SinReg (sinusförmige Regression) stimmt die Modellgleichung $y=a \sin(bx+c)+d$ und die Daten mit Hilfe einer iterativen Anpassung der kleinsten Fehlerquadrate aufeinander ab. Es werden die Werte für **a**, **b**, **c** und **d** angezeigt. Es sind mindestens vier Datenpunkte erforderlich. Mindestens zwei Datenpunkte pro Periode sind erforderlich, um falsche Häufigkeitsschätzungen zu vermeiden.

SinReg [*Iterationen*,*Xlistenname*,*Ylistenname*,*Periode*,*reggl*]



Iterationen ist die maximale Anzahl von Durchläufen, die der Algorithmus wiederholt wird, um eine Lösung zu finden. Der Wert für *Iterationen* kann eine ganze Zahl zwischen ≥ 1 und ≤ 16 sein. Wenn nicht anders angegeben, ist die Voreinstellung 3. Der Algorithmus kann auch eine Lösung finden, bevor die maximale Anzahl der *Iterationen* erreicht sind. In der Regel bedeuten höhere Werte bei den *Iterationen* eine längere Bearbeitungszeit und eine höhere Genauigkeit für **SinReg** und umgekehrt.

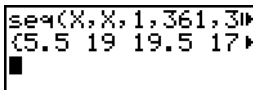
Die Angabe eines Schätzwerts für *Periode* ist optional. Wenn Sie keine *Periode* angeben, muß die Differenz zwischen den Zeitangaben in *Xlistenname* gleich und in aufsteigender sequentieller Reihenfolge angeordnet sein. Wenn Sie eine *Periode* angeben, findet der Algorithmus unter Umständen schneller eine Lösung als ohne Werteangabe für *Periode*. Bei der Angabe von *Periode* können die Differenzen zwischen den Zeitangaben in *Xlistenname* verschieden sein.

Hinweis: Das Ergebnis von **SinReg** wird unabhängig von der Einstellung bei Degree/Radian immer im Bogenmaß ausgegeben.

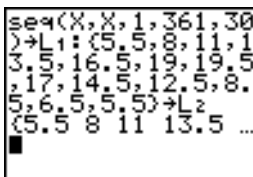
Ein Beispiel für **SinReg** finden Sie auf der nächsten Seite.

SinReg-Beispiel: Tageslichtstunden in Alaska über ein Jahr

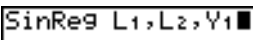
Berechnen Sie das Regressionsmodell für die Tageslichtstunden in Alaska über ein Jahr.



MathPrint™



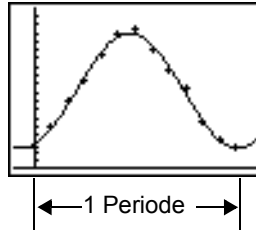
Classic



```

SinReg
y=a*sin(bx+c)+d
a=6.770292445
b=.0162697853
c=-1.215498579
d=12.18138372

```



Bei störungsbehafteten Daten erreichen Sie bessere Konvergenzergebnisse, wenn Sie für *Periode* eine genaue Schätzung angeben. Die Schätzung einer *Periode* können Sie auf zwei Arten erhalten:

- Zeichnen Sie die Daten und verfolgen Sie den Verlauf, um den x-Abstand zwischen dem Beginn und dem Ende einer ganzen Periode bzw. Zyklus zu bestimmen. Die Abbildung oben rechts stellt eine komplette Periode bzw. Zyklus dar.
- Zeichnen Sie die Daten und verfolgen Sie den Verlauf, um den x-Abstand zwischen dem Beginn und dem Ende von N vollständigen Perioden oder Zyklen zu bestimmen. Teilen Sie dann den Gesamtabstand durch N.

Nach dem ersten Einsatzversuch von **SinReg** und der Voreinstellung für *Iterationen* zur Anpassung an die Daten kann es sein, daß die Anpassung näherungsweise korrekt aber nicht optimal ist. Zur optimalen Anpassung führen Sie **SinReg 16**, *Xlistenname*, *Ylistenname*, $2\pi/b$ aus, wobei *b* das Ergebnis der vorhergehenden Ausführung von **SinReg** ist.

Manual Linear Fit

Mit Manual Linear Fit können Sie eine lineare Funktion auf einen Scatter-Plot abstimmen. Manual Linear Fit ist eine Option des Menüs [STAT] [CALC].

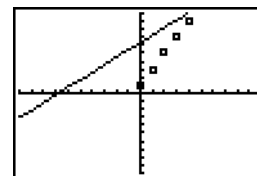
Nachdem Sie Listendaten eingegeben und den statistischen Plot angezeigt haben, wählen Sie die Funktion Manual-Fit.

1. Drücken Sie [STAT], um das Menü Stat anzuzeigen. Drücken Sie [→], um **CALC** auszuwählen. Drücken Sie mehrmals [↓], um zur Auswahl von **D:Manual-Fit** nach unten zu scrollen. Drücken Sie [ENTER]. Dadurch wird ein frei beweglicher Cursor in der Mitte der Anzeige angezeigt.
2. Drücken Sie die Cursor-Navigationstasten (↑ ↓ ← →), um den Cursor an die gewünschte Position zu bewegen. Drücken Sie [ENTER], um den ersten Punkt auszuwählen.
3. Drücken Sie die Cursor-Navigationstasten (↑ ↓ ← →), um den Cursor an die zweite Position zu bewegen. Drücken Sie [ENTER]. Dadurch wird eine Linie mit den zwei ausgewählten Punkten angezeigt.

```

EDIT [CH] TESTS
8:LinReg(a+bx)
9:LnReg
0:ExpReg
A:PwrReg
B:Logistic
C:SinReg
D:Manual-Fit

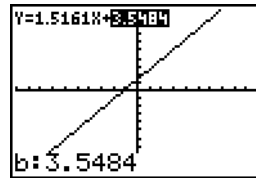
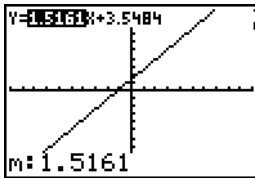
```



Die lineare Funktion wird angezeigt. Die Gleichung der Manual-Fit-Linie wird in Form von $Y=mX+b$ angezeigt. Der aktuelle Wert des ersten Parameters (*m*) ist im symbolischen Ausdruck hervorgehoben.

Ändern von Parameterwerten

Drücken Sie die Cursor-Navigationstasten (\leftarrow \rightarrow), um sich vom ersten Parameter (m) oder zweiten Parameter (b) aus zu bewegen. Sie können ENTER drücken und einen neuen Parameterwert eingeben. Drücken Sie ENTER to, um den neuen Parameterwert anzuzeigen. Wenn Sie den Wert des ausgewählten Parameters bearbeiten, kann die Bearbeitung Einfügen, Löschen, Überschreiben oder einen mathematischen Ausdruck umfassen.



Der überarbeitete Parameterwert wird auf der Anzeige dynamisch angezeigt. Drücken Sie ENTER , um die Änderung des ausgewählten Parameters abzuschließen, den Wert zu speichern und den angezeigten Graphen zu aktualisieren. Das System zeigt den überarbeiteten Parameterwert im symbolischen Ausdruck $Y=mX+b$ an und aktualisiert den Graphen mit der aktualisierten Manual-Fit-Linie.

Wählen Sie 2nd [QUIT], um den Graphik-Bildschirm zu verlassen. Der Taschenrechner speichert den aktuellen Ausdruck $mX+b$ in $Y1$ und aktiviert die Funktion zur Graphdarstellung. Sie können Manual-Fit auch auswählen, wenn Sie sich im **Hauptbildschirm** befinden. Sie können dann eine andere **Y-Var** wie z. B. $Y4$ eingeben und anschließend ENTER drücken. Auf diese Weise gelangen Sie zum Graphik-Bildschirm, und die Manual-Fit-Gleichung wird in die angegebene **Y-Var**, in diesem Beispiel $Y4$, eingefügt.

Statistikvariablen

Die Statistikvariablen werden wie im folgenden ausgeführt berechnet und gespeichert. Um diese Variablen in einem Ausdruck einzusetzen, drücken Sie VAR s und wählen dann **5:Statistics** aus. Wählen Sie dann das Untermenü aus, das in der Spalte unter **VAR**s-Menü steht. Wenn Sie eine Liste bearbeiten oder den Analysetyp ändern, werden alle Statistikvariablen gelöscht.

Variablen	1-Var Stat.	2-Var Stat.	Weitere	VAR Menü
Mittelwert der x-Werte	\bar{x}	\bar{x}		XY
Summe der x-Werte	Σx	Σx		Σ
Summe der x^2 Werte	Σx^2	Σx^2		Σ
Standardabweichung der Stichprobe von x	S_x	S_x		XY
Standardabweichung der Grundgesamtheit von x	σ_x	σ_x		XY
Anzahl der Datenpunkte	n	n		XY
Mittelwert der y-Werte		\bar{y}		XY
Summe der y-Werte		Σy		Σ

Variablen	1-Var Stat.	2-Var Stat.	Weitere	VARS Menü
Summe der y^2 -Werte		Σy^2		Σ
Standardabweichung der Stichprobe von y		Sy		XY
Standardabweichung der Grundgesamtheit von y		σy		XY
Summe von $x * y$		Σxy		Σ
Kleinster x-Wert	minX	minX		XY
Größter x-Wert	maxX	maxX		XY
Kleinster y-Wert		minY		XY
Größter y-Wert		maxY		XY
Erstes Quartil	Q1			PTS
Median	Med			PTS
Drittes Quartil	Q3			PTS
Regressions/Anpassungskoeffizienten			a, b	EQ
Polynomiale, Logistic - und SinReg -Koeffizienten			a, b, c, d, e	EQ
Korrelationskoeffizient			r	EQ
Bestimmtheitsmaß			r^2, R^2	EQ
Regressionsgleichung			RegEQ	EQ
Summenpunkte (nur Med-Med)			x1, y1, x2, y2, x3, y3	PTS

Q1 und Q3

Das erste Quartil (**Q1**) ist der Median der Punkte zwischen **minX** und **Med** (Median). Das dritte Quartil (**Q3**) ist der Median der Punkte zwischen **Med** und **maxX**.

Statistische Analysen in einem Programm

Eingabe von statistischen Daten

Sie können mit einem Programm statistische Daten eingeben, statistische Auswertungen vornehmen sowie Modelle und Daten aneinander anpassen. Die statistischen Daten können in einem Programm direkt in Listen eingegeben werden (Kapitel 11).

```
PROGRAM: STATS
: {1, 2, 3} → L1
: {-1, -2, -5} → L2
```

Statistische Berechnungen

Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine statistische Berechnung von einem Programm aus durchzuführen:

1. Wählen Sie in einer leeren Zeile im Programmeditor die Art der Berechnung aus dem **STAT CALC**-Menü aus.
2. Geben Sie die Liste der Bezeichnungen ein, die Sie in der Berechnung verwenden. Trennen Sie die einzelnen Listennamen durch ein Komma.
3. Geben Sie ein Komma und dann den Namen einer Y= Variable ein, wenn Sie die Regressionsgleichung in einer Y= Variable speichern möchten.

```
PROGRAM:STATS
:(1,2,3)→L1
:(-1,-2,-5)→L2
:LinReg(ax+b) L1
:L2,Y2
:█
```

Graphische Darstellung von statistischen Berechnungen

Zeichnen von statistischen Daten aus Listen

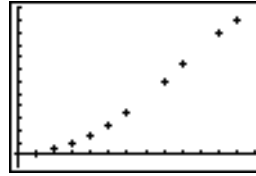
Sie können statistische Daten, die in Listen gespeichert sind, graphisch darstellen. Die sechs verfügbaren Darstellungsarten sind Punktwolke, xyLine, Histogramm, modifiziertes Box-Diagramm, reguläres Box-Diagramm und normale Wahrscheinlichkeitsdarstellung. Sie können bis zu drei Zeichnungen auf einmal definieren.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um die statistischen Daten aus Listen graphisch darzustellen:

1. Speichern Sie die Daten in einer oder mehreren Listen.
2. Wählen Sie nach Bedarf die Y= Gleichungen aus bzw. heben Sie die Auswahl wieder auf.
3. Definieren Sie die Statistikzeichnung.
4. Aktivieren Sie die Zeichnungen, die angezeigt werden sollen.
5. Definieren Sie das Darstellungsfenster.
6. Lassen Sie den Graphen anzeigen und untersuchen Sie ihn.

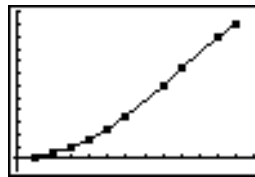
Scatter

Scatter (☒) zeichnet die Daten aus **Xlist** und **Ylist** als Koordinatenpaare. Jeder Punkt wird als Kästchen (□), Kreuz (+) oder Punkt (•) dargestellt. **Xlist** und **Ylist** müssen dieselbe Länge besitzen. Sie können für **Xlist** und **Ylist** dieselbe Liste verwenden.



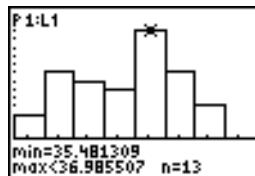
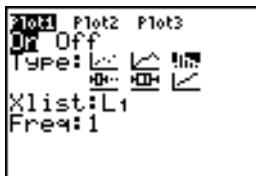
xyLine

xyLine (☒) ist eine Punktwolke, in der die Datenpunkte in der Reihenfolge des Vorkommens in **Xlist** und **Ylist** gezeichnet und verbunden werden. Eventuell empfiehlt es sich, die Liste vor dem Zeichnen mit **SortA**(oder **SortD**(zu sortieren.



Histogram

Histogram (☒) stellt monovariabile Daten graphisch dar. Der Wert der **Xscl**-Fenstervariablen legt die Breite jedes Balkens fest, wobei der Anfangspunkt **Xmin** ist. **ZoomStat** paßt **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** und **Ymax** so an, daß alle Werte enthalten sind, und paßt auch **Xscl** an. Die Ungleichheit $(Xmax - Xmin) / Xscl \leq 47$ muß wahr sein. Ein Wert an einer Balkenkante wird dem rechts stehenden Balken zugeordnet.



ModBoxplot

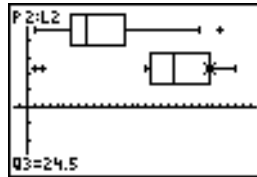
ModBoxplot (☒) (modifiziertes Box-Diagramm) stellt wie das reguläre Box-Diagramm monovariabile Daten mit Ausnahme von Punkten, die 1,5 * innerer Quartilbereich außerhalb der Quartile liegen, graphisch dar. (Der innere Quartilbereich ist als die Differenz zwischen dem dritten Quartil **Q3** und dem ersten Quartil **Q1** definiert.) Diese Punkte werden einzeln außerhalb des Ausreissergrenze mit dem von ihnen ausgewählten **Mark** (□ oder + oder •) gezeichnet. Sie können diese Punkte, die sogenannten Ausreißer, verfolgen.

Die Eingabeaufforderung für die Ausreißerpunkte ist $x=$, außer wenn der Ausreißerpunkt der Maximalpunkt ($\max X$) oder der Minimalpunkt ($\min X$) ist. Sind Ausreißerpunkte vorhanden, erscheint am Ende jedes Ausreissergrenze die Anzeige $x=$. Existiert kein Ausreißerpunkt geben $\min X$ und $\max X$ das Ende eines Ausreissergrenze an. $Q1$, Med (Median) und $Q3$ definieren die Box.

Box-Diagramme werden bezüglich X_{min} und X_{max} gezeichnet, Y_{min} und Y_{max} werden dabei nicht berücksichtigt. Werden zwei Box-Diagramme gezeichnet, wird das erste im oberen Bereich und das zweite im mittleren Anzeigebereich abgebildet. Bei drei Box-Diagrammen steht das erste oben, das zweite in der Mitte und das dritte unten.

```

5:STAT PLOTS
1:Plot1...On
  *L1 1 +
2:Plot2...On
  *L2 1 +
3:Plot3...Off
  *L1 L2
4:PlotsOff
  
```



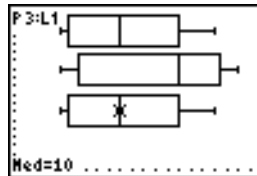
Boxplot

Boxplot (☐) (reguläres Box-Diagramm) stellt monovariabile Daten graphisch dar. Die Ausreissergrenze in der Zeichnung erstrecken sich vom Minimaldatenpunkt der Menge ($\min X$) zum ersten Quartil ($Q1$) und vom dritten Quartil ($Q3$) zum Maximalpunkt ($\max X$). Die Box wird durch $Q1$, Med (Median) und $Q3$ definiert.

Box-Diagramme werden bezüglich X_{min} und X_{max} gezeichnet, Y_{min} und Y_{max} werden dabei nicht berücksichtigt. Werden zwei Box-Diagramme gezeichnet, wird das erste im oberen Bereich und das zweite im mittleren Anzeigebereich abgebildet. Bei drei Box-Diagrammen steht das erste oben, das zweite in der Mitte und das dritte unten.

```

5:STAT PLOTS
1:Plot1...On
  *L1 1
2:Plot2...On
  *L2 1
3:Plot3...Off
  *L3 1
4:PlotsOff
  
```



NormProbPlot

NormProbPlot (∟) (normale Wahrscheinlichkeitsdarstellung) bildet jedes beobachtete X in der **Data List** gegen das entsprechenden Quantil z der Standardnormalverteilung ab. Liegen die gezeichneten Punkte eng an einer Geraden, weist dies darauf hin, daß die Daten normalverteilt sind.

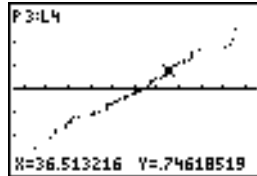
Geben Sie in das **Data List**-Feld einen gültigen Listennamen ein. Wählen Sie X oder Y für die **Data Axis**-Einstellung aus.

- Bei Auswahl von X werden die Daten entlang der X -Achse und die z -Werte entlang der Y -Achse gezeichnet.

- Bei Auswahl von Y werden die Daten entlang der Y-Achse und die z-Werte entlang der X-Achse gezeichnet.

```
randNorm(35,2,90
)→L4
<35.11436075 36...
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
Off Off Off
Type: L1 L2 L3
Data List:L4
Data Axis: Y
Mark: +
```



Definition der Darstellungen

Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine Zeichnung zu definieren:

1. Drücken Sie **[2nd]** **[STAT PLOT]**. Das **STAT PLOTS**-Menü erscheint mit den aktuellen Zeichnungsdefinitionen.

```
STAT PLOTS
1:Plot1...Off
  L1 L2
2:Plot2...Off
  L1 L2
3:Plot3...Off
  L1 L2
4↓PlotsOff
```

2. Wählen Sie die gewünschte Zeichnung aus. Der Statistikzeichnungseditor wird für die ausgewählte Zeichnung angezeigt.

```
Plot1 Plot2 Plot3
On Off Off
Type: L1 L2 L3
Xlist:L1
Ylist:L2
Mark: +
```

3. Wählen Sie mit **[ENTER]** die Option **On** aus, um die statistischen Daten sofort zu zeichnen. Die Definition wird bei Auswahl von **On** und **Off** gespeichert.
4. Wählen Sie den Zeichnungstyp aus. Für jeden Typ werden die in der folgenden Tabelle stehenden Optionen abgefragt.

Plot Type	XList	YList	Mark	Freq	Data List	Data Axis
Scatter	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
xyLine	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Histogram	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Plot Type	XList	YList	Mark	Freq	Data List	Data Axis
ModBoxplot	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Boxplot	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NormProbPlot	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

5. Geben Sie Listennamen ein oder wählen Sie die Optionen für den Zeichnungstyp aus.

- **Xlist** (Listenname, der die unabhängigen Daten enthält)
- **Ylist** (Listenname, der die abhängigen Daten enthält)
- **Mark** (oder + oder •)
- **Freq** (Häufigkeitsliste für **Xlist**-Elemente. Die Voreinstellung ist 1)
- **Data List** (Listenname für **NormProbPlot**)
- **Data Axis** (Achsen, auf denen **Data List** gezeichnet wird)

Anzeige weiterer Statistikzeichnungseditoren

Jede Statistikzeichnung besitzt einen eigenen Statistikzeichnungseditor. Der Name des aktuellen Statistikplots (**Plot1**, **Plot2** oder **Plot3**) wird in der obersten Zeile des Statistikzeichnungseditors invertiert hervorgehoben. Um den Statistikzeichnungseditor für eine andere Zeichnung aufzurufen, setzen Sie den Cursor mit und auf den Namen in der obersten Zeile und drücken dann **ENTER**. Der Statistikzeichnungseditor für die ausgewählte Zeichnung wird angezeigt und der ausgewählte Name ist markiert.

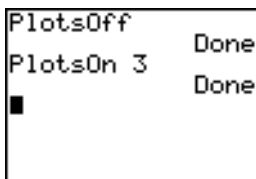


Aktivieren von Deaktivieren von Statistikzeichnungen

PlotsOn und **PlotsOff** ermöglichen vom Hauptbildschirm oder einem Programm aus, Statistikzeichnungen zu aktivieren und deaktivieren. Ohne Zeichnungskennziffern aktiviert **PlotsOn** alle Zeichnungen und **PlotsOff** deaktiviert alle Zeichnungen. Mit einer oder mehreren Zeichnungskennziffern (1, 2 und 3) aktiviert **PlotsOn** die angegebenen Zeichnungen und **PlotsOff** deaktiviert die angegebenen Zeichnungen.

PlotsOff [1,2,3]

PlotsOn [1,2,3]



Hinweis: Sie können auch in der obersten Zeile des Y= Editors Statistikzeichnungen aktivieren und deaktivieren (Kapitel 3).

Definition des Anzeigefensters

Statistikzeichnungen werden in der aktuellen Graphik angezeigt. Zur Definition des Anzeigefensters drücken Sie **WINDOW** und geben die Werte für die Fenstervariablen ein. **ZoomStat** definiert das Anzeigefenster neu und zeigt alle statistischen Datenpunkte an.

Verfolgen des Verlaufs einer Statistikzeichnung

Wenn Sie den Verlauf einer Punktwolke oder einer xyLine verfolgen, wird beim ersten Listenelement begonnen.

Wenn Sie den Verlauf eines Box-Diagramms verfolgen, ist der Beginn bei **Med** (dem Median). Drücken Sie **◀**, um den Verlauf zu **Q1** und **minX** zu verfolgen. Drücken Sie **▶**, um den Verlauf zu **Q3** und **maxX** zu verfolgen.

Wenn Sie den Verlauf eines Histogramms verfolgen, bewegt sich der Cursor von der oberen Mitte einer Spalte zur oberen Mitte der nächsten Spalte. Startpunkt ist die erste Spalte.

Wenn Sie **▲** oder **▼** drücken, um zu einer anderen Zeichnung oder Y= Funktion zu gelangen, geht der Cursor zum aktuellen oder Anfangspunkt dieser Zeichnung (nicht zum nächsten Pixel).

Die Formateinstellung **ExprOn/ExprOff** gilt für Statistikzeichnungen (Kapitel 3). Ist **ExprOn** ausgewählt, werden die Zeichnungskennziffer und die gezeichneten Datenlisten in der oberen linken Ecke angezeigt.

Statistikzeichnungen in einem Programm

Definition einer Statistikzeichnung in einem Programm

Um eine Statistikzeichnung über ein Programm anzuzeigen, definieren Sie die Zeichnung und lassen dann den Graphen anzeigen.

Um eine Statistikzeichnung über ein Programm zu definieren, beginnen Sie im Programmeditor in einer Leerzeile und geben die Daten in einer oder mehreren Listen ein. Gehen Sie dann folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie das **STAT PLOTS**-Menü mit **2nd** [STAT PLOT] auf.

```
PLOTS TYPE MARK
1:Plot1(
2:Plot2(
3:Plot3(
4:PlotsOff
5:PlotsOn
```


- Wählen Sie die zu definierende Zeichnung aus, wodurch **Plot1**(, **Plot2**(oder **Plot3**(an der Cursorposition eingefügt wird.

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(█
```

- Rufen Sie das **STAT TYPE**-Menü mit **[2nd]** **[STAT PLOT]** **[▸]** auf.

```
PLOTS TYPE MARK
1: Scatter
2: xyLine
3: Histogram
4: ModBoxPlot
5: BoxPlot
6: NormProbPlot
```

- Wählen Sie den Zeichnungstyp aus, wodurch der Name des Zeichnungstyps an der Cursorposition eingefügt wird.

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter█
```

- Drücken Sie **[.]**. Geben Sie den bzw. die Listennamen durch Kommata getrennt ein.
- Rufen Sie das **STAT PLOT MARK**-Menü mit **[.]** **[2nd]** **[STAT PLOT]** **[▾]** auf. (Dieser Schritt ist nicht notwendig, wenn sie in Schritt 4 **3:Histogram** oder **5:Boxplot** ausgewählt haben.)

```
PLOTS TYPE MARK
1: □
2: +
3: •
```

Wählen Sie den Markierungstyp (**□** oder **+** oder **•**) für jeden Punkt aus, wobei das Markierungssymbol an der Cursorposition eingefügt wird.

- Drücken Sie **[]** **[ENTER]**, um die Befehlszeile zu vervollständigen.

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter,L
1,L2,•)
:█
```

Anzeige einer Statistikzeichnung über ein Programm

Um eine Zeichnung über ein Programm anzuzeigen, verwenden Sie den Befehl **DispGraph** (Kapitel 16) oder einen der ZOOM-Befehle (Kapitel 3).

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter,L
1,L2,■)
:DispGraph
:■
```

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter,L
1,L2,■)
:ZoomStat
:■
```

Kapitel 13: Inferenzstatistik und Verteilungen

Einführung: Mittlere Körpergröße einer Grundgesamtheit

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

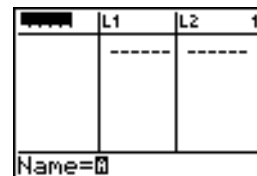
Angenommen, Sie möchten die mittlere Körpergröße einer Grundgesamtheit von Frauen aus der unten stehenden Zufallsstichprobe bestimmen. Da die Körpergröße einer biologischen Grundgesamtheit annähernd normalverteilt ist, kann ein t -Verteilungs-Vertrauensintervall für die Schätzung des Mittelwerts verwendet werden. Die zehn Werte für die Körpergröße sind die ersten zehn aus 90 Werten, die zufällig aus einer normal verteilten Grundgesamtheit mit einem angenommenen Mittelwert von 165,1 Zentimeter und einer Standardabweichung von 6,35 Zentimeter (`randNorm(165.1,6.35,90)` mit einem Grundwert von 789) erzeugt wurden.

Körpergröße (in Zentimeter) von zehn Frauen

169.43 168.33 159.55 169.97 159.79 181.42 171.17 162.04 167.15 159.53

1. Drücken Sie `[STAT]` `[ENTER]`, um den Stat-Listeneditor aufzurufen.

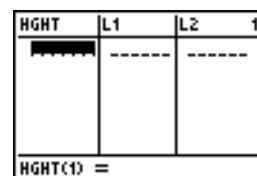
Drücken Sie `[↑]`, um den Cursor auf **L1** zu bewegen, und drücken Sie dann `[2nd]` `[INS]`, um eine neue Liste einzufügen. In der unteren Zeile wird die Eingabeaufforderung **Name=** angezeigt. Der `[α]` Cursor zeigt an, dass die Alpha-Sperre aktiviert ist. Die vorhandenen Listennamen-Spalten werden nach rechts verschoben.



Hinweis: Ihr Statikeditor kann sich je nach den von Ihnen gespeicherten Listen vom dem hier abgebildeten unterscheiden.

2. Geben Sie an der Eingabeaufforderung **Name=** `[H]` `[G]` `[H]` `[T]` ein und drücken Sie anschließend `[ENTER]`, um die Liste zu erstellen, in der die Körpergrößen der Frauen gespeichert werden.

Drücken Sie `[↓]`, um den Cursor in die erste Zeile der Liste zu setzen. **HGHT(1)=** wird in der unteren Zeile angezeigt. Drücken Sie `[ENTER]`.



3. Geben Sie mit **169** \square **43** die erste Körpergröße ein. Bei der Eingabe wird der Wert in der unteren Bildschirmzeile angezeigt.

Drücken Sie **ENTER**. Der Wert wird in der ersten Zeile angezeigt und der rechteckige Cursor geht in die nächste Zeile.

HGHT	L1	L2	3
159.79			
181.42			
171.17			
162.04			
167.45			
169.83			
159.83			
HGHT(1) =			

Geben Sie die restlichen neun Werte auf die gleiche Weise ein.

4. Rufen Sie das **STAT TESTS**-Menü mit **STAT** \square auf. Drücken Sie wiederholt \square , bis die Option **8:Tinterval** markiert ist.

EDIT	CALC	TESTS
2:T-Test...		
3:2-SampZTest...		
4:2-SampTTest...		
5:1-PropZTest...		
6:2-PropZTest...		
7:ZInterval...		
8:TInterval...		

5. Wählen Sie **8:Tinterval** mit \square aus. Der Inferenzstatistikeditor für **Tinterval** erscheint. Ist bei **Inpt:** nicht **Data** ausgewählt, wählen Sie **Data** mit \square **ENTER** aus.

Tinterval
Inpt: Data Stats
List: HGHT
Freq: 1
C-Level: 99
Calculate

Drücken Sie \square **2nd** **[LIST]** und drücken Sie so oft \square , bis **HGHT** markiert ist. Drücken Sie dann **ENTER**.

Drücken Sie \square \square \square **99** um ein Vertrauensniveau von 99 Prozent bei der Eingabeaufforderung **C-Level:** einzugeben.

6. Setzen Sie den Cursor mit \square auf **Calculate**. Drücken Sie **ENTER**. Das Vertrauensintervall wird berechnet und die **Tinterval**-Ergebnisse werden im Hauptbildschirm angezeigt.

Tinterval
(159.74, 173.94)
\bar{x} = 166.838
s_x = 6.907879237
n = 10

Interpretieren Sie die Ergebnisse.

Die erste Zeile (**159.74,173.94**) zeigt, daß das 99-prozentige Vertrauensintervall zwischen 159,7 Zentimeter und 173,9 Zentimeter liegt. Dies ist eine Streuung von 14,2 Zentimetern.

Das 99-prozentige Vertrauensniveau weist darauf hin, daß man bei sehr vielen Stichproben erwartet, daß 99 Prozent der berechneten Intervalle den Mittelwert der Grundgesamtheit beinhalten. Der tatsächliche Mittelwert der Stichprobe aus der Grundgesamtheit ist 165,1 Zentimeter, der im berechneten Intervall liegt.

Die zweite Zeile enthält die mittlere Körpergröße der Stichprobe, mit der dieses Intervall berechnet wurde. Die dritte Zeile enthält die Standardabweichung der Stichprobe. Die unterste Zeile enthält die Stichprobengröße.

Um genauere Grenzen für den Mittelwert der Grundgesamtheit μ der Körpergröße der Frauen zu erhalten, erhöhen Sie die Stichprobengröße auf 90. Verwenden Sie einen Stichprobenmittelwert \bar{x} von 163,8 und eine Standardabweichung der Stichprobe s_x von 7,1, die aus der größeren

Zufallsstichprobe berechnet wurde. Verwenden Sie dieses Mal die Eingabeoption **Stats** (Summenstatistik).

1. Drücken Sie **[STAT]** **[↓]** **8**, um den Inferenzstatistikeditor für **Tinterval** aufzurufen.

Drücken Sie **[▶]** **[ENTER]**, um **Inpt:Stats** auszuwählen. Der Editor verändert sich, so daß Sie die Summenstatistik eingeben können.

```
Tinterval
Inpt:Data Stats
x̄:163.8
Sx:7.1
n:90
C-Level:99
Calculate
```

2. Drücken Sie **[↓]** **163** **[.]** **8** **[ENTER]**, um 163.8 in \bar{x} zu speichern.

Drücken Sie **7** **[.]** **1** **[ENTER]**, um 7.1 in S_x zu speichern.

Drücken Sie **90** **[ENTER]**, um 90 in n zu speichern.

```
Tinterval
(161.83,165.77)
x̄:163.8
Sx:7.1
n:90
```

3. Setzen Sie den Cursor mit **[↓]** auf **Calculate** und drücken Sie **[ENTER]**, um das neue 99-prozentige Vertrauensintervall zu berechnen. Das Ergebnis wird im Hauptbildschirm angezeigt.

```
Tinterval
Inpt:Data Stats
x̄:163.8
Sx:7.1
n:90
C-Level:99
Calculate
```

Wenn die Körpergröße bei einer Grundgesamtheit von Frauen mit einem Mittel μ von 165,1 Zentimetern und einer Standardabweichung σ von 6,35 Zentimetern normal verteilt ist, welche Körpergröße wird dann von nur 5 Prozent der Frauen überschritten (95-prozentig)?

4. Drücken Sie **[CLEAR]**, um die Daten im Hauptbildschirm zu löschen.

Drücken Sie **[2nd]** **[DISTR]**, um das (Verteilungs-) Menü **DISTR** anzuzeigen.

```
DISTR DRAW
1:normalpdf(
2:normalcdf(
3:invNorm(
4:invT(
5:tpdf(
6:tcdf(
7:χ²pdf(
```

5. Drücken Sie **3**, um den Assistenten **invNorm** anzuzeigen. Geben Sie die Informationen wie folgt ein:

Drücken Sie **[.]** **95** **[↓]** **165** **[.]** **1** **[↓]** **6** **[.]** **35** **[↓]** (95 ist die Fläche, 165,1 ist μ , und 6,35 ist σ).

```
invNorm
area: .95
μ:165.1
σ:6.35
Paste
```

6. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Funktion einzufügen, und drücken Sie erneut **[ENTER]**, um das Ergebnis zu berechnen.

```
invNorm(.95,165.1
175.5448205
```

Das Ergebnis wird im Hauptbildschirm angezeigt. Es zeigt, daß fünf Prozent der Frauen größer als 175,5 Zentimeter sind.

Stellen Sie nun die oberen fünf Prozent der Grundgesamtheit graphisch dar und schattieren Sie den Bereich.

7. Drücken Sie **WINDOW** und geben Sie die Fenstervariablen für diese Werte ein.

Xmin=145 **Ymin=-.02** **Xres=1**
Xmax=185 **Ymax=.08**
Xscl=5 **Yscl=0**

```
WINDOW
Xmin=145
Xmax=185
Xscl=5
Ymin=-.02
Ymax=.08
Yscl=0
Xres=1
```

8. Drücken Sie **2nd** **[DISTR]** **▸**, um das Menü **DISTR DRAW** anzuzeigen.

```
DISTR DISTR
1:ShadeNorm(
2:Shade_t(
3:ShadeZ(
4:ShadeF(
```

9. Drücken Sie **ENTER**, um einen Assistenten zur Eingabe der Parameter **ShadeNorm(** zu öffnen.

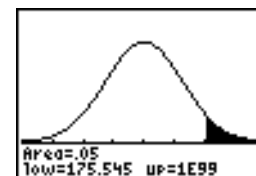
```
ShadeNorm
lower: -1E99
upper:
μ: 0
σ: 1
Draw
```

10. Geben Sie **175** **▢** **5448205** als untere Grenze ein, und drücken Sie **▾**. Geben Sie **1** **2nd** **[EE]** **99** als obere Grenze ein, und drücken Sie **▾**. Geben Sie den Mittelwert μ von **165** **▢** **1** für die normale Kurve ein, und drücken Sie **▾**. Geben Sie eine Standardabweichung σ von **6** **▢** **35** ein.

```
ShadeNorm
lower: 175.5448...
upper: 1E99
μ: 165.1
σ: 6.35
Draw
```

11. Drücken Sie **▾**, um **Draw** (Zeichnen) auszuwählen, und drücken Sie dann **ENTER**, um die normale Kurve zu zeichnen und zu schraffieren.

Area ist der Bereich oberhalb dem 95. Perzentil. **low** ist die untere Grenze. **up** ist die obere Grenze.



Die Inferenzstatistikeditoren

Anzeige der Inferenzstatistikeditoren

Wenn Sie einen Hypothesentest- oder einen Vertrauensintervall-Befehl aus dem Hauptbildschirm auswählen, wird der entsprechende Inferenzstatistikeditor angezeigt. Die Editoren variieren je nach den Eingabeanforderungen des Tests oder des Vertrauensintervalls. Untenstehend ist der Inferenzstatistikeditor für **T-Test** abgebildet.

```

T-Test
Inpt: Data Stats
μ₀: 0
σ: 0
List: L1
Freq: 1
μ: μ₀ < μ₀ > μ₀
Calculate Draw

```

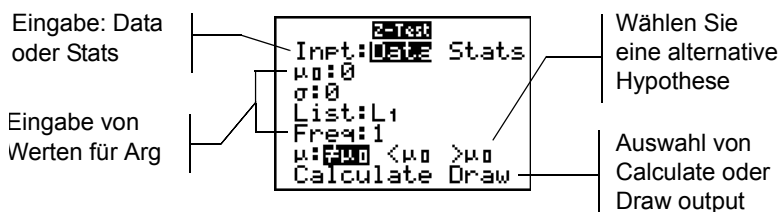
Hinweis: Wenn Sie den Befehl **ANOVA**(auswählen, wird dieser im Hauptbildschirm eingefügt. **ANOVA**(verfügt über keinen Editorbildschirm.

Einsatz eines Inferenzstatistikeditors

Gehen Sie zum Einsatz eines Inferenzstatistikeditors folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie aus dem **STAT TESTS**-Menü einen Hypothesentest oder ein Vertrauensintervall aus. Der entsprechende Editor erscheint.
2. Wählen sie für die Eingabe **Data** oder **Stats** aus, falls diese Option verfügbar ist. Der entsprechende Editor erscheint.
3. Geben Sie im Editor für jedes Argument reelle Zahlen, Listennamen oder Ausdrücke ein.
4. Wählen Sie die alternative Hypothese (\neq , $<$ oder $>$) aus, gegen die getestet werden soll, falls diese Option verfügbar ist.
5. Wählen Sie für die **Pooled**-Option **No** oder **Yes** aus, falls diese Auswahl verfügbar ist.
6. Wählen Sie **Calculate** oder **Draw** (wenn **Draw** verfügbar ist), um den Befehl auszuführen.
 - Bei der Auswahl von **Calculate** werden die Ergebnisse im Hauptbildschirm angezeigt.
 - Bei der Auswahl von **Draw** werden die Ergebnisse in Form eines Graphen angezeigt.

In diesem Kapitel werden die Auswahlmöglichkeiten in den obigen Schritten für jeden Hypothesentest und jedes Vertrauensintervall beschrieben.



Auswahl von Data oder Stats

Bei den meisten Inferenzstatistikeditoren werden Sie aufgefordert, zwischen zwei Eingabearten auszuwählen. (bei **1-PropZInt** und **2-PropZTest**, **1-PropZInt** und **2-PropZInt**, χ^2 -Test, χ^2 GOF-Test, **LinRegTInt**, sowie **LinRegTTest** ist dies nicht der Fall.)

- Wählen Sie **Data** für die Eingabe von Datenlisten aus.
- Wählen Sie **Stats** für die Eingabe von Summenstatistiken wie \bar{x} , **Sx**, und **n** aus.

Zur Auswahl von **Data** oder **Stats** setzen Sie den Cursor entweder auf **Data** oder **Stats** und drücken dann **[ENTER]**.

Werteingabe für die Argumente

Die Inferenzstatistikeditoren erfordern für jedes Argument einen Wert. Wenn Sie nicht wissen, was ein Symbol für bestimmtes Argument darstellt, können Sie in den Tabellen [Beschreibung der Eingabeoptionen für die Inferenzstatistik nachsehen](#).

Bei der Eingabe von Werten in einen Inferenzstatistikeditor legt der TI-84 Plus diese im Speicher ab, so daß Sie viele Tests und Vertrauensintervalle berechnen können, ohne die Werte neu eingeben zu müssen.

Auswahl einer alternativen Hypothese (\neq $<$ $>$)

- Bei den meisten Inferenzstatistikeditoren für den Hypothesentest werden Sie aufgefordert, eine von drei alternativen Hypothesen auszuwählen.
- Die erste ist eine \neq alternative Hypothese, wie $\mu \neq \mu_0$ beim **Z-Test**.
- Die zweite ist eine $<$ alternative Hypothese, wie $\mu_1 < \mu_2$ beim **2-SampTTest**.
- Die dritte ist eine $>$ alternative Hypothese, wie $p_1 > p_2$ beim **2-PropZTest**.

Zur Auswahl einer alternativen Hypothese setzen Sie den Cursor auf die gewünschte Hypothese und drücken **[ENTER]**.

Auswahl der Pooled-Option

Pooled (nur bei **2-SampTTest** und **2-SampTInt**) gibt an, ob die Varianzen für die Berechnung zusammengefaßt werden.

- Wählen Sie **No** aus, wenn die Varianzen nicht zusammengefaßt werden sollen. Die Varianzen der Grundgesamtheit können ungleich sein.
- Wählen Sie **Yes** aus, wenn die Varianzen zusammengefaßt werden sollen. Es wird angenommen, daß die Varianzen der Grundgesamtheit gleich sind.

Zur Auswahl der **Pooled**-Option setzen Sie den Cursor auf **Yes** und drücken **[ENTER]**.

Auswahl von Calculate oder Draw für einen Hypothesentest

- Nachdem Sie im Inferenzstatistikeditor alle Argumente für einen Hypothesentest eingegeben haben, müssen Sie angeben, ob die berechneten Ergebnisse im Hauptbildschirm (**Calculate**) oder im Graphenbildschirm (**Draw**) angezeigt werden sollen.
- **Calculate** berechnet die Testergebnisse und zeigt diese im Hauptbildschirm an.
- **Draw** zeichnet einen Graphen der Testergebnisse und zeigt die Teststatistik und den p-Wert mit dem Graphen an. Die Fenstervariablen werden automatisch an den Graphen angepaßt.

Zur Auswahl von **Calculate** oder **Draw** setzen sie den Cursor auf die gewünschte Option und drücken **[ENTER]**. Der Befehl wird sofort ausgeführt.

Auswahl von Calculate für ein Vertrauensintervall

Nachdem Sie in einem Inferenzstatistikeditor alle Argumente für ein Vertrauensintervall angegeben haben, lassen Sie sich mit **Calculate** die Ergebnisse anzeigen. Die Option **Draw** ist nicht verfügbar.

Wenn Sie **ENTER** drücken, berechnet **Calculate** die Ergebnisse für das Vertrauensintervall und zeigt diese im Hauptbildschirm an.

Umgehen der Inferenzstatistikeditoren

Um einen Hypothesentest- oder einen Vertrauensintervall-Befehl im Hauptbildschirm ohne Anzeige des entsprechenden Inferenzstatistikeditors einzufügen, wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem **CATALOG**-Menü aus. In Anhang A finden Sie eine Beschreibung der Eingabesyntax für jeden Hypothesentest und jedes Vertrauensintervall.

```
2-SampZTest<
```

Hinweis: Sie können einen Hypothesentest- oder Vertrauensintervall-Befehl in einer Befehlszeile eines Programms einfügen. Wählen Sie den Befehl im Programmeditor entweder aus dem **CATALOG**- (Kapitel 15) oder dem **STAT TESTS**-Menü aus.

Das STAT TESTS-Menü

Das STAT TESTS-Menü

Rufen Sie das **STAT TESTS**-Menü mit **STAT** **↓** auf. Bei Auswahl eines Inferenzstatistikbefehls wird der dazugehörige Inferenzstatistikeditor angezeigt.

Die meisten **STAT TESTS**-Befehle speichern einige Ergebnisvariablen. Die meisten dieser Ergebnisvariablen finden Sie im Untermenü **TEST (VARS-Menü, 5:Statistics)**. In der Tabelle Test and Interval Output Variables finden Sie eine Liste dieser Variablen.

EDIT CALC TESTS	
1: Z-Test...	Test für ein μ , σ bekannt
2: T-Test...	Test für ein μ , σ unbekannt
3: 2-SampZTest...	Test vergleicht zwei 2μ , 2σ bekannt
4: 2-SampTTest...	Test vergleicht 2μ , 2σ unbekannt
5: 1-PropZTest...	Test für 1 proportion ?
6: 2-PropZTest...	Test vergleicht 2 proportions ?
7: ZInterval...	Vertrauensint. für 1μ , σ bekannt
8: TInterval...	Vertrauensint. für 1μ , σ unbekannt
9: 2-SampZInt...	Vertrauensint. für Diff. von 2μ , 2σ bekannt
0: 2-SampTInt...	Vertrauensint. für Diff. von 2μ , 2σ unbekannt

EDIT CALC TESTS

A:	1-PropZInt...	Vertrauensint. für 1 Proportion ?
B:	2-PropZInt...	Vertrauensint. für Diff. von 2 Prop. ?
C:	χ^2 -Test...	χ^2 -Test für zweifache Tabellen
D:	χ^2 -GOF Test...	Chi-Quadrat-Anpassungstest
E:	2-SampFTest...	Test vergleicht 2 σ
F:	LinRegTTest...	t-Test für Regressionssteigung und ρ
G:	LinRegTInt...	Vertrauensintervall für den Steigungskoeffizienten b der linearen Regression
H:	ANOVA (Einfache Varianzanalyse

Hinweis: Wird ein neuer Test oder ein neues Intervall berechnet, werden alle vorherigen Ergebnisvariablen ungültig.

Inferenzstatistikeditoren für die STAT TESTS-Befehle

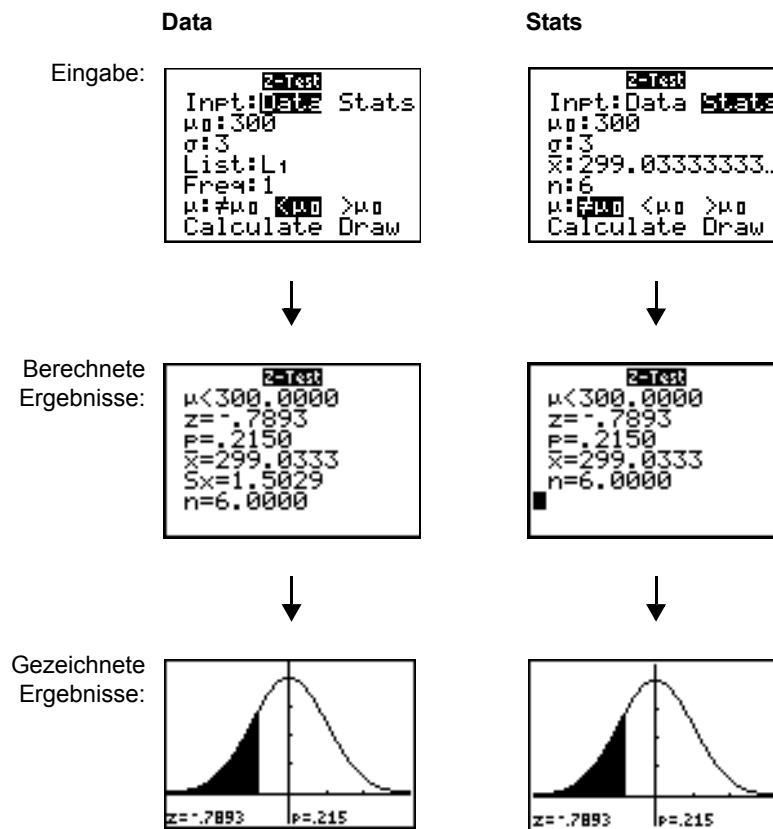
- In diesem Kapitel finden Sie bei der Beschreibung eines jeden **STAT TESTS**-Befehls den entsprechenden Inferenzstatistikeditor mit Beispielargumenten.
- Beschreibungen von Befehlen, die für die Eingabe die Auswahlmöglichkeit **Data/Stats** besitzen, enthalten beide Arten von Eingabebildschirmen.
- Beschreibungen von Befehlen, die für die Eingabe die Auswahlmöglichkeit **Data/Stats** nicht besitzen, enthalten nur einen Eingabebildschirm.
- Jede Befehlsbeschreibung enthält den jeweiligen Ergebnisbildschirm für diesen Befehl mit dem Beispielergebnis.
- Beschreibungen von Befehlen, die für die Ausgabe die Auswahlmöglichkeit **Calculate/Draw** besitzen, zeigen beide Bildschirme an: die berechneten und die graphisch dargestellten Ergebnisse.
- Beschreibungen von Befehlen, die nur die Ausgabemöglichkeit **Calculate** besitzen, zeigen die berechneten Ergebnisse im Hauptbildschirm an.

Z-Test

- **Z-Test** (ein Stichproben z-Test; Option 1) führt einen Hypothesentest für einen unbekanntem Mittelwert der Grundgesamtheit μ durch, wenn die Standardabweichung der Grundgesamtheit σ bekannt ist. Die Nullhypothese $H_0: \mu = \mu_0$ wird gegen eine der folgenden Alternativen getestet.
- $H_a: \mu \neq \mu_0$ ($\mu: \neq \mu_0$)
- $H_a: \mu < \mu_0$ ($\mu: < \mu_0$)
- $H_a: \mu > \mu_0$ ($\mu: > \mu_0$)

In diesem Beispiel:

$L1 = \{299,4 \ 297,7 \ 301 \ 298,9 \ 300,2 \ 297\}$



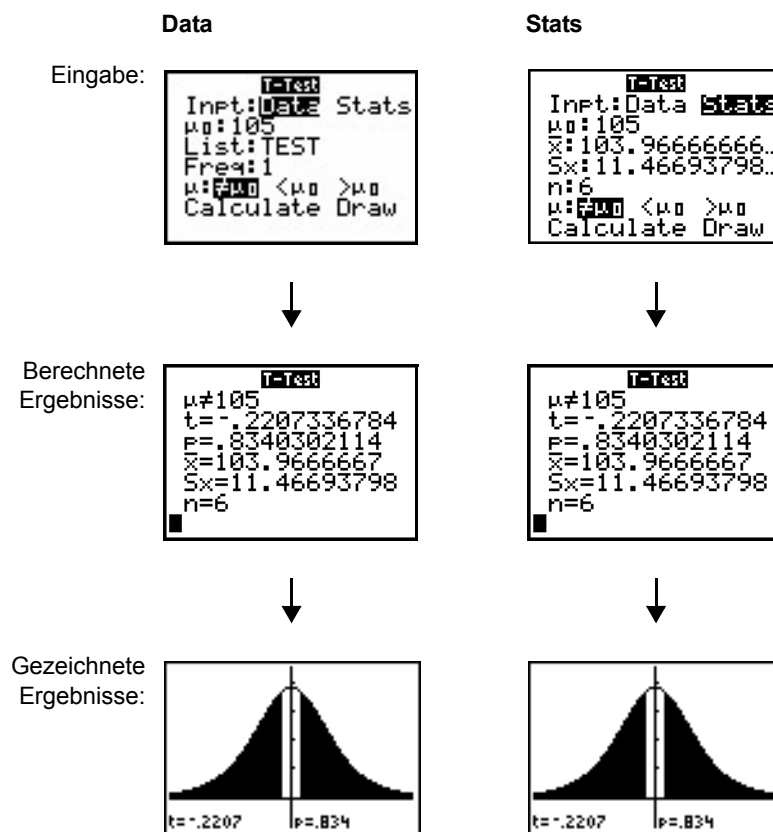
Hinweis: Alle **STAT TESTS**- Beispiele gehen von einer Dezimalkommstellenzahl von 4 aus (Kapitel 1). Veränderte Einstellungen wirken sich auf die Ergebnisse aus.

T-Test

- **T-Test** (ein Stichproben t -Test; Option 2) führt einen Hypothesentest für einen unbekanntem Mittelwert der Grundgesamtheit μ durch, wenn die Standardabweichung der Grundgesamtheit σ unbekannt ist. Die Nullhypothese $H_0: \mu = \mu_0$ wird gegen eine der folgenden Alternativen getestet.
- $H_a: \mu \neq \mu_0$ ($\mu: \neq \mu_0$)
- $H_a: \mu < \mu_0$ ($\mu: < \mu_0$)
- $H_a: \mu > \mu_0$ ($\mu: > \mu_0$)

In diesem Beispiel:

TEST={91.9 97.8 111.4 122.3 105.4 95}



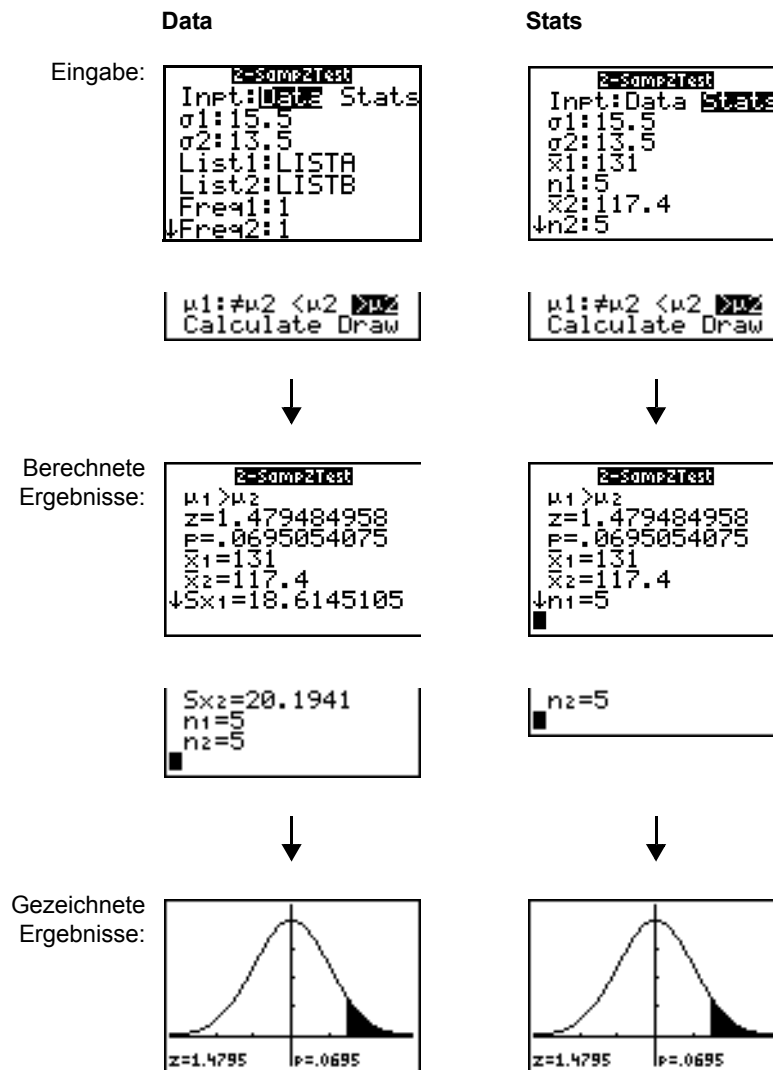
2-SampZTest

- **2-SampZTest** (zwei Stichproben z-Test; Option 3) testet auf der Basis unabhängiger Stichproben, ob die Mittelwerte zweier Grundgesamtheiten (μ_1 und μ_2) gleich sind, wobei beide Standardabweichungen der Grundgesamtheiten (σ_1 und σ_2) bekannt sind. Die Nullhypothese $H_0: \mu_1 = \mu_2$ wird gegen eine der folgenden Alternativen getestet.
- $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ ($\mu_1 \neq \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 < \mu_2$ ($\mu_1 < \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 > \mu_2$ ($\mu_1 > \mu_2$)

In diesem Beispiel:

LISTA={154 109 137 115 140}

LISTB={108 115 126 92 146}



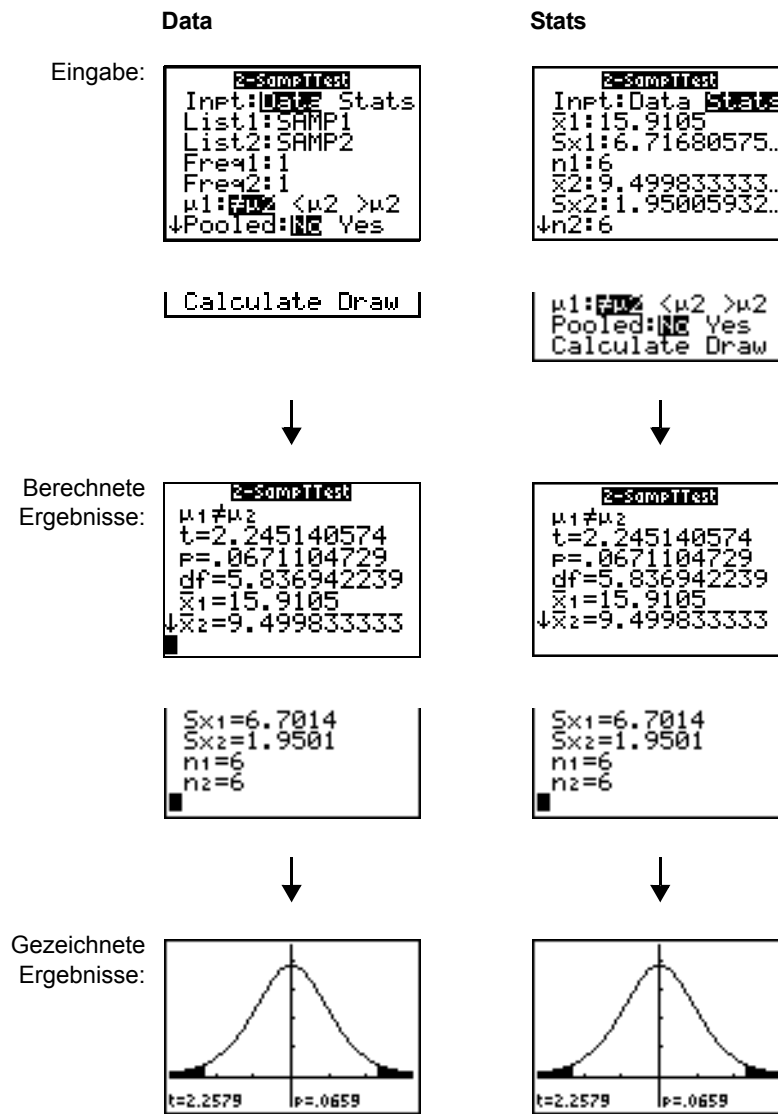
2-SampTTest

- **2-SampTTest** (zwei Stichproben $2t$ -Test; Option 4) testet auf der Basis unabhängiger Stichproben, ob die Mittel zweier Grundgesamtheiten (μ_1 und μ_2) gleich sind, wobei keine der beiden Standardabweichungen der Grundgesamtheit (σ_1 oder σ_2) bekannt ist. Die Nullhypothese $H_0: \mu_1 = \mu_2$ wird gegen eine der folgenden Alternativen getestet.
- $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ ($\mu_1 \neq \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 < \mu_2$ ($\mu_1 < \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 > \mu_2$ ($\mu_1 > \mu_2$)

In diesem Beispiel:

SAMP1={12.207 16.869 25.05 22.429 8.456 10.589}

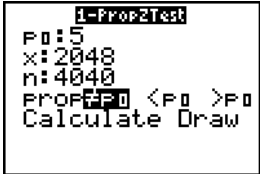
SAMP2={11.074 9.686 12.064 9.351 8.182 6.642}



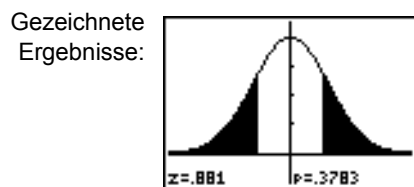
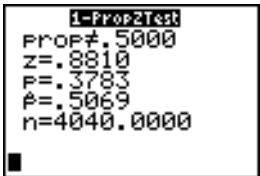
1-PropZTest

- **1-PropZTest** (Zeta- Test für einen relativen Anteil; Option 5) berechnet einen Test für eine unbekannte Trefferanteil (prop). Als Eingabe werden die eingetretenen Fälle in der Stichprobe x und die beobachteten Fällen in der Stichprobe n verwendet **1-PropZTest** testet die Nullhypothese $H_0: \text{prop}=p_0$ gegen eine der folgenden Alternativen.
- $H_a: \text{prop} \neq p_0$ (**prop: \neq p0**)
- $H_a: \text{prop} < p_0$ (**prop: $<$ p0**)
- $H_a: \text{prop} > p_0$ (**prop: $>$ p0**)

Eingabe:



Berechnete Ergebnisse:



2-PropZTest

- **2-PropZTest** (Zeta-Test für zwei relative Anteile; Option 6) berechnet einen Test zum Vergleich der Trefferanteil (p_1 und p_2) zweier Grundgesamtheiten. Als Eingabe werden die eingetretenen Fälle in jeder Stichprobe (x_1 und x_2) sowie die beobachteten Fälle in jeder Stichprobe (n_1 und n_2) verwendet. **2-PropZTest** testet die Nullhypothese $H_0: p_1=p_2$ (unter Verwendung der relativer Anteil in der Gesamtstichprobe) gegen eine der folgenden Alternativen.
- $H_a: p_1 \neq p_2$ (**p1: \neq p2**)
- $H_a: p_1 < p_2$ (**p1: $<$ p2**)

- $H_a: p_1 > p_2$ ($p_1 > p_2$)

Eingabe:

```

Z-PropZTest
x1:45
n1:61
x2:38
n2:62
P1:P2 <P2 >P2
Calculate Draw
  
```



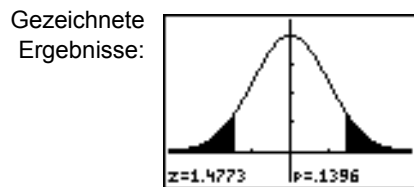
Berechnete Ergebnisse:

```

Z-PropZTest
P1≠P2
z=1.4773
P=.1396
P1=.7377
P2=.6129
↓P=.6748
  
```

```

n1=61.0000
n2=62.0000
  
```



ZInterval

ZInterval (eine Stichprobe z Vertrauensintervall; Option 7) berechnet das Vertrauensintervall für einen unbekanntem Mittelwert der Grundgesamtheit μ , wobei die Standardabweichung der Grundgesamtheit σ bekannt ist. Das berechnete Vertrauensintervall hängt von dem vom Benutzer angegebenen Vertrauensniveau ab.

In diesem Beispiel:

$L1 = \{299.4 \ 297.7 \ 301 \ 298.9 \ 300.2 \ 297\}$

Data

Eingabe:

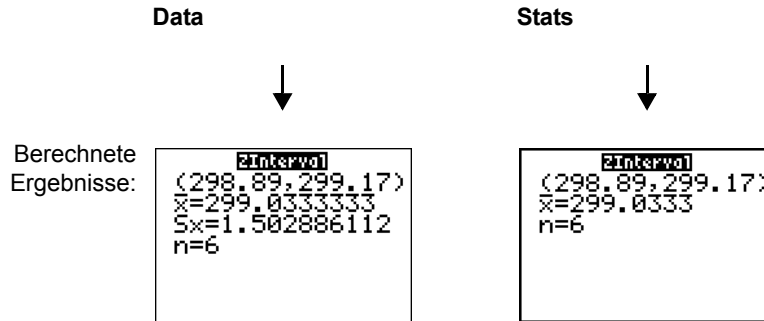
```

ZInterval
Inpt:Data Stats
σ:3
List:L1
Freq:1
C-Level:9
Calculate
  
```

Stats

```

ZInterval
Inpt:Data Stats
σ:3
x̄:299.0333
n:6
C-Level:9
Calculate
  
```

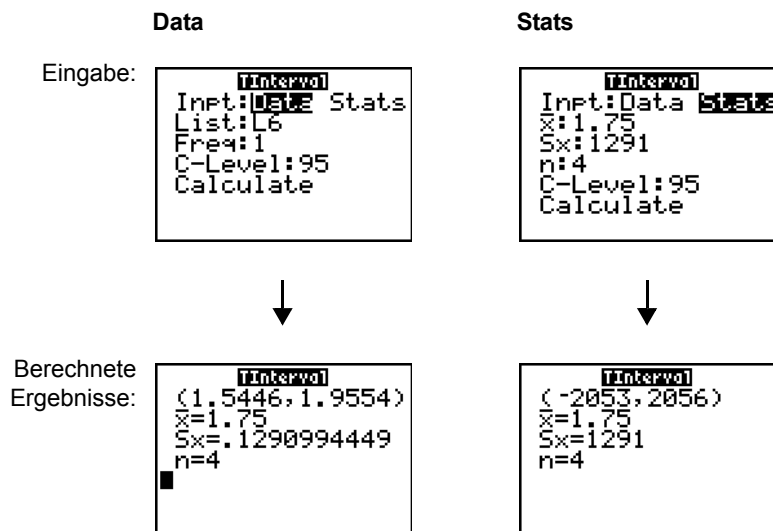



TInterval

TInterval (eine Stichprobe t -Vertrauensintervall; Option 8) berechnet das Vertrauensintervall für einen unbekanntem Mittelwert μ der Population, wobei die Standardabweichung der Grundgesamtheit σ unbekannt ist. Das berechnete Vertrauensintervall hängt von dem vom Benutzer angegebenen Vertrauensniveau ab.

In diesem Beispiel:

$L6 = \{1.6 \ 1.7 \ 1.8 \ 1.9\}$



2-SampZInt

2-SampZInt (zwei Stichproben z -Vertrauensintervall; Option 9) berechnet das Vertrauensintervall für die Differenz von zwei Mittelwerten ($\mu_1 - \mu_2$), wobei die Standardabweichungen beider Grundgesamtheiten (σ_1 und σ_2) bekannt sind. Das berechnete Vertrauensintervall hängt von dem vom Benutzer angegebenen Vertrauensniveau ab.

In diesem Beispiel:

LISTC={154 109 137 115 140}

LISTD={108 115 126 92 146}

	Data	Stats
Eingabe:	<pre>2-SampTInt Inpt: <u>DATA</u> Stats σ1:15.5 σ2:13.5 List1:LISTC List2:LISTD Freq1:1 Freq2:1 ↓</pre>	<pre>2-SampTInt Inpt:Data <u>Stats</u> σ1:15.5 σ2:13.5 x1:131 n1:5 x2:117.4 ↓n2:5</pre>
	<pre>C-Level:.99 Calculate</pre>	<pre>C-Level:.99 Calculate</pre>
	↓	↓
Berechnete Ergebnisse:	<pre>2-SampTInt (-10.08,37.278) x1=131 x2=117.4 Sx1=18.6145105 Sx2=20.1940585 ↓n1=5</pre>	<pre>2-SampTInt (-10.08,37.278) x1=131 x2=117.4 n1=5 n2=5</pre>
	<pre>n2=5.0000</pre>	

2-SampTInt

2-SampTInt (zwei Stichproben t -Vertrauensintervall; Option 0) berechnet das Vertrauensintervall für die Differenz zweier Mittelwerte ($\mu_1 - \mu_2$), wobei die Standardabweichungen der Grundgesamtheiten (σ_1 und σ_2) nicht bekannt sind. Das berechnete Vertrauensintervall hängt von dem vom Benutzer angegebenen Vertrauensniveau ab.

In diesem Beispiel:

SAMP1={12.207 16.869 25.05 22.429 8.456 10.589}

SAMP2={11.074 9.686 12.064 9.351 8.182 6.642}

	Data	Stats
Eingabe:	<pre>2-SampTInt Inpt: <u>DATA</u> Stats List1:SAMP1 List2:SAMP2 Freq1:1 Freq2:1 C-Level:95 ↓Pooled: <u>NO</u> Yes</pre>	<pre>2-SampTInt Inpt:Data <u>Stats</u> x1:1.59333 Sx1:6.7014 n1:6 x2:9.4998 Sx2:1.9501 ↓n2:6</pre>
	<pre>Calculate</pre>	<pre>C-Level:.95 Pooled: <u>NO</u> Yes Calculate</pre>

Data

Stats



Berechnete
Ergebnisse:

```
Z-SampInt  
(-.5848,13.452)  
df=5.8408  
x1=15.9333  
x2=9.4998  
Sx1=6.7014  
↓Sx2=1.9501
```

```
Z-SampInt  
(-.5848,13.452)  
df=5.8408  
x1=15.9333  
x2=9.4998  
Sx1=6.7014  
↓Sx2=1.9501
```

```
n1=6.0000  
n2=6.0000
```

```
n1=6.0000  
n2=6.0000
```

1-PropZInt

1-PropZInt (Zeta-Test für einen relativen Anteil Vertrauensintervall; Option **A**) berechnet das Vertrauensintervall für eine unbekannte Trefferanteil. Als Eingabe werden die eingetretenen Fälle in der Stichprobe x und die beobachteten Fälle in der Stichprobe n verwendet. Das berechnete Vertrauensintervall hängt von dem vom Benutzer angegebenen Vertrauensniveau ab.

Eingabe:

```
1-PropZInt  
(.4867, .5272)  
p̂=.5069  
n=4040.0000
```



Berechnete
Ergebnisse:

```
1-PropZInt  
(.4867, .5272)  
p̂=.5069  
n=4040.0000
```

2-PropZInt

2-PropZInt (Zeta-Test für zwei relative Anteile Vertrauensintervall; Option **B**) berechnet das Vertrauensintervall für die Differenz zwischen den Trefferanteil in zwei Grundgesamtheiten (p_1 und p_2). Als Eingabe werden die eingetretenen Fälle in jeder Stichprobe (x_1 und x_2) und die beobachteten Fälle in jeder Stichprobe (n_1 und n_2) verwendet. Das berechnete Vertrauensintervall hängt von dem vom Benutzer angegebenen Vertrauensniveau ab.

Eingabe:

```
2-PropZInt
x1:49
n1:61
x2:38
n2:62
C-Level:95
Calculate
```



Berechnete Ergebnisse:

```
2-PropZInt
(.0334, .3474)
p1=.8033
p2=.6129
n1=61.0000
n2=62.0000
```

χ^2 -Test

χ^2 -Test (Chi-Quadrat-Test; Option **C**) berechnet einen Chi-Quadrat-Test bezüglich eines Zusammenhangs bei einer zweifachen Tabelle von Fällen in der angegebenen *Observed*-Matrix. Die Nullhypothese H_0 für eine zweifache Tabelle lautet: Es besteht kein Zusammenhang zwischen den Zeilenvariablen und den Spaltenvariablen. Die Alternativhypothese ist, daß die Variablen in Beziehung stehen.

Vor der Durchführung eines χ^2 -Tests geben Sie die beobachteten Fälle in eine Matrix ein. Geben Sie den Matrix-Variablenamen bei der Eingabeaufforderung **Observed:** im χ^2 -Testeditor ein. Die Voreinstellung ist **[A]**. Bei der Eingabeaufforderung **Expected:** geben Sie den Matrix-Variablenamen ein, in dem die berechneten erwarteten Fälle gespeichert werden sollen. Die Voreinstellung ist **[B]**.

Matrix editor:

```
MATRIX[A] 3 x2
[ 5.0000 19.0000 ]
[ 8.0000 16.0000 ]
[ 11.0000 13.0000 ]
```

Hinweis: Drücken Sie **2nd** **MATRX** **▸**
▸ 1, um Option **1:[A]** aus dem Menü **MATRX EDIT** auszuwählen.

Eingabe:

```

χ²-Test
Observed: [A]
Expected: [B]
Calculate Draw

```



Hinweis: Drücken Sie **2nd** **MATRIX** **▾**
ENTER, um Matrix **[B]** anzuzeigen.

Berechnete
Ergebnisse:

```

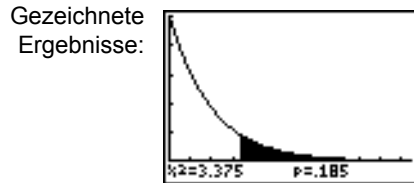
χ²-Test
χ²=3.3750
P=.1850
df=2.0000

```

```

[B]
[[8.0000 16.000...
[8.0000 16.000...
[8.0000 16.000...

```



χ^2 GOF-Test

χ^2 GOF-Test (Chi-Quadrat-Anpassungstest; Option D) führt einen Test aus zur Bestätigung, dass Beispieldaten aus einer Grundgesamtheit stammen, die einer bestimmten Verteilung entspricht. Beispielsweise kann χ^2 GOF bestätigen, dass die Beispieldaten aus einer Normalverteilung stammen.

In diesem Beispiel:

list 1={16,25,22,8,10}

list 2={16.2,21.6,16.2,14.4,12.6}

Der Chi-Quadrat-
Anpassungstest-
Eingabebildschirm:

```

χ²GOF-Test
Observed: L1
Expected: L2
df: 4
Calculate Draw

```

Hinweis: Drücken Sie **STAT** **▸** **▸**, um **TESTS** auszuwählen. Drücken Sie mehrmals **▾**, um

D:χ²GOF-Test... auszuwählen. Drücken Sie **ENTER**. Um Daten für df (Freiheitsgrad) einzugeben, drücken Sie **▾** **▾** **▾**. Geben Sie 4 ein.

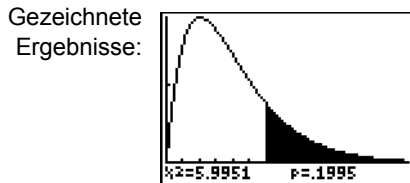


Berechnete Ergebnisse:

```

2-SampFTest
χ²=5.995149912
P=.1995107739
df=4
CNTRB=C.002469...

```



2-SampFTest

- **2-SampÜTest** (zwei Stichproben **F**-Test; Option **E**) berechnet einen **F**-Test, um die normalen Standardabweichungen zweier Grundgesamtheiten (σ_1 und σ_2) miteinander zu vergleichen. Die Mittelwerte der Grundgesamtheiten und die Standardabweichungen der Grundgesamtheiten sind unbekannt. **2-SampFTest**, bei dem das Verhältnis der Stichprobenvarianzen S_x1^2/S_x2^2 verwendet wird, testet die Nullhypothese $H_0: \sigma_1=\sigma_2$ gegen eine der folgenden Alternativen.
 - $H_a: \sigma_1 \neq \sigma_2$ ($\sigma_1: \neq \sigma_2$)
 - $H_a: \sigma_1 < \sigma_2$ ($\sigma_1: < \sigma_2$)
 - $H_a: \sigma_1 > \sigma_2$ ($\sigma_1: > \sigma_2$)

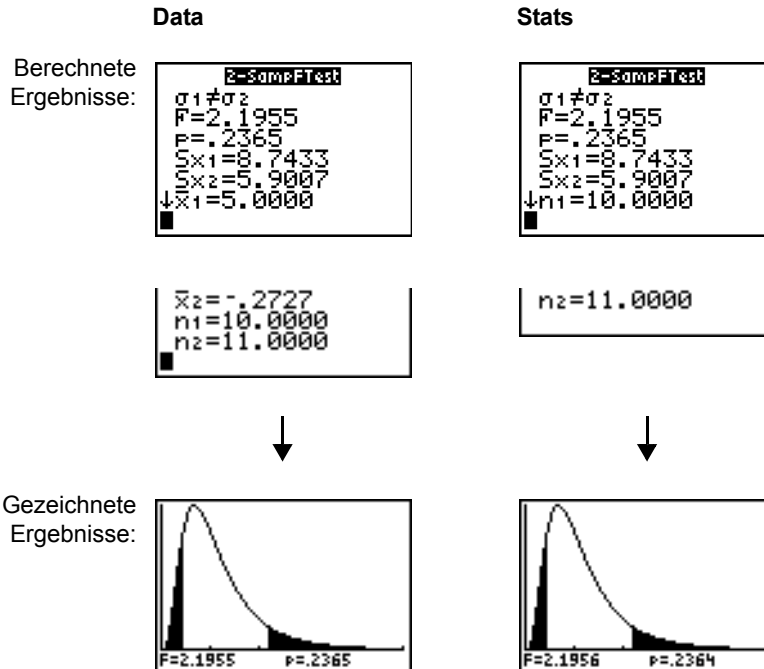
In diesem Beispiel:

```

SAMP4={ 7 -4 18 17 -3 -5 1 10 11 -2}
SAMP5={ -1 12 -1 -3 3 -5 5 2 -11 -1 -3}

```

	Data	Stats
Eingabe:	<pre> 2-SampFTest Inet: Data Stats List1: SAMP4 List2: SAMP5 Freq1: 1 Freq2: 1 σ1: <σ2 >σ2 Calculate Draw </pre>	<pre> 2-SampFTest Inet: Data Stats Sx1: 8.74325136... n1: 10 Sx2: 5.90069333... n2: 11 σ1: <σ2 >σ2 Calculate Draw </pre>
	↓	↓



LinRegTTest

- **LinRegTTest** (lineare Regression *t*-Test; Option F) berechnet für die gegebenen Daten die lineare Regression und den *t*-Test mit dem Steigungswert β und dem Korrelationskoeffizienten ρ für die Gleichung $y=\alpha+\beta x$. Die Nullhypothese $H_0: \beta=0$ (entsprechend: $\rho=0$) wird gegen eine der folgenden Hypothesen getestet:
 - $H_a: \beta \neq 0$ and $\rho \neq 0$ (β & $\rho: \neq 0$)
 - $H_a: \beta < 0$ and $\rho < 0$ (β & $\rho: < 0$)
 - $H_a: \beta > 0$ and $\rho > 0$ (β & $\rho: > 0$)

Die Regressionsgleichung wird automatisch in **RegEQ** (**VARS Statistics EQ**-Untermenü) gespeichert. Wenn Sie bei der Eingabeaufforderung **RegEQ**: einen Y= Variablennamen eingeben, wird die berechnete Regressionsgleichung automatisch in der angegebenen Y= Gleichung gespeichert. In dem folgenden Beispiel wird die Regressionsgleichung in **Y1** gespeichert, die dann ausgewählt (aktiviert) wird.

In diesem Beispiel:

```

L3={ 38 56 59 64 74}
L4={ 41 63 70 72 84}

```

Eingabe:

```

LinRegTTest
Xlist:L3
Ylist:L4
Freq:1
 $\beta \neq 0$  &  $\rho \neq 0$  <0 >0
RegEQ:Y1
Calculate

```



Berechnete Ergebnisse:

```

LinRegTTest
y=a+bx
 $\beta \neq 0$  and  $\rho \neq 0$ 
t=15.9405
p=5.3684E-4
df=3.0000
↓a=-3.6596

```

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 -3.6596+1.19
69X
\Y2=
\Y3=
\Y4=
\Y5=
\Y6=

```

```

↑b=1.1969
s=1.9820
r2=.9883
r=.9941

```

Bei der Ausführung von **LinRegTTest** wird eine Liste der Residuen angelegt und automatisch unter dem Listennamen **RESID** gespeichert. **RESID** wird in das **LIST NAMES**-Menü aufgenommen.

Hinweis: Bei der Regressionsgleichung können Sie die Dezimalstellen angeben (Kapitel 1), um die Anzahl der Ziffern nach dem Dezimalpunkt festzulegen. Ist die Anzahl der Dezimalstellen allerdings sehr klein, kann dies unter Umständen die Genauigkeit beeinträchtigen.

LinRegTInt

LinRegTInt berechnet das T-Vertrauensintervall der linearen Regression für den Steigungskoeffizienten b. Wenn das Vertrauensintervall 0 enthält, ist dies kein hinreichender Beweis dafür, dass zwischen den Daten eine lineare Beziehung besteht.

In diesem Beispiel:

list 1={4, 5, 6, 7, 8}

list 2={1, 2, 3, 3.5, 4.5}

LinRegTInt-
Eingabebildschirm:

```

LinRegTInt
Xlist:L1
Ylist:L2
Freq:1
C-Level:95
RegEQ:
Calculate

```

Hinweis: Drücken Sie **[STAT]** **[>]** **[>]** um **TESTS** auszuwählen. Drücken Sie mehrmals **[<]**, um **G:LinRegTint...** auszuwählen. Drücken Sie **[ENTER]**. Drücken Sie mehrmals **[<]**, um **Calculate** auszuwählen. Drücken Sie **[ENTER]**.



Berechnete
Ergebnisse:

```
LinRegTInt  
y=a+bx  
(.69088, 1.0091)  
b=.85  
df=3  
s=.158113883  
↓a=-2.3
```

```
↑df=3  
s=.158113883  
a=-2.3  
r²=.9897260274  
r=.9948497512
```

Xlist, Ylist ist die Liste unabhängiger und abhängiger Variablen. Die die **Freq**-Werte (Häufigkeit) für die Daten enthaltende Liste wird in **List** gespeichert. Die Vorgabe ist 1. Alle Elemente müssen reelle Zahlen sein. Die Elemente in der **Freq**-Liste sind die Auftretenshäufigkeit für die entsprechenden Datenpunkte in der Eingabeliste, die in den **List**-Feldern festgelegt wurden. RegEQ (optional) ist die festgelegte Yn-Variable zum Speichern der Regressionsgleichung. StoreRegEqn (optional) ist die festgelegte Variable zum Speichern der Regressionsgleichung. Das Niveau C ist die Wahrscheinlichkeit des Konfidenzniveaus mit dem Standardwert 0,95.

ANOVA(

ANOVA(einfache Varianzanalyse; Option **H**) führt eine einfache Varianzanalyse zum Vergleich der Mittelwerte von zwei bis 20 Populationen durch. Die **ANOVA**-Prozedur zum Vergleich dieser Mittelwerte beinhaltet die Analyse der Variation in den Stichprobendaten. Die Nullhypothese $H_0: \mu_1 = \mu_2 = \dots = \mu_k$ wird gegen die Alternative H_a , nicht alle $\mu_1 \dots \mu_k$ sind gleich, getestet.

ANOVA(*Liste1, Liste2[, ..., Liste20]*)

In diesem Beispiel:

L1={7 4 6 6 5}

L2={6 5 5 8 7}

L3={4 7 6 7 6}

Eingabe: ANOVA(L1, L2, L3) █



Berechnete
Ergebnisse:

```
One-way ANOVA
F=.3111
p=.7384
Factor
df=2.0000
SS=.9333
↓ MS=.4667
█
```

```
Error
df=12.0000
SS=18.0000
MS=1.5000
SXP=1.2247
█
```

Hinweis: **SS** ist die Quadratsumme und **MS** ist das mittlere Abweichungsquadrat.

Beschreibung der Eingabeoptionen für die Inferenzstatistik

Die Tabelle in diesem Abschnitt beschreibt die Eingabemöglichkeiten für die in diesem Kapitel erörterte Inferenzstatistik. Die Werte zu diesen Eingabemöglichkeiten geben Sie im Inferenzstatistikeditor ein. Die Tabelle enthält die Eingabemöglichkeiten in derselben Reihenfolge wie deren Auftreten in diesem Kapitel.

Eingabe	Beschreibung
μ_0	Angenommener Wert des Mittelwerts der Grundgesamtheit, die Sie untersuchen.
σ	Die bekannte Standardabweichung der Grundgesamtheit. Dies muß eine reelle Zahl > 0 sein.
List	Die Name der Liste, die die zu untersuchenden Daten enthält.
Freq	Der Name der Liste, die die Häufigkeitswerte der Daten der Liste enthält. Die Voreinstellung=1. Alle Elemente müssen ganze Zahlen ≥ 0 sein.
Calculate/ Draw	Legt den Ausgabebetyp fest, der für Tests und Intervalle erstellt wird. Calculate zeigt das Ergebnis im Hauptbildschirm an. Bei Tests wird das Ergebnis mit Draw graphisch dargestellt.
\bar{x} , Sx, n	Summenstatistik (Mittelwert, Standardabweichung und Stichprobengröße) bei Tests und Intervallen mit einer Stichprobe.
σ_1	Die bekannte Standardabweichung der ersten Grundgesamtheit bei Tests und Intervallen mit zwei Stichproben. σ_1 muß eine reelle Zahl > 0 sein.
σ_2	Die bekannte Standardabweichung der zweiten Grundgesamtheit bei Tests und Intervallen mit zwei Stichproben. σ_2 muß eine reelle Zahl > 0 sein.
List1, List2	Die Namen der Listen, die die zu untersuchenden Daten für Tests und Intervalle mit zwei Stichproben enthalten. Voreinstellungen sind L1 und L2 .
Freq1, Freq2	Die Namen der Listen, die die Vorkommenshäufigkeiten der Daten in List1 und List2 für Tests und Intervalle mit zwei Stichproben enthalten. Die Voreinstellung =1. Alle Elemente müssen ganze Zahlen ≥ 0 sein.
\bar{x}_1 , Sx1, n1, \bar{x}_2 , Sx2, n2	Summenstatistik (Mittelwert, Standardabweichung und Stichprobengröße) für die Stichprobe 1 und 2 bei Tests und Intervallen mit zwei Stichproben.
Pooled	Ein Parameter, der angibt, ob die Varianzen für 2-SampTTest und 2-SampTInt zusammengefaßt werden. No weist den TI-84 Plus an, die Varianzen nicht zusammenzufassen. Yes weist den TI-84 Plus an, die Varianzen zusammenzufassen.
p_0	Die erwartete relative Häufigkeit der Stichprobe für den 1-PropZTest . p_0 muß eine reelle Zahl mit $0 < p_0 < 1$ sein.
x	Die eingetretenen Fälle in der Stichprobe für den 1vPropZTest und 1-PropZInt . x muß eine ganze Zahl > 0 sein.

Eingabe	Beschreibung
n	Die beobachteten Fälle in der Stichprobe für den 1-PropZTest und 1-PropZInt . n muß eine ganze Zahl > 0 sein.
x1	Die eingetretenen Fälle in der Stichprobe für den 2-PropZTest und 2-PropZInt . x1 muß eine ganze Zahl > 0 sein.
x2	Die beobachteten Fälle in der Stichprobe 2 für den 2-PropZTest und 2-PropZInt . x2 muß eine ganze Zahl > 0 sein.
n1	Die beobachteten Fälle in der Stichprobe 1 für den 2-PropZTest und 2-PropZInt . x2 muß eine ganze Zahl > 0 sein.
n2	Die beobachteten Fälle in der Stichprobe 2 für den 2-PropZTest und 2-PropZInt . x2 muß eine ganze Zahl > 0 sein.
C-Level	Das Vertrauensniveau für die Vertrauensintervallbefehle. Muß > 0 und <100 sein. Wenn es > 1 ist, wird es als Prozentangabe interpretiert und durch 100 dividiert. Die Voreinstellung ist 0,95.
Observed (Matrix)	Der Matrixname, der die Spalten und Zeilen für die beobachteten Werte in einer zweifachen Tabelle der Fälle für den χ^2 -Test und χ^2 GOF-Test abbildet. Observed darf nur ganze Zahlen > 0 enthalten. Die Matrixdimension muß mindestens 2x2 sein.
Expected (Matrix)	Der Matrixname, in dem die erwarteten Werte gespeichert werden. Expected wird beim erfolgreichen Abschluß des χ^2 -Test und χ^2 GOF-Test erstellt.
df	df (degree of freedom) represents (number of sample categories) - (number of estimated parameters for the selected distribution + 1).
Xlist, Ylist	Die Namen der Listen, die die Daten für LinRegTTest und LinRegTInt enthalten. Die Voreinstellungen sind L1 und L2 . Die Dimensionen von Xlist und Ylist müssen gleich sein.
RegEQ	Die Eingabeaufforderung für den Namen der Y= Variable, in der die berechnete Regressionsgleichung gespeichert wird. Wird eine Y= Variable angegeben, wird diese Gleichung automatisch ausgewählt (aktiviert). Die Voreinstellung ist, daß die Regressionsgleichung nur in der RegEQ -Variablen gespeichert wird.

Test- und Intervall-Ergebnisvariablen

Die Inferenzstatistikvariablen werden wie im folgenden beschrieben berechnet. Um diese Variablen in Ausdrücken zu einzusetzen, drücken Sie **[VARS]**, **5 (5:Statistics)** und wählen dann das in der letzten Spalte stehende Untermenü **VARS** aus.

Variablen	Tests	Intervalle	LinRegTTest, ANOVA	VARS Menu
p-Wert	p		p	TEST
Teststatistik	z, t, χ^2, F		t, F	TEST
Freiheitsgrad	df	df	df	TEST

Variablen	Tests	Intervalle	LinRegTTest, ANOVA	VARS Menu
Stichprobenmittelwert der x-Werte für Stichprobe 1 und Stichprobe 2	\bar{x}_1, \bar{x}_2	\bar{x}_1, \bar{x}_2		TEST
Standardabweichung der Stichprobe von x für Stichprobe 1 und Stichprobe 2	Sx1, Sx2	Sx1, Sx2		TEST
Anzahl der Datenpunkte für Stichprobe 1 und Stichprobe 2	n1, n2	n1, n2		TEST
Zusammengefaßte Standardabweichung	SxP	SxP	SxP	TEST
Geschätzte Anteile für Stichprobe	\hat{p}	\hat{p}		TEST
Geschätzte Anteile für Stichprobe für Grundgesamtheit 1	\hat{p}_1	\hat{p}_1		TEST
Geschätzte Anteile für Stichprobe für Grundgesamtheit 2	\hat{p}_2	\hat{p}_2		TEST
Vertrauensintervallpaar		lower, upper		TEST
Mittelwert der x-Werte	\bar{x}	\bar{x}		XY
Standardabweichung der Stichprobe für x	Sx	Sx		XY
Anzahl der Datenpunkte	n	n		XY
Standardfehler			s	TEST
Regressions-/Anpassungskoeffizienten			a, b	EQ
Korrelationskoeffizient			r	EQ
Bestimmtheitsmaß			r2	EQ
Regressionsgleichung			RegEQ	EQ

Verteilungsfunktionen

Das DISTR-Menü

Hinweis: Durch Auswählen der **DISTR**-Funktionen gelangt der Benutzer zu einem Assistentenbildschirm für diese Funktion.

Das **DISTR**-Menü rufen Sie mit $\boxed{2nd}$ [DISTR] auf.

DISTR DRAW	
1: normalpdf (Normale Wahrscheinlichkeitsdichte
2: normalcdf (Normalverteilungswahrscheinlichkeit
3: invNorm (Inverse Summennormalverteilung
4: invT (Inverse kumulative Student- <i>t</i> Verteilung
5: tpdf (Student- <i>t</i> Wahrscheinlichkeitsdichte
6: tcdf (Student- <i>t</i> Verteilungswahrscheinlichkeit
7: χ^2 pdf (Chi-Quadrat Wahrscheinlichkeitsdichte
8: χ^2 cdf	Chi-Quadrat Verteilungswahrscheinlichkeit
9: F pdf (F Wahrscheinlichkeitsdichte
0: F cdf (F Verteilungswahrscheinlichkeit
A: binompdf (Binomialwahrscheinlichkeit
B: binomcdf (Binominale Summendichte
C: poissonpdf (Poisson-Wahrscheinlichkeit
D: poissoncdf (Poisson-Summendichte
E: geometpdf (Geometrische Wahrscheinlichkeit
F: geometcdf (Geometrische Summendichte

Hinweis: -1E99 und 1E99 geben die Unendlichkeit an. Wenn Sie den Bereich links von *ObereGrenze* z. B. einsehen möchten, so geben Sie *UntereGrenze* = -1E99 an.

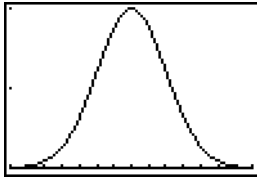
normalpdf(

normalpdf(berechnet die Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion (pdf) für die Normalverteilung bei einem angegebenen *x*-Wert. Die Voreinstellung ist für den Mittelwert $\mu=0$ und die Standardabweichung $\sigma=1$. Um die Normalverteilung zu zeichnen, fügen Sie im **Y= Editor** **normalpdf(** ein. Die pdf lautet:

$$f(x) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}\sigma} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}, \sigma > 0$$

normalpdf(x [, μ , σ])

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 normalPdf(X,
35, 2)
```



Note: For this example,

Xmin = 28
Xmax = 42
Xscl = 1
Ymin = 0
Ymax = .2
Yscl = .1

```
normalpdf
x value: X
μ: 35
σ: 2
Paste
```

Hinweis: Zur graphischen Darstellung der Normalverteilung können Sie die Fenstervariablen **Xmin** und **Xmax** setzen, so daß der Mittelwert μ dazwischen liegt und dann **0:ZoomFit** aus dem **ZOOM**-Menü auswählen.

normalcdf(

normalcdf(berechnet die Normalverteilungswahrscheinlichkeit zwischen *UntereGrenze* und *ObereGrenze* für den angegebenen Mittelwert μ und der Standardabweichung σ . Die Voreinstellung ist $\mu=0$ und $\sigma=1$.

normalcdf(*UntereGrenze*, *ObereGrenze* [, μ , σ])

```
normalcdf(-1E99,
36, 35, 2)
.6914624678
```

```
normalcdf
lower: -1E99
upper: 36
μ: 35
σ: 2
Paste
```

invNorm(

invNorm(berechnet die inverse Summennormalverteilungsfunktion für einen gegebenen *Bereich* unter der Normalverteilungskurve, die über den Mittelwert μ und der Standardabweichung σ definiert ist. Es wird der x -Wert, der sich auf einen *Bereich* links vom x -Wert bezieht, berechnet. $0 \leq \text{Bereich} \leq 1$ muß wahr sein. Die Voreinstellung lautet: $\mu=0$ und $\sigma=1$.

invNorm(*Bereich* [, μ , σ])

```
invNorm(.6914624
678, 35, 2)
36.00000004
```

```
invnorm
area: .691462467
μ: 35
σ: 2
Paste
```

invT(

invT(berechnet die inverse kumulative Student-*t*-Wahrscheinlichkeitsfunktion, die über den Freiheitsgrad, *df*, definiert ist, für eine bestimmte Fläche unter der Kurve.

invT(Fläche,df)

```
invT(.95,24)
1.710882023
```

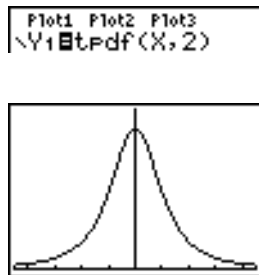
```
invT
area: .95
df: 24
Paste
```

tpdf(

tpdf(berechnet die Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion (pdf: probability density function) für die Student-*t*-Verteilung an einem angegebenen *x*-Wert. *df* (Freiheitsgrade) muß eine Ganzzahl > 0 sein. Um die Student-*t*-Verteilung zu zeichnen, fügen Sie im Y= Editor **tpdf(** ein. Die pdf lautet:

$$f(x) = \frac{\Gamma[(df+1)/2]}{\Gamma(df/2)} \frac{(1+x^2/df)^{-(df+1)/2}}{\sqrt{\pi df}}$$

tpdf(x,df)



Note: For this example,

Xmin = -4.5

Xmax = 4.5

Ymin = 0

Ymax = .4

```
tpdf
x value: X
df: 2
Paste
```

tcdf(

tcdf(berechnet die Student-*t*-Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen einer *UnterenGrenze* und einer *OberenGrenze* für die angegebenen *df* (Freiheitsgrade), die > 0 sein müssen.

tcdf(UntereGrenze,ObererGrenze,df)

```
tcdf(-2,3,18)
.9657465644
```

```
tcdf
lower: -2
upper: 3
df: 18
Paste
```


χ^2 pdf(

χ^2 pdf(berechnet die Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion (pdf) für die χ^2 (Chi-Quadrat) Verteilung bei einem angegebenen x-Wert. *df* (Freiheitsgrade) muß > 0 sein. Zum Zeichnen der χ^2 -Verteilung fügen Sie im Y= Editor χ^2 pdf(ein. Die pdf lautet:

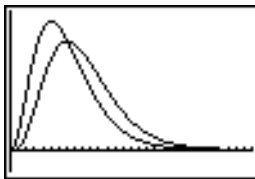
$$f(x) = \frac{1}{\Gamma(df/2)} (1/2)^{df/2} x^{df/2-1} e^{-x/2}, x \geq 0$$

χ^2 pdf(x,df) χ^2 cdf(

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 X^2Pdf(X, 9)
\Y2 X^2Pdf(X, 7)
\Y3 =
\Y4 =
\Y5 =
\Y6 =
\Y7 =
```

Note: For this example,
Xmin = 0
Xmax = 30
Ymin = -.02
Ymax = .132

```
X^2pdf
x value: X
df: 9
Paste
```



χ^2 cdf(berechnet die χ^2 (Chi-Quadrat) Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen der *UnterenGrenze* und der *OberenGrenze* für die angegebenen *df* (Freiheitsgrade), die > 0 sein müssen.

χ^2 cdf(UntereGrenze,ObererGrenze,df)

```
X^2cdf(0, 19.023, 9)
)
.9750019601
```

```
X^2cdf
lower: 0
upper: 19.023
df: 9
Paste
```

Fpdf(

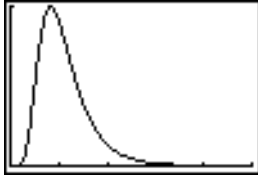
Fpdf(berechnet die Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion (pdf) für die **F**-Verteilung bei einem angegebenen x-Wert. *Zähler df* (Freiheitsgrade) und *Nenner df* müssen ganze Zahlen > 0 sein. Zum Zeichnen einer **F**-Verteilung fügen Sie im Y= Editor **pdf(** ein. Die **pdf** lautet:

$$f(x) = \frac{\Gamma[(n+d)/2]}{\Gamma(n/2)\Gamma(d/2)} \left(\frac{n}{d}\right)^{n/2} x^{n/2-1} (1+nx/d)^{-(n+d)/2}, x \geq 0$$

wobei n = Freiheitsgrade im Zähler
 d = Freiheitsgrade im Nenner

Fpdf(*x*,*Zähler df*,*Nenner df*)**Fcdf**(

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 Fpdf(X, 24, 19)
)
```



Note: For this example,
Xmin = 0
Xmax = 5
Ymin = 0
Ymax = 1

```
Fpdf
x value: X
dfNumer: 24
dfDenom: 19
Paste
```

Fcdf berechnet die F-Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen *UntererGrenze* und *ObererGrenze* für die angegebenen *Zähler df* (Freiheitsgrade) und *Nenner df*. *Zähler df* und *Nenner df* müssen ganze Zahlen > 0 sein.

Fcdf(*UntereGrenze*,*ObereGrenze*,*Zähler df*,*Nenner df*)

```
Fcdf(0, 2.4523, 24
, 19)
.9749989576
```

```
Fcdf
lower: 0
upper: 2.4523
dfNumer: 24
dfDenom: 19
Paste
```

binompdf(

binompdf berechnet die Wahrscheinlichkeit von *x* für die diskrete Binominalverteilung mit angegebenen *AnzahlVersuche* und der Eintrittswahrscheinlichkeit (*p*) für jeden Versuch. *x* kann eine ganze Zahl sein oder eine Liste von ganzen Zahlen. $0 \leq p \leq 1$ muß wahr sein. *AnzahlVersuche* muß eine ganze Zahl > 0 sein. Wenn Sie kein *x* angeben, erhalten Sie eine Liste mit Wahrscheinlichkeiten von 0 bis *AnzahlVersuche*. Die **pdf** lautet:

$$f(x) = \binom{n}{x} p^x (1-p)^{n-x}, x = 0, 1, \dots, n$$

wobei *n* = *AnzahlVersuche*

binompdf(*AnzahlVersuche*,*p*,*x*)

```
binompdf(5, .6, {3
, 4, 5})
{.3456 .2592 .0...
```

```
binompdf
trials: 5
P: .6
x value: {3, 4, 5}
Paste
```

binomcdf(

binomcdf(berechnet die Summenwahrscheinlichkeit für die diskrete Binominalverteilung mit angegebener *AnzahlVersuche* und der Eintrittswahrscheinlichkeit (p) für jeden Versuch. x kann eine reelle Zahl oder eine Liste reeller Zahlen sein. $0 \leq p \leq 1$ muß wahr sein. *AnzahlVersuche* muß eine ganze Zahl > 0 sein. Wenn Sie kein x angeben, erhalten Sie eine Liste mit Summenwahrscheinlichkeiten.

binomcdf(AnzahlVersuche,p[,x])

```
binomcdf(5,.6,{3  
,4,5})  
{.66304 .92224 ...}
```

```
binomcdf  
trials:5  
P:.6  
x value:{3,4,5}  
Paste
```

poissonpdf(

poissonpdf(berechnet die Wahrscheinlichkeit von x für die diskrete Poisson-Verteilung mit dem angegebenen Mittelwert μ , der eine reelle Zahl > 0 sein muß. x kann eine ganze Zahl oder eine Liste ganzer Zahlen sein. Die **pdf** lautet:

$$f(x) = e^{-\mu} \mu^x / x!, x = 0, 1, 2, \dots$$

poissonpdf(μ,x)

```
PoissonPdf(6,10)  
.0413030934
```

```
poissonpdf  
 $\lambda$ :6  
x value:10  
Paste
```

poissoncdf(

poissoncdf(berechnet die Summenwahrscheinlichkeit von x für die diskrete Poisson-Verteilung mit dem angegebenen Mittelwert μ , der eine reelle Zahl > 0 sein muß. x kann eine reelle Zahl oder eine Liste von reellen Zahlen sein.

poissoncdf(μ,x)

```
Poissoncdf(.126,  
{0,1,2,3})  
{.8816148468 .9...
```

```
poissoncdf  
 $\lambda$ :.126  
x value:...1,2,3)  
Paste
```

geometpdf(

geometpdf(berechnet die Wahrscheinlichkeit von x , d.h. den x -ten Versuch, bei dem das Ereignis das erste Mal eintritt, für die diskrete geometrische Verteilung mit der angegebenen Eintrittswahrscheinlichkeit (p). $0 \leq p \leq 1$ muß wahr sein. x kann eine ganze Zahl oder eine Liste ganzer Zahlen sein. Die pdf lautet:

$$f(x) = p(1-p)^{x-1}, x = 1, 2, \dots$$

geometpdf(p, x)

```
geometpdf(.4,6)
.031104
```

```
geometpdf
P: .4
x Value: 6
Paste
```

geometcdf(

geometcdf(berechnet die Summenwahrscheinlichkeit von x , d.h. dem x -ten Versuch, bei dem das Ereignis das erste Mal eintritt, für die diskrete geometrische Verteilung mit der angegebenen Eintrittswahrscheinlichkeit (p). $0 \leq p \leq 1$ muß wahr sein. x muß eine reelle Zahl oder eine Liste reeller Zahlen sein.

geometcdf(p, x)

```
geometcdf(.5, {1,
.5 .75 .875}
```

MathPrint™

```
geometcdf(.5, {1,
2, 3})
.5 .75 .875
```

Classic

```
geometcdf
P: .5
x Value: ..., 2, 3)
Paste
```

Schattierung von Verteilungen

Das DISTR DRAW-Menü

Um das Menü **DISTR DRAW** anzuzeigen, drücken Sie **2nd** [DISTR] **▢**. Die Anweisungen **DISTR DRAW** zeichnen verschiedene Arten von Verteilungsfunktionen, schraffieren den durch *lowerbound* (untere Grenze) und *upperbound* (obere Grenze) festgelegten Bereich und zeigen den berechneten Flächenwert an.

Durch Auswählen eines Objekts im Menü **DISTR DRAW** wird ein Assistent zur Eingabe der Syntax für dieses Objekt geöffnet. Einige Argumente sind optional. Falls ein Argument nicht optional ist, kann der Cursor erst dann zum nächsten Argument bewegt werden, wenn ein Wert eingegeben wurde.

Falls Sie über **CATALOG** auf diese Funktionen zugreifen, wird der Befehl oder die Funktion eingefügt, und Sie müssen die Argumente eingeben.

Zum Löschen der Zeichnungen wählen Sie die Option **1:ClrDraw** aus dem **DRAW**-Menü (Kapitel 8).

Hinweis: Vor Ausführung eines **DISTR DRAW**-Befehls müssen Sie die Fenstervariablen so einstellen, daß die gewünschte Verteilung auf den Anzeigebildschirm paßt.

DISTR DRAW

- 1: ShadeNorm (Schattiert die Normalverteilung
 - 2: Shade_t (Schattiert die Student-*t*-Verteilung
 - 3: Shade χ^2 (Schattiert die χ^2 -Verteilung
 - 4: Shade**F** (Schattiert die **F**-Verteilung
-

Hinweis: -1E99 und 1E99 stehen für unendlich. Wenn Sie z. B. den Bereich links von der *ObererGrenze* einsehen möchten, setzen Sie die *UntererGrenze* =-1E99.

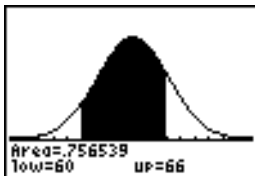
ShadeNorm(

ShadeNorm(zeichnet die normale Dichtefunktion, die über den Mittelwert μ und der Standardabweichung σ definiert wird, und schattiert den Bereich zwischen *ObererGrenze* und *UntererGrenze*. Die Voreinstellung lautet: $\mu=0$ und $\sigma=1$.

ShadeNorm(*UntererGrenze*,*ObererGrenze* [, μ , σ])

```
ShadeNorm(60,66,  
63.6,2.5)
```

Classic



Note: For this example,
Xmin = 55
Xmax = 72
Ymin = .05
Ymax = .2

```
ShadeNorm  
lower:60  
upper:66  
 $\mu$ :63.6  
 $\sigma$ :2.5  
Draw
```

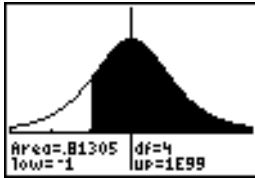
Shade_t(

Shade_t(zeichnet die Dichtefunktion für die Student-*t*-Verteilung, die durch die *df* (Freiheitsgrade) definiert ist, und schattiert den Bereich zwischen *UntererGrenze* und *ObererGrenze*.

Shade_t(*UntereGrenze*,*ObereGrenze*,*df*)

```
Shade_t(-1,1E99,  
4)
```

Classic



Note: For this example,
Xmin = -3
Xmax = 3
Ymin = -.15
Ymax = .5

```
Shade_t  
lower:-1  
upper:1E99  
df:4  
Draw
```

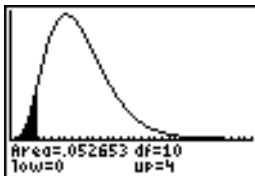
Shade χ^2 (

Shade χ^2 (zeichnet die Dichtefunktion für die χ^2 (Chi-Quadrat) Verteilung, die durch *df* (Freiheitsgrade) definiert ist, und schattiert den Bereich zwischen *UntererGrenze* und *ObererGrenze*.

Shade χ^2 (*UntereGrenze*,*ObereGrenze*,*df*)

```
Shade $\chi^2$ (0,4,10)
```

Classic



Note: For this example,
Xmin = 0
Xmax = 35
Ymin = -.025
Ymax = .1

```
Shade $\chi^2$   
lower:0  
upper:4  
df:10  
Draw
```

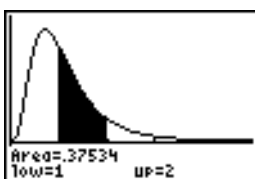
ShadeF(

ShadeF (zeichnet die Dichtefunktion für die **F**-Verteilung, die durch die *Zähler df* (Freiheitsgrade) und die *Nenner df* definiert ist, und schattiert den Bereich zwischen *UntererGrenze* und *ObererGrenze*.

ShadeF(*UntereGrenze*,*ObereGrenze*,*Zähler df*,*Nenner df*)

```
ShadeF(1,2,10,15)
```

Classic



Note: For this example,
Xmin = 0
Xmax = 5
Ymin = -.25
Ymax = .9

```
ShadeF  
lower:1  
upper:2  
dfNumer:10  
dfDenom:15  
Draw
```

Kapitel 14: Finanzfunktionen

Das Menü Anwendungen

Auf dem TI-84 Plus sind bereits ab Werk verschiedene Applikationen installiert, die im Menü **Applikationen** aufgelistet sind. Zu diesen Applikationen gehören:

Finance
Topics in Algebra 1
Science Tools
Catalog Help 1.1
CellSheet™
Conic Graphing
Inequality Graphing
Transformation Graphing
Vernier EasyData™
DataMate
Polynomial Root Finder and Simultaneous Equation Solver
StudyCards™
LearningCheck™

Mit Ausnahme des Finanzrechners können Sie Anwendungen je nach Speicherplatzbedarf hinzufügen oder entfernen. Der Finanzrechner ist fest in den TI-84 Plus eingebaut und kann nicht gelöscht werden.

Zusätzlich zu den oben genannten befinden sich auf Ihrem TI-84 Plus noch zahlreiche weitere Applikationen, einschließlich Applikationen zur Sprachlokalisierung. Drücken Sie **[APPS]**, um eine vollständige Liste aller Applikationen anzuzeigen, die sich bei Auslieferung auf Ihrem Taschenrechner befinden.

Unter TI-84 Plus education.ti.com können Sie weitere Software-Applikationen herunterladen, mit denen Sie die Funktionalität Ihres Taschenrechners noch weiter anpassen können. Der Taschenrechner bietet in seinem ROM-Speicher 1,54 MB Speicherplatz für weitere Applikationen.

Applikations-Handbücher finden Sie auf der Texas Instruments Website unter: education.ti.com/guides.

Schritte für den Start des Finanzrechners

Führen Sie folgende Schritte aus, wenn Sie den Finanzrechner verwenden.

1. Drücken Sie **[APPS]** **[ENTER]**. Wählen Sie den **Finanzrechner** aus Application.



- Wählen Sie aus der Funktionsliste aus.

```

CALC VARS
1:TVM Solver...
2:tvm_Pmt
3:tvm_I%
4:tvm_PV
5:tvm_N
6:tvm_FV
7:↓nPV(

```

Einführung: Finanzierung eines Autos

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Sie haben ein Auto entdeckt, das Sie gern kaufen würden. Sie können für die Finanzierung über vier Jahre einen Betrag von monatlich 250 aufbringen. Das Auto kostet 9.000, Ihre Bank bietet Ihnen einen Zinssatz von 5 % an. Wie hoch werden Ihre monatlichen Raten sein? Können Sie sich diese Finanzierung leisten?

- Drücken Sie **[MODE]** **[↓]** **[→]** **[→]** **[ENTER]**, um die Dezimalstellen auf 2 Stellen festzulegen.

```

NORMAL SCI ENG
FLOAT 01 3456789
RADIAN DEGREE
FUNC PAR POL SEQ
CONNECTED DOT
SEQUENTIAL SIMUL
REAL a+bi re^θi
FULL HORIZ G-T
↓NEXT↓

```

- Drücken Sie **[APPS]** **[ENTER]**, um **1:Finance** aus dem Menü **APPLICATIONS** auszuwählen.

```

CALC VARS
1:TVM Solver...
2:tvm_Pmt
3:tvm_I%
4:tvm_PV
5:tvm_N
6:tvm_FV
7:↓nPV(

```

- Drücken Sie **[ENTER]**, um Option **1:TVM Solver** aus dem Menü **CALC VARS** auszuwählen. TVM Solver wird angezeigt.

```

N=0.00
I%=0.00
PV=0.00
PMT=0.00
FV=0.00
P/Y=1.00
C/Y=1.00
PMT:END BEGIN

```

- Geben Sie die Daten ein:
 N (Anzahl der Raten)= **48**
 I% (Zinssatz)=**5**
 PV (aktueller Wert)=**9000**
 FV (zukünftiger Wert)=**0**
 P/Y (Zahlungen pro Jahr)=**12**
 C/Y (Verzinsungsperioden pro Jahr)=**12**

```

N=48.00
I%=5.00
PV=9000.00
PMT=-207.26
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN

```

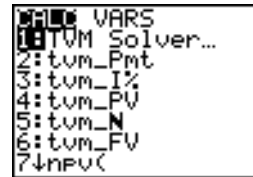
- Wählen Sie **PMT:END**, wodurch Sie angeben, dass die Raten zum Ende jeder Periode fällig sind.
- Bewegen Sie den Cursor auf **PMT** und drücken Sie **[ALPHA]** **[SOLVE]**. Können Sie sich die Zahlungen leisten?

Einführung: Berechnung des Zinseszins

Bei welchem Jahreszinssatz, in monatlicher Berechnung, werden aus 1.250 in sieben Jahren 2.000?

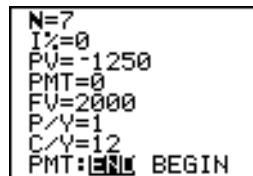
Hinweis: Da bei Zinseszinsberechnungen keine Zahlungen vorgenommen werden, muß **PMT** auf 0 und **P/Y** auf 1 gesetzt werden.

1. Drücken Sie **[APPS]** **[ENTER]**, um die Option **1:Finance** aus dem Menü **APPLICATIONS** auszuwählen.



```
FIN VARS
1: TVM Solver...
2: tvn_Pmt
3: tvn_I%
4: tvn_PV
5: tvn_N
6: tvn_FV
7: npv<
```

2. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Option **1:TVM Solver** aus dem Menü **CALC VARS** auszuwählen. TVM Solver wird angezeigt.

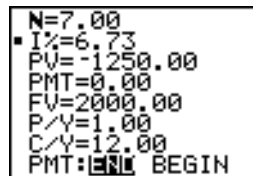


```
N=7
I%=0
PV=-1250
PMT=0
FV=2000
P/Y=1
C/Y=12
PMT: [END] BEGIN
```

3. Geben Sie die Daten ein:

N=7
PV=-1250
PMT=0
FV=2000
P/Y=1
C/Y=12

4. Bewegen Sie den Cursor auf **I%** und drücken Sie **[ALPHA]** **[SOLVE]**.
Um 1250 innerhalb von 7 Jahren auf 2000 zu vermehren, benötigen Sie einen Zinssatz von 6,73 %.



```
N=7.00
I%=6.73
PV=-1250.00
PMT=0.00
FV=2000.00
P/Y=1.00
C/Y=12.00
PMT: [END] BEGIN
```

Verwendung von TVM Solver

Verwendung von TVM Solver

Der TVM Solver zeigt die Zeitwert-des-Geldes (time-value-of-money: **TVM**)-Variablen an. Sind vier Variablen gegeben, berechnet der TVM Solver die fünfte Variable.

Im Abschnitt über das **FINANCE VARS**-Menü werden die fünf **TVM**-Variablen (**N**, **I%**, **PV**, **PMT** und **FV**) sowie **P/Y** und **C/Y** beschrieben.

PMT: END BEGIN im TVM Solver entsprechen den Optionen **Pmt_End** (Zahlung am Ende einer Periode) und **Pmt_Bgn** (Zahlung zu Beginn jeder Periode) im **FINANCE CALC**-Menü.

Um die unbekannte **TVM**-Variable zu berechnen, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Drücken Sie **[APPS]** **[ENTER]** **[ENTER]**, um TVM Solver anzuzeigen. Das folgende Fenster zeigt die Standardwerte mit fester Kommastelle und zwei Stellen nach dem Komma.

```

N=0.00
I%=0.00
PV=0.00
PMT=0.00
FV=0.00
P/Y=1.00
C/Y=1.00
PMT: [END] BEGIN

```

2. Geben Sie die für die vier **TVM**-Variablen bekannten Werte ein.
Hinweis: Geben Sie die Einnahmen als positive Zahlen und die Ausgaben als negative Zahlen ein.
3. Geben Sie einen Wert für **P/Y** ein, der automatisch auch bei **C/Y** eingetragen wird. Ist **P/Y = C/Y**, so geben Sie für **C/Y** einen eigenen Wert ein.
4. Wählen Sie **END** oder **BEGIN** zur Festlegung der Zahlungsart.
5. Setzen Sie den Cursor auf die gesuchte **TVM**-Variable.
6. Drücken Sie **[ALPHA] [SOLVE]**. Das Ergebnis wird berechnet, im TVM Solver angezeigt und in der entsprechenden **TVM**-Variable gespeichert. Ein Quadrat in der linken Spalte kennzeichnet die Lösungsvariable.

```

N=360.00
I%=18.00
PV=100000.00
■ PMT=-1507.09
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT: [END] BEGIN

```

Verwendung der Finanzfunktionen

Eingabe von Einnahmen und Ausgaben

Bei den Finanzfunktionen des TI-84 Plus müssen Sie Einkünfte (Einnahmen) als positive Zahlen und Ausgaben (Zahlungen) als negative Zahlen angeben. Der TI-84 Plus folgt bei der Berechnung und Anzeige der Ergebnisse diesen Konventionen.

Das FINANCE CALC-Menü

Um das Menü **FINANCE CALC** anzuzeigen, drücken Sie **[APPS] [ENTER]**.

CALC VARS

- | | |
|------------------|--|
| 1: TVM Solver... | Anzeige von TVM Solver. |
| 2: tvm_Pmt | Berechnet den Betrag jeder Zahlung. |
| 3: tvm_I% | Berechnet den Jahreszinssatz. |
| 4: tvm_PV | Berechnet den aktuellen Wert. |
| 5: tvm_N | Berechnet die Anzahl der Zahlungsperioden. |
| 6: tvm_FV | Berechnet den Terminwert. |
-

CALC VARS

7: npv (Berechnet den Kapitalwert.
8: irr (Berechnet den internen Zinsfuß.
9: bal (Berechnet den Stand des Tilgungsplans.
0: Σ Prn (Berechnet die Tilgungsplansumme.
A: Σ Int (Berechnet die Zinsen des Tilgungsplans.
B: \blacktriangleright Nom (Berechnet die Nominalverzinsung.
C: \blacktriangleright Eff (Berechnet die Effektivverzinsung.
D: dbd (Berechnet die Tage zwischen zwei Datumsangaben.
E: Pmt_End	Legt die normale jährliche Zahlung fest (Ende des Zeitraums).
F: Pmt_Bgn	Legt die vorschüssige Jahreszahlung fest (Anfang des Zeitraums).

Mit diesen Funktionen erstellen und lösen Sie finanztechnische Berechnungen im Hauptbildschirm.

TVM Solver

TVM Solver zeigt den TVM Solver an.

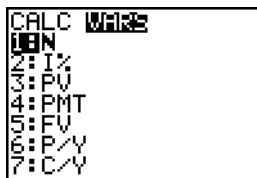
Berechnung des Zeitwerts des Geldes

Berechnung des Zeitwerts des Geldes

Mit den **TVM**-Funktionen (Menüoptionen 2 bis 6) können Sie Finanzkonzepte wie Annuitäten, Kredite, Hypotheken, Mieten und Ersparnisse analysieren.

Jede **TVM**-Funktion benötigt null bis sechs Argumente, die reelle Zahlen sein müssen. Die Werte, die Sie als Argumente dieser Funktionen angeben, werden nicht in den **TVM**-Variablen gespeichert.

Hinweis: Um einen Wert in einer **TVM** -Variable zu speichern, verwenden Sie den TVM Solver oder **STO** und eine beliebige **TVM** -Variable aus dem **FINANCE VARS**-Menü.



Wenn Sie weniger als sechs Argumente eingeben, nimmt der TI-84 Plus einen bereits gespeicherten **TVM**-Variablenwert für jedes nicht angegebene Argument als Ersatz.

tvm_Pmt

tvm_Pmt berechnet den Betrag jeder Zahlung.

tvm_Pmt[(N,I%,PV,FV,P/Y,C/Y)]

```
N=360
I%=8.5
PV=100000
PMT=0
FV=0
P/Y=12
C/Y=12
PMT: [END] BEGIN
```

```
tvm_Pmt      -768.91
tvm_Pmt(360,9.5)
              -840.85
```

Hinweis: Im obigen Beispiel werden die Werte in den TVM-Variablen im TVM Solver gespeichert. Dann wird die Zahlung (tvm_Pmt) im Hauptbildschirm mit dem Werten aus dem TVM Solver berechnet.

tvm_I%

tvm_I% berechnet den Jahreszinssatz.

tvm_I%[(N,PV,PMT,FV,P/Y,C/Y)]

```
tvm_I%(48,10000
          9.24
Ans→I%
          9.24
```

```
tvm_I%(48,10000,
-250,0,12)
          9.24
Ans→I%
          9.24
```

Classic

MathPrint™

tvm_PV

tvm_PV berechnet den aktuellen Wert.

tvm_PV[(N,I%,PMT,FV,P/Y,C/Y)]

```
tvm_PV(360,11,-
        10500.63
```

MathPrint™

```
tvm_PV(360,11,-1
00,0,12,12)
        10500.63
```

Classic

tvm_N

tvm_N berechnet die Anzahl der Zahlungsperioden.

tvm_N[(I%,PV,PMT,FV,P/Y,C/Y)]

```
tvm_N(6,9000,-3
      36.47
```

MathPrint™

```
tvm_N(6,9000,-35
0,0,3,3)
      36.47
```

Classic

tvm_FV

tvm_FV berechnet den Terminwert.

tvm_FV[(N,I%,PV,PMT,P/Y,C/Y)]

```
tvm_FV(6,8,-550
      8727.81
```

MathPrint™

```
tvm_FV(6,8,-5500
,0,1,1)
      8727.81
```

Classic

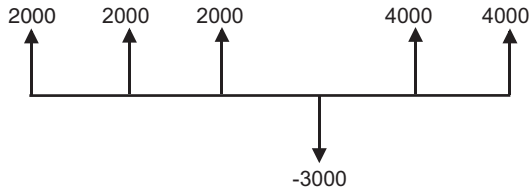
Berechnung des Cashflows

Berechnung des Cashflows

Mit den Cashflow-Funktionen (Menüoptionen **7** und **8**) können Sie den Geldwert über gleiche Zeitabschnitte berechnen. Sie können auch unregelmäßige Cashflows eingeben, die Zugänge oder Auszahlungsströme sein können. Die Syntaxbeschreibungen für **npv**(und **irr**(verwenden diese Argumente.

- *Zinssatz* ist die Rate, mit der die Cashflows (die Kosten des Geldes) über einen Zeitraum abgezinst werden.
- *CF0* ist der anfängliche Cashflow zum Zeitpunkt 0. Der Wert muß eine reelle Zahl sein.
- *CFListe* ist eine Liste von Cashflow-Beträgen nach dem anfänglichen Cashflow *CF0*.
- *CFFreq* ist eine Liste, in der jedes Element die Vorkommenshäufigkeit für einen gruppierten (aufeinanderfolgenden) Cashflow-Betrag angibt, der das entsprechende Element von *CFListe* ist. Die Voreinstellung ist 1. Bei Änderungen müssen Sie darauf achten, daß Sie positive ganze Zahlen < 10.000 eingeben.

Drücken Sie z. B. den unregelmäßigen Cashflow in Listen aus.



$CF_0 = 2000$
 $CFList = \{2000, -3000, 4000\}$
 $CFFreq = \{2, 1, 2\}$

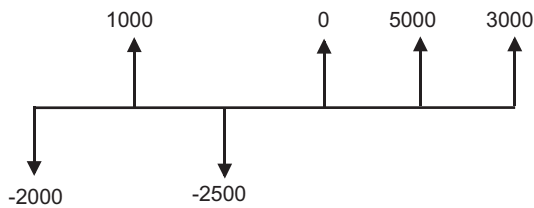
npv(, irr(

npv (Kapitalwert) ist die Summe der Gegenwartswerte für Zuflüsse und Auszahlungsströme. Ein positives Ergebnis von **npv** weist auf eine profitable Investition hin.

npv(Zinssatz, CF_0 , $CFListe$ [, $CFFreq$])

irr (Interner Zinsfuß) ist der Zinssatz, bei dem der Kapitalwert des Cashflows gleich Null ist.

irr(CF_0 , $CFListe$ [, $CFFreq$])



```
{1000, -2500, 0, 5000, 3000}+L1
{1000.00 -2500.00...
```

```
npv(6, -2000, L1)
2920.65
irr(-2000, L1)
27.88
```

Berechnung der Tilgung

Berechnen eines Tilgungsplans

Mit den Tilgungsfunktionen (Menüoptionen **9**, **0** und **A**) können Sie bei einem Tilgungsplan das Guthaben, die Kapitalsumme und die Zinssumme berechnen.

bal(

bal berechnet das Guthaben bei einem Tilgungsplan über die gespeicherten Werte für **PV**, **I%** und **PMT**. *Kzahlung* ist die Kennzahl der Zahlung, für die das Guthaben berechnet werden soll. Dies muß eine positive ganze Zahl < 10.000 sein. *Genauigkeit* legt die interne Genauigkeit fest, mit der der

Rechner das Guthaben berechnet. Wenn Sie keine *Genauigkeit* angeben, verwendet der TI-84 Plus die aktuelle Dezimalstelleneinstellung.

bal(Kzahlung[,Genauigkeit])

```
100000+PV      8.50
8.5→I%      100000.00
-768.91+PMT   8.50
              -768.91
```

```
-768.91+PMT   8.50
12→P/Y      -768.91
              12.00
bal(12)      99244.07
```

ΣPrn(, ΣInt(

ΣPrn(berechnet die Kapitalsumme, die bei einem Tilgungsplan für einen bestimmten Zeitraum gezahlt wurde. *Zahl1* ist der Anfangspunkt der Zahlungen. *Zahl2* ist das Ende der Zahlungen in diesem Zeitraum. *Zahl1* und *Zahl2* müssen positive ganze Zahlen < 10.000 sein. *Genauigkeit* legt die interne Genauigkeit fest, mit der der Rechner das Kapital berechnet. Wenn Sie keine *Genauigkeit* angeben, verwendet der TI-84 Plus die aktuelle Dezimalstelleneinstellung.

Hinweis: Sie müssen für **PV**, **PMT** und **I%** Werte eingeben, bevor Sie das Kapital berechnen.

ΣPrn(Zahl1,Zahl2[,Genauigkeit])

ΣInt(berechnet die Zinssumme, die bei einem Tilgungsplan in einem bestimmten Zeitraum gezahlt worden ist. *Zahl1* ist der Anfangspunkt der Zahlungen. *Zahl2* ist das Ende der Zahlungen in dem Zeitraum. *Zahl1* und *Zahl2* müssen positive ganze Zahlen < 10.000 sein. *Genauigkeit* legt die interne Genauigkeit fest, mit der der Rechner den Zins berechnet. Wenn Sie keine *Genauigkeit* angeben, verwendet der TI-84 Plus die aktuelle Dezimalstelleneinstellung.

ΣInt(Zahl1,Zahl2[,Genauigkeit])

```
100000+PV      8.50
8.5→I%      100000.00
-768.91+PMT   8.50
              -768.91
```

```
-768.91+PMT   8.50
12→P/Y      -768.91
              12.00
ΣPrn(1,12)   12.00
              -755.93
```

```
12→P/Y      -768.91
              12.00
ΣPrn(1,12)   -755.93
ΣInt(1,12)   -8470.99
```

Amortisierung, Beispiel: Berechnung eines ausstehenden Darlehensaldos

Sie planen ein Haus mit einer 30-jährigen Hypothek zu 8 Prozent Zins pro Jahr zu kaufen. Die monatliche Zahlung beträgt 800. Berechnen Sie die offenen Restdarlehensbeträge nach jeder Zahlung und lassen Sie die Ergebnisse in einem Graphen und einer Tabelle anzeigen.

- Rufen Sie Moduseinstellungen mit **[MODE]** auf. Drücken Sie **[↓] [→] [→] [→] [ENTER]**, um die Dezimalstellen auf 2 einzustellen (Mark und Pfennig). Wählen Sie mit **[↓] [↓] [→] [ENTER]** den Graphikmodus **Par** aus.

```

NORMAL SCI ENG
FLOAT 0123456789
RADIAN DEGREE
FUNC PAR POL SEQ
CONNECTED DOT
SEQUENTIAL SIMUL
REAL 0+bl P%*%
FULL HORIZ G-T
↓NEXT↓
    
```

- Drücken Sie **[APPS] [ENTER] [ENTER]**, um TVM Solver anzuzeigen.

- Drücken Sie **360**, um die Zahl der Zahlungen einzugeben. Drücken Sie **[↓] 8**, um den Zinssatz einzugeben. Drücken Sie **[↓] [↓] [←] 800**, um den Zahlungsbetrag einzugeben. Drücken Sie **[↓] 0**, um den Terminwert der Hypothek anzugeben. Drücken Sie **[↓] 12**, um die Anzahl der Zahlungen pro Jahr anzugeben, wodurch auch Zinseszins-Zeiträume pro Jahr auf 12 gesetzt werden. Drücken Sie **[↓] [↓] [ENTER]**, um **PMT: END** auszuwählen.

```

N=360.00
I%=8.00
PV=0.00
PMT=-800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN
    
```

- Bewegen Sie den Cursor zur **PV**-Eingabeaufforderung und drücken Sie **[ALPHA] [SOLVE]**, um den aktuellen Wert zu ermitteln.

```

N=360.00
I%=8.00
PV=109026.80
PMT=-800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN
    
```

- Rufen Sie den Y=Editor für Parameterdarstellungen mit **[Y=]** auf. Drücken Sie **"**, um **X1T** als **T** zu definieren. Drücken Sie **[↓] [APPS] [ENTER] 9 [X,T,θ,n] [↓]**, um **Y1T** als **bal(T)** zu definieren.

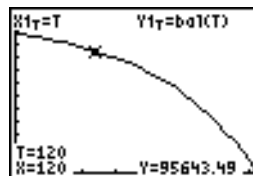
```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T=T
Y1T=bal(T)
    
```

- Rufen Sie die Fenstervariablen mit **[WINDOW]** auf. Geben Sie die untenstehenden Werte ein.

Tmin=0 Xmin=0 Ymin=0
Tmax=360 Xmax=360 Ymax=125000
Tstep=12 Xscl=50 Yscl=10000

- Drücken Sie **[TRACE]**, um den Graph zu zeichnen und den TRACE-Cursor zu aktivieren. Mit **[→]** und **[←]** können Sie den Graphen auf die offene Resthypothek über den Zeitverlauf untersuchen. Geben Sie eine Zahl ein und drücken Sie dann **[ENTER]**, um das Guthaben zu einem Zeitpunkt **T** einzusehen.



- Drücken Sie **[2nd] [TBLSET]** und geben Sie die folgenden Werte ein:

TblStart=0
ΔTbl=12

9. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [TABLE], um die Tabelle mit den offenen Posten anzuzeigen (Y1T).

T	X1T	Y1T
00.00	0.00	109027
12.00	12.00	108116
24.00	24.00	107130
36.00	36.00	106061
48.00	48.00	104905
60.00	60.00	103652
72.00	72.00	102295

T=0

10. Drücken Sie \boxed{MODE} und wählen Sie den geteilten G-T Bildschirmmodus aus, so dass Graph und Tabelle gleichzeitig angezeigt werden.

Drücken Sie \boxed{TRACE} , um X1T (Zeit) und Y1T (Saldo) in der Tabelle anzuzeigen.

X1T	Y1T
60.00	1.0E5
72.00	1.0E5
84.00	1.0E5
96.00	99234
108.0	97510
120.0	95693
132.00	93773

T=132
n=132
i=8.30
Y=93621.91

Zinsumrechnungen

Zinsumrechnungen

Mit den Zinsumrechnungsfunktionen (Menüoptionen **B** und **C**) können Sie Zinssätze vom effektiven Jahreszins in den Nominalzins (\blacktriangleright **Nom**()) umrechnen bzw. vom Nominalzins in den effektiven Jahreszins (\blacktriangleright **Eff**()).

\blacktriangleright Nom(

\blacktriangleright **Nom**(berechnet den Nominalzins. *Effektiver Zins* und *Zinsezins-Zeiträume* müssen reelle Zahlen sein. *Zinsezins-Zeiträume* muß > 0 sein.

\blacktriangleright **Nom**(*Effektiver Zins, Zinsezins-Zeiträume*)

\blacktriangleright Nom(15.87,4)
15.00

\blacktriangleright Eff(

\blacktriangleright **Eff**(berechnet den *effektiven Zinssatz*. *Nominaler Zinssatz* und *Zinsezins-Zeiträume* müssen reelle Zahlen sein. *Zinsezins-Zeiträume* muß > 0 sein.

\blacktriangleright **Eff**(*Nominaler Zins, Zinsezins-Zeiträume*)

\blacktriangleright Eff(8,12)
8.30

Errechnen der Tage zwischen zwei Datumsangaben/Zahlungsart

dbd(

Mit der Datumsfunktion **dbd(** (Menüoption **D**) können Sie die Anzahl der Tage zwischen zwei Datumsangaben berechnen, wobei die Methode zur tatsächlichen Zählung der Tage angewandt wird. *Datum1* und *Datum2* können Zahlen oder Listen von Zahlen sein, die sich im Gültigkeitsbereich der Datumsangaben eines normalen Kalenders bewegen.

Hinweis: Datumsangaben müssen zwischen den Jahren 1950 und 2049 liegen.

dbd(*Datum1*,*Datum2*)

Datum1 und *Datum2* können in zwei verschiedenen Formaten angegeben werden.

- MM.TTJJ (USA)
- TTMM.JJ (Europa)

Die Position des Punktes unterscheidet die beiden Formate.

<code>dbd(12.3190,12.3192)</code> 731.00	<code>dbd(12.3190,12.3192)</code> 731.00
MathPrint™	Classic

Definition der Zahlungsart

Pmt_End und **Pmt_Bgn** (Menüoptionen **E** und **F**) definieren eine Transaktion als normale Jahreszahlung oder vorschüssige Jahreszahlung. Bei Ausführung dieses Befehls wird der TVM Solver aktualisiert.

Pmt_End

Pmt_End (Zahlung am Ende) gibt eine normale Jahreszahlung an, wobei die Zahlungen am Ende jedes Zahlungszeitraums vorgenommen werden. Die meisten Darlehen fallen unter diese Kategorie. **Pmt_End** ist die Voreinstellung.

Pmt_End

In der Zeile **PMT:END BEGIN** des **TVM Solvers**, wählen Sie **END** aus, um **PMT** auf die normale Jahreszahlung zu setzen.

Pmt_Bgn

Pmt_Bgn (Zahlung zu Beginn) legt eine vorschüssige Jahreszahlung fest, bei der die Zahlung zu Beginn jedes Zahlungszeitraums geleistet wird. Die meisten Vermietungen fallen unter diese Kategorie.

Pmt_Bgn

Wählen Sie in der Zeile **PMT:END BEGIN** des TVM Solvers **BEGIN**, um **PMT** auf die vorschüssige Jahreszahlung zu setzen.

Verwendung der TVM-Variablen

Das FINANCE VARS-Menü

Um das Menü **FINANCE VARS** anzuzeigen, drücken Sie **[APPS] [ENTER] [↓]**. Die **TVM**-Variablen können in den **TVM**-Funktionen verwendet werden. Im Hauptbildschirm können ihnen Werte zugewiesen werden.

CALC VARS

1: N	Gesamtzahl der Zahlungsperioden
2: I%	Jahreszinssatz
3: PV	Gegenwartswert
4: PMT	Zahlungsbetrag
5: FV	Terminwert
6: P/Y	Anzahl der Zahlungsperioden pro Jahr
7: C/Y	Anzahl der Zinseszins-Zeiträume bzw. des Zinsjahrs

N, I%, PV, PMT, FV

N, I%, PV, PMT und **FV** sind die fünf **TVM**-Variablen. Sie sind die Bestandteile der gängigen Finanzanalysen wie sie in der obigen Tabelle beschrieben werden. **I%** ist die Jahreszinsrate, die anhand der Zahlungsperioden in die Werte **P/Y** und **C/Y** umgerechnet wird.

P/Y und C/Y

P/Y ist bei einer finanziellen Transaktion die Anzahl der Zahlungsperioden pro Jahr.

C/Y ist die Anzahl der Zinseszins-Zeiträume pro Jahr bei der gleichen Transaktion.

Wenn Sie einen Wert in **P/Y** speichern, wird für **C/Y** automatisch der gleiche Wert eingetragen. Um **C/Y** einen eigenen Wert zuzuweisen, müssen Sie diesen Wert nach der Speicherung eines Werts in **P/Y** an **C/Y** zuweisen.

Die Applikation EasyData™

Die Applikation Vernier EasyData™ von Vernier Software & Technology ermöglicht die Anzeige und Analyse von Daten der realen Welt, wenn der TI-84 Plus an Datenerfassungsgeräte wie z. B. Texas Instruments CBR 2™, CBL 2™, Vernier LabPro®, Vernier USB-Sensoren, Vernier Go!

™Motion oder den VernierBewegungssensor angeschlossen wird. Auf dem TI-84 Plus ist die App EasyData™ bereits installiert.

Hinweis: Die Applikation unterstützt Vernier Auto-ID-Sensoren nur, wenn CBL 2™ und Vernier LabPro® verwendet werden.

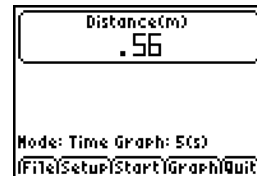
Die App EasyData™ startet automatisch auf Ihrem TI-84 Plus, wenn Sie einen USB-Sensor wie z. B. den CBR 2™ oder den Vernier USB-Temperatursensor anschließen.

Ausführen der EasyData™ App

Halten Sie sich bei der Benutzung der EasyData™ App die folgenden grundlegenden Schritte.

Starten der EasyData™ App

1. Schließen Sie Ihr Datenerfassungsgerät an Ihren TI-84 Plus an. Achten Sie darauf, dass die Kabel fest verbunden sind.
2. Drücken Sie **[APPS]** und **▲** oder **▼**, um die Anwendung EasyData auszuwählen.
3. Drücken Sie **[ENTER]**. Der EasyData-Informationsschirm wird ca. drei Sekunden lang angezeigt, bevor der Hauptbildschirm angezeigt wird.



Beenden der EasyData™ App

1. Um EasyData zu beenden, wählen Sie **Quit** (**[GRAPH]** drücken).
Der Bildschirm **Ready to quit?** wird angezeigt. Er gibt an, dass die erfassten Daten an die Listen **L1** bis **L4** auf dem TI-84 Plus übertragen wurden.
2. Drücken Sie **OK** (drücken Sie **[GRAPH]**), um die Anwendung zu beenden.

EasyData-Einstellungen

Ändern der EasyData-Einstellungen

EasyData zeigt die meistverwendeten Einstellungen an, bevor die Datenerfassung beginnt.

So ändern Sie eine vordefinierte Einstellung:

1. Wählen Sie im Hauptbildschirm der Anwendung EasyData die Option **Setup** und dann **2: Time Graph**. Die aktuellen Einstellungen werden auf dem Taschenrechner angezeigt.
Hinweis: Wenn ein Bewegungsdetektor verwendet wird, sind die Einstellungen für **3: Distance Match** und **4: Ball Bounce** im Menü **Setup** voreingestellt und können nicht geändert werden.
2. Wählen Sie **Next** (drücken Sie **[ZOOM]**), um zu der Einstellung zu gehen, die Sie ändern möchten. Drücken Sie **[CLEAR]**, um eine Einstellung zu löschen.

3. Wiederholen Sie den Vorgang, um durch die verfügbaren Optionen zu gehen. Wenn die Option richtig ist, wählen Sie **Next**, um zur nächsten Option zu gehen.
4. Zum Ändern einer Einstellung geben Sie 1 oder 2 Ziffern ein und wählen dann **Next** (**ZOOM** drücken).
5. Wenn alle Einstellungen richtig sind, wählen Sie **OK** (drücken Sie **GRAPH**), um zum Hauptmenü zurückzukehren.
6. Drücken Sie **Start** (drücken Sie **ZOOM**), um die Datenerfassung zu beginnen.

Wiederherstellen der EasyData-StandardEinstellungen

Die Standardeinstellungen sind für viele verschiedene Erfassungssituationen geeignet. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche die besten Einstellungen sind, beginnen Sie mit den Standardeinstellungen und passen die Einstellungen dann für Ihr spezielles Experiment an.

Um die Standardeinstellungen in der EasyData™ App wiederherzustellen, während ein neues Datenerfassungsgerät an das TI-84 Plus angeschlossen wird, wählen Sie **File** und dann **1:New**.

Starten und Stoppen der Datenerfassung

Starten der Datenerfassung

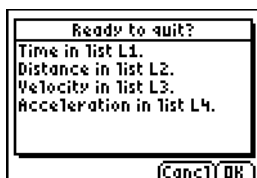
Um die Abtastung zu starten, wählen Sie **Start** (drücken Sie **ZOOM**). Die Abtastung stoppt automatisch, wenn die im Menü **Time Graph Settings** eingestellte Anzahl an Abtastwerten erreicht ist. Der TI-84 Plus zeigt dann einen Graphen der erfassten Daten an.

Stoppen der Datenerfassung

Um die Abtastung anzuhalten, bevor sie automatisch anhält, wählen Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Abtastvorgangs **Stop** (halten Sie **ZOOM** gedrückt). Wenn die Abtastung stoppt, wird ein Graph der erfassten Daten angezeigt.

Speichern der erfassten Daten

Die erfassten Daten werden automatisch an den TI-84 Plus übertragen und in den Listen **L1** bis **L4** gespeichert, wenn die Datenerfassung abgeschlossen ist. Wenn Sie die Anwendung EasyData beenden, werden Sie an die Listen erinnert, in denen Zeit, Entfernung, Geschwindigkeit und Beschleunigung gespeichert sind.



In diesem Handbuch wird die grundlegende Verwendung der Anwendung EasyData2 beschrieben. Weitere Informationen zur App EasyData2 finden Sie unter www.vernier.com.

Kapitel 15: CATALOG, Strings und hyperbolische Funktionen

TI-84 Plus -Operationen in CATALOG

Was ist CATALOG?

Der CATALOG ist eine alphabetische Liste aller Funktionen und Befehle des TI-84 Plus. Sie können mit Ausnahme der folgenden Funktionen auf jede CATALOG-Option von einem Menü aus oder über die Tastatur zugreifen:

- Die sechs Stringfunktionen
- Die sechs hyperbolischen Funktionen
- Der **solve**(Befehl ohne den Equationsolver-Editor (Kapitel 2)
- Die Inferenzstatistikfunktionen ohne die Inferenzstatistik-Editoren (Kapitel 13)

Auswahl einer CATALOG-Option

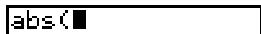
Zur Auswahl einer **CATALOG**-Option gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie den **CATALOG** mit $\boxed{2nd}$ [CATALOG] auf.



Das \blacktriangleright in der ersten Spalte ist der Auswahlcursor.

2. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$ oder $\boxed{\uparrow}$, um durch den **CATALOG** zu blättern, bis der Auswahlcursor auf die gewünschte Option weist.
 - Um zum ersten Eintrag eines bestimmten Buchstabens zu springen, drücken Sie den betreffenden Buchstaben (Erscheint in der oberen rechten Ecke des Displays ein α , ist zur Eingabe von Buchstaben die Alpha-Sperre gesetzt).
 - Einträge, die mit einer Ziffer beginnen, sind unter dem ersten Buchstaben, der auf die Anfangsziffer folgt, eingeordnet. Beispielsweise steht **2-PropZTest(** unter **P**.
 - Funktionen, die als Symbole dargestellt werden, wie $+$, $^{-1}$, $<$ und $\sqrt{}$ (stehen nach dem letzten Eintrag mit **Z**. Um zum ersten Symbol zu springen, \uparrow , drücken Sie $\boxed{0}$.
3. Drücken Sie \boxed{ENTER} , um die Option in den aktuellen Bildschirm einzufügen.



Hinweis:

- Mit $\boxed{\uparrow}$ gelangen Sie von der obersten Zeile im **CATALOG**-Menü nach ganz unten. Mit $\boxed{\downarrow}$ gelangen Sie von ganz unten nach ganz oben.
- Wenn sich Ihr TI-84 Plus im MathPrint™-Modus befindet, fügen viele Funktionen die MathPrint™-Vorlage im Hauptbildschirm ein. **abs(** fügt zum Beispiel die Absolutwert-Vorlage anstelle von **abs(** in den Hauptbildschirm ein.



Eingabe und Verwendung von Strings

Was versteht man unter einem String?

Ein String ist eine Zeichenfolge, die in Anführungszeichen eingeschlossen ist. Beim TI-84 Plus hat ein String zwei grundlegende Anwendungsgebiete.

- Er enthält den Text, der in einem Programm angezeigt wird.
- Er dient in einem Programm zur Aufnahme von Eingaben über das Tastenfeld.

Ein String setzt sich aus Zeichen zusammen.

- Alle Ziffern, Buchstaben und Leerzeichen zählen jeweils als ein Zeichen.
- Jede Anweisung und jeder Funktionsname, wie z. B. **sin**(oder **cos**(, zählt als ein Zeichen; der TI-84 Plus interpretiert jede Anweisung und jeden Funktionsnamen als ein Zeichen.

Eingabe eines Strings

Um in einer leeren Zeile im Hauptbildschirm einen String einzugeben, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie **[ALPHA]** **[']**, um den Beginn des Strings zu markieren.
 2. Geben Sie die Zeichen ein, die den String bilden.
 - Sie können in einem String eine beliebige Kombination aus Ziffern, Buchstaben, Funktions- und Befehlsnamen verwenden.
 - Zur Eingabe eines Leerzeichens drücken Sie **[ALPHA]** **[_]**.
 - Um mehrere Buchstaben hintereinander einzugeben, aktivieren Sie mit **[2nd]** **[A-LOCK]** die Alpha-Sperre.
 3. Drücken Sie **[ALPHA]** **[']**, um das Ende des Strings zu markieren.
- "String"*
4. Drücken Sie **[ENTER]**. Auf dem Hauptbildschirm wird die Zeichenkette in der nächsten Zeile ohne Anführungszeichen angezeigt. Auslassungspunkte (...) zeigen an, dass die Zeichenkette über den Bildschirm hinaus reicht. Um zum Anzeigen der gesamten Zeichenkette zu scrollen, drücken Sie **[▶]** und **[◀]**.

```
"ABCD 1234 EFGH
5678"
ABCD 1234 EFGH ...
```

Hinweis: Eine Zeichenkette muss von Anführungszeichen eingeschlossen sein. Die Anführungszeichen zählen nicht als Zeichen der Zeichenkette.

Speichern eines Strings als Stringvariable

Stringvariablen

Der TI-84 Plus verfügt über zehn Variablen, in denen Sie Strings speichern können. Stringvariablen können mit Stringfunktionen und -befehlen verwendet werden.

Das **VARs STRING**-Menü wird folgendermaßen aufgerufen:

1. Rufen Sie das **VARs**-Menü mit **[VARs]** **7** auf. Setzen Sie den Cursor auf **7:String**.


```
VARs Y-VARS
1:Window...
2:Zoom...
3:GDB...
4:Picture...
5:Statistics...
6:Table...
7:String...
```

2. Rufen Sie das Untermenü **STRING** mit `[ENTER]` auf.

```
STRING
1:Str1
2:Str2
3:Str3
4:Str4
5:Str5
6:Str6
7↓Str7
```

Speichern eines Strings in einer Stringvariable

Um einen String in einer Stringvariable zu speichern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie `[ALPHA] ["]`, geben Sie den String ein und drücken Sie `[ALPHA] ["]`.
2. Drücken Sie `[STO▶]`.
3. Rufen Sie das **VARS STRING**-Menü mit `[VARS] 7` auf.
4. Wählen Sie die Stringvariable (**Str1** bis **Str9** oder **Str0**) aus, in der der String gespeichert werden soll.

```
STRING
1:Str1
2:Str2
3:Str3
4:Str4
5:Str5
6:Str6
7↓Str7
```

Die Stringvariable wird an der aktuellen Cursorposition neben dem Speichersymbol (`→`) eingefügt.

5. Drücken Sie `[ENTER]`, um den String in der Stringvariablen zu speichern. Im Hauptbildschirm wird der gespeicherte String ohne Anführungszeichen in der nächsten Zeile angezeigt.

```
"HELLO"→Str2
HELLO
```

Anzeige des Inhalts einer Stringvariablen

Um den Inhalt einer Stringvariablen im Hauptbildschirm anzuzeigen, wählen Sie die Stringvariable im **VARS STRING**-Menü aus und drücken dann `[ENTER]`. Der String wird angezeigt.

```
Str2
HELLO
```

Stringfunktionen und -befehle in CATALOG

Anzeige der Stringfunktionen und -befehle in CATALOG

Stringfunktionen und -befehle sind nur in **CATALOG** verfügbar. Die folgende Tabelle listet die Stringfunktionen und -befehle in der Reihenfolge, in der sie unter den anderen **CATALOG**-Menüoptionen erscheinen auf. Die Auslassungszeichen in der Tabelle weisen auf das Vorhandensein weiterer **CATALOG**-Optionen hin.

CATALOG

...	
Equ▶String(Konvertiert eine Gleichung in einen String.
...	
expr(Konvertiert einen String in einen Ausdruck.
...	
inString(Liefert die Position eines Zeichens in einem String.
...	
length(Liefert die Länge eines Strings.
...	
String▶Equ(Konvertiert einen String in eine Gleichung.
sub(Konvertiert eine Gleichung in einen String.
...	

Verkettung

Um zwei oder mehr Strings zu verketteten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Geben Sie *String1* ein, der ein String oder Stringname sein kann.
2. Drücken Sie **[+]**.
3. Geben Sie *String2* ein, der ein String oder Stringname sein kann. Bei Bedarf drücken Sie **[+]** und geben *String3* ein usw.

String1+String2+string3. . .

4. Zeigen Sie die Strings mit **[ENTER]** als einen String an.

```
"HIJK "+Str1
HIJK
Ans+"LMNOP"
HIJK LMNOP
█
```

Auswahl einer Stringfunktion aus dem CATALOG

Folgen Sie zur Auswahl einer Zeichenkettenfunktion oder eines Befehls den Schritten zur Auswahl eines Elements aus dem **CATALOG**.

EquString(

EquString(konvertiert eine Gleichung in eine Zeichenkette. Die Gleichung muss in einer VARS Y-VARS Variablen gespeichert werden. Y_n enthält die Gleichung. **Str n** (von **Str1** bis **Str9** oder **Str0**) ist die Zeichenkettenvariable, unter der die Gleichung gespeichert werden soll.

Equ4String(Y_n , Str n)

```
"3X"→Y1
EquString(Y1,Str1)
Str1
3X
```

expr(

expr(konvertiert einen Zeichenstring, der in *String* enthalten ist, in einen Ausdruck und führt diesen aus. *String* kann ein String oder eine Stringvariable sein.

expr(*String*)

```
2→X
"5X"→Str1
5X
expr(Str1)→A
A
```

```
expr("1+2+X^2")
7
```

inString(

inString(liefert in *String* die Zeichenposition des ersten Zeichens von *Teilstring*. *String* kann ein String oder eine Stringvariable sein. *Start* ist eine optionale Zeichenposition für den Beginn der Suche. Die Voreinstellung ist 1.

inString(*String*,*Teilstring*[,*Start*])

```
inString("PQRSTU", "STU")
4
inString("ABCABC", "ABC", 4)
4
```

Hinweis: Enthält der *String* keinen *Teilstring* oder ist *Start* größer als die *Stringlänge*, so ergibt **inString** 0.

length(

length(liefert die Anzahl der Zeichen in einem *String*. *String* kann ein String oder eine Stringvariable sein.

Hinweis: Ein Befehls- oder Funktionsname wie **sin(** oder **cos(** zählt als ein Zeichen.

length(String)

```
"WXYZ"→Str1
WXYZ
length(Str1) 4
```

String→Equ(

String→Equ(konvertiert einen *String* in eine Gleichung und speichert die Gleichung in *Yn*. *String* kann ein String oder eine Stringvariable sein. Dies ist die Umkehrfunktion von **Equ→String**.

String→Equ(String,Yn)

```
"2X"→Str2
2X
String→Equ(Str2,
Yz)
Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=
\Yz=2X
```

sub(

sub(liefert einen String, der ein Teilstring eines bestehenden *Strings* ist. *String* kann ein String oder eine Stringvariable sein. *Beginn* ist die Position des ersten Zeichen des Teilstrings. *Länge* ist die Anzahl der Zeichen im Teilstring.

sub(String,Beginn,Länge)

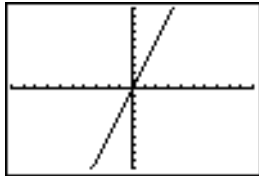
```
"ABCDEFGH"→Str5
ABCDEFGH
sub(Str5,4,2)
DE
```

Eingabe einer Funktion mit graphischer Darstellung bei Programmausführung

Bei einem Programm können Sie mit den folgenden Befehlen festlegen, daß bei der Ausführung eines Programms eine Funktion eingegeben und gezeichnet wird.

```
PROGRAM: INPUT
:Input "ENTRY=",
Str3
:String→Eqw(Str3
,Y3)
:DispGraph
```

```
PrgrmINPUT
ENTRY=3X■
```



Hinweis: Geben Sie bei Ausführung dieses Programms bei der Eingabeaufforderung **ENTRY=** eine Funktion an, die in **Y3** gespeichert wird.

Hyperbolische Funktionen in CATALOG

Hyperbolische Funktionen in CATALOG

Die hyperbolischen Funktionen sind nur in **CATALOG** verfügbar. Die folgende Tabelle führt alle hyperbolischen Funktionen in der Reihenfolge ihres Auftretens in **CATALOG** auf. Die Auslassungszeichen verweisen auf andere **CATALOG**-Optionen.

CATALOG

...	
$\cosh($	Cosinus hyperbolicus
$\cosh^{-1}($	Hyperbolischer Arkuscosinus
...	
$\sinh($	Sinus hyperbolicus
$\sinh^{-1}($	Hyperbolischer Arkussinus
...	
$\tanh($	Tangens hyperbolicus
$\tanh^{-1}($	Hyperbolischer Arkustangens
...	

sinh(, cosh(, tanh(

sinh(, cosh(und **tanh(** sind die hyperbolischen Funktionen. Jede Funktion ist für reelle Zahlen, Ausdrücke und Listen gültig.

sinh(Wert)

cosh(Wert)

tanh(Wert)

```
sinh(.5)
      .5210953055
cosh({.25,.5,1})
{1.0314131 1.12}
```

sinh⁻¹(, cosh⁻¹(, tanh⁻¹(

sinh⁻¹(ist die hyperbolische Arkussinusfunktion. **cosh⁻¹(** ist die hyperbolische Arkuscosinusfunktion. **tanh⁻¹(** ist die hyperbolische Arkustangensfunktion. Jede Funktion ist für reelle Zahlen, Ausdrücke und Listen gültig.

sinh⁻¹(Wert)

cosh⁻¹(Wert)

tanh⁻¹(Wert)

```
sinh-1({0,1})
{0 .881373587}
tanh-1(-.5)
-.5493061443
```

Kapitel 16: Programmierung

Einführung: Volumen eines Zylinders

Diese Einführung ist eine Schnellübersicht. Die weiteren Details hierzu finden Sie in diesem Kapitel.

Ein Programm ist eine Folge von Befehlen, die der TI-84 Plus nacheinander ausführt, wie wenn Sie diese über das Tastenfeld eingegeben hätten. Erstellen Sie ein Programm, daß nach dem Radius R und der Höhe H eines Zylinders fragt und aus diesen Angaben das Volumen des Zylinders berechnet.

1. Drücken Sie **[PRGM]** **[▶]** **[▶]**, um das **PRGM NEW-**Menü aufzurufen.

```
EXEC EDIT NEW
1:Create New
```

2. Wählen Sie mit **[ENTER]** **1:Create New** aus. Die Eingabeaufforderung **Name=** erscheint und die Alpha-Sperre ist aktiviert. Um das Programm **CYLINDER** zu nennen, geben Sie **[C]** **[Y]** **[L]** **[I]** **[N]** **[D]** **[E]** **[R]** ein und drücken dann **[ENTER]**.

```
PROGRAM:CYLINDER
:█
```

Sie befinden sich nun im Programmeditor. Der Doppelpunkt (:) in der ersten Spalte der zweiten Zeile markiert den Anfang einer Befehlszeile.

3. Drücken Sie **[PRGM]** **[▶]** **2**, um im **PRGM I/O-**Menü **2:Prompt** auszuwählen. **Prompt** wird in die Befehlszeile kopiert. Drücken Sie **[ALPHA]** **[R]** **[,]** **[ALPHA]** **[H]**, um die Variablennamen für Radius und Höhe einzugeben. Drücken Sie **[ENTER]**.

```
PROGRAM:CYLINDER
:Prompt R,H
:█
```

4. Drücken Sie **[2nd]** **[π]** **[ALPHA]** **[R]** **[x²]** **[ALPHA]** **[H]** **[STO▶]** **[ALPHA]** **[V]** **[ENTER]**, um den Ausdruck $\pi R^2 H$ einzugeben und ihn in der Variable **V** zu speichern.

```
PROGRAM:CYLINDER
:Prompt R,H
:πR²H→V
:
```

5. Wählen Sie mit **[PRGM]** **[▶]** **3** die Option **3:Disp** aus dem **PRGM I/O-**Menü aus. **Disp** wird in der Befehlszeile eingefügt. Drücken Sie **[2nd]** **[A-LOCK]** **[I]** **[V]** **[O]** **[L]** **[U]** **[M]** **[E]** **[,]** **[I]** **[S]** **[I]** **[ALPHA]** **[,]** **[ALPHA]** **[V]** **[ENTER]**, um den Text für die Anzeige mit **VOLUME IS** in einer Zeile und den berechneten Wert von **V** in der nächsten Zeile festzulegen.

```
PROGRAM:CYLINDER
:Prompt R,H
:πR²H→V
:Disp "VOLUME IS
":V
```

6. Kehren Sie mit $\boxed{2\text{nd}}$ [QUIT] in den Hauptbildschirm zurück.

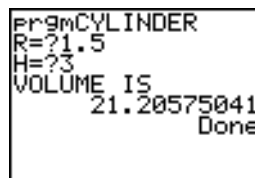
7. Rufen Sie das **PRGM EXEC**-Menü mit $\boxed{\text{PRGM}}$ auf. Die Menüoptionen sind die Namen der gespeicherten Programme.



8. Fügen Sie `prgmCYLINDER` mit $\boxed{\text{ENTER}}$ an der aktuellen Cursorposition ein. (Ist **CYLINDER** in Ihrem **PRGM EXEC**-Menü nicht die Option 1, setzen Sie den Cursor auf **CYLINDER**, bevor Sie $\boxed{\text{ENTER}}$ drücken.)



9. Lassen Sie das Programm mit $\boxed{\text{ENTER}}$ ausführen. Geben Sie für den Radius 1.5 ein und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$. Geben Sie für die Höhe 3 ein und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$. Der Text **VOLUME IS**, der Wert von **V** und **Done** werden angezeigt.



Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 9 und geben Sie andere Werte für **R** und **H** ein.

Erstellen und Löschen von Programmen

Was versteht man unter einem Programm?

Ein Programm besteht aus einer oder mehreren Befehlszeile(n). Jede Zeile enthält eine oder mehrere Anweisungen. Bei der Ausführung eines Programms, führt der TI-84 Plus in allen Befehlszeilen jeden Befehl in der gleichen Reihenfolge aus, in der Sie die Befehle eingegeben haben. Die Anzahl und die Größe der Programme, die der TI-84 Plus speichern kann, ist nur durch dem verfügbaren Speicher begrenzt.

Betriebssystem-Versionen und Programmierung

- Die mit dem Betriebssystem 2.43 und früher erstellten Programme sollten korrekt laufen, können jedoch unerwartete Ergebnisse liefern, wenn die Programme auf BS 2.53MP und höher ausgeführt werden. Mit früheren BS-Versionen erstellte Programme sollten getestet werden, um sicherzustellen, dass Sie die gewünschten Ergebnisse erhalten.
- Programme können im Classic oder im MathPrint™-Modus ausgeführt werden.
- Schnellastemenüs sind überall dort verfügbar, wo das MATH-Menü genutzt werden kann.
- MathPrint™-Vorlagen sind für Programme nicht verfügbar. Alle Eingaben und Ausgaben erfolgen im Classic-Format.
- Sie können in Programmen Brüche verwenden, jedoch sollten Sie das Programm testen, um sicherzustellen, dass Sie die gewünschten Ergebnisse erhalten.
- Der Zeichenabstand kann zwischen den Modi MathPrint™ und Classic leicht unterschiedlich sein. Wenn Sie den Abstand im Classic-Modus bevorzugen, stellen Sie diesen Modus über

einen Befehl in Ihrem Programm ein. Die Screenshots für die Beispiele in diesem Kapitel wurden im Classic-Modus erfasst.

- Stat Wizards (**STAT WIZARDS**) sind nur zur Syntaxhilfe für Funktionen im Menü **DISTR DRAW** und die Funktion **seq** (Sequenz) im Menü **LIST OPS** verfügbar. Führen Sie die Catalog Help (Katalog Hilfe) Applikation für weitere Syntax Hilfen beim Programmieren aus.

Erstellen eines neuen Programms

Ein neues Programm legen Sie folgendermaßen an:

1. Rufen Sie das **PRGM NEW**-Menü mit **[PRGM]** **[↓]** auf.

```
EXEC EDIT NEW
1:Create New
```

2. Wählen Sie die Option **1:Create New** mit **[ENTER]** aus. Die Eingabeaufforderung **Name=** erscheint und die Alpha-Sperre ist aktiviert.
3. Geben Sie das Anfangszeichen des Programms mit einem Buchstaben zwischen A und Z oder θ ein.
Hinweis: Ein Programmname kann aus einem sowie bis zu acht Zeichen bestehen. Das erste Zeichen muß ein Buchstabe zwischen A und Z oder θ sein. Das zweite bis achte Zeichen kann ein Buchstabe, eine Ziffer oder θ sein.
4. Geben Sie bei Bedarf die weiteren maximal sieben Zeichen ein, um den neuen Programmnamen zu vervollständigen.
5. Drücken Sie **[ENTER]**. Der Programmeditor wird angezeigt.
6. Geben Sie einen bzw. mehrere Befehl(e) ein.
7. Verlassen Sie den Programmeditor mit **[2nd]** **[QUIT]**. Der Hauptbildschirm wird angezeigt.

Speicherverwaltung und Löschen eines Programms

Um zu prüfen, ob ausreichend Speicher für ein Programm verfügbar ist, das Sie eingeben wollen:

1. Drücken Sie **[2nd]** **[MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.
2. Wählen Sie **2:Mem Mgmt/Del** aus, um das Menü **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** anzuzeigen (Kapitel 18).
3. Wählen Sie **7:Prgm** aus, um den **PRGM**-Editor anzuzeigen.

```
RAM FREE 19635
ARC FREE 847598
*PROGRAM1 3475
▶ PROGRAM2 2844
```

TI-84 Plus zeigt die Speichergröße in Bytes an.

Sie können den verfügbaren Speicher auf zwei verschiedene Arten vergrößern. Sie können eines oder mehrere Programme oder Sie can archive some Programme.

Vergrößerung des verfügbaren Speichers durch Löschen eines spezifischen Programms:

- 1, Drücken Sie **[2nd] [MEM]** und wählen Sie danach **2:Mem Mgmt/Del** aus dem **MEMORY** Menü.

```
MEMORY
1>About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7↓Reset...
```

2. Wählen Sie aus **7:Prgm** anzuzeigen the **PRGM** Editor (Kapitel 18).

```
RAM FREE 19635
ARC FREE 847598
*PROGRAM1 3475
▶ PROGRAM2 2844
```

3. Drücken Sie **[↑]** und **[↓]**, um den Auswahlcursor (**▶**) neben das Programm zu verschieben, das Sie löschen wollen, und drücken Sie danach **[DEL]**. Das Programm wird aus dem Speicher gelöscht.

Hinweis: Ihnen wird eine Bestätigungsfenster angezeigt, in dem Sie den Löschvorgang bestätigen müssen. Wählen Sie **2:yes** aus, um fortzusetzen.

Um das Fenster des **PRGM**-Editors ohne Löschen zu verlassen, drücken Sie **[2nd] [QUIT]**; daraufhin wird der Startbildschirm angezeigt.

Vergrößerung des verfügbaren Speichers durch Archivierung eines Programms:

4. Drücken Sie **[2nd] [MEM]** und wählen Sie danach **2:Mem Mgmt/Del** aus dem **MEMORY** Menü.
5. Wählen Sie **2:Mem Mgmt/Del** aus, um anzuzeigen the **MEM MGMT/DEL** Menü.
6. Wählen Sie aus **7:Prgm...** anzuzeigen the Menü **PRGM**.

```
RAM FREE 22464
ARC FREE 844751
*PROGRAM1 3475
▶*PROGRAM2 2844
```

7. Drücken Sie **[ENTER]**, um das Programm zu archivieren. Links neben dem Programm wird ein Stern als Hinweis dafür angezeigt, dass es sich um ein archiviertes Programm handelt.

Um ein Programm in diesem Fenster aus dem Archiv zu entnehmen, setzen Sie den Cursor neben das archivierte Programm und drücken Sie **[ENTER]**. Der Stern verschwindet.

Hinweis: Archivierte Programme können nicht bearbeitet oder ausgeführt werden. Um ein archiviertes Programm zu bearbeiten oder auszuführen, müssen Sie es zuerst entarchivieren.

Eingabe von Befehlen und Ausführung von Programmen

Eingeben eines Programmbefehls

In einer Befehlszeile können die gleichen Befehle oder Ausdrücke wie im Hauptbildschirm eingegeben werden. Im Programmeditor beginnt jede neue Befehlszeile mit einem Doppelpunkt. Um mehrere Befehle oder Ausdrücke in einer Zeile einzugeben, trennen Sie die einzelnen Anweisungen durch einen Doppelpunkt.

Hinweis: Eine Befehlszeile kann die Breite der Bildschirmanzeige überschreiten. Lange Zeilen werden in die nächste Zeile umgebrochen.

Im Programmeditor können Sie Menüs aufrufen und aus diesen auswählen. In einem Menü können Sie auf zwei Arten in den Programmeditor zurückkehren:

- Wählen Sie einen Menüpunkt, welcher das Element in die aktuelle Befehlszeile einfügt.
— oder —
- Drücken Sie **[CLEAR]**.

Um eine Befehlszeile abzuschließen, drücken Sie **[ENTER]**. Der Cursor geht in die nächsten Programmzeile.

Programme können auf gespeicherte Variablen, Listen, Matrizen und Strings zugreifen. Speichert ein Programm in einer Variable, Liste, Matrix oder einem String einen neuen Wert, so verändert sich der gespeicherte Wert bei der Ausführung des Programms.

Ein anderes Programm kann als Unterprogramm aufgerufen werden.

Ausführung eines Programms

Um ein Programm auszuführen, beginnen Sie im Hauptbildschirm in einer leeren Zeile und gehen folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie das **PRGM EXEC**-Menü mit **[PRGM]** auf.
2. Wählen Sie aus dem **PRGM EXEC**-Menü aus. **prgmname** wird im Hauptbildschirm eingefügt (z. B. **prgmCYLINDER**).
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um das Programm auszuführen. Während der Ausführung des Programms erscheint die Belegtanzeige.

Bei der Ausführung des Programms wird das letzte Ergebnis (**Ans**) aktualisiert, so daß Sie **Ans** in einer Befehlszeile eingeben können. Die letzte Eingabe wird bei der Ausführung der Befehle nicht aktualisiert (Kapitel 1).

Der TI-84 Plus überprüft das Programm bei der Ausführung auf Fehler. Bei der Eingabe wird keine Fehlerprüfung vorgenommen.

Abbruch eines Programms

Um die Ausführung eines Programms abbrechen, drücken Sie **[ON]**. Das **ERR:BREAK**-Menü erscheint.

- Mit **1:Quit** kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück.
- Mit **2:Goto** gelangen Sie zu der Stelle, an der die Unterbrechung stattgefunden hat.

Bearbeiten von Programmen

Bearbeitung eines Programms

Zur Bearbeitung eines gespeicherten Programms gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie das **PRGM EDIT**-Menü mit **[PRGM]** **[▶]** auf.
2. Wählen Sie aus dem **PRGM EDIT**-Menü einen Programmnamen aus. Die ersten sieben Zeilen des Programms werden angezeigt.

Hinweis: Im Programmeditor wird kein **↓** angezeigt, um die Fortsetzung des Programms anzudeuten.

3. Bearbeiten Sie die Befehlszeilen des Programms.
 - Setzen Sie den Cursor auf die gewünschte Stelle, um den Code bei Bedarf zu löschen, zu überschreiben oder etwas hinzuzufügen.
 - Mit **[CLEAR]** löschen Sie alle Befehle in der Befehlszeile (der Doppelpunkt am Zeilenanfang bleibt) und Sie können einen neuen Befehl eingeben.

Hinweis: Mit **[2nd]** **[←]** setzen Sie den Cursor auf den Anfang einer Befehlszeile. Mit **[2nd]** **[▶]** setzen Sie den Cursor auf das Ende der Zeile. Um sieben Befehlszeilen nach unten zu blättern, drücken Sie **[ALPHA]** **[↓]**. Um sieben Befehlszeilen nach oben zu blättern, drücken Sie **[ALPHA]** **[↑]**.

Einfügen und Löschen von Befehlszeilen

Um in einem Programm eine neue Zeile einzufügen, setzen Sie den Cursor an die Stelle, an der die neue Befehlszeile stehen soll und drücken **[2nd]** **[INS]** und dann **[ENTER]**. Der Doppelpunkt kennzeichnet die neue Zeile.

Um eine Befehlszeile zu löschen, setzen Sie den Cursor in die betreffende Zeile und drücken **[CLEAR]**, um alle Befehle und Ausdrücke in der Zeile zu löschen, und dann **[DEL]**, um die Befehlszeile einschließlich des Doppelpunkts zu löschen.

Kopieren und Umbenennen von Programmen

Kopieren und Umbenennen eines Programms

Um alle Befehle von einem Programm in ein anderes zu kopieren, gehen Sie gemäß den Schritten 1 bis 5 zur Erstellung eines neuen Programms vor und machen dann wie folgt weiter:

1. Drücken Sie **[2nd] [RCL]**. **RCL** wird im neuen Programm in der untersten Zeile im Programmeditor angezeigt (Kapitel 1).
2. Rufen Sie das **PRGM EXEC**-Menü mit **[PRGM] [↓]** auf.
3. Wählen Sie einen Namen aus dem Menü aus. **prgmname** wird im Programmeditor in der untersten Zeile eingefügt.
4. Drücken Sie **[ENTER]**. Alle Befehlszeilen des ausgewählten Programms werden in das neue Programm kopiert.

Das Kopieren von Programmen hat vor allem zwei sinnvolle Anwendungsbereiche:

- Sie können für häufig verwendete Befehle Schablonen anlegen.
- Sie können ein Programm umbenennen, indem Sie die Inhalte in ein neues Programm kopieren.

Hinweis: Mit **RCL** können Sie auch alle Befehle eines Programms in ein anderes bestehendes Programm kopieren (Kapitel 1).

Die Menüs **PRGM EXEC** und **PRGM EDIT**

Der TI-84 Plus sortiert die **PRGM EXEC**- und **PRGM EDIT**- Menüeinträge automatisch in aufsteigender alphabetischer Reihenfolge. In diesen Menüs werden die ersten zehn Einträge 1 bis 9 und 0 benannt.

Um zu dem ersten Programmnamen zu springen, der mit einem bestimmten Buchstaben oder θ beginnt, drücken Sie **[ALPHA] [Buchstabe zwischen A und Z oder θ]**.

Hinweis: Mit **[↑]** gelangen Sie in den Menüs von ganz oben nach ganz unten. Mit **[↓]** gelangen Sie von ganz unten nach ganz oben. Um sieben Befehlszeilen nach unten zu blättern, drücken Sie **[ALPHA] [↓]**. Um sieben Befehlszeilen nach oben zu blättern, drücken Sie **[ALPHA] [↑]**.

PRGM CTL (Steuerungs)-Befehle

Das **PRGM CTL**-Menü

Um das **PRGM CTL** (Programmsteuerungs)-Menü aufzurufen, drücken Sie im Programmeditor **[PRGM]**. Dieses Menü kann nur vom Programmeditor aus aufgerufen werden.

CTL I/O EXEC

- | | |
|-----------|---|
| 1: If | Erstellt eine bedingte Abfrage. |
| 2: Then | Führt den Befehl aus, wenn die If -Bedingung wahr ist. |
| 3: Else | Führt den Befehl aus, wenn die If -Bedingung falsch ist. |
| 4: For (| Erstellt eine Zählschleife. |
| 5: While | Erstellt eine bedingte Schleife. |
| 6: Repeat | Erstellt eine bedingte Schleife. |
-

CTL	I/O EXEC	
7: End		Markiert das Ende eines Blocks.
8: Pause		Unterbricht die Programmausführung.
9: Lbl		Definiert eine Marke.
0: Goto		Sprung zu einer Marke.
A: IS>(Inkrementieren und Übergehen bei größer als.
B: DS<(Dekrementieren und Übergehen bei kleiner als.
C: Menu(Definiert Menüoptionen und Verzweigungen.
D: prgm		Führt Programm als Unterprogramm aus.
E: Return		Rücksprung von einem Unterprogramm.
F: Stop		Abbruch der Ausführung.
G: DelVar		Löscht eine Variable in einem Programm.
H: GraphStyle(Gibt den zu zeichnenden Graphstil an.
I:OpenLib(Nicht mehr verwendet.
J:ExecLib(Nicht mehr verwendet.

Diese Menüoptionen steuern den Ablauf bei der Ausführung eines Programms. Hiermit kann eine Gruppe von Befehlen bei der Programmausführung sehr einfach übergangen oder wiederholt werden. Bei Auswahl einer Menüoption wird der Optionsname an der Cursorposition in der Befehlszeile des Programms eingefügt.

Mit **[CLEAR]** kehren Sie ohne Auswahl einer Option in den Programmeditor zurück.

Steuerung des Programmflusses

Die Programmsteuerbefehle weisen den TI-84 Plus an, welcher Befehl bei der Abarbeitung eines Programms als nächster ausgeführt werden soll. **If**, **While** und **Repeat** prüfen eine angegebene Bedingung, um den nächsten auszuführenden Befehl zu ermitteln. In Bedingungen werden häufig Vergleichs- oder boolesche Tests (Kapitel 2) wie z. B. folgender durchgeführt:

If A<7:A+1>A

oder

If N=1 and M=1:Goto Z.

If

Mit **If** überprüfen Sie Bedingungen und können Verzweigungen setzen. Ist eine *Bedingung* falsch (Null), dann wird der unmittelbar danach folgende *Befehl* übersprungen. Ist die *Bedingung* wahr (nicht Null), so wird der nächste *Befehl* ausgeführt. **If**-Anweisungen können geschachtelt werden.

```
:If Bedingung
:Befehl (wenn wahr)
:Befehl
```

Programm

```
PROGRAM: COUNT
:0→A
:Lbl Z
:A+1→A
:Disp "A IS",A
:If A≥2
:Stop
:Goto Z
```

Ausgabe

```
PrgmCOUNT
A IS
A IS
Done
```

If-Then

Folgt **Then** auf **If**, so wird eine Gruppe von *Befehlen* ausgeführt, wenn die *Bedingung* wahr (nicht Null) ist. **End** markiert das Ende der Befehlsgruppe.

```
:If Bedingung
:Then
:Befehl (wenn wahr)
:Befehl (wenn wahr)
:End
:Befehl
```

Programm

```
PROGRAM: TEST
:1→X:10→Y
:If X<10
:Then
:2X+3→X
:2Y-3→Y
:End
:Disp X,Y
```

Ausgabe

```
PrgmTEST
Done
```

If-Then-Else

Folgt **Else** nach **If-Then**, so wird eine Gruppe von *Befehlen* ausgeführt, wenn die *Bedingung* falsch (Null) ist. **End** markiert das Ende der Befehlsgruppe.

```
:If Bedingung
:Then
:Befehl (wenn wahr)
:Befehl (wenn wahr)
:Else
:Befehl (wenn falsch)
:Befehl (wenn falsch)
```

:End
:Befehl

Programm

```
PROGRAM:TESTELSE
:Input "X=",X
:If X<0
:Then
:X2→Y
:Else
:X→Y
:End
:Disp (X,Y)
```

Ausgabe

```
PrgrmTESTELSE
X=5
(5 5)
Done
PrgrmTESTELSE
X=-5
(-5 25)
Done
```

Hinweis: In OS 2.53MP und höher wird der Programmname erneut angezeigt, wenn Sie zur Wiederholung des Programms **[ENTER]** drücken.

For(

For(Schleifen und Inkremente. Es erhöht *variable* (Variable) von *begin* (Anfang) zu *end* (Ende) um *increment* (Inkrement). *increment* ist optional (Standardwert ist 1) und kann negativ sein ($end < begin$). *end* ist ein maximaler oder ein Mindestwert, der nicht überschritten werden darf. „End“ kennzeichnet das Ende der Schleife. **For**(-Schleifen können verschachtelt werden.

:For(*Variable,Anfang,Ende[,Schrittweite]*)
:command (solange *Ende* nicht überschritten)
:command (solange *Ende* nicht überschritten)
:End
:Befehl

Programm

```
PROGRAM:SQUARE
:For(A,0,8,2)
:Disp A^2
:End
```

Ausgabe

```
PrgrmSQUARE
0
4
16
36
64
Done
```

While

While führt eine Gruppe von *Befehlen* aus, solange eine *Bedingung* wahr ist. *Bedingung* ist häufig ein Vergleichstest (Kapitel 2). Die *Bedingung* wird beim Durchlaufen von **While** getestet. Ist die *Bedingung* wahr (nicht Null), führt das Programm eine Gruppe von *Befehlen* aus. **End** markiert das Ende der Gruppe. Ist die *Bedingung* falsch (Null), führt das Programm die *Befehle* aus, die nach **End** stehen. **While**-Anweisungen können geschachtelt werden.

:While *Bedingung*
:Befehl (solange *Bedingung* wahr ist)
:Befehl (solange *Bedingung* wahr ist)

:End
:Befehl

Programm

```
PROGRAM: LOOP
:0→I
:0→J
:While I<6
:J+1→J
:I+1→I
:End
:Disp "J=", J
```

Ausgabe

```
Pr9mLOOP
J=
6
Done
```

Repeat

Repeat wiederholt eine Gruppe von *Befehlen* solange, bis eine *Bedingung* (nicht Null) wahr ist. **Repeat** ist mit **While** vergleichbar, aber die Bedingung wird beim Durchlaufen von **End** überprüft. Daher wird die Befehlsgruppe immer mindestens einmal ausgeführt. **Repeat**-Anweisungen können verschachtelt werden.

:Repeat *Bedingung*
:Befehl (bis *Bedingung* wahr ist)
:Befehl (bis *Bedingung* wahr ist)
:End
:Befehl

Programm

```
PROGRAM: RLOOP
:0→I
:0→J
:Repeat I≥6
:J+1→J
:I+1→I
:End
:Disp "J=", J
```

Ausgabe

```
Pr9mRLOOP
J=
6
Done
```

End

End markiert das Ende einer Gruppe von *Befehlen*. Am Ende einer **For**(, **While** oder **Repeat**-Schleife muß immer ein **End**-Befehl stehen. Ein **End**-Befehl muß am Ende einer jeder **If-Then**- und **If-Then-Else**-Gruppe stehen.

Pause

Pause unterbricht die Ausführung des Programms, so daß Sie sich die Ergebnisse oder Graphen ansehen können. Während der Pause leuchtet eine Pauseanzeige in der oberen rechten Bildschirmcke auf. Mit **ENTER** wird die Ausführung des Programms fortgesetzt.

- **Pause** ohne *Wertangabe* unterbricht ein Programm für einige Zeit. Nach Ausführung der Befehle **DispGraph** oder **Disp** werden die entsprechenden Bildschirme angezeigt.
- **Pause** mit einer *Wertangabe* zeigt im aktuellen Hauptbildschirm den *Wert* an, durch den Sie blättern können.

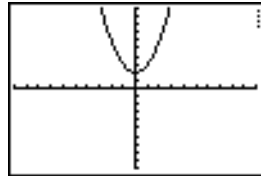
Pause [*Wert*]

Programm

```
PROGRAM: PAUSE
:10→X
:"X2+2"→Y1
:Disp "X=",X
:Pause
:DispGraph
:Pause
:Disp
```

Ausgabe

```
Pr9mPAUSE
X= 10
```



```
Pr9mPAUSE
X= 10
Done
```

Lbl, Goto

Lbl (Marke) und **Goto** (Gehe zu) werden miteinander bei einer Verzweigung genutzt.

Lbl gibt bei einem Befehl eine *Marke* an. Eine *Marke* kann ein oder zwei Zeichen lang sein (A bis Z, 0 bis 99 oder θ).

Lbl *Marke*

Goto bewirkt, daß das Programm bei Ausführung von **Goto** zur angegebenen *Marke* verzweigt.

Goto *Marke*

Programm

```
PROGRAM: CUBE
:Lbl 99
:Input A
:If A≥100
:Stop
:Disp A3
:Pause
:Goto 99
```

Ausgabe

```
Pr9mCUBE
?2 8
?3 27
?105 Done
```

IS>(

IS>((Erhöhen und übergehen) addiert zu einer *Variable* 1 hinzu. Ist das Ergebnis $> Wert$ (kann auch ein Ausdruck sein), wird der nächste *Befehl* übergangen. Ist das Ergebnis $\leq Wert$, wird der nächste *Befehl* ausgeführt. *Variable* darf keine Systemvariable sein.

:IS>(*Variable,Wert*)
 :Befehl (Wenn Ergebnis *Wert*)
 :Befehl (Wenn Ergebnis > *Wert*)

Programm

```
PROGRAM:ISKIP
:7→A
:IS>(A,6)
:DISP "NOT > 6"
:DISP "> 6"
```

Ausgabe

```
PrgrmISKIP
> 6
Done
```

Hinweis: IS>(ist kein Schleifenbefehl.

DS<(

DS<((Verkleinern und übergehen) zieht von einer *Variable* 1 ab. Ist das Ergebnis < *Wert* (kann auch ein Ausdruck sein), wird der nächste *Befehl* übergangen. Ist das Ergebnis ≥ *Wert*, wird der nächste Befehl ausgeführt. *Variable* darf keine Systemvariable sein.

:DS<(*Variable,Wert*)
 :Befehl (Wenn Ergebnis ≥ *Wert*)
 :Befehl (Wenn Ergebnis < *Wert*)

Programm

```
PROGRAM:DSKIP
:1→A
:DS<(A,6)
:DISP "> 6"
:DISP "NOT > 6"
```

Ausgabe

```
PrgrmDSKIP
NOT > 6
Done
```

Hinweis: DS<(ist kein Schleifenbefehl.

Menu(

Menu(legt eine Verzweigung in einem Programm fest. Tritt **Menu(** bei der Ausführung eines Programms auf, erscheint der Menü-Bildschirm mit den angegebenen Menüoptionen. Die Pause-Anzeige leuchtet und die Ausführung ist unterbrochen, bis Sie eine Menüoption auswählen.

Die Menü-*Bezeichnung* wird in Anführungszeichen (") gesetzt. Bis zu sieben Menüoptionspaare werden angezeigt. Jedes Paar besteht aus *Text* (auch in Anführungszeichen), der als Menüauswahl angezeigt wird, und einer *Marke*, zu der bei Auswahl der entsprechenden Menüoption verzweigt wird.

Menu("Bezeichnung","Text1",Marke1,"Text2",Marke2, . . .)

Programm

```
PROGRAM:TOSSDICE
:Menu("TOSS DICE
","FAIR DICE",A,
"WEIGHTED DICE",
B)
```

Ausgabe

```
TOSS DICE
1:FAIR DICE
2:WEIGHTED DICE
```

Das Programm pausiert, bis Sie **1** oder **2** auswählen. Bei Auswahl von **2** z. B. wird das Menü ausgeblendet und das Programm geht zu **Lbl B** und wird weiter ausgeführt.

prgm

Mit **prgm** werden andere Programme als Unterprogramme ausgeführt. Bei Auswahl von **prgm** wird der Befehl an der Cursorposition eingefügt. Geben Sie die Zeichen für den Programmnamen ein. Die Verwendung von **prgm** entspricht der Auswahl bestehender Programme aus dem **PRGM EXEC**-Menü. Sie können aber auch den Namen eines Programms eingeben, das Sie noch nicht erstellt haben.

prgm*name*

Hinweis: Bei **RCL** können keine Unterprogrammnamen eingegeben werden. Der Name muß über das **PRGM EXEC**-Menü eingefügt werden.

Return

Return verläßt das Unterprogramm und kehrt zum aufrufenden Programm zurück, selbst wenn der Befehl in einer verschachtelten Schleife auftritt. Ein impliziertes **Return** steht am Ende eines jeden als Unterprogramm verwendeten Programms. Im Hauptprogramm hält **Return** die Ausführung an und der Hauptbildschirm erscheint.

Stop

Stop hält die Ausführung eines Programms an und zeigt wieder den Hauptbildschirm an. **Stop** kann am Ende eines Programms optional stehen.

DelVar

DelVar löscht den Inhalt einer *Variablen* aus dem Speicher.

DelVar *Variable*

```
PROGRAM:DELMATR
:DelVar [A]■
```

GraphStyle(

GraphStyle(gibt den Darstellungsstil eines zu zeichnenden Graphen an. *Funktion#* ist die Ziffer des **Y=** Funktionsnamens im aktuellen Graphikmodus. *Graphstil* ist eine Ziffer zwischen **1** und **7**, die einen der folgenden Zeichenstile angibt.

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| 1 = \ (Linie) | 5 = ↯ (Verlauf) |
| 2 = █ (Dick) | 6 = ◊ (Animation) |
| 3 = ▒ (Oben schattiert) | 7 = · (Punkt) |
| 4 = ▒ (Unten schattiert) | |


GraphStyle(Funktion#,Graphstil)

Der **GraphStyle(1,5)** im Modus **Func** setzt z. B. den Graphstil für Y1 auf \ddagger (Verlauf, 5).

Nicht bei allen Graphikmodi sind alle Graphstile anwendbar. Eine genaue Beschreibung jedes Graphstils finden Sie in der Graphstiltabelle in Kapitel 3.

PRGM I/O (Eingabe/Ausgabe)-Befehle

Das PRGM I/O-Menü

Das **PRGM I/O** (Programmeingabe/-ausgabe)-Menü können Sie nur im Programmierer mit **PRGM**  aufrufen.

CTL	I/O	EXEC
1:	Input	Eingabe eines Wertes oder Bewegung des Cursors.
2:	Prompt	Eingabeaufforderung für einen Variablenwert.
3:	Disp	Anzeige von Text, einem Wert oder dem Hauptbildschirm.
4:	DispGraph	Anzeige des aktuellen Graphen.
5:	DispTable	Anzeige der aktuellen Tabelle.
6:	Output (Anzeige von Text an einer bestimmten Position.
7:	getKey	Prüft das Tastenfeld auf einen Tastendruck.
8:	ClrHome	Löscht den Bildschirm.
9:	ClrTable	Löscht die aktuelle Tabelle.
0:	GetCalc (Holt eine Variable von einem anderen TI-84 Plus.
A:	Get (Holt eine Variable aus CBL 2™/CBL™ oder CBR™.
B:	Send (Sendet eine Variable an CBL 2/CBL oder CBR.

Mit diesen Befehlen wird während der Ausführung eines Programms die Eingabe und Ausgabe gesteuert. Hiermit können Sie während der Ausführung eines Programms Werte eingeben und Ergebnisse anzeigen.

Um in den Programmierer ohne eine Auswahl zurückzukehren, drücken Sie **CLEAR**.

Anzeige eines Graphen mit Input

Input ohne eine Variable zeigt den aktuellen Graphen an. Sie können den freibeweglichen Cursor verwenden, wodurch X und Y aktualisiert werden. Die Pause-Anzeige leuchtet auf. Mit **ENTER** setzen Sie die Ausführung des Programms fort.

Input

Programm

```
PROGRAM:GINPUT
:FnOff
:ZDecimal
:Input
:Disp X,Y
```

Ausgabe

```
Pr9mGINPUT
+
X=2.6 Y=1.5
Pr9mGINPUT
2.6
1.5
Done
```

Speichern eines Variablenwerts mit Input

Input mit *Variable* zeigt während der Programmausführung als Eingabeaufforderung ein ? (Fragezeichen) an. Die *Variable* kann eine reelle oder komplexe Zahl, eine Liste, Matrix, ein String oder eine Y= Funktion sein. Geben Sie bei der Ausführung eines Programms einen Wert ein, der ein Ausdruck sein kann und drücken Sie **[ENTER]**. Der Wert wird ausgewertet, in der *Variable* gespeichert und die Ausführung des Programms fortgesetzt.

Input [*Variable*]

Text für eine Eingabeaufforderung bzw. der Inhalt von **Strn** (einer Stringvariablen) kann bis zu 16 Zeichen lang sein. Bei der Programmausführung geben Sie nach der Eingabeaufforderung einen Wert ein und drücken **[ENTER]**. Der Wert wird in der *Variablen* gespeichert und die Programmausführung fortgesetzt.

Input ["*Text*",*Variable*]

Input [**Strn**,*Variable*]

Programm

```
PROGRAM:HINPUT
:Input A
:Input L1
:Input "Y1=",Y1
:Input "DATA=",L
DATA
:Disp Y1(A)
:Disp Y1(L1)

:Disp Y1(LDATA)
```

Ausgabe

```
Pr9mHINPUT
?2
?(1,2,3)
Y1="2X+2"
DATA=(4,5,6)
(4,6,8)
(10,12,14)
Done
```

Hinweis: Wird bei der Ausführung eines Programms Eingabeaufforderungen für Listen und Ausdrücke angezeigt, müssen Sie die Listenelemente in Klammern ({}) und die Ausdrücke in Anführungszeichen setzen.

Prompt

Bei Ausführung eines Programms zeigt **Prompt** alle *Variablen* nacheinander gefolgt von =? an. Geben Sie bei jeder Eingabeaufforderung für die betreffende *Variable* einen Wert an und drücken Sie dann **[ENTER]**. Die Werte werden gespeichert und die Programmausführung fortgesetzt.

Prompt *VariableA[,VariableB,...,Variable n]*

Programm

```
PROGRAM:WINDOW
:Prompt Xmin
:Prompt Xmax
:Prompt Ymin
:Prompt Ymax
```

Ausgabe

```
Pr9mWINDOW
Xmin=?-10
Xmax=?10
Ymin=?-3
Ymax=?3
Done
```

Hinweis: Y= Funktionen sind bei **Prompt** ungültig.

Anzeige des Hauptbildschirms

Disp (Display) ohne Wertangabe zeigt den Hauptbildschirm an. Um den Hauptbildschirm bei der Ausführung eines Programms anzuzeigen, muß hinter dem **Disp**-Befehl ein **Pause**-Befehl stehen.

Disp

Anzeige von Werten und Meldungen

Disp mit einem oder mehreren *Wert(en)* zeigt für jeden den Wert an.

Disp [*WertA,WertB,WertC,...,Wert n*]

- Ist *Wert* eine Variable, wird der aktuelle Wert angezeigt.
- Ist *Wert* ein Ausdruck, wird dieser berechnet und das Ergebnis rechts in der nächsten Zeile angezeigt.
- Ist *Wert* in Anführungszeichen gesetzter Text, erscheint dieser links in der aktuellen Anzeigezeile. → gilt nicht als Text.

Programm

```
PROGRAM:A
:Disp "THE ANSWE
R IS ", $\pi/2$ 
```

Ausgabe

```
Pr9mA
THE ANSWER IS
1.570796327
Done
```

Tritt im Programm nach **Disp** der Befehl **Pause** auf, hält das Programm zeitweise an, damit Sie den Bildschirminhalt untersuchen können. Mit **[ENTER]** setzen Sie die Ausführung des Programms fort.

Hinweis: Ist eine Matrix oder Liste für die Anzeige auf dem Display zu lang, stehen in der letzten Zeile Auslassungszeichen (...), aber die Matrix oder Liste kann nicht weitergeblättert werden. Zum Blättern durch die Liste verwenden Sie **Pause Wert**.

DispGraph

DispGraph (Anzeige des Graphen) zeigt den aktuellen Graphen an. Steht **Pause** nach **DispGraph**, hält das Programm zeitweise an, damit Sie den Bildschirminhalt untersuchen können. Mit **[ENTER]** setzen Sie die Ausführung des Programms fort.

DispTable

DispTable (Anzeige der Tabelle) zeigt die aktuelle Tabelle an. Das Programm hält zeitweise an, so daß Sie den Bildschirm untersuchen können. Mit **[ENTER]** setzen Sie die Ausführung des Programms fort.

Output(

Output(zeigt *Text* oder einen *Wert* im aktuellen Hauptbildschirm an, der in *Zeile* (1 bis 8) und *Spalte* (1 bis 16) beginnt und bestehende Zeichen überschreibt.

Tip: Es empfiehlt sich in manchen Fällen vor **Output(** den Befehl **ClrHome** zu verwenden.

Die aktuellen Moduseinstellungen beeinflussen die Auswertung von Ausdrücken und die Anzeige von Werten. Matrizen werden im Eingabeformat angezeigt und in die nächste Zeile umgebrochen. **→** ist kein gültiger Text.

Output(*Zeile,Spalte,"Text"*)

Output(*Zeile,Spalte,Wert*)

Programm

```
PROGRAM: OUTPUT
:3+5→B
:ClrHome
:Output(5, 4, "ANS
WER: "
:Output(5, 12, B)
```

Ausgabe

```
ANSWER: 8
```

Bei **Output(** beträgt bei der **Horiz**-Bildschirmteilung der maximale Zeilenwert 4. Bei **Output(** beträgt bei der **G-T**-Bildschirmteilung der maximale Zeilenwert 8 und der maximale Spaltenwert 16. Diese Werte gelten auch für einen ungeteilten (**Full**) Bildschirm.

getKey

getKey liefert für die zuletzt gedrückte Taste eine Zahl gemäß dem untenstehenden TI-84 Plus Tastendiagramm. Wurde keine Taste gedrückt, ergibt **getKey** 0. Mit **getKey** kann in Schleifen die Werteübergabe gesteuert werden, z. B. bei der Erstellung von Videospiele.

Programm

```
PROGRAM:GETKEY
:While 1
:getKey→K
:While K=0
:getKey→K
:End
:Disp K
:If K=105
```

```
:Stop
:End
```

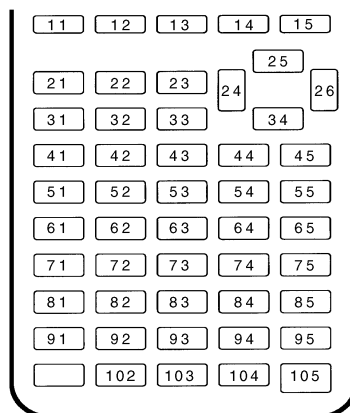
Ausgabe

```
Pr9mGETKEY
41
42
43
105
Done
```

Se ha pulsado **MATH**, **APPS**, **PRGM** y **ENTER** durante la ejecución del programa.

Hinweis: Mit **ON** können Sie die Ausführung eines Programms jederzeit abbrechen.

TI-84 Plus Tastendiagramm



ClrHome, ClrTable

ClrHome (Hauptbildschirm löschen) löscht den Hauptbildschirm während der Ausführung eines Programms.

ClrTable (Tabelle löschen) löscht während der Ausführung eines Programms die Werte im Tabelleneditor.

GetCalc(

GetCalc(holt den Inhalt einer *Variablen* von einem anderen TI-84 Plus und speichert ihn auf dem empfangenden TI-84 Plus in einer *Variable*. *Variable* kann eine Zahl, ein Listenelement, ein

Listenname, ein Matrizeelement, ein Matrixname, ein String, eine Y= Variable, eine Graph-Datenbank oder eine Abbildung sein.

GetCalc(*Variable*)[,*Portflag*])

Der TI-84 Plus verwendet standardmäßig den USB-Anschluss, sofern dort ein Kabel angeschlossen ist. Ist das USB-Kabel jedoch nicht angeschlossen, verwendet er den E/A-Anschluss. Soll jedoch ganz spezifisch entweder der USB- oder der E/A-Port verwendet werden, verwenden Sie folgende Portflags:

portflag=0: USB-Anschluss verwenden, wenn dort ein Kabel angeschlossen ist

portflag=1: USB-Anschluss verwenden

portflag=2 : E/A-Anschluss verwenden

Hinweis: **GetCalc**(funktioniert nicht zwischen einem TI-82 und einem TI-83 Plus sowie zwischen einem TI-82 und einem TI-84 Plus.

Get(, Send(

Get(holt Daten aus dem CBL 2™/CBL oder CBR™ und speichert sie im empfangenden TI-84 Plus in *Variable*. *Variable* kann eine reelle Zahl, ein Listenelement, ein Listenname, ein Matrizeelement, ein Matrixname, ein String, eine Y= Variable, eine Graph-Datenbank oder eine Abbildung sind.

Get(*Variable*)

Hinweis: Bei der Übertragung eines Programms, das den **Get**(Befehl vom TI-82 auf den TI-84 Plus bezieht, interpretiert der TI-84 Plus den Befehl als das oben beschriebene **Get**(. **Get**(holt keine Daten von einem anderen TI-84 Plus. Hierzu müssen Sie **GetCalc**(verwenden.

Send(sendet den Inhalt einer *Variablen* an das CBL 2™/CBL oder CBR™. Dieser Befehl kann nicht zum Senden von Daten an einen anderen TI-84 Plus verwendet werden. *Variable* kann eine reelle Zahl, ein Listenelement, ein Listenname, ein Matrizeelement, ein Matrixname, ein String, ein Y= Variable, eine Graph-Datenbank oder eine Abbildung wie eine Statistikzeichnung sein. *Variable* kann auch eine Liste von Elementen sein.

Send(*Variable*)

```
PROGRAM:GETSOUND
:Send(3,.00025,
99,1,0,0,0,0,1)
:
:Get(L1)
:Get(L2)
```

Hinweis: Dieses Programm holt Tondaten und die Zeit in Sekunden vom CBL 2/CBL.

Hinweis: Sie können über CATALOG auf **Get**(, **Send**(und **GetCalc**(zugreifen, um die Befehle vom Hauptbildschirm aus auszuführen (Kapitel 15).

Aufruf anderer Programme als Unterprogramme

Aufruf eines Programms in einem anderen Programm

Beim TI-84 Plus kann jedes gespeicherte Programm von einem anderen Programm als Unterprogramm aufgerufen werden. Geben Sie den Namen des gewünschten Unterprogramms in einer eigenen Zeile ein.

Ein Programmname kann in einer Befehlszeile auf zwei Arten eingegeben werden.

- Drücken Sie **PRGM** **↓**, um das **PRGM EXEC**-Menü aufzurufen und wählen Sie den Namen des Programms aus. **prgmname** wird in der Befehlszeile an der aktuellen Cursorposition eingefügt.
- Wählen Sie aus dem **PRGM CTL**-Menü **prgm** und geben Sie den Programmnamen ein.

prgmname

Tritt bei der Ausführung eines Programms **prgmname** auf, wird vom Programm als nächster Befehl der erste Befehl im Unterprogramm ausgeführt. Der nächste Befehl im aufrufenden Programm wird ausgeführt, wenn bei der Abarbeitung des Unterprogramms entweder ein **Return** oder ein impliziertes **Return** am Ende des Unterprogramms auftritt.

Hauptprogramm

```
PROGRAM:VOLCYL
:Input "D=",D
:Input "H=",H
:prgmAREACIR
:A*H→V
:Disp V
```



Ausgabe

```
PrgmVOLCYL
D=4
H=5
62.83185307
Done
```

Unterprogramm ↓ ↑

```
PROGRAM:AREACIR
:D/2→R
:π*R²→A
:Return
```

Hinweise zum Aufruf von Programmen

Variablen sind global.

Die mit **Goto** und **Lbl** verwendete *Marke* ist lokal in dem Programm gültig, in dem die Marke steht. Die *Marke* in einem Programm wird von einem anderen Programm nicht erkannt. **Goto** kann nicht für die Verzweigung zu einer *Marke* in einem anderen Programm verwendet werden.

Return verläßt ein Unterprogramm und kehrt zum aufrufenden Programm zurück, selbst wenn der Befehl in verschachtelten Schleifen auftritt.

Start eines Assemblerprogramms

Sie können für den TI-84 Plus in Assembler geschriebene Programme ausführen. In der Regel sind Assembler Programme wesentlich schneller und bieten mehr Möglichkeiten als die Programme mit Aufzeichnung von Tastenkombinationen, die Sie mit dem integrierten Programmmeditor schreiben können.

Hinweis: Da Sie mit Assemblerprogrammen tiefer in das System des Taschenrechners eingreifen, ist bei Fehlern Ihres Assemblerprogramms nicht auszuschliessen, dass der Taschenrechner zurückgesetzt wird, und alle Daten, Programme und Anwendungen im Speicher verloren gehen.

Wenn Sie ein Assemblerprogramm laden, wird es zwischen den anderen Programmen als Eintrag im Menü **PRGM** gespeichert. Sie können:

- Das Programm mit dem Gerätekabel des TI-84 Plus übertragen (Kapitel 19).
- Das Programm im Fenster MEM MGMT DEL löschen (Kapitel 18).

Ein Assemblerprogramm starten Sie mit dem Befehl **Asm**(*Assemblerprogrammname*)

Wenn Sie ein Assemblerprogramm schreiben, verwenden Sie die folgenden beiden Anweisungen aus dem **CATALOG**:

Anweisung	Anmerkung
AsmComp (<i>prgmASM1</i> , <i>prgmASM2</i>)	Compiliert ein Assemblerprogramm, das in ASCII geschrieben wurde, und speichert die Hexadezimalversion
AsmPrgm	Identifiziert ein Assemblerprogramm; muss als erste Zeile eines Assemblerprogramms eingegeben werden

Compilieren eines von Ihnen geschriebenen Assemblerprogramms:

1. Führen Sie die Schritte zum Schreiben eines Programms aus, achten Sie aber darauf, dass **AsmPrgm** als erste Programmzeile eingeschlossen ist.
2. Drücken Sie im Startbildschirm $\boxed{2nd}$ [CATALOG] und wählen Sie dann zum Einfügen in den Bildschirm **AsmComp** aus.
3. Drücken Sie \boxed{PRGM} , um das Menü **PRGM EXEC** anzuzeigen.
4. Wählen Sie das Programm aus, das Sie compilieren wollen. Es wird in den Startbildschirm eingefügt.
5. Drücken Sie $\boxed{,}$ und danach **prgm** aus dem **CATALOG**
6. Geben Sie den gewünschten Namen für das Ausgabeprogramm ein.

Hinweis: Dieser Name muss unverwechselbar sein und nicht bereits als—für ein vorhandenes Programm vergeben sein.

7. Drücken Sie $\boxed{)}$, um die Programmsequenz abzuschliessen.
8. Die Reihenfolge der Argumente sollte wie folgt lauten:

AsmComp(*prgmASM1*, *prgmASM2*)

9. Drücken Sie `ENTER`, um das Programm zu compilieren und das Ausgabeprogramm zu erstellen.

Kapitel 17: Anwendungsbeispiele

Die Quadratformel

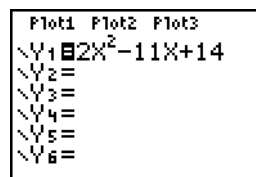
Hinweis: In diesem Beispiel wird der MathPrint™-Modus für reelle Antworten und der Classic-Modus für nicht reelle (komplexe) Ergebnisse verwendet. Sie können zum Lösen dieser Art von Problemen auch die Applikation Polynomwurzelsuche/Gleichungssystem Löser mit einer schnellen Einstellung verwenden. Diese Applikation ist auf Ihrem TI-84 Plus vorinstalliert und kann unter education.ti.com heruntergeladen werden.

Lösen Sie mit der Quadratformel die quadratischen Gleichungen $2x^2 - 11x + 14 = 0$ und $2x^2 - 6x + 5 = 0$.

Zeichnen der Funktionen

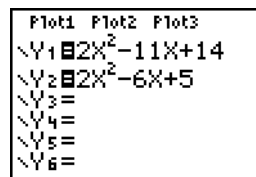
Bevor Sie beginnen, sehen Sie sich die Graphen der Funktionen an, um zu sehen, wo sich die Lösungen ungefähr befinden.

1. Drücken Sie $\boxed{Y=}$, um den Y= Editor anzuzeigen.

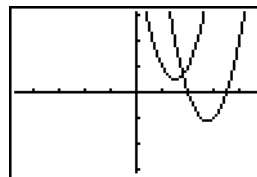


2. Drücken Sie $2 \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{x^2} \boxed{-} \boxed{11} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{+} \boxed{14}$ für Y1 und dann \boxed{ENTER} .

3. Drücken Sie $2 \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{x^2} \boxed{-} \boxed{6} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{+} \boxed{5}$ für Y2.



4. Drücken Sie \boxed{ZOOM} und wählen Sie **4:ZDezimal**. Der Graph der Funktionen wird angezeigt.



Sie sehen, dass der Graph der ersten Funktion, $2x^2 - 11x + 14 = 0$, die $-x$ -Achse schneidet, so dass diese Funktion eine reelle Lösung hat. Der Graph der zweiten Funktion schneidet die $-x$ -Achse nicht, so dass diese Funktion eine komplexe Lösung hat.

Eingabe einer Berechnung

1. Drücken Sie 2 STO ALPHA **A** (über MATH), um den Koeffizienten des x^2 -Terms zu speichern.
2. Drücken Sie ALPHA $[:]$. Der Doppelpunkt als Trennzeichen erlaubt die Eingabe mehrerer Befehle in einer Zeile.
3. Drücken Sie $(-)$ 11 STO ALPHA **B** (über APPS), um den Koeffizienten des X-Terms zu speichern. Drücken Sie ALPHA $[:]$, um in der gleichen Zeile einen neuen Befehl einzugeben. Drücken Sie 14 STO ALPHA **C** (über PRGM), um die Konstante zu speichern.

2→A: -11→B: 14→C
14

4. Drücken Sie ENTER , um die Werte in den Variablen **A**, **B** und **C** zu speichern.
5. Drücken Sie ALPHA $[F1]$ 1 $(-)$ ALPHA **B** $+$ 2nd $[\sqrt{\quad}]$ ALPHA **B** x^2 $-$ 4 ALPHA **A** ALPHA **C** > > 2 ALPHA **A**, um den Ausdruck für eine der Lösungen der Quadratformel einzugeben.

2→A: -11→B: 14→C
14
$$\frac{-B + \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A}$$

$$\frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

6. Drücken Sie ENTER , um eine Lösung für die Gleichung $2x^2 - 11x + 14 = 0$ zu finden.

2→A: -11→B: 14→C
14
$$\frac{-B + \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A}$$

7
2

Das Ergebnis erscheint auf der rechten Seite der Bildschirmanzeige. Der Cursor geht in die nächste Zeile und Sie können mit der nächsten Eingabe beginnen.

Konvertieren in einen Dezimalwert

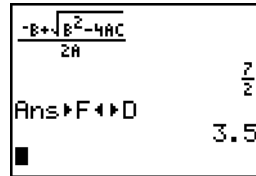
Sie können die Lösung als Dezimalwert anzeigen.

1. Drücken Sie ALPHA $[F1]$ 4 , um Frac Schnellastenmenü auszuwählen.

2→A: -11→B: 14→C
14
$$\frac{-B + \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A}$$

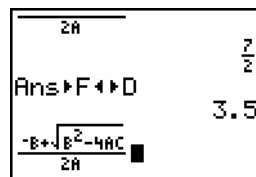
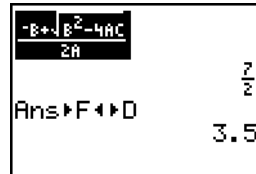
7
2
Ans → F1 → D

2. Drücken Sie **[ENTER]**, um das Ergebnis in einen Dezimalwert umzuwandeln.

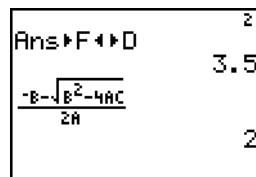


Um die Eingabe zu verkürzen, können Sie nach oben scrollen, um einen bereits eingegebenen Ausdruck zu kopieren, und diesen dann für eine neue Berechnung bearbeiten.

3. Drücken Sie **[↑]**, um $\frac{(-B + \sqrt{B^2 - 4AC})}{2A}$ zu markieren, und drücken Sie anschließend **[ENTER]**, um den Ausdruck in die Eingabezeile einzufügen.



4. Drücken Sie **[←]**, bis sich der Cursor auf dem + Zeichen der Formel befindet. Drücken Sie **[□]**, um den Quadratformel-Ausdruck in $\frac{(-B - \sqrt{B^2 - 4AC})}{2A}$ zu ändern.

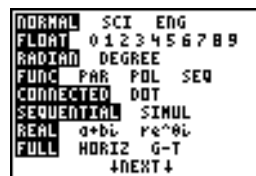


5. Drücken Sie **[ENTER]**, um die andere Lösung für die quadratische Gleichung $2x^2 - 11x + 14 = 0$ zu finden.

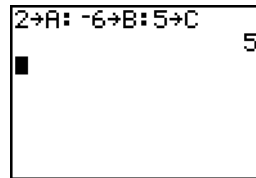
Eingabe einer Berechnung

Lösen Sie nun die Gleichung $2x^2 - 6x + 5 = 0$. Durch die Einstellung des Anzeigemodus für komplexe Zahlen $a+bi$, können Sie beim TI-84 Plus auch komplexe Ergebnisse anzeigen lassen.

1. Drücken Sie **[MODE]** **[↓]** **[↓]** **[↓]** **[↓]** **[↓]** (6 Mal) und drücken Sie dann **[→]**, um $a+bi$ zu markieren. Drücken Sie **[ENTER]**, um den $a+bi$ Modus für komplexe Zahlen zu wählen.



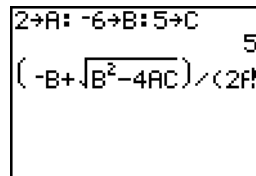
2. Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{QUIT}]}$ (über $\boxed{[\text{MODE}]}$), um in den Hauptbildschirm zurückzukehren. Drücken Sie dann $\boxed{[\text{CLEAR}]}$, um den Hauptbildschirm zu löschen.



3. Drücken Sie $2 \boxed{[\text{STO} \blacktriangleright]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{A}]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[:]}$
 $\boxed{(-)} \boxed{6} \boxed{[\text{STO} \blacktriangleright]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{B}]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[:]} \boxed{5} \boxed{[\text{STO} \blacktriangleright]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{C}]} \boxed{[\text{ENTER}]}$.

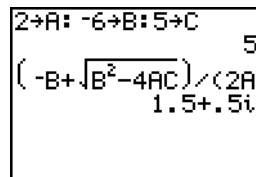
Der Koeffizient des x^2 -Terms, der Koeffizient von X und die Konstante für die neue Gleichung werden in A, B und C gespeichert.

4. Geben Sie die Quadratformel über die Classic-Eingabe ein: $\boxed{[(]} \boxed{(-)} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{B}]} \boxed{[+]}$
 $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\sqrt{}]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{B}]} \boxed{[x^2]} \boxed{[-]} \boxed{4} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{A}]} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{C}]} \boxed{[\blacktriangleright]} \boxed{[)]} \boxed{[\div]} \boxed{[(]} \boxed{2} \boxed{[\text{ALPHA}]} \boxed{[\text{A}]} \boxed{[)]}$.

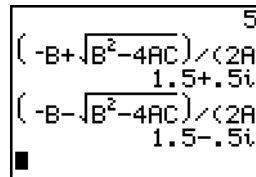


Da die Lösung eine komplexe Zahl ist, müssen Sie die Formel über die Divisionsoperation eingeben anstatt die n/d-Schnellvorlage zu verwenden. Komplexe Zahlen sind in der n/d-Vorlage keine gültigen Eingaben oder Ausgaben und führen zur Anzeige von **Error: Data Type**.

5. Drücken Sie $\boxed{[\text{ENTER}]}$, um die Lösung für die $2x^2 - 6x + 5 = 0$ zu erhalten.



6. Drücken Sie $\boxed{[\blacktriangle]}$, um den Quadratformel-Ausdruck zu markieren, und drücken Sie dann $\boxed{[\text{ENTER}]}$, um den Ausdruck in die Eingabezeile einzufügen.



7. Drücken Sie $\boxed{[\blacktriangleleft]}$, bis sich der Cursor auf dem + Zeichen der Formel befindet. Drücken Sie $\boxed{[-]}$, um den Quadratformel-Ausdruck in $(-B-\sqrt{B^2-4AC})/(2A)$ zu ändern.

8. Drücken Sie $\boxed{[\text{ENTER}]}$, um die Lösung für die $2x^2 - 6x + 5 = 0$ zu erhalten.

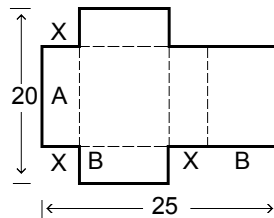
Kästchen mit Deckel

Definition einer Funktion

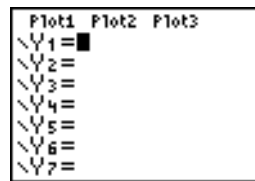
Nehmen Sie ein Blatt Papier mit den Abmessungen 20 cm × 25 cm und schneiden Sie von zwei Ecken $X \times X$ Quadrate ab. Schneiden Sie von den anderen beiden Ecken zwei Rechtecke mit der Abmessung $X \times 12\frac{1}{2}$ cm ab, wie dies in der untenstehenden Abbildung gezeigt wird. Falten Sie das Papier zu einem Kästchen mit einem Deckel. Bei welchem X -Wert erreicht das Kästchen das maximale Volumen V ? Bestimmen Sie die Lösung mit Hilfe eines Graphen und einer Tabelle.

Beginnen Sie mit der Definition einer Funktion, die das Volumen des Kästchens beschreibt.

Die Abbildung liefert:
 $2X + A = 20$
 $2X + 2B = 25$
 $V = A \cdot B \cdot X$

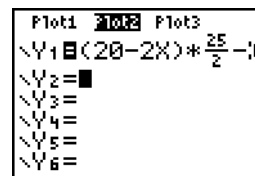


1. Drücken Sie $\boxed{Y=}$, um den **Y=** Editor anzuzeigen, in dem Sie die Funktionen für Tabellen und Graphen definieren.



2. Drücken Sie $\boxed{20} \boxed{-} \boxed{2} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)} \boxed{(} \boxed{25} \boxed{=} \boxed{2} \boxed{-} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{ENTER}$, um die Volumenfunktion als **Y1** in Abhängigkeit von **X** zu definieren.

$\boxed{X,T,\theta,n}$ ermöglicht die direkte Eingabe von **X** ohne die Betätigung von \boxed{ALPHA} . Das markierte $\boxed{-}$ -Zeichen weist darauf hin, daß **Y1** ausgewählt ist.



Definition einer Wertetabelle

Die Tabellenfunktion des TI-84 Plus zeigt numerische Informationen über eine Funktion an. Zur Schätzung der Antwort eines Problems können Sie eine Tabelle mit Werten der gerade definierten Funktion verwenden.

1. Drücken Sie 2nd [TBLSET] (über [WINDOW]), um das **TABLE SETUP**-Menü anzuzeigen.

TABLE SETUP	
TblStart=0	
Δ Tbl=1	
Indent: Auto	Ask
Depend: Auto	Ask

2. Drücken Sie [ENTER], um **TblStart=0** zu übernehmen.
3. Drücken Sie **1** [ENTER], um die Schrittweite der Tabelle mit Δ Tbl=1 festzulegen. Lassen Sie **Indpnt: Auto** und **Depend: Auto**, so daß die Tabelle automatisch erzeugt wird.

4. Drücken Sie 2nd [TABLE] (über [GRAPH]), um die Tabelle anzuzeigen.

Beachten Sie, daß der maximale Wert von **Y1** bei einem **X**-Wert um **4** auftritt, also zwischen **3** und **5**.

X	Y1	
0	0	
1	207	
2	336	
3	399	
4	408	
5	375	
6	312	

X=4

5. Drücken und halten Sie ▼ , um die Tabelle weiterzublätern, bis ein negatives Ergebnis für **Y1** angezeigt wird.

Beachten Sie, daß die maximale Länge von **X** gerade dann auftritt, wenn das Vorzeichen von **Y1** (Volumen) negativ wird.

X	Y1	
5	375	
6	312	
7	231	
8	144	
9	63	
10	0	
11	-33	

X=11

6. Drücken Sie 2nd [TBLSET].

Beachten Sie, daß der Wert für **TblStart** nun **6** ist, um die erste Tabellenzeile entsprechend der letzten Anzeige anzugeben. In Schritt 5 ist das erste **X**-Element, das in der Tabelle steht, **6**.

TABLE SETUP	
TblStart=5	
Δ Tbl=1	
Indent: Auto	Ask
Depend: Auto	Ask

Darstellungstiefe einer Tabelle

Sie können einstellen, wie eine Tabelle angezeigt wird, um mehr Informationen über eine definierte Funktion zu erhalten. Mit kleineren Werten für Δ Tbl können Sie in die Tabelle

hineinzoomen. Sie können die Werte im TBLSET-Bildschirm ändern, indem Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{TBLSET}]}$ drücken oder indem Sie im Bildschirm TABLE $\boxed{+}$ drücken.

1. Drücken Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{TABLE}]}$.
2. Drücken Sie $\boxed{\uparrow}$, um mit dem Cursor die 3 zu markieren.
3. Drücken Sie $\boxed{+}$. In der Eingabezeile wird ΔTbl angezeigt.

X	Y1	
3	399	
4	408	
5	375	
6	312	
7	231	
8	144	
9	63	

$\Delta\text{Tbl}=.1$

4. Geben Sie $\boxed{.} \boxed{1} \boxed{[\text{ENTER}]}$ ein. Die Tabelle wird aktualisiert und zeigt die Änderungen in x nun in Schritten von 0,1.

Beachten Sie, dass der Maximalwert für Y1 in dieser Tabellenansicht **410.26** beträgt und bei **X=3.7** auftritt. Daher tritt das Maximum bei **3.6<X<3.8** auf.

X	Y1	
3.2	404.74	
3.3	406.82	
3.4	408.41	
3.5	409.5	
3.6	410.11	
3.7	410.26	
3.8	409.94	

X=3.7

5. Markieren Sie X=3.6 und drücken Sie $\boxed{+} \boxed{.} \boxed{01} \boxed{[\text{ENTER}]}$, um $\Delta\text{Tbl}=0.01$ einzustellen.

X	Y1	
3.6	410.11	
3.61	410.15	
3.62	410.18	
3.63	410.2	
3.64	410.23	
3.65	410.24	
3.66	410.25	

X=3.6

6. Blättern Sie mit $\boxed{\downarrow}$ und $\boxed{\uparrow}$ durch die Tabelle.

Vier gleiche Werte werden angezeigt: **410.26** bei **X=3.67, 3.68, 3.69, und 3.70**.

X	Y1	
3.65	410.24	
3.66	410.25	
3.67	410.26	
3.68	410.26	
3.69	410.26	
3.7	410.26	
3.71	410.25	

X=3.67

7. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$ und $\boxed{\uparrow}$, um den Cursor auf **3.67** zu setzen. Drücken Sie $\boxed{\rightarrow}$, um den Cursor in die Y1-Spalte zu setzen.

Der Wert von Y1 bei X=3.67 wird in der untersten Zeile in der ganzen Genauigkeit als **410.261226** angezeigt.

X	Y1	
3.66	410.25	
3.67	410.26	
3.68	410.26	
3.69	410.26	
3.7	410.26	
3.71	410.25	
3.72	410.23	

Y1=410.261226

8. Drücken Sie $\boxed{\downarrow}$, um das andere Maximum anzuzeigen. Der Wert von Y1 für X=3.68 ist in vollständiger Genauigkeit **410.264064**.

Also liefert **X=3.68** das maximale Volumen des Kästchens bei einer Papiermessung in 0,01 cm-Schritten.

X	Y1	
3.66	410.25	
3.67	410.26	
3.68	410.26	
3.69	410.26	
3.7	410.26	
3.71	410.25	
3.72	410.23	

Y1=410.264064

Festlegen des Anzeigefensters

Das Maximum der zuvor definierten Funktion können Sie auch mit den Graphenfunktionen des TI-84 Plus bestimmen. Bei der Darstellung von Graphen legt das Anzeigefenster fest, welcher Teil

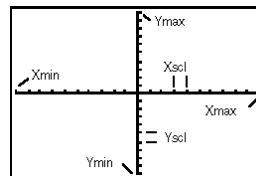
der Koordinatenebene angezeigt wird. Die Werte der Fenstervariablen legen die Größe des Anzeigefensters fest.

1. Rufen Sie den Fenstervariablen-Editor mit **[WINDOW]** auf, in dem Sie die Werte der Fenstervariablen einsehen und anzeigen können.

```
WINDOW
Xmin=-10
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

Die Standardfenstervariablen definieren das Anzeigefenster wie abgebildet.

Xmin, **Xmax**, **Ymin** und **Ymax** legen die Anzeigegrenzen fest. **Xscl** und **Yscl** legen den Abstand zwischen den Teilstrichen auf den **X**- und **Y**-Achsen fest. **Xres** legt die Auflösung fest.



2. Geben Sie **0 [ENTER]** ein, um **Xmin** zu definieren.
3. Geben Sie **20 ÷ 2 [ENTER]** ein, um **Xmax** über einen Ausdruck zu definieren.

Hinweis: In diesem Beispiel wird das Divisionszeichen für die Berechnung verwendet. Sie können jedoch je nach Moduseinstellung auch das n/d-Eingabeformat verwenden, wenn eine Ausgabe als Bruch möglich ist.

```
WINDOW
Xmin=0
Xmax=20/2
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

4. Drücken Sie **[ENTER]**. Der Ausdruck wird ausgewertet und **10** wird in **Xmax** gespeichert. Drücken Sie **[ENTER]**, um für **Xscl** den Wert **1** zu übernehmen.
5. Drücken Sie **0 [ENTER] 500 [ENTER] 100 [ENTER] 1 [ENTER]**, um die restlichen Fenstervariablen zu definieren.

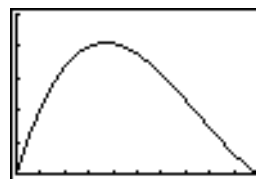
```
WINDOW
Xmin=0
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=0
Ymax=500
Yscl=100
Xres=1
```

Anzeige und Verlauf eines Graphen

Nun haben Sie die zu zeichnende Funktion sowie das Anzeigefenster für den Graphen definiert und können den Graphen jetzt anzeigen und untersuchen. Mit der **TRACE**-Funktion können Sie den Verlauf des Graphen verfolgen.

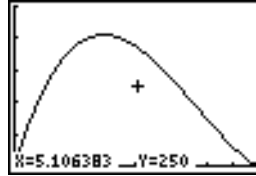
1. Drücken Sie **[GRAPH]**, um die ausgewählte Funktion im Anzeigefenster als Graph darzustellen.

Der Graph von $Y1=(20N2X)(25\hat{a}2NX)X$ wird angezeigt.



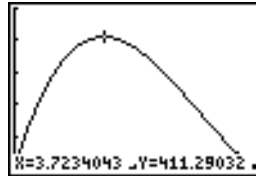
2. Drücken Sie \leftarrow , um den freibeweglichen Graphencursor aufzurufen.

Die X- und Y-Koordinatenwerte der Position des Graphencursors werden in der untersten Zeile angezeigt.



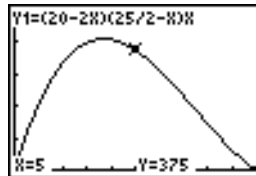
3. Drücken Sie \leftarrow , \rightarrow , \uparrow und \downarrow , um den frei beweglichen Cursor auf das sichtbare Maximum der Funktion zu setzen.

Bei der Cursorbewegung werden die X- und Y-Koordinatenwerte sofort aktualisiert.



4. Drücken Sie TRACE . Der Verlaufscursor steht auf der Y1-Funktion.

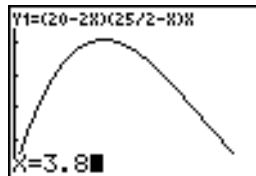
Die Funktion, deren Verlauf Sie verfolgen, wird in der linken oberen Ecke angezeigt.



5. Mit \leftarrow und \rightarrow verfolgen Sie den Verlauf punktweise entlang Y1 und werten so Y1 für jedes X aus.

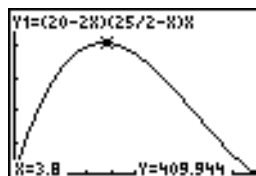
Sie können auch einen Schätzwert von X für das Maximum von Y1 eingeben.

6. Drücken Sie 3 \square 8. Wenn Sie im TRACE-Modus eine Zifferntaste drücken, erscheint in der unteren linken Ecke die Eingabeaufforderung X=.



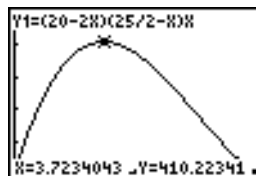
7. Drücken Sie ENTER .

Der Verlaufscursor springt auf den Punkt auf der Y1-Funktion, der für den eingegebenen X-Wert berechnet wurde.



8. Drücken Sie \leftarrow und \rightarrow , bis der Cursor auf dem maximalen Y-Wert steht.

Dies ist das Maximum von $Y1(X)$ für die X-Pixelwerte. Das tatsächliche Maximum kann zwischen den Pixelwerten liegen.



Zoom-Funktionen bei Graphen

Um Maxima, Minima, Nullstellen und Schnittpunkte von Funktionen einfacher festzustellen, können Sie den Ausschnitt des Anzeigefensters an einer gewünschten Stelle mit den Befehlen des **ZOOM**-Menüs vergrößern.

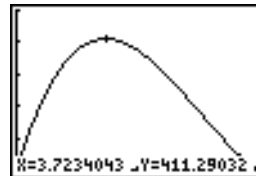
1. Rufen Sie das **ZOOM**-Menü mit **ZOOM** auf.

Dieses Menü ist ein typisches TI-84 Plus-Menü. Zur Auswahl einer Option können Sie entweder die Ziffer, oder den Buchstaben neben der Option eingeben, oder **↓** drücken, bis die Ziffer bzw. der Buchstabe der Menüoption markiert ist und dann **ENTER** drücken.



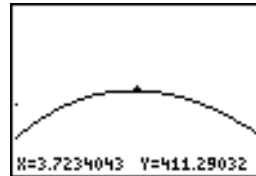
2. Wählen Sie mit **2** die Option **2:Zoom In** aus.

Der Graph wird wieder angezeigt. Der Cursor verändert sich, da Sie sich jetzt im Zoom-Modus befinden.



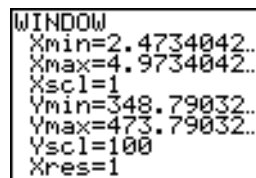
3. Wenn der Cursor neben dem maximalen Wert der Funktion steht (wie in Schritt 8 auf Seite 14), drücken Sie **ENTER**.

Das neue Anzeigefenster wird angezeigt. **Xmax-Xmin** und **Ymax-Ymin** sind um den Faktor 4 verändert worden, was der Voreinstellung für den Zoom-Faktor entspricht.



4. Drücken Sie **←** und **→**, um den Maximalwert zu suchen.
5. Lassen Sie mit **WINDOW** die neuen Fenstereinstellungen anzeigen.

Hinweis: Um zum vorherigen Graphen zu wechseln, drücken Sie **ZOOM** **→** **1:ZPrevious**.



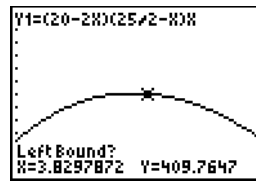
Ermittlung des berechneten Maximums

Um ein lokales Maximum einer Funktion zu berechnen, können Sie eine **CALCULATE**-Menüoperation verwenden. Markieren Sie hierzu einen Punkt links von der Stelle, an der Sie das Maximum des Graphen vermuten. Dieser Punkt wird als linke Grenze bezeichnet. Markieren Sie anschließend einen Punkt rechts vom Maximum. Dieser Punkt wird als rechte Grenze bezeichnet. Schätzen Sie abschließend das Maximum, indem Sie den Cursor auf einen Punkt zwischen der

linken und der rechten Grenze bewegen. Mit diesen Informationen kann das Maximum mit den im TI-84 Plus programmierten Methoden berechnet werden.

1. Rufen Sie das **CALCULATE**-Menü mit $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{CALC}}$ auf. Drücken Sie **4**, um **4:maximum** auszuwählen.

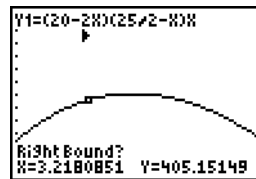
Der Graph wird mit der Abfrage **Left Bound?** angezeigt.



2. Drücken Sie $\boxed{\leftarrow}$, um den Cursor auf der Kurve auf einen Punkt links vom Maximum zu setzen und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$.

Ein \blacktriangleright oben am Bildschirm kennzeichnet die ausgewählte Grenze.

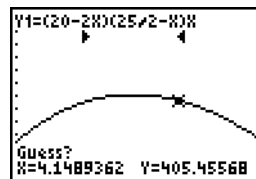
Die Abfrage **Right Bound?** wird angezeigt.



3. Drücken Sie $\boxed{\rightarrow}$, um den Cursor auf der Kurve auf einen Punkt rechts vom Maximum zu setzen und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$.

Ein \blacktriangleleft oben am Bildschirm kennzeichnet die ausgewählte Grenze.

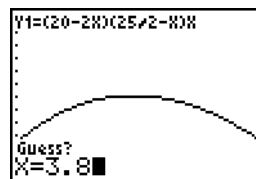
Die Abfrage **Guess?** wird angezeigt.



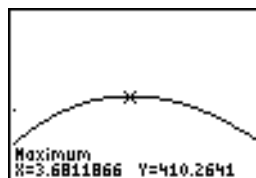
4. Drücken Sie $\boxed{\leftarrow}$, um den Cursor auf einen Punkt nahe dem Maximum zu setzen und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$.

Sie können auch eine Schätzung für das Maximum eingeben. Geben Sie **3** $\boxed{\cdot}$ **8** ein und drücken dann $\boxed{\text{ENTER}}$.

Wenn Sie im **TRACE**-Modus eine Zifferntaste drücken, erscheint die Eingabeaufforderung **X=** in der linken unteren Ecke.



Vergleichen Sie die Werte der berechneten Maxima mit den über den frei beweglichen Cursor sowie über die **TRACE**-Funktion und die Tabelle gefundenen Maxima.



Hinweis: In den oben beschriebenen Schritten 2 und 3 können Sie die Werte für die rechte und linke Grenze direkt, genauso wie bei Punkt 4 beschrieben, eingeben.

Vergleich von Testergebnissen mit Box-Diagrammen

Problemstellung

Bei einem Experiment wurde bei Jungen und Mädchen die Fähigkeit getestet, in der Hand gehaltene Gegenstände zu erkennen. Dies wurde einmal für die linke Hand, die durch die rechte Gehirnhälfte kontrolliert wird, und einmal für die rechte Hand, die durch die linke Gehirnhälfte kontrolliert wird, getestet. Es wurde ein signifikanter Unterschied zwischen Jungen und Mädchen gefunden. Das TI Graphics-Team führte einen ähnlichen Test bei erwachsenen Frauen und Männern durch.

Zum Test gehörten 30 kleine Gegenstände, die die Testpersonen nicht sehen durften. Zuerst mußten 15 der Gegenstände in der linken Hand gehalten und erraten werden. Dann mußten die anderen 15 Gegenstände in der rechten Hand gehalten und erraten werden. Vergleichen Sie die Daten über die richtig erratenen Gegenstände aus dieser Tabelle visuell über ein Box-Diagramm.

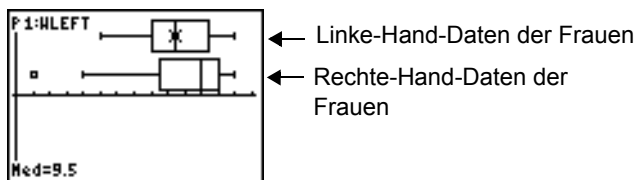
Jede Tabellenzeile stellt die für eine Testperson beobachteten Ergebnisse dar. Es wurden 10 Frauen und 12 Männer getestet.

Richtige Treffer			
Frauen Links	Frauen Rechts	Männer Links	Männer Rechts
8	4	7	12
9	1	8	6
12	8	7	12
11	12	5	12
10	11	7	7
8	11	8	11
12	13	11	12
7	12	4	8
9	11	10	12
11	12	14	11
		13	9
		5	9

Vorgehensweise

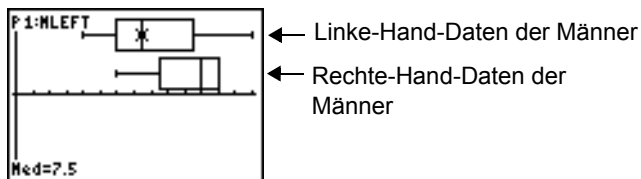
1. Drücken Sie **[STAT]** **5**, um **5:SetUpEditor** auszuwählen. Geben Sie die Listennamen **WLEFT**, **WRGHT**, **MLEFT** und **MRGHT** durch Kommas getrennt ein. Drücken Sie **[ENTER]**. Der Stat-Listeneditor enthält nun nur diese vier Listen. (Detaillierte Anweisungen zur Nutzung von **SetUpEditor** finden Sie im Kapitel 11: Listen.)
2. Wählen Sie mit **[STAT]** **1** die Option **1>Edit** aus.

- Geben Sie in **WLEFT** die Anzahl der richtigen Treffer ein, die jede Frau mit der linken Hand erzielte (**Frauen links**). Setzen Sie den Cursor mit \square auf **WRGHT** und geben Sie die Anzahl der richtigen Treffer ein, die jede Frau mit der rechten Hand erzielte (**Frauen rechts**).
- Geben Sie genauso die Anzahl der richtigen Treffer der Männer in **MLEFT** (**Männer links**) und **MRGHT** (**Männer rechts**) ein.
- Drücken Sie \square [STAT PLOT]. Wählen Sie **1:Plot1**. Aktivieren Sie Diagramm 1 und definieren Sie es als modifizierten Box-Plot \square , welcher Xlist als **WLEFT** verwendet. Bewegen Sie den Cursor in die oberste Zeile und wählen Sie **Plot2**. Aktivieren Sie Diagramm 1 und definieren Sie es als modifizierten Box-Plot, welcher Xlist als **WRGHT** verwendet. (Detaillierte Informationen zur Verwendung von Stat-Plots finden Sie im Kapitel 12: Statistiken.)
- Drücken Sie \square . Schalten Sie alle Funktionen aus.
- Drücken Sie \square . Setzen Sie **Xscl=1** und **Yscl=0**. Drücken Sie \square **9**, um **9:ZoomStat** auszuwählen. Hierdurch wird das Anzeigefenster angepaßt und die Box-Diagramme für die Ergebnisse der Frauen angezeigt.
- Drücken Sie \square .



Untersuchen Sie mit \square und \square jede Zeichnung mit **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** und **maxX**. Beachten Sie den Ausreißer bei den rechte-Hand-Daten der Frauen. Wie lautet der Median für die linke Hand? Wie für die rechte Hand? Mit welcher Hand erzielten nach dem Box-Diagrammen die Frauen die besseren Ergebnisse?

- Untersuchen Sie die Ergebnisse der Männer. Definieren Sie die Zeichnung 1 für die Verwendung von **L3** neu, definieren Sie die Zeichnung 2 für die Verwendung von **L4** neu und drücken dann \square .



Drücken Sie \square und \square , um jede Zeichnung mit **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** und **maxX** zu untersuchen. Welche Unterschiede erkennen Sie bei den Zeichnungen?

- Vergleichen Sie die Ergebnisse der linken Hand. Definieren Sie die Zeichnung 1 für die Verwendung von **WLEFT** neu und definieren Sie die Zeichnung 2 für die Verwendung von **MLEFT** neu und drücken dann \square , um jede Zeichnung mit **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** und **maxX** zu untersuchen. Wer hatte die bessere Trefferquote mit der linken Hand, Männer oder Frauen?

11. Vergleichen Sie die Ergebnisse der rechten Hand. Definieren Sie die Zeichnung 1 für die Verwendung von **WRGHT** neu, definieren Sie die Zeichnung 2 für die Verwendung von **MRGHT** neu und drücken dann **TRACE**, um jede Zeichnung mit **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** und **maxX** zu untersuchen. Wer hatte die bessere Trefferquote mit der rechten Hand, Männer oder Frauen?

Das ursprüngliche Experiment ergab, dass die Jungen mit der rechten Hand die Gegenstände nicht so gut errieten, wohingegen Mädchen mit beiden Händen gleich gut Treffer erzielten.

Dies ist aber nicht das Ergebnis, das die Box-Diagramme für die Erwachsenen zeigen.

Glauben Sie, dass es daran liegt, dass die Erwachsenen dazugelernt haben, oder war nur die Stichprobe nicht groß genug?

Zeichnen von stückweisen Funktionen

Problemstellung

Die Strafe für die Geschwindigkeitsüberschreitung auf einer Straße mit 45 Km/Stunde ist, 50 plus 5 für jeden Km/Stunde von 45 bis 55 Km/Stunde, sowie plus 10 für jeden Km/Stunde von 55 bis 65 Km/Stunde, sowie plus 20 für jeden Km/Stunde ab 65 Km/Stunde. Zeichnen Sie die abschnittsweise die Funktionen, die die anfallenden Bußgeldbeträge darstellen.

Das Bußgeld (Y) als Funktion von Kilometern pro Stunde (X) ist:

$$Y = \begin{cases} 0 & 0 < X \leq 45 \\ 50 + 5(X - 45) & 45 < X \leq 55 \\ 50 + 5 * 10 + 10(X - 55) & 55 < X \leq 65 \\ 50 + 5 * 10 + 10 * 10 + 20(X - 65) & 65 < X \end{cases}$$

vereinfacht:

$$Y = \begin{cases} 0 & 0 < X \leq 45 \\ 50 + 5(X - 45) & 45 < X \leq 55 \\ 100 + 10(X - 55) & 55 < X \leq 65 \\ 200 + 20(X - 65) & 65 < X \end{cases}$$

Vorgehensweise

- Drücken Sie **MODE**. Wählen Sie **Func** und **Classic**.



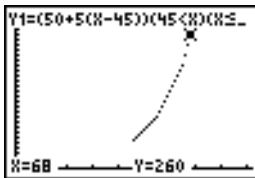
- Drücken Sie **Y=**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die **Y=** Funktion ein, um das Bußgeld zu beschreiben. Definieren Sie mit den Befehlen im **TEST-**Menü die stückweise Funktion. Setzen Sie den Graphstil für **Y1** auf (Punkt).

```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1=(50+5(X-45))
(45(X)(X≤55)+(10
0+10(X-55))(55(X
)(X≤65)+(200+20(
X-65))(65(X)
Y2=
Y3=

```

- Drücken Sie **WINDOW** und setzen Sie **Xmin=-2, Xscl=10, Ymin=-5, Yscl=10** und **ΔX=1**. Übergehen Sie **Xmax** und **Ymax**. Sie werden durch **ΔX** und **ΔY** in Schritt 4 angegeben.
- Drücken Sie **2nd [QUIT]**, um in den Hauptbildschirm zurückzukehren. Speichern Sie **1** in **ΔX** und **5** in **ΔY**. **ΔX** und **ΔY** befinden sich im Untermenü **VARS Window X/Y**. **ΔX** und **ΔY** geben den horizontalen bzw. vertikalen Abstand zwischen den Mittelpunkten benachbarter Punkte an. Ganzzahlige Werte für **ΔX** und **ΔY** ergeben bessere Werte für die Verfolgung eines Verlaufs.
- Drücken Sie **TRACE**, um die Funktion zu zeichnen. Bei welcher Geschwindigkeit übersteigt das Bußgeld die 250-Grenze?



Graphische Darstellung von Ungleichungen

Problemstellung

Lassen Sie die Ungleichung $0,4x^3 - 3x + 5 < 0,2x + 4$ graphisch darstellen. Verwenden Sie die Befehle im **TEST**-Menü, um die x-Werte zu berechnen, für die die Ungleichheit wahr sowie die, für die sie falsch ist.

Hinweis: Über die Applikation Inequality Graphing können Sie die Darstellung von Ungleichungen untersuchen. Die Applikation ist auf Ihrem TI-84 Plus vorinstalliert und kann unter education.ti.com heruntergeladen werden.

Vorgehensweise

- Drücken Sie **MODE**. Wählen Sie **Dot**, **Simul** und die Voreinstellungen aus. Durch die Auswahl des **Dot**-Modus werden im **Y=** Editor alle Graphenstilsymbole zu (Punkt).
- Drücken Sie **Y=**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die linke Seite der Ungleichung als **Y4** und die rechte Seite als **Y5** ein.

```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1=
Y2=
Y3=
Y4=.4X^3-3X+5
Y5=.2X+4
Y6=

```

3. Geben Sie die Ungleichung als **Y6** ein. Die Funktion ergibt **1**, wenn sie wahr ist sowie **0**, wenn sie falsch ist.

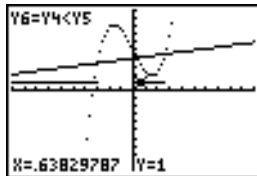
```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1=
Y2=
Y3=
Y4=.4X^3-3X+5
Y5=.2X+4
Y6=Y4<Y5

```

Hinweis: Sie können das YVARS Schnellastenmenü verwenden, um Y4 und Y5 in den Y= Editor einzufügen.

4. Drücken Sie **ZOOM** 6, um die Ungleichung im Standardfenster zu zeichnen.
 5. Drücken Sie **TRACE** \downarrow \downarrow , um zu **Y6** zu gelangen. Drücken Sie \leftarrow und \rightarrow , um den Verlauf der Ungleichung zu verfolgen und den Y-Wert zu beobachten.



Beim Tracen können Sie sehen, dass Y=1 anzeigt, dass $Y4 < Y5$ wahr ist und dass Y=0 anzeigt, dass $Y4 < Y5$ falsch ist.

6. Drücken Sie **Y=**. Schalten Sie **Y4**, **Y5** und **Y6** aus. Geben Sie die Terme ein, um nur die Ungleichung graphisch darzustellen.

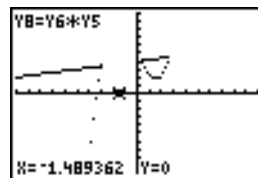
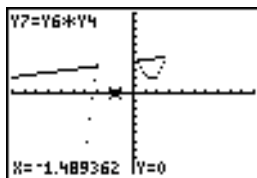
```

Y4=.4X^3-3X+5
Y5=.2X+4
Y6=Y4<Y5
Y7=Y6*Y4
Y8=Y6*Y5

```

7. Drücken Sie **TRACE**.

Beachten Sie, dass die Werte von **Y7** und **Y8** Null sind, wenn die Ungleichung falsch ist. Sie sehen bei $Y4 < Y5$ nur die Intervalle des Graphen, da falsche Intervalle mit 0 multipliziert werden ($Y6 * Y4$ und $Y6 * Y5$)



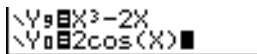
Lösen eines nichtlinearen Gleichungssystems

Problemstellung

Lösen Sie die Gleichung $x^3 - 2x = 2\cos(x)$ mithilfe eines Graphen. Anders ausgedrückt, lösen Sie das System mit zwei Gleichungen und zwei Unbekannten: $y = x^3 - 2x$ und $y = 2\cos(x)$. Verwenden Sie **ZOOM**-Faktoren, um die auf dem Graphen angezeigten Dezimalstellen zu überprüfen, und verwenden Sie $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[CALC]}$ **5: Intersect**, um eine Näherungslösung zu finden.

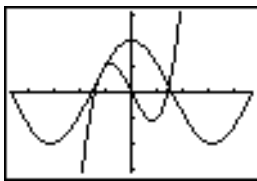
Vorgehensweise

1. Drücken Sie $\boxed{[MODE]}$. Wählen Sie die Standardmoduseinstellungen. Drücken Sie $\boxed{[Y=]}$. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die Funktionen ein.



```
\Y1=X^3-2X
\Y2=2cos(X)
```

2. Drücken Sie $\boxed{[ZOOM]}$ **4**, um **4:Zdecimal** auszuwählen. Auf der Anzeige ist zu sehen, dass eventuell zwei Lösungen existieren (die Punkte, an denen sich die Funktionen schneiden).



3. Drücken Sie $\boxed{[ZOOM]}$ **4**, um **4:SetFactors** aus dem **ZOOM MEMORY**-Menü auszuwählen. Setzen Sie **XFact=10** und **YFact=10**.
4. Drücken Sie $\boxed{[ZOOM]}$ **2**, um **2:Zoom In** auszuwählen. Setzen Sie den freibeweglichen Cursor mit $\boxed{[←]}$, $\boxed{[→]}$, $\boxed{[↑]}$ und $\boxed{[↓]}$ auf die Schnittpunkte der Funktionen auf der rechten Seite des Bildschirms. Beachten Sie bei der Bewegung des Cursors, dass die **X**- und **Y**-Koordinaten eine Dezimalstelle haben.
5. Drücken Sie $\boxed{[ENTER]}$, um weiter hinein zu zoomen. Setzen Sie den Cursor auf den Schnittpunkt. Beachten Sie bei der Bewegung des Cursors, dass die **X**- und **Y**-Koordinaten zwei Dezimalstellen besitzen.
6. Drücken Sie $\boxed{[ENTER]}$, um weiter hinein zu zoomen. Setzen Sie den freibeweglichen Cursor genau auf einen der Schnittpunkte. Beachten Sie die Anzahl der angezeigten Dezimalstellen.
7. Wählen Sie mit $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[CALC]}$ **5** die Option **5:intersect** aus. Wählen Sie mit $\boxed{[ENTER]}$ die erste Kurve und dann wieder mit $\boxed{[ENTER]}$ die zweite Kurve aus. Um eine Schätzung abzugeben, setzen Sie den Cursor auf den Schnittpunkt. Drücken Sie $\boxed{[ENTER]}$. Wie lauten die Koordinaten des Schnittpunktes?
8. Wählen Sie mit $\boxed{[ZOOM]}$ **4** die Option **4:ZDecimal** aus, um den ursprünglichen Graphen wieder anzuzeigen.
9. Drücken Sie $\boxed{[ZOOM]}$. Wählen Sie **2:Zoom In** aus und wiederholen Sie die Schritte 4 bis 8, um den Schnittpunkt auf der linken Bildschirmseite zu untersuchen.

Programm zur Erstellung eines Sierpinski-Dreiecks

Programm

Dieses Programm erzeugt die Zeichnung eines berühmten Fraktals, dem Sierpinski-Dreieck und speichert die Zeichnung in einer Abbildung. Beginnen Sie mit **PRGM** \blacktriangleright \blacktriangleright 1. Benennen Sie das Programm **SIERPINS** und drücken Sie dann **ENTER**. Der Programmierer erscheint.

Hinweis: Drücken Sie nach dem Ausführen dieses Programms **2nd** **[FORMAT]** \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown **ENTER**, um die Achsen auf dem Diagrammbildschirm einzuschalten.

Programm

```
PROGRAM:SIERPINS
:FnOff :ClrDraw
:PlotsOff
:AxesOff

:0→Xmin:1→Xmax
:0→Ymin:1→Ymax           ] Legt das Anzeigefenster fest.

:rand→X:rand→Y

:For (K, 1, 3000)         ] BBeginn der For-Gruppe.
:rand→N

:If N≤1/3                 ] If/Then Gruppe.
:Then
:.5X→X
:.5Y→Y
:End

:If 1/3<N and N≤2/3     ] If/Then Gruppe.
:Then
:.5(.5+X)→X
:.5(1+Y)→Y
:End

:If 2/3<N                 ] If/Then Gruppe.
:Then
:.5(1+X)→X
:.5Y→Y
:End

:Pt-On (X, Y)            Zeichnen eines Punktes.
:End                     Ende der For Gruppe.
:StorePic 6              Abbildung speichern.
```

Nach der Ausführung des Programms können Sie die Abbildung mit dem Befehl **RecallPic 6** abrufen und anzeigen.



Graphische Darstellung von Cobweb Diagrammen

Vorgehensweise

Mit dem **Web**-Format können Sie anziehende oder abstoßende Fixpunkte einer Folge bestimmen.

1. Drücken Sie **[MODE]**. Wählen Sie **Seq** und die Standardeinstellungen aus. Drücken Sie **[2nd]** **[FORMAT]**. Wählen Sie das **Web**-Format und die Voreinstellungen aus.
2. Drücken Sie **[Y=]**. Löschen Sie alle Funktionen und schalten Sie alle Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die Folge ein, die mit $Y=KX(1-NX)$ erzeugt wird.

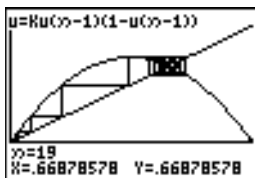
$$u(n)=Ku(nN1)(1Nu(nN1))$$

$$u(nMin)=.01$$

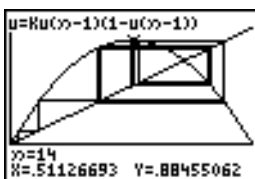
3. Kehren Sie mit **[2nd]** **[QUIT]** in den Hauptbildschirm zurück und speichern Sie **2.9** in **K**.
4. Drücken Sie **[WINDOW]**. Legen Sie die Fenstervariablen fest.

$nMin=0$	$Xmin=0$	$Ymin=-.26$
$nMax=10$	$Xmax=1$	$Ymax=1.1$
$PlotStart=1$	$Xscl=1$	$Yscl=1$
$PlotStep=1$		

5. Zeigen Sie den Graphen mit **[TRACE]** an und drücken Sie dann **[▶]**, um den Verlauf des Cobwebs zu betrachten. Dies ist ein Cobweb mit einem Attraktor.



6. Ändern Sie **K** in **3.44** und betrachten Sie den Verlauf des Graphen, um ein Cobweb mit zwei Anziehungspunkten anzuzeigen.
7. Ändern Sie **K** in **3.54** und betrachten Sie den Verlauf des Graphen, um ein Cobweb mit vier Anziehungspunkten anzuzeigen.



Programm: Erraten Sie die Koeffizienten

Erstellen eines Programms zum Erraten von Koeffizienten

Dieses Programm zeichnet die Funktion $A \sin(BX)$ mit ganzzahligen Zufallskoeffizienten zwischen 1 und 10. Versuchen Sie die Koeffizienten zu erraten und lassen Sie Ihre Schätzungen als $C \sin(DX)$ graphisch darstellen. Das Programm wird solange fortgesetzt, bis Ihre Schätzung richtig ist.

Hinweis: Dieses Programm ändert Diagrammfenster und Diagrammstile. Nach dem Ausführen dieses Programms können Sie bei Bedarf einzelne Einstellungen ändern oder **[2nd] [MEM] 7 2 2** drücken, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Programm

```
PROGRAM:GUESS
:PlotsOff :Func
:FnOff :Radian
:ClrHome

:"Asin(BX)"→Y1
:"Csin(DX)"→Y2

:GraphStyle(1,1)
:GraphStyle(2,5)

:FnOff 2

:randInt(1,10)→A
:randInt(1,10)→B
:0→C:0→D

:-2π→Xmin
:2π→Xmax
:π/2→Xscl
:-10→Ymin
:10→Ymax
:1→Yscl

:DispGraph
:Pause

:FnOn 2
:Lbl Z

:Prompt C,D

:DispGraph
:Pause
```

Definition der Gleichungen.

Darstellungsart.

Initialisierung der Koeffizienten.

Festlegen des Anzeigefensters.

Anzeigen des Graphen.

Aufforderung zur Schätzung.

Anzeigen des Graphen.

```

:If C=A
:Text(1,1,"C IS OK")
:If C≠A
:Text(1,1,"C IS
WRONG")
:If D=B
:Text(1,50,"D IS OK")
:If D≠B
:Text(1,50,"D IS
WRONG")

:DispGraph
:Pause

:If C=A and D=B
:Stop
:Goto Z

```

} Anzeigen der Ergebnisse.

} Anzeigen des Graphen.

} Ende, falls die Schätzung korrekt war.

Hinweis: Die App Guess My Coefficients (Errate meine Koeffizienten) ist ein Lernspiel, bei dem Sie die richtigen Koeffizienten für Graphen von Linear-, Quadrat- und Absolutwert-Funktionen angeben sollen. Diese Anwendung ist unter education.ti.com erhältlich.

Zeichnen des Einheitskreises und trigonometrischer Kurven

Problemstellung

Verwenden Sie den Parameter Graphikmodus, zeichnen Sie den Einheitskreis und die Sinuskurve, um die Beziehung zwischen ihnen darzustellen.

Jede Funktion, die graphisch dargestellt werden kann, kann in Parameterdarstellung über die Definition der X-Komponente als T und der Y-Komponente als F(T) dargestellt werden.

Vorgehensweise

1. Drücken Sie **[MODE]**. Wählen Sie **Par**, **Simul** und die Standardeinstellungen aus.
2. Drücken Sie **[WINDOW]**. Legen Sie das Anzeigefenster fest.

Tmin=0	Xmin=-2	Ymin=-3
Tmax=2π	Xmax=7.4	Ymax=3
Tstep=.1	Xscl=π/2	Yscl=1

3. Drücken Sie **[Y=]**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die Ausdrücke ein, um den Einheitskreis zu definieren.

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T  cos(T)
Y1T  sin(T)
X2T  T
Y2T  sin(T)

```

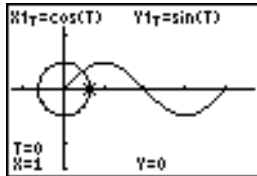
4. Geben Sie die Ausdrücke ein, um die Sinuskurve zu definieren.

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T=cos(T)
Y1T=sin(T)
X2T=T
Y2T=sin(T)

```

5. Drücken Sie **TRACE**. Wenn der Graph gezeichnet wird, können Sie den Zeichenvorgang mit **ENTER** anhalten sowie mit **ENTER** wieder aufnehmen, um die "Abwicklung" der Sinusfunktion vom Einheitskreis zu verfolgen.



Hinweis:

- Dieses „Abwickeln“ kann allgemein eingesetzt werden. Ersetzen Sie **sin(T)** in **Y2T** durch eine andere trigonometrische Funktion, um diese Funktion "abzuwickeln".
- Sie können die Funktionen neu zeichnen, indem Sie die Funktionen im **Y= Editor** aus- und wieder einschalten oder indem Sie die Befehle **FuncOFF** und **FuncON** im Hauptbildschirm verwenden.

Bestimmung des Flächeninhalts zwischen Kurven

Problemstellung

Bestimmen Sie den Inhalt der Fläche, die durch folgende Kurven begrenzt ist:

$$\begin{aligned}
 f(x) &= 300x/(x^2 + 625) \\
 g(x) &= 3\cos(.1x) \\
 x &= 75
 \end{aligned}$$

Vorgehensweise

1. Drücken Sie **MODE**. Wählen Sie die Standardmoduseinstellungen aus.
2. Drücken Sie **WINDOW**. Legen Sie das Anzeigefenster fest.

```

Xmin=0      Ymin=-5      Xres=1
Xmax=100    Ymax=10
Xscl=10     Yscl=1

```

3. Drücken Sie **Y=**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die obere und untere Funktion ein.

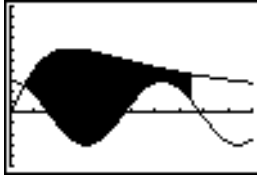
```

Y1=300X/(X^2+625)
Y2=3cos(.1X)

```

- Wählen Sie mit $\boxed{2nd}$ [CALC] **5** die Option **5:intersect** aus. Der Graph wird angezeigt. Wählen Sie die erste Kurve aus, dann die zweite und eine Schätzung für den linken Schnittpunkt. Die Lösung wird angezeigt und der Wert von **X** beim Schnittpunkt, der die untere Grenze des Integrals bildet, wird in **Ans** und **X** gespeichert.
- Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [QUIT], um in den Hauptbildschirm zu gelangen. Drücken Sie $\boxed{2nd}$ [DRAW] **7** und verwenden Sie **Shade(**, um den Bereich graphisch zu markieren.

Shade(Y2,Y1,Ans,75)



- Kehren Sie mit $\boxed{2nd}$ [QUIT] in den Hauptbildschirm zurück. Geben Sie den Ausdruck ein, um das Integral für den schattierten Bereich auszuwerten.

fnInt(Y1-Y2,X,Ans,75)

Der Flächeninhalt ist **325.839962**.

Parameterdarstellungen: Riesenrad-Problem

Problemstellung

Bestimmen Sie mit zwei Paar Parameterdarstellungen, wann der Abstand zwischen zwei bewegten Objekten in einer Ebene am geringsten ist.

Ein Riesenrad hat einen Durchmesser (d) von 20 Metern und dreht sich gegen den Uhrzeigersinn mit einer Geschwindigkeit von einer Umdrehung in 12 Sekunden. Die folgenden Gleichungen beschreiben die Position einer Person im Riesenrad zu einem Zeitpunkt T , wobei α der Drehwinkel, $(0,0)$ der Mittelpunkt des Riesenrads und $(10,10)$ die Position der Person im Riesenrad am weitesten rechts gelegenen Punkt zum Zeitpunkt $T=0$ ist.

$$X(T) = r \cos \alpha \quad \text{wobei } \alpha = 2\pi Ts \text{ und } r = d/2$$

$$Y(T) = r + r \sin \alpha$$

Eine andere Person, die auf der Erde steht, wirft der Person im Riesenrad einen Ball zu. Der Arm der werfenden Person ist auf gleicher Höhe wie das untere Ende des Riesenrads, aber 25 Meter (b) rechts vom untersten Punkt des Riesenrads $(25,0)$. Die Person wirft den Ball mit einer Geschwindigkeit (v_0) von 22 Meter pro Sekunde mit einem Winkel (θ) von 66° Grad von der Horizontalen. Die untenstehende Gleichung beschreibt die Position des Balls zum Zeitpunkt T .

$$X(T) = b - Tv_0 \cos \theta$$

$$Y(T) = Tv_0 \sin \theta - (g/2) T^2 \quad \text{wobei } g = 9.8 \text{ m/Sek}^2$$

Vorgehensweise

1. Drücken Sie **[MODE]**. Wählen Sie **Par**, **Simul** und die Voreinstellungen aus. Der Modus **Simul** (simultan) simuliert die zwei bewegten Objekte über die Zeit.
2. Drücken Sie **[WINDOW]**. Legen Sie das Anzeigefenster fest.

Tmin=0	Xmin=-13	Ymin=0
Tmax=12	Xmax=34	Ymax=31
Tstep=.1	Xscl=10	Yscl=10

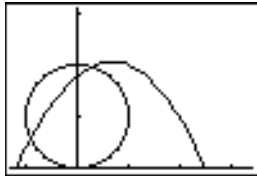
3. Drücken Sie **[Y=]**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die Ausdrücke zur Definition der Riesenradkurve und der Bahn des Balls ein. Setzen Sie den Graphstil für **X2T** auf $\frac{1}{2}$ (Verlauf).

```

Plot1 Plot2 Plot3
\X1T=10cos(πT/6)
Y1T=10+10sin(πT/6)
X2T=25-22Tcos(66°)
Y2T=22Tsin(66°)
-(9.8/2)T²
    
```

Hinweis: Versuchen Sie die Einstellung der Graphstile auf $\frac{1}{2}$ **X1T** und $\frac{1}{2}$ **X2T**, wodurch mit Drücken von **[GRAPH]** auf dem Riesenrad ein Sitz angezeigt wird und der Ball durch die Luft fliegt.

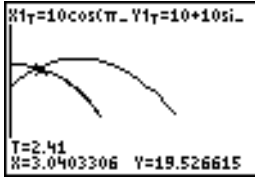
4. Drücken Sie **[GRAPH]**, um die Gleichung graphisch darzustellen. Beobachten Sie die Zeichnung. Beachten Sie, dass sich der Ball und die Person im Riesenrad dort am nächsten zu sein scheinen, wo sich die Kurven im oberen rechten Quadranten des Riesenrads schneiden.



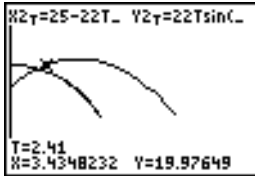
5. Drücken Sie **[WINDOW]**. Ändern Sie das Anzeigefenster, um nur diesen Teil des Graphen anzuzeigen.

Tmin=1	Xmin=0	Ymin=10
Tmax=3	Xmax=23.5	Ymax=25.5
Tstep=.03	Xscl=10	Yscl=10

6. Drücken Sie **[TRACE]**. Nachdem der Graph gezeichnet ist, bewegen Sie den Cursor mit **[▶]** auf den Punkt auf dem Riesenrad, an dem sich die Bahnen schneiden. Beachten Sie Werte für **X**, **Y** und **T**.



7. Drücken Sie \square , um zur Kurve des Balls zu gelangen. Beachten Sie die Werte von **X** und **Y** (**T** ist unverändert). Beachten sie die Cursorposition. Dies ist die Position des Balls, wenn die Person im Riesenrad den Schnittpunkt kreuzt. Wer erreicht zuerst den Schnittpunkt, die Person im Riesenrad oder der Ball?



Sie können **TRACE** verwenden, um zeitliche Schnappschüsse aufzunehmen und das Verhältnis zweier sich bewegender Objekte zu untersuchen.

Hauptsatz der Differential- und Integralrechnung

Problemstellung 1

Die Verwendung der Funktionen **fnInt**(und **nDeriv**(im **FUNC**-Schnellastenmenü oder im **MATH**-Menü zum Zeichnen von durch Intervalle und Ableitungen definierten Funktionen zeigt grafisch, dass:

$$F(x) = \int_1^x \frac{1}{t} dt = \ln(x), x > 0 \quad \text{und dass}$$

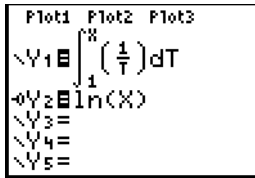
$$\frac{d}{dx} \left[\int_1^x \frac{1}{t} dt \right] = \frac{1}{x}$$

Vorgehensweise 1

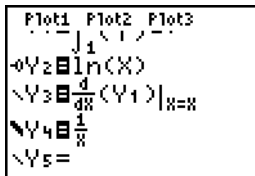
1. Drücken Sie **MODE**. Wählen Sie die Standardeinstellungen aus.
2. Drücken Sie **WINDOW**. Legen Sie das Anzeigefenster fest.

Xmin=.01	Ymin=-1.5	Xres=3
Xmax=10	Ymax=2.5	
Xscl=1	Yscl=1	

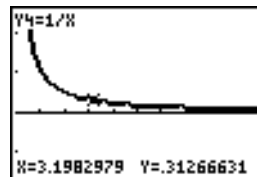
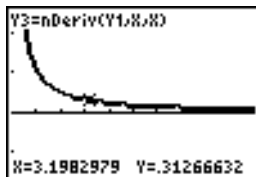
3. Drücken Sie **Y=**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie das Integral über $1/T$ von 1 bis **X** und die Funktion $\ln(x)$ ein. Setzen Sie den Graphstil für **Y1** auf \rightarrow (Linie) und für **Y2** auf \rightarrow (Verlauf).



- Drücken Sie **[TRACE]**. Drücken Sie **[◀]**, **[▶]**, **[↵]** und **[◻]**, um die Werte von **Y1** und **Y2** zu vergleichen.
- Drücken Sie **[Y=]**. Schalten Sie **Y1** und **Y2** aus und geben Sie dann die Ableitung des Integrals von $1/X$ und die Funktion $1/X$ ein. Setzen Sie den Graphstil für **Y3** auf \backslash (Linie) und für **Y4** auf \equiv (Dick).



- Drücken Sie **[TRACE]**. Verwenden Sie wieder die Cursortasten, um die beiden gezeichneten Funktionen **Y3** und **Y4** zu vergleichen.



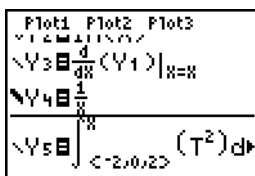
Problemstellung 2

Untersuchen Sie die durch die folgenden Ausdrücke definierten Funktionen

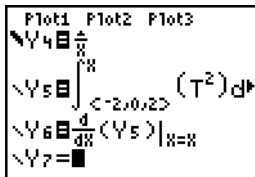
$$y = \int_2^x t^2 dt, \int_0^x t^2 dt, \text{ und } \int_2^x t^2 dt$$

Vorgehensweise 2

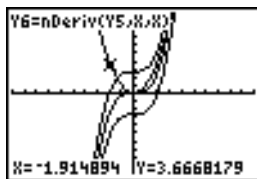
- Drücken Sie **[Y=]**. Schalten Sie alle Funktionen aus. Definieren Sie diese drei Funktionen gleichzeitig über eine Liste. Speichern Sie die Funktion in **Y5**.



- Drücken Sie **[ZOOM] 6**, um **6:ZStandard** auszuwählen. Die Graphen werden angezeigt, sobald jede Berechnung des Integrals und der Ableitung am Pixelpunkt durchgeführt wird, was einige Zeit dauern kann.
- Drücken Sie **[TRACE]**. Beachten Sie, dass die Funktionen gleich zu sein scheinen, aber in y-Richtung verschoben sind.
- Drücken Sie **[Y=]**. Geben Sie die numerische Ableitung von **Y5** ein.



- Drücken Sie **[TRACE]**. Beachten Sie, dass obwohl die drei durch **Y5** definierten Graphen unterschiedlich sind, sie die gleiche Ableitung besitzen.

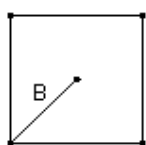


Flächenberechnung von regulären N-seitigen Polygonen

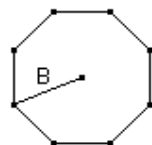
Problemstellung

Speichern Sie die Formel für die Fläche eines regulären N-seitigen Polygons im Equation Solver und lösen Sie dann nach jeder Variablen auf, wenn die anderen Variablen gegeben sind. Untersuchen Sie, dass der Grenzfall eine Kreisfläche πr^2 ist.

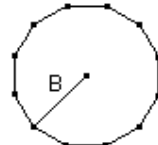
Betrachten Sie die Formel $A = NB^2 \sin(\pi/N) \cos(\pi/N)$ für die Fläche des regulären Polygons mit N-Seiten gleicher Länge und der Entfernung B vom Mittelpunkt zu einem Eckpunkt.



N = 4 Seiten



N = 8



N = 12 Seiten

Vorgehensweise

- Drücken Sie **[MATH] [ALPHA] B** um die Option **B:Solver** aus dem **MATH**-Menü auszuwählen. Es erscheint entweder der Gleichungseditor oder der interaktive Solver-Editor. Wird der interaktive Solver-Editor angezeigt, drücken Sie **[<]**, um den Gleichungseditor anzuzeigen.

Stellen Sie nun die Gleichung graphisch dar, um zu sehen, wie sich die Fläche verändert, wenn sich die Anzahl der Seiten erhöht.

8. Drücken Sie **[MODE]**. Wählen Sie die Voreinstellungen aus.
9. Drücken Sie **[WINDOW]**. Legen Sie das Anzeigefenster fest.

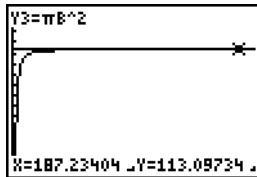
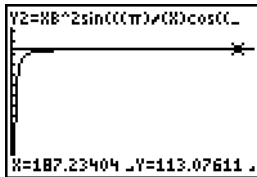
Xmin=0 **Ymin=0** **Xres=1**
Xmax=200 **Ymax=150**
Xscl=10 **Yscl=10**

10. Drücken Sie **[Y=]**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie die Gleichung für die Flächenbestimmung ein. Verwenden Sie **X** anstelle von **N**. Geben Sie die Graphstile wie folgt an.

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=XB^2sin(π/X)c
0S(π/X)
+Y2=πB^2
\Y3=
\Y4=
\Y5=
\Y6=
    
```

11. Drücken Sie **[TRACE]**. Ist der Graph gezeichnet, so drücken Sie **100 [ENTER]**, um den Verlauf des Graphen zu **X=100** zu verfolgen. Drücken Sie **150 [ENTER]**. Drücken Sie **188 [ENTER]**. Beachten Sie, dass wenn **X** größer wird, der Wert von **Y** in Richtung $\pi 6^2$ geht, was ungefähr eine Fläche von 113,097 ist. **Y2=πB²** (die Kreisfläche) ist eine horizontale Asymptote zu **Y1**. Die Fläche eines N-seitigen regulären Polygons mit r als Abstand vom Mittelpunkt zu einem Eckpunkt nähert sich an die Fläche eines Kreises mit Radius r (πr^2) an, wenn N größer wird.



Berechnung von Hypothekenzahlungen

Problemstellung

Sie sind Finanzspezialist und haben vor kurzem eine Immobilienhypothek mit 30-jähriger Laufzeit und 8 prozentiger Verzinsung mit monatlicher Ratenzahlung von 800 Euro abgeschlossen. Die neuen Hausbesitzer möchten wissen, wieviel bei der 240. Zahlung im 20. Jahr von der Hypothek getilgt und wie viele Zinsen gezahlt sind.

Vorgehensweise

1. Drücken Sie **[MODE]** und setzen Sie die Dezimalstellenzahl auf **2** Stellen. Setzen Sie die anderen Moduseinstellungen auf die Standardeinstellungen.

```

NORMAL SCI ENG
FLOAT 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
RADIAN DEGREE
FUNC PAR POL SEQ
CONNECTED DOT
SEQUENTIAL SIMUL
REAL a+bi P<00
FULL HORIZ G-T
+NEXT ↓

```

- Drücken Sie **[APPS]** **[ENTER]** **[ENTER]**, um **TVM Solver** anzuzeigen. Geben Sie folgende Werte ein.

```

N=360.00
I%=8.00
PV=0.00
PMT=800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT: [END] BEGIN

```

Hinweis: Geben Sie eine positive Zahl (**800**) ein, damit **PMT** einen Zahlungseingang aufweist. Die Zahlungsbeträge werden als positive Zahlen auf dem Graphen angezeigt. Geben Sie **0** für **FV** ein, da der Terminwert eines Kredits 0 ist, wenn er ganz abgezahlt ist. Geben Sie **PMT: END** ein, da die Zahlung am Ende eines Zeitraums fällig ist.

- Setzen Sie den Cursor auf die Eingabeaufforderung **PV=** und drücken dann **[ALPHA]**. Der aktuelle Wert oder der Hypothekenbetrag des Hauses wird bei **PV=** angezeigt.

```

N=360.00
I%=8.00
PV=-109026.80
PMT=800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT: [END] BEGIN

```

Vergleichen Sie nun den Graphen für die Zinsen mit dem Graphen für den Darlehensbetrag jeder Zahlung.

- Drücken Sie **[MODE]**. Stellen Sie **Par** und **Simul** ein.
- Drücken Sie **[Y=]**. Schalten Sie alle Funktionen und Statistikzeichnungen aus. Geben Sie diese Gleichungen ein und setzen Sie die Graphstile wie folgt.

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T [ ]
Y1T [ ] ΣPrn(T, T)
X2T [ ]
Y2T [ ] ΣInt(T, T)
X3T [ ]
Y3T [ ] Y1T+Y2T

```

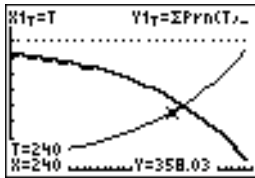
Hinweis: $\Sigma\text{Prn}()$ (und $\Sigma\text{Int}()$) finden Sie unter **APPS 1:FINANCE**.

- Drücken Sie **[WINDOW]**. Legen Sie die folgenden Fenstervariablen fest.

Tmin=1	Xmin=0	Ymin=0
Tmax=360	Xmax=360	Ymax=1000
Tstep=12	Xscl=10	Yscl=100

Hinweis: Zur Erhöhung der Zeichnungsgeschwindigkeit setzen Sie **Tstep** auf **24**.

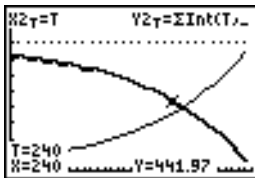
7. Drücken Sie `[TRACE]`. Drücken Sie `240 [ENTER]`, um den Cursor auf $T=240$ zu setzen, was einer Zahlungsperiode von 20 Jahren entspricht.



Der Graph zeigt, daß für die 240. Zahlung ($X=240$) Euro 358,03 der monatlichen Zahlung von Euro 800 für die Tilgung des Darlehensbetrags verwendet werden. ($Y=358.03$).

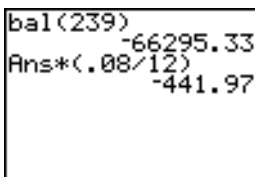
Hinweis: Die Summe der Zahlungen ($Y3T=Y1T+Y2T$) ist immer Euro 800.

8. Setzen Sie den Cursor mit `▾` auf die Zinsfunktion, die über $X2T$ und $Y2T$ definiert ist. Geben Sie `240` ein.



Der Graph zeigt, daß bei der 240. Zahlung ($X=240$) Euro 441,97 der monatlichen Zahlung von Euro 800 für Zinsen aufgewendet werden ($Y=441.97$).

9. Drücken Sie `[2nd] [QUIT] [APPS] [ENTER] 9`, um `9:bal` (in den Hauptbildschirm einzufügen. Überprüfen Sie die Zahlen im Graphen.



Bei welcher monatlichen Zahlung übersteigt der Betrag der Darlehenstilgung die Zinsaufwendungen?

Kapitel 18: Speicherverwaltung

Prüfen der freien Speicherkapazität

Das MEMORY-Menü

Sie können jederzeit das **MEMORY**-Menü mit `[2nd][MEM]` aufrufen und sich damit über den verfügbaren Speicher informieren oder den Speicher verwalten.

MEMORY	
1 About...	Zeigt Informationen über den Graphiktaschenrechner und die aktuelle Versionsnummer des Betriebssystems an.
:	
2 Mem Mgmt/Del...	Meldet, wie viel Speicher belegt ist, und welche Variable verwendet wird.
:	
3 Clear Entries	Löscht ENTRY (letzten gespeicherten Eintrag).
:	
4 ClrAllLists	Löscht alle Listen im Speicher.
:	
5 Archive...	Archiviert eine ausgewählte Variable.
:	
6 UnArchive...	Entfernt eine ausgewählte Variable aus dem Archiv.
:	
7 Reset...	Zeigt die RAM , ARCHIVE und ALL Menüs
:	
8 Group...	Zeigt die Menüs GROUP und UNGROUP .
:	

Um die Speicherbelegung zu prüfen, drücken Sie zuerst `[2nd][MEM]` und wählen dann **2:Mem Mgmt/Del**.

```
RAM FREE  24298
ARC FREE  311200
1:All...
2:Real...
3:Complex...
4>List...
5:Matrix...
6:Y-Vars...
```

RAM FREE gibt an, wieviel RAM verfügbar ist.

ARC FREE gibt an, wieviel Archivspeicher verfügbar ist.

Verfügbares RAM, Archiv, und App-Slots

Der TI-84 Plus / TI-84 Plus Silver Edition besitzt die Speichertypen Archiv, RAM und App-Slot, die Sie verwenden und verwalten können. Das verfügbare RAM speichert Berechnungen, Listen,

Variablen und Daten. Im verfügbaren Archiv können Sie Programme, Apps, Gruppen und andere Variablen speichern. App-Slots sind Sektoren des Flash-ROM, in denen Apps gespeichert werden.

Graphik- Handheld	Verfügbares RAM	Verfügbares Archiv	App-Slots
TI-84 Plus	24 kB	491 kB	30
TI-84 Plus Silver Edition	24 kB	1,5 MB	94

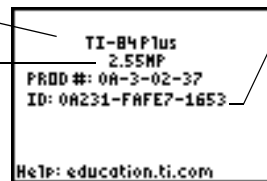
Hinweis: Einige Apps beanspruchen mehrere App-Slots.

Aufrufen des Menüs About

About zeigt Informationen über das TI-84 Plus Betriebssystem (OS - Operating System). Dazu gehören: Version, Produktnummer, Produkt-ID (Identifikationsnummer) und Revisionsnummer des Flash-App-Zertifikats. Um das Menü About aufzurufen, drücken Sie **[2nd] [MEM]** und wählen anschließend **1:About**.

Zeigt den Typ des Graphik-Handhelds an.

Zeigt die Version des Betriebssystems an. Wenn neue Software-Upgrades verfügbar sind, können Sie Ihr Gerät elektronisch aktualisieren.



Zeigt die Produkt-ID an. Jeder Flash-basierte Graphik-Handheld hat eine eindeutige Produkt-ID, die Sie möglicherweise angeben müssen, wenn Sie den Kundendienst kontaktieren. Sie können diese 14-stellige ID auch verwenden, um Ihren handheld unter education.ti.com zu registrieren oder das Gerät zu identifizieren, wenn es verloren ging oder gestohlen wurde.

Anzeige des Menüs MEMORY MANAGEMENT/DELETE

Mem Mgmt/Del zeigt das Menü **MEMORY MANAGEMENT/DELETE**. Die beiden obersten Zeilen melden den verfügbaren Gesamtspeicher für RAM (**RAM FREE**) und Archiv (**ARC FREE**). Durch Auswahl der Menüeinträge in diesem Fenster können Sie kontrollieren, wie viel Speicher jeder Variablentyp belegt. Mit dieser Information können Sie leichter entscheiden, ob Variablen aus dem Speicher gelöscht werden müssen, um Platz für neue Daten zu schaffen, beispielsweise Programme oder Apps.

Die Speicherbelegung prüfen Sie wie folgt:

1. Drücken Sie **[2nd] [MEM]**, um das Menü **MEMORY** aufzurufen.

```
MEMORY
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7↓Reset...
```

Hinweis: Die Tasten ↑ und ↓ am oberen oder unteren Rand der linken Spalte geben an, dass Sie nach oben oder unten rollen können, um weitere Variablentypen anzuzeigen.

2. Wählen Sie **2:Mem Mgmt/Del** um das Menü **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** anzuzeigen. Der TI-84 Plus gibt die Speichergröße in Byte aus.

```
RAM FREE 24317
ARC FREE 1540K
1:All...
2:Real...
3:Complex...
4>List...
5:Matrix...
6↓Y-Vars...

7↑Prgm...
8:Pic...
9:GDB...
0:String...
A:APPS...
B↓APPVars...

C:Group...
```

3. Wählen Sie die Variablentypen aus der Liste, um die Speicherbelegung anzuzeigen.

Hinweis: Die Variablentypen **Real**, **List**, **Y.Vars** und **Prgm** werden nie auf Null zurückgesetzt, selbst wenn der Speicher gelöscht wurde.

Apps sind im Flash-ROM gespeicherte, eigenständige Anwendungen. **AppVars** ist ein Variabelenspeicher, in dem die von eigenständigen Apps erzeugten Variablen abgelegt werden. Variablen in **AppVars** können nicht bearbeitet oder verändert werden, außer durch die Anwendungen, die sie erstellt haben.

Um das Menü **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** zu verlassen, drücken Sie entweder **[2nd] [QUIT]** oder **[CLEAR]**. Beide Optionen zeigen den Startbildschirm an.

Löschen von Speichereinträgen

Löschen eines Eintrags

Um den verfügbaren Speicher durch Löschen von Variableninhalten (reelle oder komplexe Zahl, Liste, Matrix, Y= Funktion, Programm, Abbildung, Graph-Datenbank oder String) zu erhöhen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie das **MEMORY**-Menü mit **[2nd][MEM]** auf.
2. Wählen Sie **2:Mem Mgmt/Del** aus, um das Menü **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** anzuzeigen.
3. Wählen Sie den gespeicherten Datentyp, der gelöscht werden soll, oder wählen Sie **1:All**, um eine Liste aller Variablen aller Typen anzuzeigen. Es wird jede Variable des ausgewählten Typs mit der Anzahl der benötigten Bytes angezeigt.

Wenn Sie z. B. **4:List** auswählen, erscheint der **DELETE:List**-Bildschirm.

RAM FREE	24317
ARC FREE	1540K
L1	12
▶ L2	12
L3	12

4. Drücken Sie **[↑]** und **[↓]**, um den Auswahlcursor (**▶**) auf das nächste zu löschende Element zu setzen und drücken Sie dann **[ENTER]**. Die Variable wird aus dem Speicher gelöscht. Einzelne Variablen können aus diesem Bildschirm nacheinander gelöscht werden. Es wird kein Warnhinweis angezeigt, in dem Sie aufgefordert werden, den Löschvorgang zu überprüfen.

Hinweis: Wenn Sie Programme oder Anwendungen löschen, erscheint eine Bestätigungsaufforderung, in der Sie den Löschvorgang bestätigen müssen. Wählen Sie **2:Yes** aus, um fortzusetzen.

Um den **DELETE**-Bildschirm ohne Löschen einer Variablen zu verlassen, drücken Sie **[2nd][QUIT]**, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

Sie können bestimmte Systemvariablen nicht löschen, zum Beispiel die Variable für die letzte Antwort **Ans** und die statistische Variable **RegEQ**.

Löschen von Einträgen und Listenelementen

Löschen von Einträgen

Clear Entries löscht alle Daten, die der TI-84 Plus im Speicherbereich **ENTRY** enthält. Um den Speicherbereich **ENTRY** zu löschen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie das **MEMORY**-Menü mit **[2nd] [MEM]** auf.
2. Wählen Sie **3:Clear Entries**, um den Befehl im Hauptbildschirm einzufügen.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um den Speicherbereich **ENTRY** zu löschen.

```
Clear Entries
Done
```

Um **Clear Entries** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

Hinweis: Bei Auswahl von **3:Clear Entries** in einem Programm wird der Befehl **Clear Entries** im Programmeditor eingefügt. Bei Ausführung des Programms wird der Befehl **Clear Entries** ausgeführt.

ClrAllLists

ClrAllLists setzt die Dimension aller gespeicherten Listen auf **0**.

Um die Elemente aus allen Listen zu löschen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie das **MEMORY**-Menü mit **[2nd] [MEM]** auf.
2. Wählen Sie **4:ClrAllLists**, um den Befehl im Hauptbildschirm einzufügen.
3. Setzen Sie mit **[ENTER]** die Dimension jeder gespeicherten Liste auf **0**.

```
ClrAllLists
Done
```

Um **ClrAllLists** abzubrechen, drücken Sie **[CLEAR]**.

ClrAllLists löscht nicht die gespeicherten Listennamen aus dem **LIST NAMES**-Menü oder aus dem Stat-Listeneditor.

Hinweis: Bei Auswahl von **4:ClrAllLists** in einem Programm wird der Befehl **ClrAllLists** in den Programmeditor eingefügt und der Befehl **ClrAllLists** bei Ausführung des Programms ausgeführt.

Archivieren und Entfernen von Variablen aus dem Archiv

Archivieren von Variablen und Entfernung von Variablen aus dem Archiv

Durch Archivieren können Sie Daten (ARC), Programme oder andere Variablen im Benutzerarchiv speichern, so dass sie nicht bearbeitet oder versehentlich gelöscht werden können. Durch Archivieren können Sie auch freien RAM für Variablen gewinnen, die zusätzlichen Speicher benötigen.

Archivierte Variablen können nicht bearbeitet oder ausgeführt werden. Sie können nur betrachtet und aus dem Archiv entfernt werden. Wenn Sie zum Beispiel Archivliste L1 verwenden, sehen Sie L1 im Speicher, wenn Sie aber L1 auswählen und den Namen L1 in den Startbildschirm einfügen, können Sie den Inhalt nicht sehen oder bearbeiten.

Hinweis: Nicht alle Variablen können archiviert werden. Nicht alle archivierten Variablen können aus dem Archiv entfernt werden. Zum Beispiel können Systemvariablen wie r , t , x , y , und θ nicht archiviert werden. Anwendungen und Gruppen sind immer im Flash-ROM vorhanden, so dass diese nicht archiviert werden müssen. Gruppen können nicht aus dem Archiv entfernt werden. Sie können diese Gruppen jedoch auflösen oder löschen.

Variablentyp	Name	Archivierbar? (ja/nein)	Aus dem Archiv entfernbar? (ja/nein)
Reelle Zahlen	A, B, ... , Z	ja	ja
Komplexe Zahlen	A, B, ... , Z	ja	ja
Matrizen	ãAä, ãBä, ãCä, ... , ãJä	ja	ja
Listen	L1, L2, L3, L4, L5, L6, und benutzerdefinierte Namen	ja	ja
Programme		ja	ja
Funktionen	Y1, Y2, ... , Y9, Y0	nein	nicht zutreffend
Parametrische Gleichungen	X1T und Y1T, ... , X6T und Y6T	nein	nicht zutreffend
Polar- Funktionen	r1, r2, r3, r4, r5, r6	nein	nicht zutreffend
Ablauffunktionen	u, v, w	nein	nicht zutreffend
Statische Plots	Plot1, Plot2, Plot3	nein	nicht zutreffend
Graphik- Datenbanken	GDB1, GDB2,...	ja	ja
Graphikbilder	Pic1, Pic2, . . . , Pic9, Pic0	ja	ja

Variablentyp	Name	Archivierbar? (ja/nein)	Aus dem Archiv entfernbar? (ja/nein)
Strings	Str1, Str2, . . . Str9, Str0	ja	ja
Tabellen	TblStart, ΔTbl, TblInput	nein	nicht zutreffend
Apps	Anwendungen	siehe obigen hinweis	nein
AppVars	Anwendungs- Variablen	ja	ja
Gruppen		siehe obigen hinweis	nein
Variablen mit reservierten Namen	minX, maxX, RegEQ, und andere	nein	nicht zutreffend
Systemvariablen	Xmin, Xmax, und andere	nein	nicht zutreffend

Archivieren und Entfernen aus dem Archiv kann auf 2 Arten erfolgen:

- Benutzen Sie die Befehle **5:Archive** oder **6:UnArchive** aus dem Menü **MEMORY** oder **CATALOG**
- Benutzen Sie ein Editorfenster aus der Speicherverwaltung.

Bevor Sie Variablen archivieren oder aus dem Archiv entfernen, besonders solche mit großem Platzbedarf (zum Beispiel große Programme), sollten Sie mit dem Menü **MEMORY**:

- die Größe der Variable bestimmen
- feststellen, ob genug freier Speicher vorhanden ist

Aktion:	Größen wie:
Archivieren	Freier Speicher im Archiv > Variablengröße
Entfernen aus dem Archiv	Freier Speicher im RAM > Variablengröße

Hinweis: Entfernen Sie Variablen aus dem Archiv oder löschen Sie gegebenenfalls Variablen, wenn nicht genug Speicher vorhanden ist. Denken Sie daran, dass nach dem Entfernen von Variablen aus dem Archiv nicht der gesamte von dieser Variable im Benutzerarchiv belegte Speicher freigegeben wird, da sich das System die Speicherstelle im Archiv und im RAM merkt.

Selbst wenn anscheinend genug freier Speicher vorhanden ist, kann eine Datenfehlermeldung angezeigt werden, wenn Sie versuchen eine Variable zu archivieren. Je nach der Verfügbarkeit leerer Speicherblöcke im Benutzerarchiv müssen Sie eventuell vorhandene Variablen aus dem Archiv entfernen, um weiteren freien Speicher zu gewinnen.

Archivierung einer ListenVariable (L1) und deren Entfernung aus dem Archiv mit Hilfe der Optionen Archive/UnArchive aus dem Menü **MEMORY**:

1. Drücken Sie **[2nd] [MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.

```

MEMORY
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...

```

2. Wählen Sie **5:Archive** oder **6:UnArchive**, um den Befehl im Fenster **Home** einzugeben.
3. Drücken Sie **[2nd] [L1]**, um die Variable **L1** im Fenster **Home** abzulegen.

```

Archive L1

```

4. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Archivierung abzuschließen.

```

Archive L1      Done

```

Hinweis: Links neben dem Namen der archivierten Variable wird ein Stern angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass die Variable archiviert ist.

Archivierung oder Entfernen einer ListenVariable (L1) aus dem Archiv mit einem Speicherverwaltungs-Editor:

1. Drücken Sie **[2nd] [MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.

```

MEMORY
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...

```

2. Wählen Sie **2:Mem Mgmt/Del**, um das Menü **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** anzuzeigen.

```

RAM FREE  23896
ARC FREE  868260
1:All...
2:Real...
3:Complex...
4>List...
5:Matrix...
6:Y-Vars...

```

3. Wählen Sie **4>List...** um das Menü **LIST** anzuzeigen.

```

RAM FREE  23896
ARC FREE  868260
L1      12
L2      12
L3      12
L4      12
L5      12
L6      12

```

4. Drücken Sie **[ENTER]**, um **L1** zu archivieren. Links neben **L1** wird ein Stern angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass die Variable archiviert ist. Um in diesem Fenster eine Variable aus dem Archiv zu entfernen, setzen Sie den Cursor neben die archivierte Variable und drücken **[ENTER]**. Der Stern verschwindet.

```
RAM FREE 23894
ARC FREE 868235
▶*L1      12
L2       12
L3       12
L4       12
L5       12
L6       12
```

5. Drücken Sie **[2nd][QUIT]**, um das Menü **LIST** zu verlassen.

Hinweis: Sie können auf eine archivierte Variable zugreifen, um sie zu verbinden, zu löschen oder aus dem Archiv zu entfernen, aber Sie können sie nicht bearbeiten.

Zurücksetzen des TI-84 Plus

Menü RAM ARCHIVE ALL

Durch **Reset** wird das Menü **RAM ARCHIVE ALL** aufgerufen. mit diesem Menü können Sie den gesamten Speicher (auch die Standardeinstellungen) oder ausgewählte Teile des Speichers zurücksetzen, ohne andere im Speicher abgelegte Daten, zum Beispiel Programme und **Y=** Funktionen, zu entfernen. Sie können so zum Beispiel festlegen, ob Sie den gesamten RAM zurücksetzen oder nur die Standardeinstellungen wiederherstellen. Vergessen Sie nicht, dass, wenn Sie den RAM zurücksetzen, alle Daten und Programme im RAM gelöscht werden. Für den Archivspeicher können Sie Variablen (Vars) und/oder Anwendungen (Apps) zurücksetzen. Vergessen Sie nicht, dass Sie alle Daten und Programme im Archivspeicher löschen, wenn Sie Vars zurücksetzen. Wenn Sie Apps zurücksetzen, werden alle Anwendungen im Archivspeicher gelöscht.

Wenn Sie die Standardeinstellungen des TI-84 Plus zurücksetzen, werden alle Standardeinstellungen im RAM auf die Werkeinstellungen zurückgesetzt. Dort abgelegte Daten und Programme werden nicht geändert.

Hier einige Beispiele für Standardeinstellungen des TI-84 Plus, die durch Zurücksetzen auf die Werkeinstellungen wieder hergestellt werden:

- Moduseinstellungen wie **Normal** (Notation); **Func** (Graphen); **Real** (Zahlen); und **Full** (Bildschirm)
- **Y=** Funktionen aus
- FensterVariablenwerte wie **Xmin=L10**; **Xmax=10**; **Xscl=1**; **Yscl=1** und **Xres=1**
- **STAT. PLOTS** aus
- Formateinstellungen wie **CoordOn** (Graphikkoordinaten ein); **AxesOn** und **ExprOn** (Ausdruck ein)
- **Zufallswert** auf 0

Anzeige des Menüs RAM ARCHIVE ALL

Um das Menü **RAM ARCHIVE ALL** auf dem TI-84 Plus anzuzeigen, führen Sie folgende Schritte aus.

1. Drücken Sie **[2nd]** **[MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.
2. Wählen Sie **7:Reset**, um das Menü **RAM ARCHIVE ALL** anzuzeigen.



```
RAM ARCHIVE ALL
1:All RAM...
2:Defaults...
```

Zurücksetzen des RAM-Speichers

Durch Zurücksetzen des gesamten RAM werden alle Systemvariablen des RAM wieder auf die Werkeinstellungen zurückgesetzt und alle anderen Variablen und alle Programme gelöscht. Durch Zurücksetzen auf RAM-Standardeinstellungen werden alle Systemvariablen des RAM wieder auf die

Werkeinstellungen zurückgesetzt, jedoch keine Variablen und Programme im RAM gelöscht. Ein Zurücksetzen des gesamten RAM oder Zurücksetzen auf Standardeinstellungen wirkt sich nicht auf die Variablen und Anwendungen im Benutzerarchiv aus.

Hinweis: Überlegen Sie, bevor Sie den RAM-Speicher komplett zurücksetzen, ob Sie nicht genügend freien Speicher gewinnen können, wenn Sie nur ausgewählte Daten löschen.

Um den **RAM**-Speicher oder **RAM**-Voreinstellungen am TI-84 Plus zurückzusetzen, führen Sie folgende Schritte aus.

1. Aus dem Menü **RAM ARCHIVE ALL** wählen Sie **1:All RAM**, um das Menü **RESET RAM** anzuzeigen, oder **2:Defaults**, um das Menü **RESET DEFAULTS** anzuzeigen.



```
RESET RAM
1:No
2:Reset

Resetting RAM
erases all data
and programs
from RAM.
```



```
RESET DEFAULTS
1:No
2:Reset
```

2. Wenn Sie den RAM zurücksetzen, beachten Sie die Meldung unter dem Menü **RESET RAM**.
 - Um das Zurücksetzen abzubrechen und zum Hauptbildschirm zurückzukehren, drücken Sie **ENTER**.
 - Um RAM-Speicher zu löschen oder Voreinstellungen zurückzusetzen, wählen Sie **2:Reset**. Je nach der Auswahl wird die Meldung **RAM cleared** oder **Defaults set** auf dem Startbildschirm angezeigt.

Zurücksetzen des Archiv-Speichers

Beim Zurücksetzen des Archiv-Speichers auf dem TI-84 Plus, können Sie wählen, ob Sie aus dem Benutzerarchiv alle Variablen, alle Anwendungen oder Variablen und Anwendungen löschen wollen.

Um den Archiv-Speicher ganz oder teilweise zurückzusetzen, führen Sie folgende Schritte aus.

1. Drücken Sie **▶** im Menü **RAM ARCHIVE ALL**, um das Menü **ARCHIVE** anzuzeigen.



```
RAM ARCHIVE ALL
1:Vars...
2:Apps...
3:Both...
```

2. Wählen Sie:
1:Vars, um das Menü **RESET ARC VARS** anzuzeigen.

```
RESET ARC VARS
1:No
2:Reset

Resetting Vars
erases all data
and Programs
from Archive.
```

2:Apps, um das Menü **RESET ARC APPS** anzuzeigen.

```
RESET ARC APPS
1:No
2:Reset

Resetting APPS
erases all APPS
from Archive.
```

3:Both, um das Menü **RESET ARC BOTH** anzuzeigen.

```
RESET ARC BOTH
1:No
2:Reset

Resetting Both
erases all data,
Programs & APPS
from Archive.
```

3. Beachten Sie die Meldung unter dem Menü.

- Um das Zurücksetzen abzubrechen und zum Hauptbildschirm zurückzukehren, drücken Sie **ENTER**.
- Um mit dem Zurücksetzen fortzusetzen, wählen Sie **2:Reset**. Eine Meldung auf dem Startbildschirm gibt an, welche Art von Archiv-Speicher gelöscht wird.

Zurücksetzen des gesamten Speichers

Beim Zurücksetzen des gesamten Speichers auf dem TI-84 Plus, werden RAM und Benutzerarchivspeicher auf die Werkeinstellungen zurückgesetzt. Alle Variablen, die keine Systemvariablen sind, alle Anwendungen und Programme werden gelöscht. Alle Systemvariablen werden auf Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Überlegen Sie, bevor Sie den Speicher komplett zurücksetzen, ob Sie nicht genügend freien Speicher gewinnen können, wenn Sie nur ausgewählte Daten löschen.

Um den Speicher auf dem TI-84 Plus komplett zurückzusetzen, führen Sie folgende Schritte aus.

1. Drücken Sie **▶▶** im Menü **RAM ARCHIVE ALL**, um das Menü **ALL** anzuzeigen.

```
RAM ARCHIVE ALL
1:All Memory...
```

2. Wählen Sie **1:All Memory**, um das Menü **RESET MEMORY** anzuzeigen.


```
RESET MEMORY
1:No
2:Reset
Resetting ALL
will delete all
data, programs &
apps from RAM &
Archive.
```

3. Beachten Sie die Meldung unter dem Menü **RESET MEMORY**.
 - Um das Zurücksetzen abubrechen und zum Startbildschirm zurückzukehren, drücken Sie **ENTER**.
 - Um mit dem Zurücksetzen fortzusetzen, wählen Sie **2:Reset**. Auf dem Startbildschirm wird die Meldung **MEM cleared** angezeigt.

Wenn Sie Speicher löschen, ändert sich mitunter der Kontrast. Stellen Sie den Kontrast durch Drücken von **2nd** **▲** oder **▼** nach, wenn der Bildschirm blass oder leer erscheint.

Zusammenfassen von Variablen in Gruppen und deren Auflösung

Zusammenfassen von Variablen in Gruppen

Durch Zusammenfassen in Gruppen können Sie eine Kopie von zwei oder mehr Variablen im RAM anfertigen und diese als Gruppe im Benutzerarchiv ablegen. Die Variablen im RAM werden nicht gelöscht. Die Variablen müssen im RAM vorhanden sein, bevor sie in Gruppen zusammengefasst werden. Mit anderen Worten: archivierte Daten können nicht in eine Gruppe aufgenommen werden. Nachdem die Variablen in Gruppen zusammengefasst wurden, können sie aus dem RAM gelöscht werden, um Speicherplatz freizugeben. Wenn die Variablen später benötigt werden, kann die Gruppierung aufgehoben werden.

So legen Sie eine Gruppe von Variablen an:

1. Drücken Sie **[2nd] [MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.

```
MEMORY
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
8:Group...
```

2. Wählen Sie **8:Group**, um das Menü **GROUP UNGROUP** anzuzeigen.

```
GROUP UNGROUP
1:Create New
```

3. Drücken Sie **[ENTER]**, um das Menü **GROUP** anzuzeigen.

```
GROUP
Name=
```

4. Geben Sie einen Namen für die neue Gruppe ein und drücken Sie **[ENTER]**.

Hinweis: Ein Gruppenname kann bis zu acht Zeichen lang sein. Das erste Zeichen muss ein Buchstabe von A - Z oder θ sein. Als zweites bis achtens Zeichen sind Buchstaben, Zahlen oder θ erlaubt.

```
GROUP
Name=GROUPA
```

5. Wählen Sie den Datentype, den Sie in einer Gruppe zusammenfassen wollen. Sie können **1:All+** wählen; damit werden alle Variablen aller verfügbaren Typen angezeigt und ausgewählt. Sie können auch **1:All-** wählen - damit werden alle Variablen aller verfügbaren Typen angezeigt, aber nicht ausgewählt. Es wird ein Fenster mit allen Variablen des ausgewählten Types angezeigt.

```

GROUPS
1:All+...
2:All-...
3:Prgrm...
4:List...
5:GDB...
6:Pic...
7:Matrix...

```

Es sei angenommen, es wurden im RAM einige Variablen angelegt, und Sie wählen **1:All+** aus. Folgender Bildschirm wird angezeigt.

```

SELECT Done
PROGRAM1 PRGM
PROGRAM2 PRGM
GDB1 GDB
L1 LIST
L2 LIST
L3 LIST
L4 LIST

```

- Drücken Sie und , um den Cursor () für die Auswahl neben den ersten Eintrag zu verschieben, den Sie in eine Gruppe kopieren wollen, und drücken Sie dann . Links neben allen Variablen, die für die Zusammenfassung in einer Gruppe ausgewählt wurden, erscheint ein kleines Quadrat.

```

GROUPS
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
8:Group...

```

Wiederholen Sie den Auswahlvorgang, bis alle Variablen für die neue Gruppe ausgewählt sind, und drücken Sie dann , um das Menü **DONE** anzuzeigen.

```

SELECT DONE
Done

```

- Drücken Sie , um die Zusammenfassung in Gruppen abzuschließen.

```

Copying
Variables to
Group:
GROUPA Done

```

Hinweis: Sie können nur Variablen im RAM zu Gruppen zusammenfassen. Nicht in Gruppen zusammenfassen können Sie bestimmte Systemvariablen, zum Beispiel die Variable letzte Antwort **Ans** und die statistische Variable **RegEQ**.

Auflösen von in Gruppen zusammengefassten Variablen

Durch Auflösen von in Gruppen zusammengefassten Variablen können Sie eine Kopie der im Benutzerarchiv abgelegten Gruppe anfertigen und deren Variablen einzeln im **RAM** speichern.

Menü DuplicateName

Wird während der Auflösung von Gruppen im RAM eine Variable mit gleichem Namen erkannt, wird das Menü **DuplicateName** angezeigt.

DuplicateName

1	Rename	Fordert dazu auf, die empfangene Variable umzubenennen.
:		
2	Overwrite	Überschreibt Daten in dem empfangenen Duplikat der Variable.
:		
3	Overwrite All	Überschreibt Daten in allen empfangenen Duplikaten von Variablen.
:		
4	Omit	Überspringt die Übertragung der gesendeten Variable.
:		
5	Quit	Stoppt die Übertragung eines Duplikats einer Variable.
:		

Hinweise zu Menü-Optionen:

- Wenn Sie **1:Rename** wählen, wird die Aufforderung **Name=** angezeigt, und die Taste Alpha-Lock ist aktiviert. Geben Sie einen neuen Variablennamen ein und drücken Sie **[ENTER]**. Die Auflösung der Gruppe wird fortgesetzt.
- Wenn Sie **2:Overwrite** wählen, überschreibt das Gerät die Daten im Duplikat des Variablennamen im RAM. Die Auflösung der Gruppe wird fortgesetzt.
- Wenn Sie **3: Overwrite All** wählen, überschreibt das Gerät die Daten aller Duplikate von Variablennamen im RAM. Die Auflösung der Gruppe wird fortgesetzt.
- Wenn Sie **4:Omit** wählen, löst das Gerät die Variable nicht aus der Gruppe, die einen Konflikt mit dem Duplikat des Variablennamen im RAM erzeugt. Die Auflösung der Gruppe wird mit dem nächsten Eintrag fortgesetzt.
- Wenn Sie **5:Quit** wählen, wird die Auflösung der Gruppe gestoppt, und es werden keine weiteren Änderungen durchgeführt.

So lösen Sie eine Gruppe von Variablen auf:

1. Drücken Sie **[2nd] [MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.



2. Wählen Sie **8:Group**, um das Menü **GROUP UNGROUP** anzuzeigen.
3. Drücken Sie **[>]**, um das Menü **UNGROUP** anzuzeigen.

```
GROUP UNGROUP
1:*GROUP1
2:*GROUPA
3:*GROUPC
```

4. Drücken Sie und , um den Cursor () zur Auswahl neben die Gruppenvariable zu bewegen, die Sie auflösen wollen, und drücken Sie .

```
Ungrouping:
GROUP1
Done
```

Die Auflösung der Gruppe ist abgeschlossen.

Hinweis: Durch Auflösen von Gruppen wird die Gruppe nicht aus dem Benutzerarchiv entfernt. Sie müssen die Gruppe im Benutzerarchiv extra löschen.

Datenfehlermeldung

Anzeige einer Datenfehlermeldung

Wenn das Benutzerarchiv überlastet ist, wird Ihnen eine Datenfehlermeldung angezeigt. Dies tritt auf, wenn Sie versuchen, eine Variable zu archivieren, aber nicht genügend zusammenhängender Archivspeicher vorhanden ist.

Eine Meldung vom Typ **Garbage Collect?** soll darauf hinweisen, dass ein Archivprozess länger als üblich dauert und dass der Archivierungsvorgang fehlschlagen wird, wenn nicht genügend Speicher vorhanden ist.

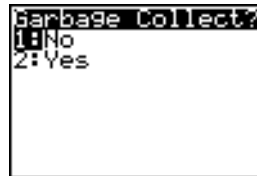
Die Meldung kann auch auftreten, wenn das Programm in einer Schleife steckt, in der das Benutzerarchiv ständig neu gefüllt wird. Wählen Sie **No**, um den Müll-Sammelvorgang abzubrechen, suchen Sie dann die Fehler in Ihrem Programm und berichtigen Sie sie.

Wenn YES ausgewählt wird, versucht der TI-84 Plus, die archivierten Variablen neu zu ordnen, um zusätzlichen Speicher zu gewinnen.

Reaktion auf die Datenfehlermeldung

Bei der Archivierung sehen Sie rechts folgende Meldung:

- Für Abbrechen wählen Sie **1:No**.
- Wenn Sie **1:No** wählen, wird als Meldung **ERR:ARCHIVE FULL** angezeigt.
- Um die Archivierung fortzusetzen, wählen Sie **2:Yes**.
- Wenn Sie **2:Yes** wählen, wird die Prozessmeldung **Garbage Collecting...** oder **Defragmenting...** angezeigt.



Hinweis: Die Prozessmeldung **Defragmenting...** wird angezeigt, wenn eine Anwendung angetroffen wird, die zum Löschen vorgesehen ist. Die Fehlerbehebung kann bis zu 20 Minuten dauern. Die Dauer hängt davon ab, wieviel Archiv-Speicher durch gespeicherte Variablen belegt ist.

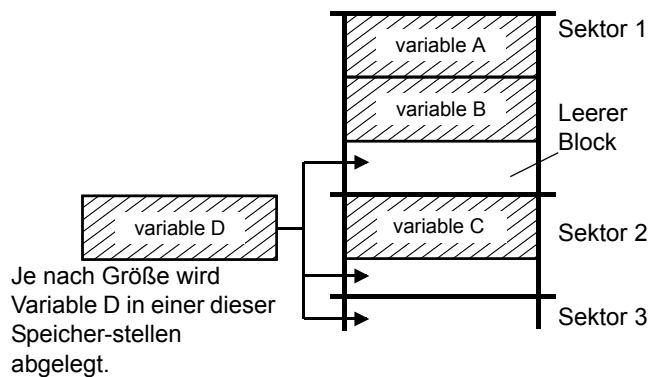
Nach der Fehlerbehebung wird die Variable archiviert, wenn der zusätzlich gewonnene Speicher jetzt dafür ausreicht. Ist das nicht der Fall, können Sie einige Variablen aus dem Archiv entfernen und es erneut versuchen.

Warum ist eine Fehlerbehebung erforderlich?

Das Benutzerarchiv ist in Sektoren aufgeteilt. Wenn Sie mit der Archivierung beginnen, werden die Variablen nacheinander in Sektor 1 gespeichert. Dies wird bis zum Ende des Sektors fortgesetzt.

Eine archivierte Variable wird in einem durchgehenden Speicherblock in einen einzelnen Sektor gespeichert. Im Gegensatz zu einer im Benutzerarchiv abgelegten Anwendung, kann eine archivierte Variable eine Sektorgrenze nicht überschreiten. Wenn im Sektor nicht genug freier

Speicher verbleibt, wird die nächste Variable am Anfang des nächsten Sektors abgelegt. Daher verbleibt in der Regel am Ende des vorhergehenden Sektors ein freier Block.



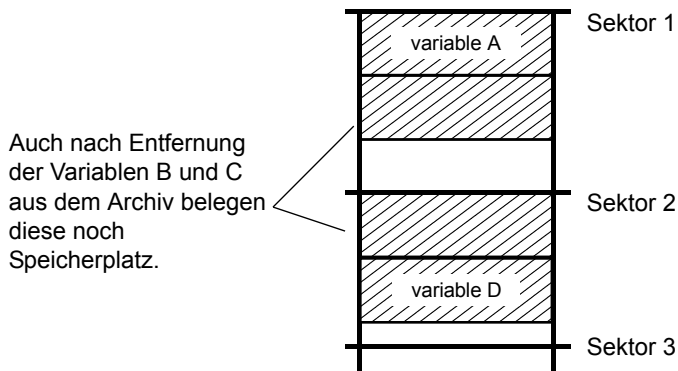
Jede Variable, die Sie archivieren, wird in dem ersten freien Block gespeichert, der groß genug ist, sie aufzunehmen.

Dieser Vorgang wiederholt sich bis zum Ende des letzten Sektors. Je nach Größe der einzelnen Variablen können die leeren Speicherblöcke einen erheblichen Teil des Speicherplatzes belegen. Die Fehlerbehebung wird gestartet, wenn die Variable, die Sie archivieren wollen, größer als der größte leere Block ist.

Einfluss der Auflösung von Variablengruppen

Wenn Sie eine Variable aus dem Archiv entfernen, wird diese in den RAM kopiert, aber nicht gleich aus dem Benutzerarchiv gelöscht.

Aus dem Archiv entfernte Variablen sind "zum Löschen vorgemerkt", das heißt, sie werden bei der nächsten Fehlerbehebung gelöscht.



Fenster MEMORY zeigt ausreichend freien Speicher

Selbst wenn das Fenster **MEMORY** genügend freien Speicher zum Archivieren einer Variable oder zum Speichern einer Anwendung anzeigt, können Sie eine Fehlermeldung mit willkürlichen Zeichen oder die Meldung **ERR: ARCHIVE FULL** erhalten (18-20).

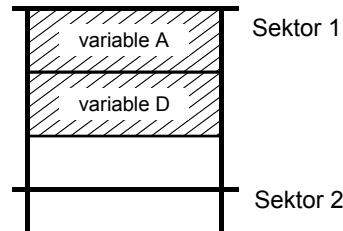
Wenn Sie eine Variable aus dem Archiv entfernen, erhöht sich der freie Archivspeicher sofort, aber der Speicherplatz ist erst nach der nächsten Fehlerbehebung tatsächlich nutzbar.

Wenn der freie Speicherplatz im **Archive** genug freien Speicherplatz für die Variable anzeigt, kann dies bedeuten, dass der Speicherplatz erst nach der nächsten Fehlerbehebung tatsächlich nutzbar ist (je nach Verwendbarkeit leerer Speicherblöcke).

Die Datenfehlerbehebung

Während der Datenfehlerbehebung werden folgende Aktionen durchgeführt:

- Nicht im Archiv erfasste Variablen werden aus dem Benutzerarchiv gelöscht.
- Die übrigen Variablen werden neu nacheinander sortiert.



Hinweis: Stromausfall während der Fehlerbehebung kann dazu führen, dass alle Speicher (RAM und Archiv) gelöscht werden.

Der Befehl **GarbageCollect**

Sie können die Zahl der automatischen Datenfehlerbehebungen reduzieren, wenn Sie regelmäßig den Speicher optimieren. Dies erfolgt mit dem Befehl **GarbageCollect**.

Zur Nutzung des Befehls **GarbageCollect** führen Sie folgende Schritte aus.

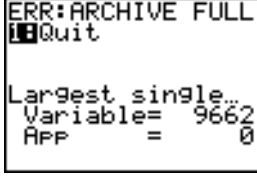
1. Drücken Sie im Hauptbildschirm **[2nd]** **[CATALOG]**, um das Menü **CATALOG** anzuzeigen.



2. Drücken Sie **[↓]** oder **[↑]**, um **CATALOG** zu durchblättern, bis der Auswahlcursor auf dem Befehl **GarbageCollect** steht oder drücken Sie **G**, um die mit dem Buchstaben **G** beginnenden Befehle direkt zu erreichen.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um den Befehl im Hauptbildschirm einzufügen.
4. Drücken Sie **[ENTER]**, um das Menü Datenfehlerbehebung anzuzeigen.
5. Wählen Sie **2:Yes**, um mit der Datenfehlerbehebung zu beginnen.

ERR:ARCHIVE FULL Meldung

Selbst wenn der Bildschirm **MEMORY** ausreichend freien Speicher für die Archivierung einer Variablen oder Speicherung einer Anwendung anzeigt, kann trotzdem eine Meldung **ERR: ARCHIVE FULL** angezeigt werden.



```
ERR:ARCHIVE FULL
Quit

Largest single
Variable= 9662
APP      = 0
```

Eine Meldung **ERR:ARCHIVE FULL** wird angezeigt, wenn:

- Nicht genügend Platz zum Speichern einer Variablen in einen fortlaufenden Block oder einzelnen Sektor vorhanden ist.
- Nicht genügend Platz zum Speichern einer Anwendung in einen fortlaufenden Speicherblock vorhanden ist.

Wenn die Meldung angezeigt wird, zeigt Sie den größten verfügbaren Speicherplatz für die Speicherung einer Variablen und einer Anwendung an.

Mit dem Befehl **GarbageCollect** können Sie das Problem durch Speicheroptimierung lösen. Wenn danach immer noch nicht genug Speicher verfügbar ist, müssen Sie Variablen oder Anwendungen löschen, um mehr Freiraum zu schaffen.

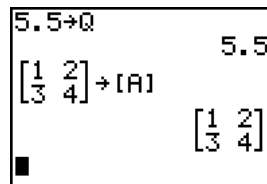
Kapitel 19: Kommunikations-Verbindung

Einführung: Senden von Variablen

Dies ist eine kurze Einführung. Weitere Details erfahren Sie beim Lesen des Kapitels.

Erstellen und speichern Sie eine Variable und eine Matrix, und übertragen Sie diese anschließend auf einen anderen TI-84 Plus.

1. Drücken Sie auf dem Hauptbildschirm des sendenden Geräts **5** **.** **5** **STO▶** **[ALPHA]** **Q**. Drücken Sie **ENTER**, um 5,5 in **Q** zu speichern.



```
5.5→Q          5.5
[1 2]
[3 4] → [A]
```

2. Drücken Sie **[ALPHA]** **[F3]** **▼** **▼** **ENTER**, um die 2x2-Matrixvorlage anzuzeigen. Drücken Sie **1** **▶** **2** **▶** **3** **▶** **4** **▶**, um die Werte einzugeben. Drücken Sie **STO▶** **[2nd]** **[MATRIX]** **1** **ENTER**, um die Matrix unter **[A]** zu speichern.

3. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[2nd]**, um ins Menü **MEMORY** zu gelangen.



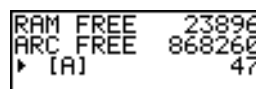
```
MEMORY
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
```

4. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **2**, um **2:Mem Mgmt/Del** zu wählen. Das Menü **MEMORY MANAGEMENT** wird angezeigt.



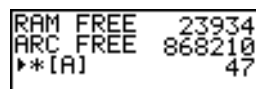
```
RAM FREE 23896
ARC FREE 868260
1:All...
2:Real...
3:Complex...
4>List...
5:Matrix...
6:V-Vars...
```

5. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **5**, um **5:Matrix** zu wählen. Der Bildschirm des **MATRIX** -Editors wird angezeigt.



```
RAM FREE 23896
ARC FREE 868260
▶ [A] 47
```

6. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **ENTER**, um **[A]** zu archivieren. Ein Sternchen (*) wird angezeigt. Das bedeutet - **[A]** ist jetzt archiviert.



```
RAM FREE 23934
ARC FREE 868210
▶ *[A] 47
```

7. Verbinden Sie die Graphik-Handhelds mit dem USB-Geräteverbindungskabel. Drücken Sie beide Enden fest ein.

8. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **2nd** **[LINK]** **[▶]**, um in das Menü **RECEIVE** zu gelangen. Drücken Sie **1**, um **1:Receive** zu wählen. Die Meldung **Waiting...** wird angezeigt und die Anzeige, dass das Gerät beschäftigt ist, wird aktiviert.

```
SEND RECEIVE
1:Receive
```

9. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **2nd** **[LINK]**, um ins Menü **SEND** zu gelangen.

```
SEND RECEIVE
1:All+...
2:All-...
3:Prgrm...
4>List...
5:Lists to TI82...
6:GDB...
7↓Pic...
```

10. Drücken Sie **2**, um **2:All-** zu wählen. Der Bildschirm **All- SELECT** wird angezeigt.

11. Drücken Sie solange auf **▼**, bis der Auswahl-Cursor (**▶**) sich neben **[A] MATRX** befindet. Drücken Sie **[ENTER]**.

```
SEND TRANSMIT
*[A] MATRX
Y1 EQU
Y2 EQU
Window WINDOW
RclWindowZSTO
TblSet TABLE
▶ Q REAL
```

12. Drücken Sie solange auf **▼**, bis der Auswahl-Cursor sich neben **Q REAL** befindet. Drücken Sie **[ENTER]**. Ein quadratischer Punkt neben **[A]** und **Q**, zeigt an, dass beide zum Senden ausgewählt sind.

13. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[▶]**, um das Menü **TRANSMIT** anzuzeigen.

```
SELECT TRANSMIT
1:Transmit
```

14. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **1**, um **1:Transmit** auszuwählen und beginnen Sie mit der Übertragung. Auf dem empfangenden Gerät wird die Meldung **Receiving...** angezeigt. Nachdem die Elemente übertragen wurden, zeigen beide Geräte den Namen und Typ jeder übertragenen Variablen an.

```
Receiving...
*[A] MATRX
▶ Q REAL
Done
```

TI-84 Plus Silver Edition LINK

Dieses Kapitel beschreibt die Kommunikation mit kompatiblen TI-Einheiten. Der TI-84 Plus hat einen USB-Anschluss zum Verbinden und Kommunizieren mit anderen Rechnern der Serie TI-84 auf. Ein USB unit-to-unit Kabel wird mit dem TI-84 Plus ausgeliefert.

Der TI-84 Plus weist außerdem einen E/A-Anschluss auf, der ein I/O unit-to-unit Kabel verwendet; dies ermöglicht die Kommunikation mit:

- TI-83 Plus Silver Edition
- TI-82
- TI-83 Plus
- TI-73
- TI-83
- CBL 2™ oder CBR™

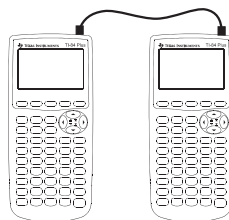
Sie können Elemente von einem Rechner mit einem älteren BS an einen Rechner mit BS 2.53MP und höher senden. Wenn Sie Elemente von einem Rechner mit BS 2.53MP oder höher an einen Rechner mit einem älteren BS senden, können jedoch Versionsfehler angezeigt werden. Die Übertragung von Dateien zwischen Rechnern funktioniert am besten, wenn auf beiden Rechnern die neueste Betriebssystem-Software installiert ist. Wenn Sie beispielsweise eine Liste mit Brüchen (BS 2.53MP und höher) an einen Rechner mit BS 2.43 senden, wird ein Versionsfehler angezeigt, weil BS 2.43 Brüche nicht unterstützt.

Verbinden zweier Graphik-Handhelds mit einem USB-Geräteverbindungskabel oder einem E/A-Geräteverbindungskabel

USB-Geräteverbindungskabel

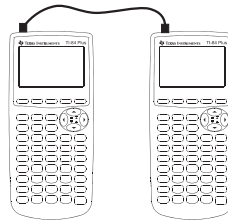
Der USB-Anschluss des TI-84 Plus befindet sich an der oberen rechten Ecke des Graphik-Handhelds.

1. Stecken Sie ein Ende des USB unit-to-unit cables fest in den USB-Anschluss.
2. Stecken Sie das andere Ende des Kabels in den USB-Anschluss des anderen Graphik-Handhelds.



E/A-Geräteverbindungskabel

Der E/A-Anschluss des TI-84 Plus befindet sich an der oberen linken Ecke des Graphik-Handhelds.



1. Stecken Sie ein Ende des I/O unit-to-unit cables fest in den Anschluss.
2. Stecken Sie das andere Ende des Kabels in den E/A-Anschluss des anderen Graphik-Handhelds.

Verbinden eines TI-84 Plus mit einem TI-83 Plus mit einem E/A-Geräteverbindungskabel

Der E/A-Anschluss des TI-84 Plus befindet sich an der oberen linken Ecke des Graphik-Handhelds. Der E/A-Anschluss des TI-83 Plus befindet sich mittig an der Unterkante des Rechners.



1. Stecken Sie ein Ende des I/O unit-to-unit cables fest in den Anschluss.
2. Stecken Sie das andere Ende des Kabels in den E/A-Anschluss des anderen Graphik-Handhelds.

Verbinden mit einem CBL/CBR System

Das CBL 2™ System und das CBR™ System sind optionale Zubehörteile, die sich mit dem TI-84 Plus an einen I/O unit-to-unit cable anschließen lassen. Mit einem CBL 2™ System oder einem CBR™ System und einem TI-84 Plus können Sie Daten der realen Welt erfassen und analysieren.

Verbinden mit einem Computer

Mit der Software TI Connect™ und dem USB computer cable, das mit dem TI-84 Plus ausgeliefert wird, können Sie den Graphik-Handheld mit einem PC verbinden.

Menü LINK SEND

Drücken Sie **[2nd] [LINK]**, um in das Menü **LINK SEND** zu gelangen.

SEND	RECEIVE
1 All+...	Zeigt alle Elemente, inkl. RAM und Flash-Anwendungen als ausgewählt an.
:	
2 All-...	Zeigt alle Elemente als abgewählt an.
:	

SEND	RECEIVE	
3	Prgm...	Zeigt alle Programmnamen an.
:		
4	List...	Zeigt alle Listennamen an.
:		
5	Lists to TI82...	Zeigt die Listennamen von L1 bis L6 an.
:		
6	GDB...	Zeigt alle grafischen Datenbanken an.
:		
7	Pic...	Zeigt alle Bild-Datentypen an.
:		
8	Matrix...	Zeigt alle Matrix-Datentypen an.
:		
9	Real...	Zeigt alle reellen Variablen an.
:		
0	Complex...	Zeigt alle komplexen Variablen an.
:		
A	Y-Vars...	Zeigt alle Y= Variablen an.
:		
B	String...	Zeigt alle Zeichenketten-Variablen an.
:		
C	Apps...	Zeigt alle Software-Anwendungen an.
:		
D	AppVars...	Zeigt alle Software-Anwendungsvariablen an.
:		
E	Group...	Zeigt alle gruppierten Variablen an.
:		
F	SendId	Sendet die ID-Nummer des Rechners unmittelbar. (Sie müssen dazu SEND nicht wählen.)
:		
G	SendOS	Sendet Betriebssystem-Aktualisierungen an einen anderen TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus. Sie können das Betriebssystem nicht an ein Gerät der Produktfamilie TI-83 Plus senden.
:		
H	Back Up...	Wählt alle RAM- und Modus-Einstellungen (keine Flash-Anwendungen oder archivierte Elemente) zum Sichern auf einen anderen TI-84 Plus Silver Edition, TI-84 Plus, TI-83 Plus Silver Edition oder TI-83 Plus.
:		

Wenn Sie im Menü **LINK SEND** ein Element auswählen, wird der zugehörige Bildschirm **SELECT** angezeigt.

Hinweis: Alle **SELECT**-Bildschirme, außer **All+...**, werden anfangs ohne Vorauswahl angezeigt. **All+...** wird mit Vorauswahl aller Elemente angezeigt.

So wählen Sie Elemente für das Senden:

1. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[2nd]**, um in das Menü **LINK SEND** zu gelangen.
2. Wählen Sie den Menüeintrag, der den zu übertragenden Datentyp beschreibt. Der zugehörige Bildschirm **SELECT** wird angezeigt.
3. Drücken Sie **[↑]** und **[↓]**, um den Auswahl-Cursor (**▶**) zu einem Element zu bewegen, das Sie aktivieren oder deaktivieren wollen.
4. Drücken Sie **[ENTER]**, um das Element zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ausgewählte Namen sind mit einem **■** markiert.

```

SELECT TRANSMIT
■*PROGRAM1 PRGM
PROGRAM2 PRGM
■*GDB1 GDB
■ L1 LIST
■*L2 LIST
■*L3 LIST
▶ L4 LIST

```

Hinweis: Ein Sternchen (*) links neben einem Element zeigt, dass das Element archiviert ist.

5. Wiederholen Sie zum Aktivieren bzw. Deaktivieren weiterer Elemente die Schritte 3 und 4.

Senden der gewählten Elemente

Nachdem Sie die zu sendenden Elemente beim Sender ausgewählt und das empfangende Gerät auf Empfang gestellt haben, gehen Sie zur Übertragung der Elemente Schritt für Schritt wie folgt vor. Informationen zur Einstellung des empfangenden Geräts finden Sie unter Empfangen von Elementen.

1. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[▶]**, um in das Menü **TRANSMIT** zu gelangen.

```

SELECT TRANSMIT
1:Transmit

```

2. Prüfen Sie, ob auf dem empfangenden Gerät **Waiting...** angezeigt wird, was die Bereitschaft zum Empfang bedeutet.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um **1:Transmit** zu wählen. Name und Typ jedes Elements werden zeilenweise auf dem sendenden Gerät angezeigt, sobald das Element in die Warteschlange für die Übertragung aufgenommen wird und auf dem empfangenden Gerät, wenn das Element angenommen wurde.

<pre> *PROGRAM1 PRGM *GDB1 GDB L1 LIST *L2 LIST ▶*L3 LIST Done </pre>	<pre> Receiving... *PROGRAM1 PRGM *GDB1 GDB L1 LIST *L2 LIST *L3 LIST Done </pre>
---	---

Hinweis: Elemente aus dem RAM des sendenden Geräts werden in den RAM des empfangenden Geräts übertragen. Elemente aus dem Datenarchiv (Flash) des sendenden Geräts werden in das Datenarchiv (Flash) des empfangenden Geräts übertragen.

Nachdem alle gewählten Elemente übertragen wurden, wird in den Anzeigen beider Rechner die Meldung **Done** angezeigt. Drücken Sie **[↑]** und **[↓]**, um durch die Namen zu blättern.

Senden an einen TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus

Sie können Variable (alle Typen), Programme und Flash-Anwendungen in einen anderen TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus übertragen. Sie können auch Sicherungskopien des RAM-Speichers eines Geräts auf einem anderen anlegen.

Hinweis: Beachten Sie, dass der TI-84 Plus über weniger Flash-Speicher verfügt als der TI-84 Plus Silver Edition.

- Variable, die im RAM des sendenden TI-84 Plus Silver Edition gespeichert sind, werden in das RAM des empfangenden TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus übertragen.
- Variable und Anwendungen, die im Benutzer-Datenarchiv des sendenden TI-84 Plus Silver Edition gespeichert sind, werden in das Benutzer-Datenarchiv des empfangenden TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus übertragen.

Nach dem Senden oder Empfangen von Daten, können Sie dieselbe Übertragung an weitere TI-84 Plus Silver Edition - oder TI-84 Plus-Geräte wiederholen—sowohl von dem sendenden als auch dem empfangenden Gerät—ohne die zu sendenden Daten noch einmal auswählen zu müssen. Die aktuellen Elemente bleiben ausgewählt. Sie können die Übertragung allerdings nicht wiederholen, wenn Sie **All+** oder **All-** wählen.

So senden Sie Daten zu einem weiteren TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus:

1. Verbinden Sie die beiden Geräte mit einem USB unit-to-unit cable.
2. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[2nd] [LINK]** und wählen Sie einen Datentyp und Elemente zum **SEND**.
3. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[▶]**, um das Menü **TRANSMIT** anzuzeigen.
4. Drücken Sie auf dem anderen Gerät **[2nd] [LINK] [▶]**, um das Menü **RECEIVE** anzuzeigen.
5. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **[ENTER]**.
6. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[ENTER]**. Es wird eine Kopie der ausgewählten Elemente an das empfangende Gerät übertragen.
7. Trennen Sie das Verbindungskabel nur von dem empfangenden Gerät und verbinden Sie es mit dem anderen Gerät.
8. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[2nd] [LINK]**.
9. Wählen Sie nur den Datentyp. Wenn das Gerät z.B. nur eine Liste sendet, dann wählen Sie **4:LIST**.
Hinweis: Die Elemente, die Sie senden wollen, sind noch von der letzten Übertragung ausgewählt. Wählen Sie keine Elemente aus oder ab. Wenn Sie ein Element aktivieren oder deaktivieren, wird die gesamte Auswahl der letzten Übertragung gelöscht.
10. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[▶]**, um in das Menü **TRANSMIT** zu gelangen.
11. Drücken Sie auf dem neuen empfangenden Gerät **[2nd] [LINK] [▶]**, um in das Menü **RECEIVE** zu gelangen.
12. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **[ENTER]**.
13. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[ENTER]**. Es wird eine Kopie der ausgewählten Elemente an das empfangende Gerät übertragen.

14. Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 13 solange, bis alle Elemente an alle weiteren Geräte übertragen wurden.

Senden an einen TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition

Sie können alle Variablen eines TI-84 Plus an einen TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition übertragen - mit *Ausnahme* von Flash-Anwendungen oder Programmen mit neuen Leistungsmerkmalen.

Wenn die in einem TI-84 Plus archivierten Variablen auch Variablentypen sind, die vom TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition erkannt und verwendet werden, können Sie diese Variablen an den TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition übertragen. Diese werden während der Übertragung automatisch in den RAM des TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition übertragen. Wenn das übertragene Element aus dem Archiv stammt, wird es ans Archiv gesendet.

So senden Sie Daten an einen TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition:

1. Verbinden Sie zwei Geräte mit einem I/O unit-to-unit cable.
2. Stellen Sie den TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition auf Empfang.
3. Drücken Sie auf dem sendenden TI-84 Plus **[2nd] [LINK]**, um das Menü **LINK SEND.** aufzurufen.
4. Wählen Sie das Menü der Elemente, die Sie übertragen wollen.
5. Drücken Sie auf dem sendenden TI-84 Plus **[▶]**, um in das Menü **LINK TRANSMIT** zu gelangen.
6. Prüfen Sie, ob das empfangende Gerät auf Empfang gestellt wurde.
7. Drücken Sie auf dem sendenden TI-84 Plus **[ENTER]**, um **1:Transmit** zu wählen und die Übertragung zu starten.

Empfangen von Elementen

Menü LINK RECEIVE

Drücken Sie **[2nd] [LINK] [▶]**, um in das Menü **LINK RECEIVE** zu gelangen.

SEN RECEIVE
D

1 Receive Stellt das Gerät auf Empfang der Datenübertragung ein.
:

Empfangsgerät

Wenn Sie auf dem empfangenden Gerät im **LINK RECEIVE** Menü **1:Receive** wählen, wird die Meldung **Waiting...** angezeigt und die busy-Anzeige zeigt, dass das Gerät beschäftigt ist. Das empfangende Gerät ist für den Empfang übertragener Elemente bereit. Sie können den Empfangsmodus verlassen, ohne Elemente zu empfangen, indem Sie **[ON]** drücken und im **Error in Xmit** Menü **1:Quit** wählen.

Nach Abschluss der Übertragung verlässt das Gerät den Empfangsmodus. Sie können **1:Receive** noch einmal wählen, um weitere Elemente zu empfangen. Anschließend zeigt das empfangende Gerät eine Liste der empfangenen Elemente an. Drücken Sie **[2nd] [QUIT]**, um den Empfangsmodus zu verlassen.

Menü DuplicateName

Wenn während der Übertragung der Name einer Variablen doppelt vorkommt, zeigt das empfangende Gerät das Menü **DuplicateName** an.

DuplicateName		
1	Rename	Fordert zur Umbenennung der empfangenen Variablen auf.
:		
2	Overwrite	Überschreibt die Daten in der empfangenen Variablen.
:		
3	Omit	Überspringt die Übertragung der gesendeten Variablen.
:		
4	Quit	Unterbricht die Übertragung bei der doppelten Variablen.
:		

Wenn Sie **1:Rename** wählen, wird die Aufforderung **Name=** angezeigt und Alpha-Lock ist an. Geben Sie einen neuen Namen für die Variable ein und drücken Sie **[ENTER]**. Die Übertragung wird wieder aufgenommen.

Wenn Sie **2:Overwrite** wählen, überschreiben die Daten des sendenden Geräts die in dem empfangenden Gerät gespeicherten Daten. Die Übertragung wird wieder aufgenommen.

Wenn Sie **3:Omit** wählen, sendet das sendende Gerät die Daten mit dem doppelten Variablennamen nicht. Die Übertragung wird mit dem nächsten Element wieder aufgenommen.

Wenn Sie **4:Quit** wählen, wird die Übertragung unterbrochen und das empfangende Gerät verlässt den Empfangsmodus.

Empfangen von einem TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus

Der TI-84 Plus Silver Edition und der TI-84 Plus sind vollständig kompatibel. Beachten Sie aber, dass der TI-84 Plus über weniger Flash-Speicher verfügt als der TI-84 Plus Silver Edition.

Empfangen von einem TI-83 Plus Silver Edition oder TI-83 Plus

Die Produktfamilien TI-84 Plus und TI-83 Plus sind vollständig kompatibel.

Empfangen von einem TI-83

Sie können alle Variablen und Programme von einem TI-83 auf einen TI-84 Plus übertragen, wenn sie in den RAM des TI-84 Plus passen. Der TI-84 Plus hat etwas weniger RAM als der TI-83

Sichern des Rechnerspeichers

Warnung: H:Back Up überschreibt den RAM-Speicher und die Modus-Einstellungen des empfangenden Geräts. Alle Informationen im RAM-Speicher des empfangenden Geräts gehen verloren.

Hinweis: Elemente, die auf dem empfangenden Gerät archiviert sind, werden nicht überschrieben.

Sie können den Inhalt des RAM-Speichers und die Modus-Einstellungen (jedoch keine Flash-Anwendungen oder archivierte Elemente) auf einem anderen TI-84 Plus Silver Edition sichern. Sie können auch den RAM-Speicher und Modus-Einstellungen auf einem TI-84 Plus sichern. Auf dem Sicherungs-Taschenrechner muss ebenfalls BS 2.55MP installiert sein.

So erstellen Sie eine Sicherungskopie des RAM-Speichers:

1. Verbinden Sie zwei TI-84 Plus Silver Edition-Einheiten, oder einen TI-84 Plus Silver Edition und einen TI-84 Plus mit einem USB unit-to-unit cable.
2. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[2nd] [LINK]** und wählen Sie **H:Back Up**. Der Bildschirm **MEMORYBACKUP** wird angezeigt.



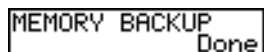
```
MEMORYBACKUP
1:Transmit
2:Quit
```

3. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **[2nd] [LINK] [▶]**, um in das Menü **RECEIVE** zu gelangen.
4. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **[ENTER]**.
5. Drücken Sie auf dem sendenden Gerät **[ENTER]**. Auf dem empfangenden Gerät wird eine Meldung **WARNING — Backup** angezeigt.
6. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **[ENTER]**, um mit der Sicherung fortzufahren.
— oder —
Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **2:Quit**, um die Sicherung zu unterbrechen und zum Menü **LINK SEND** zurückzukehren

Hinweis: Bei einem Übertragungsfehler während einer Sicherung, wird das empfangende Gerät zurückgesetzt.

Speichersicherung abgeschlossen

Sobald die Sicherung abgeschlossen ist, wird sowohl auf der Anzeige des sendenden als auch des empfangenden Graphik-Handhelds ein Bestätigungsbildschirm angezeigt.



```
MEMORY BACKUP
Done
```

Fehlerzustände

Nach ein bis zwei Sekunden tritt ein Übertragungsfehler auf, falls:

- Ein Kabel nicht mit dem sendenden Gerät verbunden ist.
- Ein Kabel nicht mit dem empfangenden Gerät verbunden ist.
Hinweis: Falls das Kabel verbunden ist, drücken Sie es fest an, und probieren Sie es noch einmal.
- Das empfangende Gerät nicht auf Empfang der Übertragung eingestellt ist.
- Sie versuchen eine Sicherung zwischen einem TI-73, TI-82, TI-83, TI-83 Plus oder TI-83 Plus Silver Edition zu erreichen.
- Sie versuchen eine Datenübertragung von einem TI-84 Plus auf einen TI-83 Plus, TI-83 Plus Silver Edition, TI-83, TI-82 oder TI-73 mit Variablen oder Eigenschaften zu erreichen, die der TI-83 Plus, TI-83 Plus Silver Edition, TI-83, TI-82 oder TI-73 nicht erkennt.
Zu den neuen Variablentypen, die der TI-84 Plus, TI-83 Plus, TI-82 oder TI-73 nicht erkennt, gehören Anwendungen, Anwendungsvariablen, gruppierte Variable, neue Variablentypen und Programme mit neuen Eigenschaften, wie **Archive**, **UnArchive**, **SendID**, **SendOS**, **Asm**(, **AsmComp**(, **AsmPrgm**, **checkTmr**(, **ClockOff**, **ClockOn**, **dayOfWk**(, **getDate**, **getDtFmt**, **getDtStr**(, **getTime**, **getTmFmt**, **getTmStr**, **isClockOn**, **randIntNoRep**, **setDate**(, **setDtFmt**(, **setTime**(, **setTmFmt**(, **startTmr**, **summation**(, **timeCnv** und Fraktionen.
- Sie versuchen eine Datenübertragung von einem TI-84 Plus auf einen TI-82 mit anderen Daten als reellen Listen von **L1** bis **L6** zu erreichen oder das Menüelement **5:Lists to TI82** nicht zu verwenden.
- Sie versuchen eine Datenübertragung von einem TI-84 Plus auf einen TI-73 mit anderen Daten als reellen Zahlen, Bildern, reellen Listen von **L1** bis **L6** oder benannten Listen mit θ als Bestandteil des Namens zu erreichen.

Obwohl kein Übertragungsfehler auftritt, können diese beiden Bedingungen eine erfolgreiche Übertragung verhindern.

- Sie versuchen, **Get**(anstelle mit einem CBL 2™ System oder einem CBR™ System mit einem Graphikrechner zu verwenden.
- Sie versuchen **GetCalc**(mit einem TI-83 statt eines TI-84 Plus Silver Edition oder TI-84 Plus zu verwenden.

Speichermangel in der Empfangseinheit

- Wenn das empfangende Gerät bei der Übertragung nicht über genügend Speicher für den Empfang eines Elements verfügt, wird auf dem empfangenden Gerät das Menü **Memory Full** angezeigt.
- Wählen Sie **1:Omit** um dieses Element für die aktuelle Übertragung zu überspringen. Die Übertragung wird mit dem nächsten Element wieder aufgenommen.
- Wählen Sie **2:Quit** um die Übertragung abzubrechen und den Empfangsmodus zu verlassen.

Anhang A: Tabellen und Referenzinformationen

Funktions- und Befehlsübersicht

Funktionen liefern einen Wert, eine Liste oder eine Matrix. Sie können Funktionen in einem Ausdruck verwenden. Befehle initiieren eine Aktion. Einige Funktionen und Befehle besitzen Argumente. Optionale Argumente und begleitende Kommas sind in Klammern gesetzt ([]). Weitere Einzelheiten über eine Option, inklusive Argumentbeschreibungen und Einschränkungen finden Sie auf der rechten Tabellenseite.

Über den **CATALOG** können Sie jede Funktion oder jeden Befehl in den Hauptbildschirm oder in eine Befehlszeile im Programmeditor einfügen. Einige Funktionen und Befehle sind aber im Hauptbildschirm nicht gültig.

† steht entweder für Tasteneingaben, die nur im Programmeditor zulässig sind, oder für bestimmte Anweisungen, wenn Sie sich im Programmeditor befinden. Bestimmte Tastenkombinationen rufen Menüs auf, die nur im Programmeditor verfügbar sind. Auf Funktionen wie Einfügen, Formatieren oder Anweisungen aus Tabellen kann nur aus dem Programmeditor heraus zugegriffen werden

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
abs (Wert)	Liefert den Absolutwert einer reellen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Matrix.	$\boxed{\text{MATH}}$ NUM 1:abs(
abs (Wert)	Liefert den Betrag einer komplexen Zahl oder Liste.	$\boxed{\text{MATH}}$ CPX 5:abs(
<i>WertA and WertB</i>	Ergibt 1, wenn <i>WertA</i> und <i>WertB</i> $\neq 0$ ist. <i>WertA</i> und <i>WertB</i> können reelle Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2\text{nd}}$ [TEST] LOGIC 1:and
angle (Wert)	Liefert den Polarwinkel einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen.	$\boxed{\text{MATH}}$ CPX 4:angle(
ANOVA (Liste1,Liste2 [,Liste3,...,Liste20])	Führt eine einfache Varianzanalyse für den Vergleich der Mittelwerte von zwei bis 20 Grundgesamtheiten durch.	$\boxed{\text{STAT}}$ TESTS H:ANOVA(
Ans	Liefert das letzte Ergebnis.	$\boxed{2\text{nd}}$ [ANS]
Archive	Verschiebt die angegebenen Variablen aus dem RAM in den Benutzerspeicher. Verwenden Sie UnArchive , um Variablen aus dem Archiv zu entfernen.	$\boxed{2\text{nd}}$ [MEM] 5:Archive
Asm (Assemblerprogramm name)	Führt ein Assemblerprogramm aus.	$\boxed{2\text{nd}}$ [CATALOG] Asm(
AsmComp (prgmASM1, prgmASM2)	Compiliert ein Assemblerprogramm, das in ASCII geschrieben wurde, und speichert es im Hex-Format.	$\boxed{2\text{nd}}$ [CATALOG] AsmComp(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
AsmPrgm	Muss als erste Zeile eines Assemblerprogramms verwendet werden.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] AsmPrgm
augment (<i>MatrixA</i> , <i>MatrixB</i>)	Ergibt eine Matrix, wobei die <i>MatrixB</i> an <i>MatrixA</i> angefügt wird.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 7:augment(
augment (<i>ListeA</i> , <i>ListeB</i>)	Liefert eine Liste, wobei die <i>ListeB</i> an das Ende von <i>ListeA</i> angehängt wird.	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 9:augment(
AUTO Answer	Zeigt Antworten in einem ähnlichen Format an wie die Eingabe.	\boxed{MODE} Answers: AUTO
AxesOff	Schaltet die Graphenachsen aus.	† $\boxed{2nd}$ [FORMAT] AxesOff
AxesOn	Schaltet die Graphenachsen an.	† $\boxed{2nd}$ [FORMAT] AxesOn
a+bi	Stellt den rechtwinkligen komplexen Zahlenmodus ein (a+bi).	† \boxed{MODE} a+bi
bal (<i>Kzahlung</i> [, <i>Genauigkeit</i>])	Berechnet das Guthaben bei <i>Kzahlung</i> in einem Tilgungsplan mit den gespeicherten Werten für PV , I% und PMT und rundet die Berechnung auf die angegebene <i>Genauigkeit</i> .	\boxed{APPS} 1:Finance CALC 9:bal(
binomcdf (<i>AnzahlVersuche</i> , <i>p</i> , <i>x</i>)	Berechnet die Summenwahrscheinlichkeit bei <i>x</i> für eine diskrete Binominalverteilung mit den angegebenen <i>AnzahlVersuche</i> und der Eintrittswahrscheinlichkeit <i>p</i> für jeden Versuch.	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR B:binomcdf(
binompdf (<i>AnzahlVersuche</i> , <i>p</i> , <i>x</i>)	Berechnet die Wahrscheinlichkeit bei <i>x</i> für die diskrete Binominalverteilung mit der angegebenen <i>AnzahlVersuche</i> und der Eintrittswahrscheinlichkeit <i>p</i> für jeden Versuch.	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR A:binompdf(
χ^2 cdf (<i>UntereGrenze</i> , <i>ObererGrenze</i> , <i>df</i>)	Berechnet die χ^2 Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen der <i>UnterenGrenze</i> und der <i>OberenGrenze</i> für die angegebenen Freiheitsgrade <i>df</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR 8:χ^2cdf(
χ^2 pdf (<i>x</i> , <i>df</i>)	Berechnet die Wahrscheinlichkeitsdichte-funktion (pdf) für die χ^2 -Verteilung bei einem angegebenen <i>x</i> -Wert bei den Freiheitsgraden <i>df</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR 7:χ^2pdf(
χ^2 - Test (<i>ObservedMatrix</i> , <i>ExpectedMatrix</i> [, <i>drawflag</i>])	Führt einen Chi-Quadratstest aus. <i>Drawflag</i> = 1 zeichnet Ergebnisse; <i>Drawflag</i> = 0 berechnet Ergebnisse.	† \boxed{STAT} TESTS C:χ^2-Test(
χ^2 GOF-Test (<i>observedlist</i> , <i>expected list</i> , <i>df</i>)	Führt einen Test aus zur Bestätigung, dass Beispieldaten aus einer Grundgesamtheit stammen, die einer bestimmten Verteilung entspricht.	† \boxed{STAT} TESTS D:χ^2GOF-Test(
checkTmr (<i>Startzeit</i>)	Liefert die seit dem Starten des Timers mit startTmr abgelaufene Zeit in Sekunden. Die Startzeit ist der von startTmr angezeigte Wert.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] checkTmr(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Circle ($X,Y,Radius$)	Zeichnet einen Kreis mit dem Mittelpunkt (X,Y) und <i>Radius</i> .	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 9:Circle(
CLASSIC	Zeigt Eingaben und Ausgaben in einer Zeile an, z. B. 1/2 + 3/4.	\boxed{MODE} CLASSIC
Clear Entries	Löscht den Inhalt des letzten Speichereintrags.	$\boxed{2nd}$ [MEM] MEMORY 3:Clear Entries
ClockOff	Schaltet die Anzeige der Uhr im Modusbildschirm aus.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] ClockOff
ClockOn	Schaltet die Anzeige der Uhr im Modusbildschirm ein.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] ClockOn
ClrAllLists	Setzt die Dimension aller Listen im Speicher auf 0.	$\boxed{2nd}$ [MEM] MEMORY 4:ClrAllLists
ClrDraw	Löscht alle gezeichneten Elemente aus einer Graphik.	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 1:ClrDraw
ClrHome	Löscht den Hauptbildschirm.	† [PRGM] I/O 8:ClrHome
ClrList <i>Listenname1</i> [, <i>Listenname2</i> , <i>Listenname n</i>]	Setzt die Dimension einer oder mehrerer TI-84 Plus oder benutzerdefinierter <i>Listennamen</i> auf 0.	[STAT] EDIT 4:ClrList
ClrTable	Löscht alle Werte einer Tabelle.	† [STAT] I/O 9:ClrTable
conj (<i>Wert</i>)	Liefert das konjugierte Komplexe einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen.	[MATH] CPX 1:conj(
Connected	Stellt den verbindenden Zeichenmodus ein. Setzt alle Graphenstile im Y= Editor auf \.	† [MODE] Connected
CoordOff	Schaltet die Anzeige der Cursor-Koordinatenwerte aus.	† $\boxed{2nd}$ [FORMAT] CoordOff
CoordOn	Schaltet die Anzeige der Cursor-Koordinatenwerte an.	† $\boxed{2nd}$ [FORMAT] CoordOn
cos (<i>Wert</i>)	Liefert den Kosinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[COS]
cos⁻¹ (<i>Wert</i>)	Liefert den Arkuskosinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$\boxed{2nd}$ [COS ⁻¹]
cosh (<i>Wert</i>)	Liefert den Hyperbelkosinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] cosh(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
\cosh^{-1} (<i>Wert</i>)	Liefert den hyperbolischen Arkuskosinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] cosh⁻¹(
CubicReg [<i>Xlistenname</i> , <i>Ylistenname</i> , <i>Frequenz</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein kubisches Regressionsmodell und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Frequenz</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	\boxed{STAT} CALC 6:CubicReg
cumSum (<i>Liste</i>)	Liefert eine Liste der kumulativen Summen der Elemente in der <i>Liste</i> , beginnend bei dem ersten Element.	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 6:cumSum(
cumSum (<i>Matrix</i>)	Liefert eine Matrix der kumulativen Summen der Matrixelemente. Jedes Element in der neuen Matrix ist eine kumulative Summe der Matrixspalte von oben nach unten.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 0:cumSum(
dayOfWk (<i>Jahr</i> , <i>Monat</i> , <i>Tag</i>)	Gibt eine Ganzzahl zwischen 1 und 7 zurück, die jeweils einen Wochentag repräsentiert. Verwenden Sie dayOfWk um zu bestimmen, welcher Wochentag zu einem bestimmten Datum gehört. Das Jahr muss vier Stellen umfassen; Monat und Tag können eine oder zwei Stellen lang sein.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] dayOfWk(1:Sunday 2:Monday 3:Tuesday...
dbd (<i>Datum1</i> , <i>Datum2</i>)	Berechnet die Anzahl der Tage zwischen Datum1 und Datum2 anhand der Actual-day-count-Zählmethode.	\boxed{APPS} 1:Finance CALC D:dbd(
DEC Answers	Zeigt Antworten als ganze Zahlen oder als Dezimalzahlen an.	\boxed{MODE} Answers: DEC
<i>Wert</i> \rightarrow Dec	Zeigt eine reelle oder komplexe Zahl, einen Ausdruck, eine Liste oder eine Matrix in Dezimaldarstellung an.	\boxed{MATH} MATH 2:\rightarrowDec
Degree	Stellt den Winkelmodus Grad ein.	\uparrow \boxed{MODE} Degree
DelVar <i>Variable</i>	Löscht den Inhalt der <i>Variablen</i> im Speicher.	\uparrow \boxed{PRGM} CTL G:DelVar
DependAsk	Legt die Tabelle zur Abfrage der Werte der abhängigen Variablen fest.	\uparrow $\boxed{2nd}$ [TBLSET] Depend: Ask
DependAuto	Legt die Tabelle zur automatischen Erzeugung der Werte der abhängigen Variablen fest.	\uparrow $\boxed{2nd}$ [TBLSET] Depend: Auto
det (<i>Matrix</i>)	Liefert die Determinante der <i>Matrix</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 1:det(
DiagnosticOff	Schaltet den Diagnosemodus aus. r , r^2 und R^2 werden bei der Anzeige der Regressionsergebnisse nicht aufgeführt.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] DiagnosticOff
DiagnosticOn	Schaltet den Diagnosemodus an. r , r^2 und R^2 werden bei der Anzeige der Regressionsergebnisse aufgeführt.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] DiagnosticOn

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
dim (Liste)	Liefert die Dimension der <i>Liste</i> .	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 3:dim (
dim (Matrix)	Liefert die Dimension der <i>Matrix</i> als eine Liste.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 3:dim (
Länge \rightarrow dim (Listenname)	Weist einer neuen oder bestehenden Liste eine neue Dimension (Länge) zu.	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 3:dim (
{ <i>Zeilen,Spalten</i> } \rightarrow dim (Matrix)	Weist einer neuen oder bestehenden Matrix neue Dimensionen zu.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 3:dim (
Disp	Zeigt den Hauptbildschirm an.	\uparrow [PRGM] I/O 3:Disp
Disp [WertA,WertB, WertC,...,Wert n].	Zeigt jeden Wert an.	\uparrow [PRGM] I/O 3:Disp
DispGraph	Zeigt den Graphen an.	\uparrow [PRGM] I/O 4:DispGraph
DispTable	Zeigt die Tabelle an.	\uparrow [PRGM] I/O 5:DispTable
Wert \rightarrow DMS	Zeigt den <i>Wert</i> im DMS-Format an.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 4:\rightarrowDMS
Dot	Setzt den Punkt-Zeichenmodus. Alle Graphstile im Y= Editor werden auf zurückgesetzt.	\uparrow [MODE] Dot
DrawF Ausdruck	Zeichnet einen <i>Ausdruck</i> (in Abhängigkeit von X).	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 6:DrawF
DrawInv Ausdruck	Zeichnet die Umkehrfunktion des <i>Ausdrucks</i> .	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 8:DrawInv
:DS< (Variable,Wert) :BefehlA :Befehle	Verkleinert die <i>Variable</i> um 1, übergeht <i>BefehlA</i> wenn <i>Variable</i> < <i>Wert</i> .	\uparrow [PRGM] CTL B:DS< (
e	Gibt e zurück.	$\boxed{2nd}$ [e]
e^ (Potenz)	Liefert e zur <i>Potenz</i> erhoben.	$\boxed{2nd}$ [e ^x]
e^ (Liste)	Liefert eine Liste von e zu einer <i>Liste</i> von Potenzen erhoben.	$\boxed{2nd}$ [e ^x]

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Exponent: <i>Wert</i> E <i>Exponent</i>	Liefert den <i>Wert</i> mal 10 hoch <i>Exponent</i> .	[2nd] [EE]
Exponent: <i>Liste</i> E <i>Exponent</i>	Liefert die <i>Listenelemente</i> mal 10 hoch <i>Exponent</i> .	[2nd] [EE]
Exponent: <i>Matrix</i> E <i>Exponent</i>	Liefert die <i>Matrixelemente</i> mal 10 hoch <i>Exponent</i> .	[2nd] [EE]
►Eff (<i>Nominaler Zins</i> , <i>Laufzeit</i>)	Berechnet den effektiven Zinssatz.	[APPS] 1:Finance CALC C:►Eff (
Else <i>Siehe If:Then:Else</i>		
End	Kennzeichnet das Ende von While -, For -, Repeat - oder If-Then-Else -Schleifen.	† [PRGM] CTL 7:End
Eng	Aktiviert den technischen Anzeigemodus.	† [MODE] Eng
►String (<i>Y= var</i> , Strn)	Konvertiert den Inhalt von <i>Y= var</i> in einen String und speichert diesen in <i>Strn</i> .	[2nd] [CATALOG] Equ►String (
expr (<i>String</i>)	Konvertiert einen <i>String</i> in einen Ausdruck und führt ihn aus.	[2nd] [CATALOG] expr (
ExpReg [<i>Xlistenname</i> , <i>Ylistenname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein exponentielles Regressionsmodell und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	[STAT] CALC 0:ExpReg
ExprOff	Blendet den Ausdruck während TRACE aus.	† [2nd] [FORMAT] ExprOff
ExprOn	Blendet den Ausdruck während TRACE ein.	† [2nd] [FORMAT] ExprOn
Fcdf (<i>UntereGrenze</i> , <i>ObererGrenze</i> , <i>Zähler</i> <i>df</i> , <i>Nenner df</i>)	Berechnet die F-Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen der <i>UnterenGrenze</i> und der <i>OberenGrenze</i> für die angegebenen <i>Zähler df</i> (Freiheitsgrade) und <i>Nenner df</i> .	[2nd] [DISTR] DISTR 0:Fcdf (
►F◄◄D	Konvertiert eine Antwort von einem Bruch in eine Dezimalzahl bzw. von einer Dezimalzahl in einen Bruch.	[ALPHA] [F1] 4:►F◄◄D or [MATH] NUM 8:►F◄◄D
Fill (<i>Wert</i> , <i>Matrix</i>)	Speichert für jedes Matrixelement einen <i>Wert</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH 4:Fill (
Fill (<i>Wert</i> , <i>Listenname</i>)	Speichert für jedes Element im <i>Listenname</i> einen <i>Wert</i> .	[2nd] [LIST] OPS 4:Fill (

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Fix #	Setzt die Dezimalstellenzahl auf # Dezimalstellen.	† [MODE] 0123456789 (Auswahl einer Ziffer)
Float	Setzt den Fließkomma-Dezimalmodus.	† [MODE] Float
fMax (Ausdruck, Variable, untere, obere[, Toleranz])	Liefert den Wert der Variablen, an dem das Maximum des Ausdrucks zwischen oberer und unterer Grenze mit der angegebenen Toleranz auftritt.	[MATH] MATH 7:fMax(
fMin (Ausdruck, Variable, untere, obere[, Toleranz])	Liefert den Wert einer Variablen, an dem das Minimum des Ausdrucks zwischen oberer und unterer Grenze mit der angegebenen Toleranz auftritt.	[MATH] MATH 6:fMin(
fnInt (Ausdruck, Variable, untere, obere[, Toleranz])	Liefert das Funktionsintegral des Ausdrucks bezüglich der Variablen zwischen der unteren und oberen Grenze mit der angegebenen Toleranz.	[MATH] MATH 9:fnInt(
FnOff [Funktion#, Funktion#, Funktion n]	Hebt die Auswahl aller Y= Funktionen oder angegebener Y= Funktionen auf.	[VARS] Y-VARS 4:On/Off 2:FnOff
FnOn [Funktion#, Funktion#, Funktion n]	Wählt alle Y= Funktionen oder angegebenen Y= Funktionen aus.	[VARS] Y-VARS 4:On/Off 1:FnOn
:For (Variable, Beginn, Ende[, Schrittweite]) :Befehle :End :Befehle	Führt die Befehle bis zu End aus, wobei die Variable von <i>Beginn</i> bis <i>Variable</i> > <i>Ende</i> um die <i>Schrittweite</i> erhöht wird.	† [PRGM] CTL 4:For(
fPart (Wert)	Liefert den Bruchteil bzw. die Bruchteile einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Matrix.	[MATH] NUM 4:fPart(
Fpdf (x, Zähler df, Nenner df)	Berechnet die F-Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen der <i>UnterenGrenze</i> und der <i>OberenGrenze</i> für die angegebenen <i>Zähler df</i> (Freiheitsgrade) und <i>Nenner df</i> .	[2nd] [DISTR] DISTR 9:Fpdf(
FRAC Answers	Zeigt Antworten als Bruch an, soweit möglich.	[MODE] Answers: FRAC
Wert → Frac	Zeigt eine reelle oder komplexe Zahl, einen Ausdruck, eine Liste oder Matrix als gekürzten Bruch an.	[MATH] MATH 1:→Frac
Full	Aktiviert den Vollbildschirm.	† [MODE] Full
Func	Setzt den Funktionsgraphenmodus.	† [MODE] Func

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
GarbageCollect	Zeigt das Sammelmenü, mit dem nicht belegter Archivspeicher 'aufgeräumt' werden kann.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] GarbageCollect
gcd (<i>WertA</i> , <i>WertB</i>)	Liefert den größten gemeinsamen Teiler von <i>WertA</i> und <i>WertB</i> , der eine reelle Zahl oder Liste sein kann.	\boxed{MATH} NUM 9:gcd (
geometcdf (<i>p</i> , <i>x</i>)	Berechnet die Summenwahrscheinlichkeit von <i>x</i> , dem Versuch, bei dem ein Ereignis das erste Mal eintritt, für die diskrete geometrische Verteilung mit der angegebenen Eintrittswahrscheinlichkeit <i>p</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR F:geometcdf (
geometpdf (<i>p</i> , <i>x</i>)	Berechnet die Wahrscheinlichkeit von <i>x</i> , dem Versuch, bei dem ein Ereignis das erste Mal eintritt, für die diskrete geometrische Verteilung mit der angegebenen Eintrittswahrscheinlichkeit <i>p</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR E:geometpdf (
Get (<i>Variable</i>)	Ruft die Inhalte der <i>Variablen</i> vom CBL 2™/CBL™- oder CBR™-System ab und speichert diese in der <i>Variablen</i> .	† [PRGM] I/O A:Get (
GetCalc (<i>Variable</i> [, <i>portflag</i>])	Ruft die Inhalte der <i>Variablen</i> von einem anderen TI-84 Plus ab und speichert diese bei einem empfangenden TI-84 Plus in der <i>Variablen</i> . Der TI-84 Plus verwendet standardgemäß den USB-Anschluss, sofern dieser angeschlossen ist. Ist das USB-Kabel nicht angeschlossen, wird der IO -Anschluss verwendet. <i>portflag</i> =0: USB-Anschluss verwenden, sofern angeschlossen <i>portflag</i> =1: USB-Anschluss verwenden <i>portflag</i> =2: IO -Anschluss verwenden	† [PRGM] I/O 0:GetCalc (
getDate	Gibt eine Liste mit dem Datum zurück, das dem aktuellen Wert der Uhr entspricht. Das Format der Liste ist { <i>Jahr</i> , <i>Monat</i> , <i>Tag</i> }.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] getDate
getDfFmt	Gibt eine Ganzzahl zurück, die das Datumsformat repräsentiert, das aktuell auf dem Gerät eingestellt ist. Ganzzahlwert: 1: M/T/J, 2: T/M/J, 3: J/M/T.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] getDfFmt
getDtStr (<i>Ganzzahl</i>)	Liefert das aktuelle Datum in dem mit <i>Ganzzahl</i> vorgegebenen Format, wobei gilt: 1: M/T/J, 2: T/M/J, 3: J/M/T.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] getDtStr (
getTime	Gibt eine Liste mit der Uhrzeit zurück, die dem aktuellen Stand der Uhr entspricht. Das Format der Liste ist { <i>Stunde</i> , <i>Minuten</i> , <i>Sekunden</i> } im 24-Stundenformat.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] getTime
getTmFmt	Gibt eine Ganzzahl zurück, die das Uhrzeitformat repräsentiert, das aktuell auf dem Gerät eingestellt ist. 12 = 12-Stundenformat 24 = 24-Stundenformat	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] getTmFmt
getTmStr (<i>Ganzzahl</i>)	Liefert die aktuelle Uhrzeit in dem mit <i>Ganzzahl</i> vorgegebenen Format, wobei gilt: 12 = 12-Stundenformat 24 = 24-Stundenformat	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] getTmStr (

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
getKey	Liefert den Tastencode für die aktuelle Tasteneingabe oder 0 , wenn keine Taste gedrückt wird.	† [PRGM] I/O 7:getKey
Goto <i>Marke</i>	Übergibt die Steuerung an die <i>Marke</i> .	† [PRGM] CTL 0:Goto
GraphStyle (<i>Funktion#</i> , <i>Graphstil#</i>)	Setzt einen <i>Graphstil</i> für <i>Funktion#</i> .	† [PRGM] CTL H:GraphStyle(
GridOff	Schaltet das Gitterformat aus.	† [2nd] [FORMAT] GridOff
GridOn	Aktiviert das Gitterformat.	† [2nd] [FORMAT] GridOn
G-T	Setzt die vertikale Graphen-Tabelle Bildschirmteilung.	† [MODE] G-T
Horiz	Setzt die horizontale Bildschirmteilung.	† [MODE] Horiz
Horizontal <i>y</i>	Zeichnet bei <i>y</i> eine horizontale Linie.	[2nd] [DRAW] DRAW 3:Horizontal
i	Gibt eine komplexe Zahl zurück.	[2nd] [<i>i</i>]
identity (<i>Dimension</i>)	Liefert die Einheitsmatrix der <i>Dimension</i> Zeilen × <i>Dimension</i> Spalten.	[2nd] [MATRIX] MATH 5:identity(
:If <i>Bedingung</i> :BefehlA :Befehle	If <i>Bedingung</i> = 0 (falsch), wird <i>BefehlA</i> übergangen.	† [PRGM] CTL 1:if
:If <i>Bedingung</i> :Then :Befehle :End :Befehle	Führt die <i>Befehle</i> von Then bis End aus, wenn die <i>Bedingung</i> = 1 (wahr).	† [PRGM] CTL 2:Then
:If <i>Bedingung</i> :Then :Befehle :Else :Befehle :End :Befehle	Führt die <i>Befehle</i> von Then bis Else aus, wenn die <i>Bedingung</i> = 1 (wahr); von Else bis End wenn die <i>Bedingung</i> = 0 (falsch).	† [PRGM] CTL 3:Else
imag (<i>Wert</i>)	Liefert den Imaginärteil (nicht-reellen) einer komplexen Zahl oder Liste komplexer Zahlen.	[MATH] CPX 3:imag(
IndpntAsk	Legt die Tabelle zur Abfrage der Werte der unabhängigen Variablen fest.	† [2nd] [TBLSET] Indpnt: Ask

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
IndpntAuto	Legt die Tabelle zur automatischen Erzeugung der Werte der unabhängigen Variablen fest.	† [2nd] [TBLSET] Indpnt: Auto
Input	Zeigt den Graphen an.	† [PRGM] I/O 1:Input
Input [<i>Variable</i>] Input [" <i>Text</i> ", <i>Variable</i>]	Eingabeaufforderung für den Wert, der in der <i>Variablen</i> gespeichert werden soll.	† [PRGM] I/O 1:Input
Input [<i>Strn</i> , <i>Variable</i>]	Zeigt <i>Strn</i> an und speichert den eingegebenen Wert in der <i>Variablen</i> .	† [PRGM] I/O 1:Input
inString (<i>String</i> , <i>Teilstring</i> [, <i>Start</i>])	Liefert von dem ersten Zeichen des Teilstrings beginnend bei <i>Start</i> die Zeichenposition in <i>String</i>	[2nd] [CATALOG] inString(
int (<i>Wert</i>)	Liefert die größte ganze Zahl \leq einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder Matrix.	[MATH] NUM 5:int(
Σ Int (<i>pmt1</i> , <i>pmt2</i> [, <i>Genauigkeit</i>])	Berechnet bei einem Tilgungsplan die Summe, auf <i>Genauigkeit</i> gerundet, des Zinsbetrags zwischen <i>pmt1</i> und <i>pmt2</i> .	[APPS] 1:Finance CALC A:ΣInt(
invNorm (<i>Bereich</i> [, μ , σ])	Berechnet die inverse Summennormalverteilungsfunktion für einen gegebenen <i>Bereich</i> unter der Normalverteilungskurve, die über μ und σ definiert ist.	[2nd] [DISTR] DISTR 3:invNorm(
invT (<i>Fläche</i> , <i>df</i>)	Berechnet die inverse kumulative Wahrscheinlichkeitsfunktion student-t, die über den Freiheitsgrad, <i>df</i> , definiert ist, für eine bestimmte Fläche unter der Kurve.	[2nd] [DISTR] DISTR 4:invT(
iPart (<i>Wert</i>)	Liefert den ganzzahligen Teil einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[MATH] NUM 3:iPart(
irr (<i>CF0</i> , <i>CFList</i> [, <i>CFFreq</i>])	Zinssatz, bei dem der Kapitalwert des Cash-Flows gleich null ist.	[APPS] 1:Finance CALC 8:irr(
isClockOn	Gibt an, ob die Uhr EIN oder AUS ist. Gibt 1 zurück, wenn die Uhr EIN ist. Gibt 0 zurück, wenn die Uhr AUS ist.	[2nd] [CATALOG] isClockOn
:IS> (<i>Variable</i> , <i>Wert</i>) <i>:BefehlA</i> <i>:Befehle</i>	Erhöht die <i>Variable</i> um 1, übergeht <i>BefehlA</i> , wenn <i>Variable</i> > <i>Wert</i> .	† [PRGM] CTL A:IS>(
L <i>Listenname</i>	Kennzeichnet die folgenden ein bis fünf Zeichen als benutzerdefinierten Listennamen.	[2nd] [LIST] OPS B:L
LabelOff	Blendet die Achsenbezeichnungen aus.	† [2nd] [FORMAT] LabelOff

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
LabelOn	Blendet die Achsenbezeichnungen ein.	† [2nd] [FORMAT] LabelOn
Lbl <i>Marke</i>	Erstellt eine <i>Marke</i> mit ein oder zwei Zeichen.	† [PRGM] CTL 9:Lbl
lcm (<i>WertA</i> , <i>WertB</i>)	Liefert das kleinste gemeinsame Vielfache von <i>WertA</i> und <i>WertB</i> , das eine reelle Zahl oder Liste sein kann.	[MATH] NUM 8:lcm(
length (<i>String</i>)	Liefert die Zeichenzahl eines <i>Strings</i> .	[2nd] [CATALOG] length(
Line (<i>X1</i> , <i>Y1</i> , <i>X2</i> , <i>Y2</i>)	Zeichnet eine Linie von (<i>X1</i> , <i>Y1</i>) zu (<i>X2</i> , <i>Y2</i>).	[2nd] [DRAW] DRAW 2:Line(
Line (<i>X1</i> , <i>Y1</i> , <i>X2</i> , <i>Y2</i> , 0)	Löscht eine Linie von (<i>X1</i> , <i>Y1</i>) bis (<i>X2</i> , <i>Y2</i>).	[2nd] [DRAW] DRAW 2:Line(
LinReg(a+bx) [<i>Xlistname</i> , <i>Ylistname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein lineares Regressionsmodell und die Listennamen <i>Xlistname</i> und <i>Ylistname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	[STAT] CALC 8:LinReg(a+bx)
LinReg(ax+b) [<i>Xlistname</i> , <i>Ylistname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein lineares Regressionmodell und <i>Xlistname</i> und <i>Ylistname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aus und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	[STAT] CALC 4:LinReg(ax+b)
LinRegTInt [<i>Xlistname</i> , <i>Ylistname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Vertrauensniveau</i> , <i>Reggl</i>]	Intervall t der linearen Regression	† [STAT] TESTS E:LinRegTInt
LinRegTTest [<i>Xlistname</i> , <i>Ylistname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Alternative</i> , <i>Reggl</i>]	Führt einen linearen Regressionstest und einen <i>t</i> -Test durch, <i>Alternative</i> =-1 ist >; <i>Alternative</i> =0 ist ≠; <i>Alternative</i> =1 ist <.	† [STAT] TESTS E:LinRegTTest
ΔList (<i>Liste</i>)	Liefert eine Liste, die die Differenzen der aufeinander folgenden Elemente einer <i>Liste</i> enthält.	[2nd] [LIST] OPS 7:ΔList(
List→matr (<i>Listenname1</i> , ..., <i>Listenname n</i> , <i>Matrix</i>)	Füllt eine <i>Matrix</i> Spalte für Spalte mit Elementen aus den angegebenen <i>Listennamen</i> .	[2nd] [LIST] OPS 0>List→matr(
ln (<i>Wert</i>)	Liefert den natürlichen Logarithmus einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[LN]
LnReg [<i>Xlistname</i> , <i>Ylistname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein logarithmisches Regressionsmodell und <i>Xlistname</i> und <i>Ylistname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	[STAT] CALC 9:LnReg

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
log (<i>Wert</i>)	Liefert den Logarithmus einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	LOG
logBASE (<i>Wert</i> , <i>Basis</i>)	Gibt den Logarithmus eines bestimmten Wertes bezüglich einer angegebenen Basis zurück: logBASE(<i>Wert</i> , <i>Basis</i>).	MATH A: logBASE
Logistic [<i>Xlistenname</i> , <i>Ylistenname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein logistisches Regressionsmodell und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	STAT CALC B: Logistic
Manual-Fit <i>Glname</i>	Passt eine lineare Gleichung an einen Scatter-Plot an.	STAT CALC D: Manual-Fit
MATHPRINT	Zeigt die meisten Eingaben und Antworten so an, wie sie in Lehrbüchern dargestellt werden, z. B. $\frac{1}{2} + \frac{3}{4}$.	MODE MATHPRINT
Matr → list (<i>Matrix</i> , <i>Listenname</i> ₁ , ..., <i>Listenname</i> <i>n</i>)	Füllt jeden <i>Listenname</i> mit Elementen aus allen Spalten der <i>Matrix</i> .	2nd [LIST] OPS A: Matr → list (
Matr → list (<i>Matrix</i> , <i>Spalte</i> #, <i>Listenname</i>)	Füllt einen <i>Listenname</i> mit Elementen einer angegebenen <i>Spalte</i> # der <i>Matrix</i> .	2nd [LIST] OPS A: Matr → list (
max (<i>Wert</i> _A , <i>Wert</i> _B)	Ergibt den größeren Wert von <i>Wert</i> _A und <i>Wert</i> _B .	MATH NUM 7: max (
max (<i>Liste</i>)	Liefert das größte reelle oder komplexe Element in der <i>Liste</i> .	2nd [LIST] MATH 2: max (
max (<i>Liste</i> _A , <i>Liste</i> _B)	Liefert eine reelle oder komplexe Liste der Maximalentsprechenden der Elemente in <i>Liste</i> _A und <i>Liste</i> _B .	2nd [LIST] MATH 2: max (
max (<i>Wert</i> , <i>Liste</i>)	Liefert eine reelle oder komplexe Liste des größeren <i>Werts</i> oder ein <i>Listenelement</i> .	2nd [LIST] MATH 2: max (
mean (<i>Liste</i> [, <i>Freqlist</i>])	Liefert den Mittelwert der <i>Liste</i> mit der Häufigkeit von <i>Freqlist</i> .	2nd [LIST] MATH 3: mean (
median (<i>Liste</i> [, <i>Freqlist</i>])	Liefert den Median der <i>Liste</i> mit der Häufigkeit von <i>Freqlist</i> .	2nd [LIST] MATH 4: median (
Med-Med [<i>Xlistenname</i> , <i>Ylistenname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt ein Zentralwert-Modell und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	STAT CALC 3: Med-Med
Menu ("Titel", "Text1", <i>Marke</i> 1 [, ..., "Text7", <i>Marke</i> 7])	Erzeugt bei Ausführung des Programms ein Menü von bis zu sieben Optionen.	† [PRGM] CTL C: Menu (

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
$\min(\text{Wert}A, \text{Wert}B)$	Ergibt den kleineren Wert von <i>WertA</i> und <i>WertB</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ NUM 6:min(
$\min(\text{Liste})$	Liefert das kleinste reelle oder komplexe Element einer <i>Liste</i> .	$\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{\text{LIST}}$ MATH 1:min(
$\min(\text{Liste}A, \text{Liste}B)$	Liefert eine reelle oder komplexe Liste des kleineren Paares der Elemente in <i>ListeA</i> und <i>ListeB</i> .	$\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{\text{LIST}}$ MATH 1:min(
$\min(\text{Wert}, \text{Liste})$	Liefert eine reelle oder komplexe Liste des kleineren <i>Werts</i> oder jedes <i>Listenelements</i> .	$\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{\text{LIST}}$ MATH 2:max(
<i>WertA</i> nCr <i>WertB</i>	Liefert die Anzahl der Kombinationen von <i>WertA</i> mal <i>WertB</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 3:nCr
<i>Wert</i> nCr <i>Liste</i>	Liefert eine Liste von Kombinationen des <i>Werts</i> mal jedes <i>Listenelements</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 3:nCr
<i>Liste</i> nCr <i>Wert</i>	Liefert eine Liste der Kombinationen jedes Listenelements, das mit Häufigkeit <i>Wert</i> auftritt.	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 3:nCr
<i>ListeA</i> nCr <i>ListeB</i>	Liefert eine Liste der Kombinationen jedes Elements von <i>ListeA</i> , wobei jedes Element mit der Häufigkeit von <i>ListeB</i> auftritt.	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 3:nCr
n/d	Zeigt Ergebnisse als einfachen Bruch an.	$\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{F1}}$ 1: n/d or $\boxed{\text{MATH}}$ NUM D: n/d
nDeriv (<i>Ausdruck</i> , <i>Variable</i> , <i>Wert</i> , ϵ)	Liefert die genäherte numerische Ableitung des Ausdrucks bezüglich der <i>Variablen</i> bei einem <i>Wert</i> mit angegebenen ϵ .	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 8:nDeriv(
►n/d◄◄Un/d	Konvertiert die Ergebnisse von einem Bruch in eine gemischte Zahl bzw. von einer gemischten Zahl in einen Bruch, sofern möglich.	$\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{F1}}$ 3: ► n/d ◄◄ Un/d or $\boxed{\text{MATH}}$ NUM A: ► n/d ◄◄ Un/d
►Nom (<i>effektiver Zinssatz</i> , <i>Berechnet den nominalen Zinssatz.</i> <i>Laufzeit</i>)		$\boxed{\text{APPS}}$ 1:Finance CALC B:►Nom(
Normal	Aktiviert den normalen Anzeigemodus.	\uparrow $\boxed{\text{MODE}}$ Normal

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
normalcdf (<i>UntereGrenze</i> , <i>ObereGrenze</i> [, μ , σ])	Berechnet die Normalverteilungswahrscheinlichkeit zwischen der <i>UnterenGrenze</i> und der <i>OberenGrenze</i> für das angegebene μ und σ .	$\boxed{2\text{nd}}$ [DISTR] DISTR 2:normalcdf (
normalpdf (x [, μ , σ])	Berechnet die Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion für die Normalverteilung für einen angegebenen x -Wert.	$\boxed{2\text{nd}}$ [DISTR] DISTR 1:normalpdf (
not (<i>Wert</i>)	Ergibt 0 , wenn der <i>Wert</i> $\neq 0$ ist. Der <i>Wert</i> kann eine reelle Zahl, ein Ausdruck oder eine Liste sein.	$\boxed{2\text{nd}}$ [TEST] LOGIC 4:not (
<i>WertA</i> nPr <i>WertB</i>	Liefert die Anzahl der Permutationen von <i>WertA</i> bei Häufigkeit <i>WertB</i> .	[MATH] PRB 2:nPr
<i>Wert</i> nPr <i>Liste</i>	Liefert eine Liste von Permutationen des <i>Werts</i> .	[MATH] PRB 2:nPr
<i>Liste</i> nPr <i>Wert</i>	Liefert eine Liste von Permutationen für jedes Listenelement, wobei jedes Element mit der Häufigkeit <i>Wert</i> auftritt.	[MATH] PRB 2:nPr
<i>ListeA</i> nPr <i>ListeB</i>	Liefert eine Liste von Permutationen für jedes Element der <i>ListeA</i> , wobei jedes Element mit der Häufigkeit der <i>ListeB</i> auftritt.	[MATH] PRB 2:nPr
npv (<i>Zinssatz</i> , <i>CF0</i> , <i>CFList</i> [, <i>CFFreq</i>])	Summe der aktuellen Werte für Cash-Inflow und -Outflow.	[APPS] 1:Finance CALC 7:npv (
<i>WertA</i> or <i>WertB</i>	Ergibt 1 , wenn <i>WertA</i> oder <i>WertB</i> $\neq 0$ ist. <i>WertA</i> und <i>WertB</i> können reelle Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2\text{nd}}$ [TEST] LOGIC 2:or
Output (<i>Zeile</i> , <i>Spalte</i> , "Text")	Zeigt <i>Text</i> an einer angegebenen <i>Zeile</i> und <i>Spalte</i> an.	† [PRGM] I/O 6:Output (
Output (<i>Zeile</i> , <i>Spalte</i> , <i>Wert</i>)	Zeigt den <i>Wert</i> ab einer angegebenen <i>Zeile</i> und <i>Spalte</i> an.	† [PRGM] I/O 6:Output (
Param	Aktiviert den Parameter Graphenmodus.	† [MODE] Par
Pause	Unterbricht die Ausführung eines Programms, bis Sie $\boxed{\text{ENTER}}$ drücken.	† [PRGM] CTL 8:Pause
Pause [<i>Wert</i>]	Zeigt den <i>Wert</i> an und unterbricht die Programmausführung, bis Sie wieder $\boxed{\text{ENTER}}$ drücken.	† [PRGM] CTL 8:Pause

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Plot# (<i>Typ, Xlistenname, Ylistenname, Mark</i>)	Definiert Plot# (1, 2 oder 3) vom <i>Typ Scatter</i> oder xyLine für <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit einer <i>Markierung</i> .	† [2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
Plot# (<i>Typ, Xlistenname, Freqlist</i>)	Definiert Plot# (1, 2 oder 3) vom <i>Typ Histogram</i> oder Boxplot für <i>Xlistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> .	† [2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
Plot# (<i>Typ, Xlistenname, Freqlist, Mark</i>)	Definiert Plot# (1, 2 oder 3) vom <i>Typ ModBoxplot</i> für <i>Xlistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> mit einer <i>Markierung</i> .	† [2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
Plot# (<i>Typ, Datenlistenname, Datenachse, Mark</i>)	Definiert Plot# (1, 2 oder 3) vom <i>Typ NormProbPlot</i> für <i>Datenlistenname</i> auf der <i>Datenachse</i> mit <i>Markierung</i> . <i>Datenachse</i> kann X oder Y sein.	† [2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
PlotsOff [1,2,3]	Hebt die Auswahl aller Statistikzeichnungen bzw. einer oder mehrerer angegebener Statistikzeichnungen auf. (1, 2 oder 3).	[2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 4:PlotsOff
PlotsOn [1,2,3]	Wählt alle Statistikzeichnungen oder eine bzw. mehrere angegebene Statistikzeichnungen aus. (1, 2 oder 3).	[2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 5:PlotsOn
Pmt_Bgn	Legt eine vorschüssige Zahlung (Annuität) fest, wobei die Zahlungen zu Beginn jeder Zahlungsperiode fällig sind.	[APPS] 1:Finance CALC F:Pmt_Bgn
Pmt_End	Legt eine normale Zahlung (Annuität) fest, wobei die Zahlungen am Ende jeder Zahlungsperiode fällig sind.	[APPS] 1:Finance CALC E:Pmt_End
poissoncdf (μ, x)	Berechnet die Summenwahrscheinlichkeit von x für die diskrete Poisson-Verteilung mit dem angegebenen Mittelwert μ .	[2nd] [DISTR] DISTR D:poissoncdf(
poissonpdf (μ, x)	Berechnet die Wahrscheinlichkeit bei x für die diskrete Poisson-Verteilung mit dem angegebenen Mittelwert μ .	[2nd] [DISTR] DISTR C:poissonpdf(
Polar	Aktiviert den polaren Graphenmodus.	† [MODE] Pol
<i>Komplexer Wert</i> ▶ Polar	Zeigt den <i>komplexen Wert</i> in polarer Darstellung an.	[MATH] CPX 7:▶Polar
PolarGC	Aktiviert das polare Graphenkoordinatenformat.	† [2nd] [FORMAT] PolarGC

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
prgmname	Führt den <i>Programmnamen</i> aus.	† [PRGM] CTRL D:prgm
ΣPrn (<i>pmt1,pmt2</i> [, <i>Genauigkeit</i>])	Berechnet bei einem Tilgungsplan die Summe gemäß der angegebenen <i>Genauigkeit</i> des Kapitalbetrags zwischen <i>pmt1</i> und <i>pmt2</i> .	[APPS] 1:Finance CALC 0:ΣPrn(
prod (<i>Liste</i> [, <i>Start,Ende</i>])	Ergibt das Produkt der <i>Listenelemente</i> zwischen <i>Start</i> und <i>Ende</i> .	[2nd] [LIST] MATH 6:prod(
Prompt <i>VariableA</i> [, <i>VariableB</i> ,..., <i>Variable n</i>]	Eingabeaufforderung für einen Wert für <i>VariableA</i> , dann der <i>VariableB</i> etc.	† [PRGM] I/O 2:Prompt
1-PropZInt (<i>x,n</i> [, <i>Vertrauensniveau</i>])	Berechnet einen Zeta-Test für einen relativen Anteil Vertrauensintervall.	† [STAT] TESTS A:1-PropZInt(
2-PropZInt (<i>x1,n1,x2,n2</i> [, <i>Vertrauensniveau</i>])	Berechnet einen Zeta-Test für zwei relative Anteile Vertrauensintervall.	† [STAT] TESTS B:2-PropZInt(
1-PropZTest (<i>p0,x,n</i> [, <i>Alternative,Drawflag</i>])	Berechnet einen Zeta-Test für einen relativen Anteil. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 5:1-PropZTest(
2-PropZTest (<i>x1,n1,x1,n1</i> [, <i>Alternative,Drawflag</i>])	Berechnet einen Zeta-Test für zwei relative Anteile. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 6:2-PropZTest(
Pt-Change (<i>x,y</i>)	Kehrt einen Punkt um (<i>x,y</i>).	[2nd] [DRAW] POINTS 3:Pt-Change(
Pt-Off (<i>x,y</i> [, <i>Mark</i>])	Löscht einen Punkt bei (<i>x,y</i>) mit <i>Mark</i> .	[2nd] [DRAW] POINTS 2:Pt-Off(
Pt-On (<i>x,y</i> [, <i>Mark</i>])	Zeichnet einen Punkt bei (<i>x,y</i>) mit <i>Mark</i> .	[2nd] [DRAW] POINTS 1:Pt-On(
PwrReg [<i>Xlistenname</i> , <i>Ylistenname,Freqlist</i> , <i>Reggl</i>]	Stimmt eine Potenzregression und einen <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	[STAT] CALC A:PwrReg
Pxl-Change (<i>Zeile,Spalte</i>)	Kehrt die Pixel (<i>Zeile, Spalte</i>) um; $0 \leq \text{Zeile} \leq 62$ und $0 \leq \text{Spalte} \leq 94$.	[2nd] [DRAW] POINTS 6:Pxl-Change(
Pxl-Off (<i>Zeile,Spalte</i>)	Löscht die Pixel bei (<i>Zeile, Spalte</i>); $0 \leq \text{Zeile} \leq 62$ und $0 \leq \text{Spalte} \leq 94$.	[2nd] [DRAW] POINTS 5:Pxl-Off(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Pxl-On (<i>Zeile,Spalte</i>)	Zeichnet Pixel bei (<i>Zeile, Spalte</i>); $0 \leq \text{Zeile} \leq 62$ und $0 \leq \text{Spalte} \leq 94$.	$\boxed{2\text{nd}}$ [DRAW] POINTS 4:Pxl-On(
pxl-Test (<i>Zeile,Spalte</i>)	Ergibt 1, wenn Pixel (<i>Zeile, Spalte</i>) aktiviert ist, 0 wenn es deaktiviert ist; $0 \leq \text{Zeile} \leq 62$ und $0 \leq \text{Spalte} \leq 94$.	$\boxed{2\text{nd}}$ [DRAW] POINTS 7:pxl-Test(
P►Rx (<i>r,θ</i>)	Liefert X bei gegebenen Polarkoordinaten <i>r</i> und <i>θ</i> oder einer Liste von Polarkoordinaten.	$\boxed{2\text{nd}}$ [ANGLE] ANGLE 7:P►Rx(
P►Ry (<i>r,θ</i>)	Liefert Y bei gegebenen Polarkoordinaten <i>r</i> und <i>θ</i> oder einer Liste von Polarkoordinaten.	$\boxed{2\text{nd}}$ [ANGLE] ANGLE 8:P►Ry(
QuadReg [<i>Xlistenname, Ylistenname,Freqlist, Reggl</i>]	Stimmt ein quadratisches Regressionsmodell und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	$\boxed{\text{STAT}}$ CALC 5:QuadReg
QuartReg [<i>Xlistenname, Ylistenname,Freqlist, Reggl</i>]	Stimmt eine Regression vierten Grades und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> aufeinander ab und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	$\boxed{\text{STAT}}$ CALC 7:QuartReg
Radian	Aktiviert das Bogenwinkelmaß.	† [MODE] Radian
rand [(<i>Versuche</i>)]	Liefert eine Zufallszahl zwischen 0 und 1 mit der angegebenen Anzahl von <i>Versuchen</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 1:rand
randBin (<i>Versuche, Erfolgswahrscheinlichkeit</i> [, <i>Simulationen</i>])	Erzeugt und zeigt eine reelle Zufallszahl aus einer angegebenen Binominalverteilung an.	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 7:randBin(
randInt (<i>untere Grenze, obere Grenze</i> [, <i>Versuche</i>])	Erzeugt und zeigt eine ganzzahlige Zufallszahl innerhalb des durch <i>untere</i> und <i>obere Grenze</i> angegebenen Bereichs für die Anzahl der <i>Versuche</i> an.	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 5:randInt(
randIntNoRep (<i>niedrGZahl, hoheGZahl</i>)	Gibt eine zufällig geordnete Liste von Ganzzahlen zwischen einer unteren und einer oberen Ganzzahl zurück, wobei die Liste die untere und/oder die obere Ganzzahl enthalten kann.	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 8:randIntNoRep(
randM (<i>Zeilen,Spalten</i>)	Liefert eine Zufallsmatrix von <i>Zeilen</i> (1 bis 99) x <i>Spalten</i> (1 bis 99).	$\boxed{2\text{nd}}$ [MATRIX] MATH 6:randM(
randNorm (μ, σ [, <i>Versuche</i>])	Erzeugt und zeigt eine reelle Zufallszahl aus einer angegebenen Normalverteilung, die über μ und σ definiert ist, für eine angegebene Anzahl von <i>Versuchen</i> an.	$\boxed{\text{MATH}}$ PRB 6:randNorm(
re^{θi}	Aktiviert den polaren komplexen Zahlenmodus (re^{θi}).	† [MODE] re^{θi}
Real	Aktiviert den Modus zur Anzeige komplexer Ergebnisse nur dann, wenn Sie komplexe Zahlen eingeben.	† [MODE] Real

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
real (Wert)	Liefert den reellen Teil einer komplexen Zahl oder einer Liste komplexer Zahlen.	[MATH] CPX 2:real(
RecallGDB <i>n</i>	Stellt die in der Graph-Datenbankvariable GDB_n gespeicherten Ergebnisse wieder her.	[2nd] [DRAW] STO 4:RecallGDB
RecallPic <i>n</i>	Zeigt den Graphen an und fügt das in Pic_n gespeicherte Bild hinzu.	[2nd] [DRAW] STO 2:RecallPic
<i>Komplexer Wert</i> ►Rect	Zeigt einen <i>komplexen Wert</i> oder eine Liste im rechtwinkligen Format an.	[MATH] CPX 6:►Rect
RectGC	Aktiviert das rechtwinklige Graphenkoordinatenformat.	† [2nd] [FORMAT] RectGC
ref (Matrix)	Liefert die zeilengestaffelte Form einer <i>Matrix</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH A:ref(
remainder (Dividend, Teiler)	Gibt den Rest der Division zweier ganzer Zahlen, bei welcher der Teiler nicht Null ist, als ganze Zahl aus.	[MATH] NUM 0:remainder(
remainder (Liste, Teiler)	Gibt eine Liste der Reste aus der Division einer Liste und einen Divisor aus, wobei der Divisor nicht Null ist. Die Liste muss ganze Zahlen enthalten.	[MATH] NUM 0:remainder(
remainder (Dividend, Liste)	Gibt eine Liste der Reste aus der Division einer ganzen Zahl und eine Liste der Divisoren aus. Die Liste muss ganze Zahlen enthalten und die Divisoren sind nicht Null.	[MATH] NUM 0:remainder(
remainder (Liste, Liste)	Gibt eine Liste der Reste aus, bei der die Division durch zusammengehörende Elemente erfolgt. Die Listen müssen ganze Zahlen enthalten und die Divisoren sind nicht Null.	[MATH] NUM 0:remainder(
:Repeat <i>Bedingung</i> <i>:Befehle</i> :End <i>:Befehle</i>	Führt die Befehle aus, bis die <i>Bedingung</i> wahr ist.	† [PRGM] CTL 6:Repeat
Return	Rückkehr zum aufrufenden Programm.	† [PRGM] CTL E:Return
round (Wert[,#Dezimal])	Liefert eine Zahl, einen Ausdruck, eine Liste oder Matrix auf #Dezimal (≤ 9) gerundet.	[MATH] NUM 2:round(
* row (Wert,Matrix,Zeile)	Liefert eine Matrix, bei der die <i>Zeile der Matrix</i> mit dem <i>Wert</i> multipliziert und in <i>Zeile</i> gespeichert wurde.	[2nd] [MATRIX] MATH E:*row(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
row+ (<i>Matrix</i> , <i>ZeileA</i> , <i>ZeileB</i>)	Liefert eine Matrix, bei der die <i>ZeileA</i> der <i>Matrix</i> zur <i>ZeileB</i> addiert wurde und in <i>ZeileB</i> gespeichert wurde.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH D:row+ (
* row+ (<i>Wert</i> , <i>Matrix</i> , <i>ZeileA</i> , <i>ZeileB</i>)	Liefert eine Matrix, bei der die <i>ZeileA</i> der <i>Matrix</i> mit dem <i>Wert</i> multipliziert, zu <i>ZeileB</i> addiert und in <i>ZeileB</i> gespeichert wurde.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH F:*row+ (
rowSwap (<i>Matrix</i> , <i>ZeileA</i> , <i>ZeileB</i>)	Liefert eine Matrix, bei der die <i>ZeileA</i> der <i>Matrix</i> mit der <i>ZeileB</i> ausgetauscht wird.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH C:rowSwap (
rref (<i>Matrix</i>)	Liefert die reduzierte zeilengestaffelte Form einer <i>Matrix</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH B:rref (
R►Pr (<i>x,y</i>)	Liefert R , wobei die rechtwinkligen Koordinaten <i>x</i> und <i>y</i> oder eine Liste rechtwinkliger Koordinaten gegeben sind.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 5:R►Pr (
R►Pθ (<i>x,y</i>)	Liefert θ , wobei die rechtwinkligen Koordinaten <i>x</i> und <i>y</i> oder eine Liste rechtwinkliger Koordinaten gegeben sind.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 6:R►Pθ (
2-SampFTest [<i>Listenname1</i> , <i>Listenname2</i> , <i>Freqlist1</i> , <i>Freqlist2</i> , <i>Alternative</i> , <i>Drawflag</i>] (Datenlisten- Eingabe)	Führt einen F-Test für zwei Stichproben durch. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS E:2-SampFTest
2-SampFTest <i>Sx1,n1</i> , <i>Sx2,n2</i> [, <i>Alternative</i> , <i>Drawflag</i>] (Summenstatistik- Eingabe)	Führt einen F-Test für zwei Stichproben durch. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS E:2-SampFTest
2-SampTInt [<i>Listenname1</i> , <i>Listenname2</i> , <i>Freqlist1</i> , <i>Freqlist2</i> , <i>Vertrauensniveau</i> , <i>zusammengefaßt</i>] (Datenlisten-Eingabe)	Berechnet das t-Vertrauensintervall für zwei Stichproben. <i>zusammengefaßt=1</i> faßt die Varianzen zusammen; <i>zusammengefaßt=0</i> faßt die Varianzen nicht zusammen.	† [STAT] TESTS 0:2-SampTInt
2-SampTInt $\bar{x}1$, <i>Sx1,n1</i> , $\bar{x}2$, <i>Sx2,n2</i> [, <i>Vertrauensniveau</i> , <i>zusammengefaßt</i>] (Summenstatistik- Eingabe)	Berechnet das t-Vertrauensintervall für zwei Stichproben. <i>zusammengefaßt=1</i> faßt die Varianzen zusammen; <i>zusammengefaßt=0</i> faßt die Varianzen nicht zusammen.	† [STAT] TESTS 0:2-SampTInt

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
2-SampTTest [<i>Listenname1</i> , <i>Listenname2</i> , <i>Freqlist1</i> , <i>Freqlist2</i> , <i>Alternative</i> , <i>zusammengefaßt</i> , <i>Drawflag</i>] (Datenlisten-Eingabe)	Berechnet einen t-Test für zwei Stichproben. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>zusammengefaßt=1</i> faßt die Varianzen zusammen; <i>zusammengefaßt=0</i> faßt die Varianzen nicht zusammen. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 4:2-SampTTest
2-SampTTest $\bar{x}1, Sx1, n1,$ $\bar{x}2, Sx2, n2,$ <i>Alternative</i> , <i>zusammengefaßt</i> , <i>Drawflag</i>] (Summenstatistik-Eingabe)	Berechnet einen t-Test für zwei Stichproben. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>zusammengefaßt=1</i> faßt die Varianzen zusammen; <i>zusammengefaßt=0</i> faßt die Varianzen nicht zusammen. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 4:2-SampTTest
2-SampZInt (σ_1, σ_2 [<i>Listenname1</i> , <i>Listenname2</i> , <i>Freqlist1</i> , <i>Freqlist2</i> , <i>Vertrauensniveau</i>]) (Datenlisten-Eingabe)	Berechnet das Z-Vertrauensintervall für zwei Stichproben.	† [STAT] TESTS 9:2-SampZInt(
2-SampZInt ($\sigma_1, \sigma_2,$ $\bar{x}1, n1, \bar{x}2, n2$ [, <i>Vertrauensebene</i>]) (Summenstatistik-Eingabe)	Berechnet das Z-Vertrauensintervall für zwei Stichproben	† [STAT] TESTS 9:2-SampZInt(
2-SampZTest (σ_1, σ_2 [, <i>Listenname1</i> , <i>Listenname2</i> , <i>Freqlist1</i> , <i>Freqlist2</i> , <i>Alternative</i> , <i>Drawflag</i>]) (Datenlisten-Eingabe)	Berechnet einen Z-Test für zwei Stichproben. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 3:2-SampZTest(
2-SampZTest ($\sigma_1, \sigma_2,$ $\bar{x}1, n1, \bar{x}2, n2$ [, <i>Alternative</i> , <i>Drawflag</i>]) (Summenstatistik-Eingabe)	Berechnet den Z-Test für zwei Stichproben. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 3:2-SampZTest(
Sci	Aktiviert den wissenschaftlichen Anzeigemodus.	† [MODE] Sci
Select (<i>Xlistenname</i> , <i>Ylistenname</i>)	Wählt einen oder mehrere spezielle Datenpunkte aus einer Punktwolke oder einer xyLine-Zeichnung (ausschließlich) aus und speichert die ausgewählten Datenpunkte in zwei neuen Listen <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> .	[2nd] [LIST] OPS 8:Select(
Send (<i>Variable</i>)	Sendet den Inhalt der <i>Variablen</i> an das CBL 2/CBL- oder CBR-System.	† [PRGM] I/O B:Send(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
seq (<i>Ausdruck, Variable, Beginn, Ende</i> [, <i>Schrittweite</i>])	Liefert eine Liste, die durch die Auswertung des <i>Ausdrucks</i> bezüglich der <i>Variable</i> mit einer bestimmten <i>Schrittweite</i> von <i>Beginn</i> bis <i>Ende</i> erzeugt wurde.	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 5:seq (
Seq	Aktiviert den Folgegraphenmodus.	\uparrow [MODE] Seq
Sequential	Aktiviert den Modus für die sequentielle graphische Darstellung von Funktionen.	\uparrow [MODE] Sequential
setDate (<i>Jahr, Monat, Tag</i>)	Dient zum Einstellen des Datums im Format Jahr, Monat, Tag. Das Jahr muss mit 4 Stellen angegeben werden. Monat und Tag können 1- oder 2-stellig sein.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] setDate (
setDtfmt (<i>Ganzzahl</i>)	Dient zum Einstellen des Datumsformats. 1 = M/T/J 2 = T/M/J 3 = J/M/T	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] setDtfmt (
setTime (<i>Stunde, Minuten, Sekunden</i>)	Dient zum Einstellen der Uhrzeit im Format Stunde, Minute, Sekunde. Die Stunde muss im 24-Stunden-Format angegeben werden.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] setTime (
setTmfmt (<i>Ganzzahl</i>)	Dient zum Einstellen des Zeitformats. 12 = 12-Stundenformat 24 = 24-Stundenformat	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] setTmfmt (
SetUpEditor	Entfernt alle Listennamen aus dem Stat-Listeneditor und stellt die Listennamen L1 bis L6 in den Spalten 1 bis 6 ein.	[STAT] EDIT 5:SetUpEditor
SetUpEditor <i>Listenname1</i> [, <i>Listenname2</i> , ..., <i>Listenname20</i>]	Entfernt alle Listennamen aus dem Stat-Listeneditor, und zeigt dann einen oder mehrere <i>Listennamen</i> in der angegebenen Reihenfolge an, beginnend bei Spalte 1 .	[STAT] EDIT 5:SetUpEditor
Shade (<i>Lowerfunc, Upperfunc</i> [, <i>Xlinks, Xrechts, Muster, Auflösung</i>])	Zeichnet <i>Lowerfunc</i> und <i>Upperfunc</i> in Abhängigkeit von X für die aktuellen Graphen und schattiert mit dem <i>Muster</i> und der <i>Auflösung</i> den durch <i>Lowerfunc</i> , <i>Upperfunc</i> , <i>Xlinks</i> und <i>Xrechts</i> eingegrenzten Bereich.	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 7:Shade (
Shadeχ^2 (<i>UntereGrenze, ObereGrenze, df</i>)	Zeichnet die Dichtefunktion für die χ^2 -Verteilung, die über die Freiheitsgrade <i>df</i> definiert ist und schattiert den Bereich zwischen <i>UntererGrenze</i> und <i>ObererGrenze</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DRAW 3:Shadeχ^2 (
ShadeF (<i>UntereGrenze, ObereGrenze, Zähler df, Nenner df</i>)	Zeichnet die Dichtefunktion für die F-Verteilung, die über die <i>Zähler df</i> und <i>Nenner df</i> definiert ist, und schattiert den Bereich zwischen der <i>UnterenGrenze</i> und <i>OberenGrenze</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DRAW 4:ShadeF (
ShadeNorm (<i>UntereGrenze, ObereGrenze</i> [, μ, σ])	Zeichnet die normale Dichtefunktion, die über μ und σ definiert ist, und schattiert den Bereich zwischen <i>UntererGrenze</i> und <i>ObererGrenze</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DRAW 1:ShadeNorm (
Shade_t (<i>UntereGrenze, ObereGrenze, df</i>)	Zeichnet die Dichtefunktion für die Student- <i>t</i> -Verteilung, die über die Freiheitsgrade <i>df</i> definiert ist, und schattiert den Bereich zwischen <i>UntererGrenze</i> und <i>ObererGrenze</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DRAW 2:Shade_t (

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Simul	Aktiviert den Modus zur gleichzeitigen graphischen Darstellung von Funktionen.	† [MODE] Simul
sin (Wert)	Ergibt den Sinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[SIN]
sin⁻¹ (Wert)	Ergibt den Arkussinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[2nd] [SIN ⁻¹]
sinh (Wert)	Ergibt den Sinus hyperbolicus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[2nd] [CATALOG] sinh
sinh⁻¹ (Wert)	Ergibt den hyperbolischen Arkussinus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	[2nd] [CATALOG] sinh⁻¹(
SinReg [Iterationen, Xlistenname, Ylistenname, Periode, Reggl]	Versucht in <i>Iterationsschritten</i> ein sinusförmiges Regressionsmodell und <i>Xlistenname</i> und <i>Ylistenname</i> mit einer <i>Periodenschätzung</i> aneinander anzupassen und speichert die Regressionsgleichung in <i>Reggl</i> .	[STAT] CALC C:SinReg
solve (Ausdruck, Variable, Schätzung, {untere, obere})	Löst einen <i>Ausdruck</i> nach einer <i>Variablen</i> auf, wobei eine erste <i>Schätzung</i> und eine <i>untere</i> und <i>obere</i> Grenze für die Lösung gegeben sind.	† [MATH] MATH 0:solve(
SortA (Listenname)	Sortiert die Elemente eines <i>Listennamens</i> in aufsteigender Reihenfolge.	[2nd] [LIST] OPS 1:SortA(
SortA (Schlüssellistenname, AbhängigeListe1[, AbhängigeListe2, ..., AbhängigeListe n])	Sortiert die Elemente des <i>Schlüssellistenname</i> s in aufsteigender Reihenfolge und dann jede <i>Abhängige-Liste</i> als abhängige Liste.	[2nd] [LIST] OPS 1:SortA(
SortD (Listenname)	Sortiert die Elemente des <i>Listennamens</i> in absteigender Reihenfolge.	[2nd] [LIST] OPS 2:SortD(
SortD (Schlüssellistenname, AbhängigeListe 1[, AbhängigeListe 2, ..., AbhängigeListe n])	Sortiert die Elemente des <i>Schlüssellistenname</i> s in absteigender Reihenfolge und dann jede <i>AbhängigeListe</i> als abhängige Liste.	[2nd] [LIST] OPS 2:SortD(
startTmr	Startet die Timer-Funktion der Uhr. Speichern oder notieren Sie sich den angezeigten Wert und setzen Sie ihn als Argument für checkTmr() zur Ermittlung der abgelaufenen Zeit ein.	[2nd] [CATALOG] startTmr
STATWIZARD OFF (AUS)	Deaktiviert die Assistenten-Syntaxhilfe für statistische Befehle, Verteilungen und seq(.	[2nd] [CATALOG] STATWIZARD OFF
STATWIZARD ON (EIN)	Aktiviert die Assistenten-Syntaxhilfe für statistische Befehle, Verteilungen und seq(.	[2nd] [CATALOG] STATWIZARD ON(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
stdDev (<i>Liste</i> [, <i>Frequenzliste</i>])	Liefert die Standardabweichung der Elemente in der <i>Liste</i> mit der Häufigkeit <i>Frequenzliste</i> .	$\boxed{2nd}$ [LIST] MATH 7:stdDev(
Stop	Beendet die Programmausführung und zeigt den Hauptbildschirm an.	↑ [PRGM] CTL F:Stop
Speichern: <i>Wert</i> → <i>Variable</i>	Speichert einen <i>Wert</i> in einer <i>Variablen</i> .	\boxed{STO}
StoreGDB <i>n</i>	Speichert die aktuelle Graphik in der Datenbank GDB <i>n</i> .	$\boxed{2nd}$ [DRAW] STO 3:StoreGDB
StorePic <i>n</i>	Speichert die aktuelle Abbildung in Pic <i>n</i> .	$\boxed{2nd}$ [DRAW] STO 1:StorePic
String → Equ (<i>String</i> , Y= <i>var</i>)	Konvertiert den <i>String</i> in eine Gleichung und speichert diese in Y= <i>var</i> .	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] String → Equ(
sub (<i>String</i> , <i>Beginn</i> , <i>Länge</i>)	Liefert einen Substring eines bestehenden <i>Strings</i> mit <i>Länge</i> ab <i>Beginn</i> .	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] sub(
sum (<i>Liste</i> [, <i>Start</i> , <i>Ende</i>])	Liefert die Summe der Elemente der <i>Liste</i> von <i>Start</i> bis <i>Ende</i> .	$\boxed{2nd}$ [LIST] MATH 5:sum(
summation Σ (<i>Ausdruck</i> [, <i>Start</i> , <i>Ende</i>])	Zeigt die MathPrint™ Summierungs-Eingabevorlage an und gibt die Summe der Elemente in <i>Liste</i> von <i>start</i> bis <i>end</i> aus, wobei <i>start</i> ≤ <i>end</i> .	\boxed{MATH} NUM 0: summation Σ(
tan (<i>Wert</i>)	Ergibt den Tangens einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	\boxed{TAN}
tan ⁻¹ (<i>Wert</i>)	Liefert den Arkustangens einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$\boxed{2nd}$ [TAN ⁻¹]
Tangent (<i>Ausdruck</i> , <i>Wert</i>)	Zeichnet eine Tangente für den <i>Ausdruck</i> bei einem X= <i>Wert</i> .	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 5:Tangent(
tanh (<i>Wert</i>)	Liefert den Tangens hyperbolicus einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] tanh
tanh ⁻¹ (<i>Wert</i>)	Liefert den hyperbolischen Arkustangens einer reellen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] tanh ⁻¹ (
tcdf (<i>UntereGrenze</i> , <i>ObererGrenze</i> , <i>df</i>)	Berechnet die Student- <i>t</i> - Verteilungswahrscheinlichkeit zwischen <i>UntererGrenze</i> und <i>ObererGrenze</i> für die angegebenen Freiheitsgrade <i>df</i> .	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR 6:tcdf(
Text (<i>Zeile</i> , <i>Spalte</i> , <i>Wert</i> , <i>Wert</i> , ...)	Schreibt den Wert eines Werts oder den „Text“ in eine Graphik, beginnend bei Pixel (<i>Zeile</i> , <i>Spalte</i>), wobei 0 <i>Zeile</i> 57 und 0 <i>Spalte</i> 94.	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 0:Text(

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Then Siehe If:Then		
Time	Legt fest, dass die Folgegraphen unter Berücksichtigung der Zeit gezeichnet werden.	† [2nd] [FORMAT] Time
TInterval [Listenname, Freqlist, Vertrauensniveau] (Datenlisten-Eingabe)	Berechnet ein t-Vertrauensintervall mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> .	† [STAT] TESTS 8:Tinterval
timeCnv (seconds)	Wandelt Sekunden in Zeiteinheiten um, die sich besser für eine Auswertung eignen. Die Liste ist im Format {Tage,Stunden,Minuten, Sekunden}.	[2nd] [CATALOG] timeCnv
TInterval \bar{x}, Sx, n [,Vertrauensniveau] (Summenstatistik-Eingabe)	Berechnet ein t-Vertrauensintervall mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> .	† [STAT] TESTS 8:Tinterval
tpdf (x, df)	Berechnet die Wahrscheinlichkeits-dichtefunktion (pdf) für die Student- <i>t</i> -Verteilung bei einem angegebenen X-Wert.	[2nd] [DISTR] DISTR 5:tpdf(
Trace	Zeigt den Graphen an und aktiviert den TRACE -Modus.	[TRACE]
T-Test $\mu 0$ [,Listenname, Freqlist, Alternative, Drawflag] (Datenlisten-Eingabe)	Führt einen <i>t</i> -Test mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> . <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 2:T-Test
T-Test $\mu 0, \bar{x}, Sx, n$ [,Alternative, Drawflag] (Summenstatistik-Eingabe)	Führt einen t-Test mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> durch, <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 2:T-Test
tvm_FV [(N,I%,PV,PMT, P/Y,C/Y)]	Berechnet den Terminwert.	[APPS] 1:Finance CALC 6:tvm_FV
tvm_I% [(N,PV,PMT,FV, P/Y,C/Y)]	Berechnet den Jahreszinssatz.	[APPS] 1:Finance CALC 3:tvm_(
tvm_N [(I%,PV,PMT,FV, P/Y,C/Y)]	Berechnet die Anzahl der Zahlungsperioden.	[APPS] 1:Finance CALC 5:tvm_(
tvm_Pmt [(N,I%,PV,FV, P/Y,C/Y)]	Berechnet den Betrag jeder Zahlung.	[APPS] 1:Finance CALC 2:tvm_Pmt
tvm_PV [(, ,PMT,FV, P/Y,C/Y)]	Berechnet den aktuellen Wert.	[APPS] 1:Finance CALC 4:tvm_PV

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
UnArchive	Verschiebt die angegebenen Variablen aus dem Speicher des Benutzerarchivs in den RAM. Benutzen Sie Archive , um Variablen zu archivieren.	$\boxed{2nd}$ [MEM] 6:UnArchive
Un/d	Zeigt Ergebnisse gegebenenfalls als gemischte Zahl an.	\boxed{MATH} NUM C: Un/d
uvAxes	Aktiviert Folgegraphen, um $u(n)$ auf der X-Achse und $v(n)$ auf der Y-Achse zu zeichnen.	\uparrow $\boxed{2nd}$ [FORMAT] uv
uwAxes	Aktiviert Folgegraphen, um $u(n)$ auf der X-Achse und $w(n)$ auf der Y-Achse zu zeichnen.	\uparrow $\boxed{2nd}$ [FORMAT] uw
1-Var Stats [Xlistenname, Freqlist]	Führt eine monovariablen Analyse mit den Daten in Xlistenname mit der Häufigkeit Freqlist aus.	\boxed{STAT} CALC 1:1-Var Stats
2-Var Stats [Xlistenname, Ylistenname,Freqlist]	Führt eine bivariable statistische Analyse mit den Daten in Xlistenname und Ylistenname mit der Häufigkeit Freqlist aus.	\boxed{STAT} CALC 2:2-Var Stats
variance (Liste[,Freqlist])	Liefert die Varianz der Listenelemente mit der Häufigkeit Freqlist.	$\boxed{2nd}$ [LIST] MATH 8:variance(
Vertical x	Zeichnet bei x eine vertikale Linie.	$\boxed{2nd}$ [DRAW] DRAW 4:Vertical
vwAxes	Aktiviert Folgegraphen, um $v(n)$ auf der X-Achse und $w(n)$ auf der Y-Achse zu zeichnen.	\uparrow $\boxed{2nd}$ [FORMAT] vw
Web	Legt fest, dass der Verlauf von Folgegraphen als Cobweb dargestellt wird.	\uparrow $\boxed{2nd}$ [FORMAT] Web
:While Bedingung :Befehle :End :Befehl	Führt die Befehle aus, solange die Bedingung wahr ist.	\uparrow [PRGM] CTL 5:While
<i>WertA</i> xor <i>WertB</i>	Ergibt 1, wenn nur <i>WertA</i> oder <i>WertB</i> = 0. <i>WertA</i> und <i>WertB</i> können reelle Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] LOGIC 3:xor
ZBox	Zeigt einen Graphen an, erlaubt die Definition eines neuen Anzeigefensters über das Zeichnen eines Kästchens und aktualisiert das Fenster.	\uparrow [ZOOM] ZOOM 1:ZBox
ZDecimal	Paßt das Anzeigefenster an, so dass $\Delta X=0.1$ und $\Delta Y=0.1$ und zeigt den Graphenbildschirm mit dem Ursprung in der Mitte des Bildschirms an.	\uparrow [ZOOM] ZOOM 4:ZDecimal
ZFrac 1/2	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{2}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{2}$.	[ZOOM] ZOOM B:ZFrac1/2

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
ZFrac 1/3	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{3}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{3}$.	ZOOM ZOOM C:ZFrac1/3
ZFrac 1/4	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{4}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{4}$.	ZOOM ZOOM D:ZFrac1/4
ZFrac 1/5	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{5}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{5}$.	ZOOM ZOOM E:ZFrac1/5
ZFrac 1/8	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{8}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{8}$.	ZOOM ZOOM F:ZFrac1/8
ZFrac 1/10	Stellt die Fenstervariablen so ein, dass Sie in Schritten von $\frac{1}{10}$ von Punkt zu Punkt wechseln können, sofern möglich. Setzt ΔX und ΔY auf $\frac{1}{10}$.	ZOOM ZOOM G:ZFrac1/10
ZInteger	Definiert das Anzeigefenster mit den folgenden Werten neu: $\Delta X=1$ $Xscl=10$ $\Delta Y=1$ $Yscl=10$	† ZOOM ZOOM 8:ZInteger
ZInterval s , <i>Listenname</i> , <i>Freqlist</i> , <i>Vertrauensniveau</i>] (Datenlisten-Eingabe)	Berechnet ein Z-Vertrauensintervall mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> .	† STAT TESTS 7:Zinterval
ZInterval σ, \bar{x}, n [, <i>Vertrauensniveau</i>] (Summenstatistik-Eingabe)	Berechnet ein Z-Vertrauensintervall.	† STAT TESTS 7:ZInterval
Zoom In	Vergrößert den Ausschnitt des Graphen um die aktuelle Cursorposition.	† ZOOM ZOOM 2:Zoom In
Zoom Out	Zeigt um die aktuelle Cursorposition einen größeren Ausschnitt des Graphen an.	† ZOOM ZOOM 3:Zoom Out
ZoomFit	Berechnet YMin und YMax neu, um die Minimum- und Maximum- Y -Werte der ausgewählten Funktionen miteinzuschließen und zeichnet die Funktion neu.	† ZOOM ZOOM 0:ZoomFit
ZoomRcl	Zeichnet die ausgewählten Funktionen in einem benutzerdefinierten Anzeigefenster.	† ZOOM MEMORY 3:ZoomRcl

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
ZoomStat	Definiert das Anzeigefenster neu, damit alle statistischen Datenpunkte angezeigt werden.	† [ZOOM] ZOOM 9:ZoomStat
ZoomSto	Speichert das aktuelle Anzeigefenster.	† [ZOOM] MEMORY 2:ZoomSto
ZPrevious	Zeichnet den Graphen unter Verwendung der Fenstervariablen neu, die vor dem letzten ZOOM -Befehl eingestellt waren.	† [ZOOM] MEMORY 1:ZPrevious
ZQuadrant1	Zeigt den Teil des Graphen an, der sich in Quadrant 1 befindet.	[ZOOM] ZOOM A:ZQuadrant1
ZSquare	Paßt die X - oder Y -Fenstereinstellung so an, dass jedes Pixel im Koordinatensystem die gleiche Breite und Höhe besitzt. Das Anzeigefenster wird aktualisiert.	† [ZOOM] ZOOM 5:ZSquare
ZStandard	Zeichnet die Funktionen sofort neu, wobei die Fenstervariablen mit den Standardwerten aktualisiert werden.	† [ZOOM] ZOOM 6:Zstandard
Z-Test ($\mu, \sigma, Listennamen, Freqlist, Alternative, Drawflag$) (Datenlisten-Eingabe)	Führt einen Z-Test mit der Häufigkeit <i>Freqlist</i> durch. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 1:Z-Test(
Z-Test (μ, σ, \bar{x}, n , <i>Alternative, Drawflag</i>) (Summenstatistik-Eingabe)	Führt einen Z-Test durch. <i>Alternative=-1</i> ist >; <i>Alternative=0</i> ist ≠; <i>Alternative=1</i> ist <. <i>Drawflag=1</i> zeichnet die Ergebnisse; <i>Drawflag=0</i> berechnet die Ergebnisse.	† [STAT] TESTS 1:Z-Test(
ZTrig	Zeichnet die Funktionen sofort neu und aktualisiert die Fenstervariablen auf die aktuellen Werte zum Zeichnen der trigonometrischen Funktionen.	† [ZOOM] ZOOM 7:ZTrig
Fakultät: <i>Wert!</i>	Ergibt die Fakultät eines <i>Werts</i> .	[MATH] PRB 4:!
Fakultät: <i>Wert!</i>	Ergibt die Fakultät von Listenelementen.	[MATH] PRB 4:!
Grad-Notation: <i>Wert</i> [°]	Interpretiert den <i>Wert</i> als Gradangabe. Wird im DMS-Format auch als Gradangabe interpretiert.	[2nd] [ANGLE] ANGLE 1:°
Bogenmaß: <i>Winkel</i> ^r	Interpretiert den <i>Winkel</i> im Bogenmaß.	[2nd] [ANGLE] ANGLE 3:r

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Transponierte: $Matrix^T$	Ergibt die transponierte Matrix der <i>Matrix</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 2:T
$x^{te}Wurzel^x\sqrt{Wert}$	Ergibt die $x^{te}Wurzel$ des <i>Werts</i> .	\boxed{MATH} MATH 5:^x$\sqrt{}$
$x^{te}Wurzel^x\sqrt{Liste}$	Ergibt die $x^{te}Wurzel$ der <i>Listenelemente</i> .	\boxed{MATH} MATH 5:^x$\sqrt{}$
$Liste^x\sqrt{Wert}$	Ergibt die <i>Liste</i> der Wurzeln des <i>Werts</i> .	\boxed{MATH} MATH 5:^x$\sqrt{}$
$ListeA^x\sqrt{ListeB}$	Ergibt die <i>ListeA</i> der Wurzeln der <i>ListeB</i> .	\boxed{MATH} MATH 5:^x$\sqrt{}$
Kubikpotenz: $Wert^3$	Liefert die dritte Potenz einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Quadratmatrix.	\boxed{MATH} MATH 3:³
Kubikwurzel: $\sqrt[3]{(Wert)}$	Liefert die Kubikwurzel einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	\boxed{MATH} MATH 4:³$\sqrt{}$
Gleichheit: $WertA=WertB$	Ergibt 1, wenn $WertA = WertB$. Ergibt 0, wenn $WertA \neq WertB$. $WertA$ und $WertB$ können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke, Listen oder Matrizen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 1:=
Ungleichheit: $WertA \neq WertB$	Ergibt 1, wenn $WertA \neq WertB$. Ergibt 0, wenn $WertA = WertB$. $WertA$ und $WertB$ können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke, Listen oder Matrizen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 2:\neq
Kleiner als: $WertA < WertB$	Ergibt 1, wenn $WertA < WertB$. Ergibt 0, wenn $WertA \geq WertB$. $WertA$ und $WertB$ können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 5:<
Größer als: $WertA > WertB$	Ergibt 1, wenn $WertA > WertB$. Ergibt 0, wenn $WertA \leq WertB$. $WertA$ und $WertB$ können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 3:>
Kleiner oder gleich: $WertA \leq WertB$	Ergibt 1, wenn $WertA \leq WertB$. Ergibt 0, wenn $WertA > WertB$. $WertA$ und $WertB$ können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 6:\leq
Größer oder gleich: $WertA \geq WertB$	Ergibt 1, wenn $WertA \geq WertB$. Ergibt 0, wenn $WertA < WertB$. $WertA$ und $WertB$ können reelle oder komplexe Zahlen, Ausdrücke oder Listen sein.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 4:\geq
Inverses: $Wert^{-1}$	Ergibt den Kehrwert einer reellen oder komplexen Zahl.	$\boxed{x^{-1}}$
Inverses: $Liste^{-1}$	Ergibt die Kehrwerte der Listenelemente.	$\boxed{x^{-1}}$

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Inverses: $Matrix^{-1}$	Ergibt die invertierte <i>Matrix</i> .	x^{-1}
Quadrieren: $Wert^2$	Liefert ein Ergebnis, bei dem der Wert mit sich selbst multipliziert wurde. Der <i>Wert</i> kann eine reelle oder komplexe Zahl oder ein Ausdruck sein.	x^2
Quadrieren: $Liste^2$	Liefert quadrierte <i>Listenelemente</i> .	x^2
Quadrieren: $Matrix^2$	Ergibt eine mit sich selbst multiplizierte <i>Matrix</i> .	x^2
Potenzen: $Wert^{\wedge}Potenz$	Ergibt einen potenzierten Wert. Der Wert kann eine reelle oder komplexe Zahl oder ein Ausdruck sein.	\wedge
Potenzen: $Liste^{\wedge}Potenz$	Liefert eine Liste von zur <i>Potenz</i> erhobenen Elementen.	\wedge
Potenzen: $Wert^{\wedge}Liste$	Liefert einen Wert, der mit den Listenelementen zur <i>Potenz</i> erhoben wurde.	\wedge
Potenzen: $Matrix^{\wedge}Potenz$	Liefert zur <i>Potenz</i> erhobene <i>Matrixelemente</i> .	\wedge
Negation: $-Wert$	Liefert den negativen Wert einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder Matrix.	$(-)$
Zehnerpotenz: $10^{\wedge}Wert$	Ergibt 10 potenziert mit <i>Wert</i> . <i>Wert</i> kann eine reelle oder komplexe Zahl oder ein Ausdruck sein.	$2nd$ $[10^x]$
Zehnerpotenz: $10^{\wedge}Liste$	Ergibt eine Liste von 10 zur <i>Listenpotenz</i> erhoben.	$2nd$ $[10^x]$
Quadratwurzel: $\sqrt{(Wert)}$	Ergibt die Quadratwurzel einer reellen oder komplexen Zahl, eines Ausdrucks oder einer Liste.	$2nd$ $[\sqrt{ }]$
Multiplikation: $WertA * WertB$	Ergibt <i>WertA</i> mal <i>WertB</i> .	\times
Multiplikation: $Wert * Liste$	Ergibt den Wert mal jedes <i>Listenelement</i> .	\times
Multiplikation: $Liste * Wert$	Ergibt jedes <i>Listenelement</i> mal <i>Wert</i> .	\times
Multiplikation: $ListeA * ListeB$	Ergibt die Elemente der <i>ListeA</i> mal die Elemente der <i>ListeB</i> .	\times
Multiplikation: $Wert * Matrix$	Ergibt <i>Wert</i> mal die <i>Matrixelemente</i> .	\times
Multiplikation: $MatrixA * MatrixB$	Ergibt <i>MatrixA</i> mal <i>MatrixB</i> .	x^2
Division: $WertA / WertB$	Ergibt <i>WertA</i> geteilt durch <i>WertB</i> .	\div
Division: $Liste / Wert$	Ergibt die <i>Listenelemente</i> geteilt durch <i>Wert</i> .	\div
Division: $Wert / Liste$	Ergibt <i>Wert</i> geteilt durch die <i>Listenelemente</i> .	\div
Division: $ListeA / ListeB$	Ergibt die Elemente der <i>ListeA</i> geteilt durch die Elemente der <i>ListeB</i> .	\div
Addition: $WertA + WertB$	Ergibt <i>WertA</i> plus <i>WertB</i> .	$+$

Funktion oder Befehl/Argumente	Ergebnis	Taste bzw. Tasten/Menü oder Bildschirm/Option
Addition: $Wert+Liste$	Ergibt eine Liste, in der zu jedem <i>Listenelement</i> der <i>Wert</i> hinzuaddiert wird.	$\boxed{+}$
Addition: $ListeA+ListeB$	Ergibt die Elemente der <i>ListeA</i> plus die Elemente der <i>ListeB</i> .	$\boxed{+}$
Addition: $MatrixA+MatrixB$	Ergibt die Elemente der <i>MatrixA</i> plus die Elemente der <i>MatrixB</i> .	$\boxed{+}$
Verkettung: $String1+String2$	Verkettet zwei oder mehrere Strings	$\boxed{+}$
Subtraktion: $WertA-WertB$	Subtrahiert <i>WertB</i> von <i>WertA</i> .	$\boxed{-}$
Subtraktion: $Wert-Liste$	Subtrahiert die <i>Listenelemente</i> vom <i>Wert</i> .	$\boxed{-}$
Subtraktion: $Liste-Wert$	Subtrahiert den <i>Wert</i> von den Listenelementen.	$\boxed{-}$
Subtraktion: $ListeA-ListeB$	Subtrahiert die Elemente der <i>ListeB</i> von den Elementen der <i>ListeA</i> .	$\boxed{-}$
Subtraktion: $MatrixA-MatrixB$	Subtrahiert die Elemente der <i>MatrixB</i> von den Elementen der <i>MatrixA</i> .	$\boxed{-}$
Grad-Notation: $Grad^\circ$	Interpretiert <i>Grad</i> bei der Winkelmessung als Gradangabe.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 1:°
Minuten-Notation: $Grad^\circ Minuten'Sekunden''$	Interpretiert <i>Minuten</i> bei der Winkelmessung als Angabe der Minuten.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 2:'
abs(Wert)	Liefert den Absolutwert einer reellen Zahl, eines Ausdrucks, einer Liste oder einer Matrix.	\boxed{MATH} NUM 1:abs(
Sekunden-Notation: $Grad^\circ Minuten'Sekunden''$	Interpretiert <i>Sekunden</i> bei der Winkelmessung als Sekundenangabe.	\boxed{ALPHA} ["]

Anhang B: Allgemeine Hinweise

Variablen

Benutzervariablen

Der TI-84 Plus verwendet die unten aufgeführten Variablen auf verschiedene Weisen. Einige Variablen gelten nur bei bestimmten Datentypen.

Die Variablen **A** bis **Z** und θ sind als reelle oder komplexe Zahlen definiert. Sie können ihnen Werte zuweisen. Der TI-84 Plus kann **X**, **Y**, **R**, θ und **T** während des Zeichnens aktualisieren, so dass Sie in diesen Variablen eventuell keine nicht-graphischen Daten ablegen sollten.

Die Variablen (Listennamen) **L1** bis **L6** gelten nur für Listen. Sie können keinen anderen Datentyp darin speichern.

Die Variablen (Matrixnamen) **[A]** bis **[J]** gelten nur für Matrizen. Sie können keinen anderen Datentyp darin speichern.

Die Variablen **Pic1** bis **Pic9** und **Pic0** sind für Abbildungen reserviert. Sie können keinen anderen Datentyp darin speichern.

Die Variablen **GDB1** bis **GDB9** und **GDB0** sind für Graph-Datenbanken reserviert. Sie können keinen anderen Datentyp darin speichern.

Die Variablen **Str1** bis **Str9** und **Str0** sind für Strings reserviert. Sie können keinen anderen Datentyp darin speichern.

Sie können über den **Y=** Editor beliebige Zeichen, Funktionen, Befehle oder Variablenamen direkt unter Y_n , (**1** bis **9** und **0**), X_nT/Y_nT (**1** bis **6**), r_n (**1** bis **6**), $u(n)$, $v(n)$ und $w(n)$ speichern. Die Gültigkeit des Strings wird bei der Auswertung der Funktion geprüft.

Archiv-Variablen

Sie können Daten, Programme oder beliebige Variablen aus dem RAM in einem Benutzerarchiv speichern: In diesem Speicherbereich können sie nicht bearbeitet oder versehentlich gelöscht werden. Durch Archivieren können Sie zudem RAM für Variablen frei machen, die zusätzlichen Speicher benötigen. Vor dem Namen von archivierten Variablen steht ein "*" als Hinweis, dass die Variable sich im Benutzerarchiv befindet.

Systemvariablen

Die untenstehenden Variablen müssen reelle Zahlen sein. Sie können Werte darin speichern. Der TI-84 Plus kann einige der Variablen aktualisieren, z. B. als Ergebnis eines **ZOOM**-Befehls, so dass Sie in diesen Variablen eventuell keine nicht-graphischen Daten ablegen sollten.

- **Xmin**, **Xmax**, **Xscl**, ΔX , **XFact**, **Tstep**, **PlotStart**, n **Min** und andere Fenstervariablen.

- **ZXmin, ZXmax, ZXscl, ZTstep, ZPlotStart, Zu(nMin)** und andere **ZOOM**-Variablen.

Die untenstehenden Variablen sind für den Gebrauch durch den TI-84 Plus reserviert. Sie können keine Werte darin speichern.

n, \bar{x} , Sx, σ_x , minX, maxX, Σy , Σy^2 , Σxy , a, b, c, RegEQ, x1, x2, y1, z, t, F, χ^2 , \geq , $\bar{x}1$, Sx1, n1, lower, upper, r^2 , R^2 und weitere statistische Variablen.

Statistische Formeln

Dieser Abschnitt enthält die statistischen Formeln für die **Logistic**- und **SinReg**-Regressionen sowie für **ANOVA**(, **2-SampFTest** und **2-SampTTest**.

Logistic

Der logistische Regressionsalgorithmus ist bei nicht-linearen rekursiven Methoden der kleinsten Fehlerquadrate anwendbar, um die folgende Kostenfunktion zu optimieren:

$$J = \sum_{i=1}^N \left(\frac{c}{1 + ae^{-bx_i}} - y_i \right)^2$$

die die Summe der Abweichungsquadrate der Restfehler ist.

Wobei: x die Liste der unabhängigen Variablen ist.
 y die Liste der abhängigen Variablen ist.
 N die Dimension der Listen ist.

Diese Technik versucht rekursiv eine Schätzung der Konstanten a , b und c , um J so klein wie möglich zu halten.

SinReg

Der sinusförmige Regressionsalgorithmus ist bei nicht-linearen rekursiven Methoden der kleinsten Fehlerquadrate anzuwenden, um die folgende Kostenfunktion zu optimieren:

$$J = \sum_{i=1}^N [a \sin(bx_i + c) + d - y_i]^2$$

die die Summe der Abweichungsquadrate der Restfehler ist.

Wobei: x die Liste der unabhängigen Variablen ist.
 y die Liste der abhängigen Variablen ist.
 N die Dimension der Listen ist.

Diese Technik versucht rekursiv eine Schätzung der Konstanten a , b und c , um J so klein wie möglich zu halten.

ANOVA

Die ANOVA F Statistik lautet:

$$F = \frac{FactorMS}{ErrorMS}$$

Die mittleren Abweichungsquadrate (MS), die F definieren, sind:

$$FactorMS = \frac{FactorSS}{Factordf}$$

$$ErrorMS = \frac{ErrorSS}{Errordf}$$

Die Summe der Abweichungsquadrate (SS), die die mittleren Abweichungsquadrate definiert, lautet:

$$FactorSS = \sum_{i=1}^I n_i(\bar{x}_i - \bar{x})^2$$

$$ErrorSS = \sum_{i=1}^I (n_i - 1)Sx_i^2$$

Die Freiheitsgrade, die die mittleren Abweichungsquadrate definieren, lauten:

$$Factor\ df = I - 1 = \text{zähler } df \text{ für } F$$

$$Error\ df = \sum_{i=1}^I (n_i - 1) = \text{nenner } df \text{ für } F$$

Wobei: I = Anzahl der Grundgesamtheiten
 \bar{x}_i = Mittelwerte jeder Liste
 Sx_i = Standardabweichungen jeder Liste
 n_i = Längen der Listen
 \bar{x} = Mittelwert aller Listen

2-SampFTest

Der **2-SampFTest** ist wie folgt definiert:

$Sx1, Sx2$ = Die Standardabweichung der Stichprobe mit n_1-1 und n_2-1 Freiheitsgraden df .

F = F-Statistik = $\left(\frac{Sx1}{Sx2}\right)^2$

$df(x, n_1-1, n_2-1)$ = $Fpdf()$ mit Freiheitsgraden df n_1-1 und n_2-1

p = ermittelter p -Wert

2-SampFTest für die alternative Hypothese $\sigma_1 > \sigma_2$.

$$p = \int_F^\alpha f(x, n_1-1, n_2-1) dx$$

2-SampFTest für die alternative Hypothese $\sigma_1 < \sigma_2$.

$$p = \int_0^F f(x, n_1-1, n_2-1) dx$$

2-SampFTest für die alternative Hypothese $\sigma_1 \neq \sigma_2$. Die Grenzen müssen die folgende Bedingung erfüllen:

$$\frac{p}{2} = \int_0^{L_{bnd}} f(x, n_1-1, n_2-1) dx = \int_{U_{bnd}}^\infty f(x, n_1-1, n_2-1) dx$$

wobei, $[L_{bnd}, U_{bnd}]$ = untere und obere Grenzen

Die F-Statistik wird als Intervall verwendet, um das kleinste Integral zu ermitteln. Das verbleibende Intervall wird ausgewählt, um die Gleichheitsbeziehung mit dem vorhergehenden Integral zu erreichen.

2-SampTTest

Im folgenden finden Sie die Definition für den **2-SampTTest**. Der t -Test für zwei Stichproben mit den Freiheitsgraden df lautet:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S}$$

wobei die Berechnung von S und df davon abhängen, ob die Varianzen zusammengefaßt werden oder nicht. Werden die Varianzen nicht zusammengefaßt:

$$S = \sqrt{\frac{Sx_1^2}{n_1} + \frac{Sx_2^2}{n_2}}$$

$$df = \frac{\left(\frac{Sx_1^2}{n_1} + \frac{Sx_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{1}{n_1-1}\left(\frac{Sx_1^2}{n_1}\right)^2 + \frac{1}{n_2-1}\left(\frac{Sx_2^2}{n_2}\right)^2}$$

Andernfalls:

$$Sx_p = \frac{(n_1 - 1)Sx_1^2 + (n_2 - 1)Sx_2^2}{df}$$

$$S = \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}} Sx_p$$

$$df = n_1 + n_2 - 2 \quad \text{wobei } Sx_p \text{ die zusammengefaßte Varianz ist.}$$

Finanzmathematische Formeln

Dieser Abschnitt enthält die finanzmathematischen Formeln zur Berechnung des Zeitwert des Geldes, der Tilgung, des Cash-Flows, der Zinskonvertierungen und der Tage zwischen zwei Datumsangaben.

Zeitwert des Geldes

$$i = [e^{(y \times \ln(x+1))}]^{-1}$$

wobei: $PMT \neq 0$

$$y = C/Y \div P/Y$$

$$x = (0,01 \times I\%) \div C/Y$$

$$C/Y = \text{Zinseszinsperioden pro Jahr}$$

$$P/Y = \text{Zahlungsperioden pro Jahr}$$

$$I\% = \text{Jährlicher Zinssatz}$$

$$i = (-FV \div PV)^{(1 \div N)} - 1$$

wobei: $PMT = 0$

Die Iteration, mit der i berechnet wird, lautet:

$$0 = PV + PMT \times G_i \left[\frac{1 - (1+i)^{-N}}{i} \right] + FV \times (1+i)^{-N}$$

$$I\% = 100 \times C/Y \times [e^{(y \times \ln(x+1))} - 1]$$

wobei: $x = i$

$$y = P/Y \div C/Y$$

$$G_i = 1 + i \times k$$

wobei: $k = 0$ Zahlungen am Ende einer Periode

$k = 1$ Zahlungen zu Beginn einer Periode

$$N = \frac{\ln\left(\frac{PMT \times G_i - FV \times i}{PMT \times G_i + PV \times i}\right)}{\ln(1+i)}$$

wobei: $i \neq 0$

$$N = \lceil (PV + FV) \div PMT \rceil$$

wobei: $i = 0$

$$PMT = \frac{-i}{G_i} \times \left[PV + \frac{PV + FV}{(1+i)^N - 1} \right]$$

wobei: $i \neq 0$

$$PMT = \lceil (PV + FV) \div N \rceil$$

wobei: $i = 0$

$$PV = \left[\frac{PMT \times G_i}{i} - FV \right] \times \frac{1}{(1+i)^N} - \frac{PMT \times G_i}{i}$$

wobei: $i \neq 0$

$$PV = \lceil (FV + PMT \times N) \rceil$$

wobei: $i = 0$

$$FV = \frac{PMT \times G_i}{i} - (1+i)^N \times \left(PV + \frac{PMT \times G_i}{i} \right)$$

wobei: $i \neq 0$

$$FV = -(PV + PMT \times N)$$

wobei: $i = 0$

Tilgung

Wenn bei der Berechnung von $bal()$, $pmt2 = npmt$,

setzen Sie $bal(0) = RND(PV)$

Iterieren Sie von $m = 1$ bis $pmt2$

$$\begin{cases} I_m = RND[RND12(-i \times bal(m-1))] \\ bal(m) = bal(m-1) - I_m + RND(PMT) \end{cases}$$

dann:

$$bal() = bal(pmt2)$$

$$\Sigma Prn() = bal(pmt2) - bal(pmt1)$$

$$\Sigma Int() = (pmt2 - pmt1 + 1) \times RND(PMT) - \Sigma Prn()$$

wobei: RND = Rundet die angezeigten Zahlen auf die ausgewählten Dezimalstellen.

$RND12$ = rundet auf 12 Dezimalstellen.

Saldo, Kapital und Zinsen hängen von Werten wie Zahlung, dem aktuellen Wert, dem jährlichen Zinssatz sowie $pmt1$ und $pmt2$ ab.

Cash-Flow

$$npv() = CF_0 + \sum_{j=1}^N CF_j (1+i)^{-S_j-1} \frac{1-(1+i)^{-n_j}}{i}$$

wobei:

$$S_j = \begin{cases} \sum_{i=1}^j n_i & j \geq 1 \\ 0 & j = 0 \end{cases}$$

Der Kapitalwert hängt von Werten wie dem anfänglichen Cash-Flow (CF_0), den folgenden Cash-Flows (CF_j), der Häufigkeit des Cash-Flows (n_j) und dem angegebenen Zinssatz (i) ab.

$irr = 100 \times i$, wobei $i \text{ npv} = 0$ erfüllt.

Der interne Zinsfuß hängt von den Werten des anfänglichen Cash-Flows und der folgenden Cash-Flows ab.

$$i = I\% \div 100$$

Zinssatz-Konvertierungen

$$\blacktriangleright \text{Eff} = 100 \times (e^{CP \times \ln(x+1)} - 1)$$

wobei: $x = .01 \times \text{Nom} \div CP$

$$\blacktriangleright \text{Nom} = 100 \times CP \times [e^{1 \div CP \times \ln(x+1)} - 1]$$

wobei: $x = .01 \times \text{Eff}$

Eff = effektiver Zinssatz

CP = Zinseszinsperioden

Nom = nominaler Zinssatz

Tage zwischen Datumsangaben

Mit der **dbd()**-Funktion können Sie ein Datum zwischen dem 1. Jan. 1950 bis zum 31. Dez. 2049 eingeben und berechnen.

Die Methode des "Actual day-count" geht von der tatsächlichen Anzahl der Tage pro Monat und der tatsächlichen Anzahl der Tage pro Jahr aus:

$\text{dbd}()$ (Tage zwischen Datumsangaben) = Anzahl der Tage II - Anzahl der Tage I

$$\begin{aligned} \text{Anzahl der Tage I} &= (Y1 - YB) \times 365 \\ &+ (\text{Anzahl der Tage } MB \text{ bis } M1) \\ &+ DT1 \\ &+ \frac{Y1 - YB}{4} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Anzahl der Tage II} &= (Y2 - YB) \times 365 \\ &+ (\text{Anzahl der Tage } MB \text{ bis } M2) \\ &+ DT2 \\ &+ \frac{Y2 - YB}{4} \end{aligned}$$

wobei: $M1$ = Monat des ersten Datums

$DT1$ = Tag des ersten Datums

<i>Y1</i>	=	Jahr des ersten Datums
<i>M2</i>	=	Monat des zweiten Datums
<i>DT2</i>	=	Tage des zweiten Datums
<i>Y2</i>	=	Jahr des zweiten Datums
<i>MB</i>	=	Grundmonat (Januar)
<i>DB</i>	=	Grundtag (1)
<i>YB</i>	=	Grundjahr (erstes Jahr nach einem Schaltjahr)

Wichtiges zu Ihrem TI-84 Plus, das Sie wissen sollten

Ergebnisse eines TI-84 Plus

Es gibt viele Gründe dafür, warum Ihr TI-84 Plus möglicherweise nicht das von Ihnen erwartete Ergebnis anzeigt. Die häufigsten Gründe betreffen die Reihenfolge von Eingaben bzw. von Vorgängen oder die Moduseinstellungen. Ihr Handheld verwendet ein EOS-Betriebssystem (Equation Operating System), durch das Funktionen in einem Ausdruck in folgender Reihenfolge abgearbeitet werden:

1. Funktionen, die dem Argument vorausgehen, beispielsweise Quadratwurzel, $\sin()$, oder $\log()$
2. Funktionen, die nach dem Argument eingegeben werden, beispielsweise Exponenten, Fakultät, r , $^{\circ}$ und Konversionen
3. Potenzen und Wurzeln wie 2^5 oder $5 \cdot \text{Quadratwurzel}(32)$
4. Permutationen (nPr) und Kombinationen (nCr)
5. Multiplikation, implizierte Multiplikation und Division
6. Addition und Subtraktion
7. Relationale Funktionen wie $>$ oder $<$
8. Logischer Operator und
9. Logische Operatoren „or“ und „xor“

Denken Sie daran, dass EOS™ die Auswertung von links nach rechts durchführt und Berechnungen in Klammern zuerst durchgeführt werden. Verwenden Sie Klammern, wenn die algebraischen Regeln möglicherweise nicht eindeutig sind. Im BS 2.53 MP können Klammern in einen Ausdruck eingefügt werden, um anzuzeigen, wie die Eingabe zu interpretieren ist.

Wenn Sie trigonometrische Funktionen verwenden oder Konversionen zwischen polar und kartesisch durchführen, können die unerwarteten Ergebnisse auf den Einstellungen für einen Winkelmodus basieren. Die Winkelmodi Radian und Degree steuern, wie Winkelwerte von einem TI-84 Plus interpretiert werden.

So ändern Sie die Einstellung für einen Winkelmodus:

1. Drücken Sie **[MODE]**, um die Moduseinstellungen anzuzeigen.

2. Wählen Sie **Degree** oder **Radian**.
3. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Einstellungen für den Winkelmodus zu speichern.

ERR:DIM MISMATCH Error

Der TI-84 Plus zeigt die Fehlermeldung **ERR:DIM MISMATCH** an, wenn Sie versuchen, eine Operation durchzuführen, die eine oder mehrere Listen oder Matrizen referenziert, deren Dimensionen nicht übereinstimmen. Hier ein Beispiel: Die Multiplikation $L1 * L2$, wobei $L1 = \{1, 2, 3, 4, 5\}$ und $L2 = \{1, 2\}$ führt zur Fehlermeldung **ERR:DIM MISMATCH**, da die Anzahl der Elemente in $L1$ und $L2$ unterschiedlich ist.

ERR:INVALID DIM Error

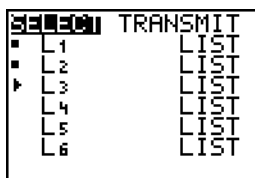
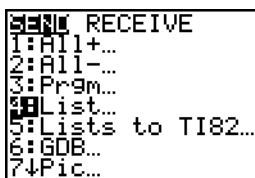
Die Fehlermeldung **ERR:INVALID DIM** kann auftreten, wenn Sie versuchen, eine Funktion graphisch darzustellen, und die Funktionen für statistische Plots nicht involviert sind. Der Fehler kann durch Deaktivieren von statistischen Plots behoben werden. Drücken Sie **[2nd] [STAT PLOT]**, um statistische Plots zu deaktivieren und wählen Sie dann **4:PlotsOff**.

Die Meldung "Link-Receive L1 (or any file) to Restore"

Ihr TI-84 Plus zeigt die Meldung **Link-Receive L1 (oder eine beliebige andere Datei) to Restore** an, falls er zu Testzwecken deaktiviert und nicht wieder aktiviert wurde. Um die volle Funktionalität Ihres Taschenrechners nach dem Testen wiederherzustellen, verbinden Sie ihn mit einem anderen TI-84 Plus und übertragen Sie die benötigte(n) Datei(en) auf den deaktivierten Taschenrechner oder verwenden Sie die TI Connect™ Software, um eine Datei von Ihrem Computer auf Ihren TI-84 Plus herunterzuladen.

So übertragen Sie eine Datei von einem anderen TI-84 Plus:

1. Drücken Sie auf dem empfangenden Gerät **[2nd] [LINK]** und wählen Sie **RECEIVE**.
2. Drücken Sie auf dem sendenden Rechner **[2nd] [LINK]**.
3. Wählen Sie eine Kategorie und anschließend die zu sendende Datei aus.



4. Wählen Sie **TRANSMIT**, um die Datei zu übertragen.



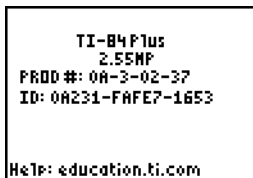
Kontrast-Funktion

Sollte die Kontrasteinstellung zu dunkel (Einstellung 9) oder zu schwach sein (Einstellung 0), scheint das Gerät möglicherweise abgeschaltet oder defekt zu sein. So stellen Sie den Kontrast ein: Drücken Sie **[2nd]**, lassen Sie die Taste wieder los, und drücken Sie anschließend **[▲]** oder **[▼]** und halten Sie diese Taste gedrückt.

TI-84 Plus ID-Code

Ihr Graphik-Handheld besitzt einen eindeutigen ID-Code, den Sie kennen und aufbewahren sollten. Sie können diese 14-stellige ID verwenden, um Ihren Handheld unter education.ti.com zu registrieren oder ihn zu identifizieren, falls er verloren geht oder gestohlen wird. Eine gültige ID enthält Zahlen von 0 bis 9 und Buchstaben von A bis F.

Das Betriebssystem, die Produktnummer und die Zertifikat-Revisionsnummer können Sie im Menü **About** anzeigen lassen. Um das Menü **About** anzuzeigen, drücken Sie **[2nd] [MEM]** und wählen dann **1:About**.



Ihr eindeutiger ID-Code ist: _____

Backups

Ihr TI-84 Plus ähnelt insofern einem Computer, als von ihm Dateien und Apps gespeichert werden, die für Sie wichtig sind. Es ist empfehlenswert, von den Gerätedateien und Apps Ihres Graphik-Handhelds mit Hilfe der Software TI Connect™ und eines USB computer cables Sicherungskopien herzustellen. Eine Anleitung zum Herstellen von Sicherungskopien von den Gerätedateien und Apps Ihres Graphik-Handhelds finden Sie in der Hilfe zu TI Connect™.

Apps

TI-84 Plus Software Applikationen (Apps) sind Programme, die Sie Ihrem Taschenrechner so hinzufügen können wie Software auf Ihrem Computer. Mit Apps können Sie Ihren Taschenrechner für Spitzenleistung in speziellen Anwendungsbereichen optimieren. Apps für den TI-84 Plus finden Sie unter education.ti.com.

TI-Cares KnowledgeBase

Die TI-Cares KnowledgeBase bietet über das Internet rund um die Uhr Antworten auf häufig gestellte Fragen. Mit der TI-Cares KnowledgeBase wird eine Suche in einer Datenbank durchgeführt und es werden Lösungen ausgegeben, mit denen Sie Ihr Problem mit großer Wahrscheinlichkeit lösen können. Eine Suche in der TI-Cares KnowledgeBase können Sie unter education.ti.com/support durchführen.

Fehlerzustände

Entdeckt der TI-84 Plus einen Fehler, wird eine Fehlermeldung angezeigt, die wie ein Menüname aussieht, beispielsweise **ERR:SYNTAX** oder **ERR:DOMAIN**. Die folgende Tabelle enthält alle Fehlerarten sowie mögliche Ursachen und Lösungsvorschläge. Den aufgeführten Fehlerarten wird auf dem Display des Graphik-Handhelds jeweils **ERR:** vorangestellt. Hier ein Beispiel: Wenn Ihr

Graphik-Handheld die Fehlerart **ARCHIVED** erkennt, wird **ERR:ARCHIVED**, formatiert wie ein Menüname, angezeigt.

Fehlerart	Mögliche Ursachen und Vorschläge zur Behebung
ARCHIVED	Sie haben versucht, eine archivierte Variable zu verwenden, zu bearbeiten oder zu löschen. Beispielsweise ist <code>dim(L1)</code> eine Fehlermeldung, wenn L1 archiviert ist.
ARCHIVE FULL	Sie haben versucht, eine Variable zu archivieren, und der Speicherplatz reicht nicht zur Archivierung aus.
ARGUMENT	Eine Funktion oder Anweisung verfügt nicht über die benötigte Anzahl von Argumenten. Die Syntax für Funktion und Befehl finden Sie in Anhang A. In Anhang A werden die Argumente und die Syntax aufgeführt, die zur Ausführung der Funktion oder des Befehls benötigt werden. Hier ein Beispiel: stdDev (<i>list</i> [, <i>freqlist</i>]) ist eine Funktion des TI-84 Plus. Die Argumente sind kursiv gesetzt. In Klammer angegebene Argumente sind optional und müssen nicht eingegeben werden. Es ist darauf zu achten, dass mehrere Argumente durch Komma (,) voneinander getrennt werden, beispielsweise kann stdDev (<i>list</i> [, <i>freqlist</i>]) als stdDev (L1) oder stdDev (L1,L2) eingegeben werden, da die Frequenzliste (<i>freqlist</i>) optional ist.
BAD ADDRESS	Sie haben versucht, eine Anwendung zu senden oder zu empfangen, und während der Übertragung ist ein Fehler aufgetreten (z.B. elektrische Störungen).
BAD GUESS	<ul style="list-style-type: none"> Bei einer CALC-Funktion haben Sie einen Guess angegeben, der nicht zwischen Left Bound und Right Bound liegt. Sie haben bei der solve(-Funktion und dem Equation Solver eine <i>Schätzung</i> angegeben, die nicht zwischen der <i>unteren</i> und <i>oberen</i> Grenze liegt. Ihre Schätzung und einige Punkte um sie herum sind nicht definiert. <p>Untersuchen Sie den Funktionsgraphen. Wenn die Gleichung eine Lösung besitzt, ändern Sie die Grenzen und/oder die erste Schätzung.</p>
BOUND	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben in einer CALC-Funktion oder bei Select(Left Bound > Right Bound angegeben. Sie haben bei fMin(, fMax(, solve(oder dem Equation Solver die <i>untere</i> ≥ <i>obere</i> Grenze gesetzt.
BREAK	Sie haben die Ausführung eines Programms mit der ON -Taste abgebrochen, einen DRAW -Befehl oder die Auswertung eines Ausdrucks angehalten.
DATA TYPE	Sie haben einen Wert oder eine Variable vom falschen Datentyp angegeben. <ul style="list-style-type: none"> Sie haben bei einer Funktion (einschließlich der implizierten Multiplikation) oder einem Befehl ein Argument in einem ungültigen Datentyp eingegeben, wie z. B. eine komplexe Zahl an einer Stelle, an der nur eine reelle Zahl gültig ist. Vergleichen Sie hierzu Anhang A und das entsprechende Kapitel. Sie haben in einem Editor einen ungültigen Typ eingegeben, wie z. B. eine Matrix als ein Element im Stat-Listeneditor. Vergleichen Sie das entsprechende Kapitel. Sie haben versucht, in einer Liste einen ungültigen Datentyp, wie z. B. eine Matrix, zu speichern.

Fehlerart	Mögliche Ursachen und Vorschläge zur Behebung
DIM MISMATCH	Sie haben versucht, eine Operation auszuführen, die sich auf mehrere Listen oder Matrizen bezieht, wobei aber die Dimensionen nicht übereinstimmen, wie beispielsweise die Multiplikation $L1 \cdot L2$, wobei $L1 = \{1, 2, 3, 4, 5\}$ und $L2 = \{1, 2\}$. Dadurch wird die Fehlermeldung ERR: DIM MISMATCH hervorgerufen, da die Anzahl der Elemente in L1 und L2 unterschiedlich ist.
DIVIDE BY 0	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben eine Division durch Null versucht. Dieser Fehler wird bei einer graphischen Darstellung nicht angezeigt. Der TI-84 Plus erlaubt nicht-definierte Werte bei einem Graphen. Sie haben eine lineare Regression mit einer vertikalen Linie versucht.
DOMAIN	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben für eine Funktion oder einen Befehl ein Argument außerhalb des Gültigkeitsbereichs angegeben. Dieser Fehler wird bei der graphischen Darstellung nicht angezeigt. Der TI-84 Plus erlaubt nicht-definierte Werte bei einem Graphen. Vergleichen Sie Anhang A. Sie haben versucht, eine logarithmische oder eine Potenzregression mit -X oder eine Exponential- oder Potenzregression mit -Y durchzuführen. Sie haben versucht, $\Sigma Prn($ oder $\Sigma Int($ mit $pmt2 < pmt1$ zu berechnen.
DUPLICATE	Sie haben versucht, einen bereits vorhandenen Gruppennamen anzulegen.
Duplicate Name	Eine Variable, die Sie übertragen wollten, kann nicht übertragen werden, da auf der Empfangseinheit bereits eine Variable gleichen Namens existiert.
EXPIRED	Sie haben versucht, eine Anwendung zu starten, nachdem die Testfrist abgelaufen ist.
Error in Xmit	<ul style="list-style-type: none"> Der TI-84 Plus konnte einen Eintrag nicht übertragen. Überprüfen Sie, ob das Kabel in beiden Geräten fest eingesteckt ist und ob die Empfangseinheit im Empfangsmodus ist. Sie haben versucht, eine Übertragung mit \boxed{ON} abzuberechnen. Sie haben versucht, ein Backup von einem TI-82 auf einen TI-84 Plus durchzuführen. Sie haben versucht, Daten (andere als L1 bis L6) von einem TI-84 Plus auf einen TI-82 zu übertragen. Sie haben versucht, L1 bis L6 von einem TI-84 Plus auf einen TI-82 zu übertragen, ohne 5:Lists to TI82 im Link SEND-Menü zu verwenden.
ID NOT FOUND	Dieser Fehler tritt auf, wenn der Befehl SendID ausgeführt wird, jedoch die richtige ID des Graphik-Handhelds nicht gefunden werden kann.
ILLEGAL NEST	Sie haben versucht, in einem Funktionsargument eine ungültige Funktion zu verwenden, wie z. B. seq(in dem Ausdruck für seq(.
INCREMENT	<ul style="list-style-type: none"> Die Schrittweite bei seq(ist 0 oder hat ein falsches Vorzeichen. Dieser Fehler wird nicht bei der graphischen Darstellung angezeigt. Der TI-84 Plus erlaubt bei einem Graphen nicht-definierte Werte. Die Schrittweite in einer For(-Schleife ist 0.

Fehlerart	Mögliche Ursachen und Vorschläge zur Behebung
INVALID	<ul style="list-style-type: none"> • Sie haben versucht, sich an einer Stelle auf eine Variable zu beziehen oder eine Funktion einzusetzen, an der diese nicht gültig sind. Beispielsweise kann Y_n nicht auf Y, X_{min}, ΔX oder $TblStart$ verweisen. • Sie haben versucht, sich auf eine Variable oder eine Funktion zu beziehen, die von einem TI-82 übertragen wurde und beim TI-84 Plus nicht gültig ist. Wenn beispielsweise $Un-1$ vom TI-82 auf den TI-84 Plus übertragen und dann versucht wurde, darauf Bezug zu nehmen. • Sie haben im Modus Seq versucht, eine Phasenzeichnung graphisch darzustellen, ohne die beiden Gleichungen der Phasenzeichnung anzugeben. • Sie haben im Modus Seq versucht, eine rekursive Folge graphisch darzustellen, ohne die korrekte Zahl der Anfangsbedingungen angegeben zu haben. • Sie haben im Modus Seq versucht, sich auf einen anderen Ausdruck als $(n-1)$ oder $(n-2)$ zu beziehen. • Sie haben versucht, einen Graphstil zuzuweisen, der im aktuellen Graphenmodus nicht gültig ist. • Sie haben versucht, Select(auszuwählen, ohne eine xyLine-Darstellung oder Punktwolke ausgewählt bzw. aktiviert zu haben.
INVALID DIM	<ul style="list-style-type: none"> • Die Meldung ERR:INVALID DIM kann auftreten, wenn Sie versuchen, eine Funktion graphisch darzustellen, und die Funktionen für statistische Plots nicht involviert sind. Der Fehler kann durch Deaktivieren von statistischen Plots behoben werden. Drücken Sie, um statistische Plots zu deaktivieren, $\boxed{2nd}$ [STAT PLOT] und wählen Sie dann 4:PlotsOff. • Sie haben Dimensionen für ein Argument angegeben, die für die Operation nicht zulässig sind. • Sie haben bei einer Listendimension einen anderen Wert als eine ganze Zahl zwischen 1 und 999 eingegeben. • Sie haben bei einer Matrixdimension einen anderen Wert als eine ganze Zahl zwischen 1 und 99 eingegeben. • Sie haben versucht, eine nicht-quadratische Matrix zu invertieren.
ITERATIONS	<ul style="list-style-type: none"> • Die solve(-Funktion oder der Equation Solver hat die maximale Anzahl der zulässigen Iterationen überschritten. Untersuchen Sie den Funktionsgraphen. Wenn die Gleichung eine Lösung hat, ändern Sie die Grenze oder die erste Schätzung oder beides. • irr(hat die maximale Anzahl der zulässigen Iterationen überschritten. • Bei der Berechnung von I% wurde die maximale Anzahl der Iterationen überschritten.
LABEL	Die Marke des Goto -Befehls ist im Programm nicht mit einem Lbl -Befehl definiert.

Fehlerart	Mögliche Ursachen und Vorschläge zur Behebung
LINK L1 (oder eine beliebige andere Datei) to Restore	Der Taschenrechner wurde zu Testzwecken deaktiviert. Um die volle Funktionalität wiederherzustellen, nutzen Sie die TI Connect™ Software, um eine Datei von Ihrem Computer auf Ihren Taschenrechner herunterzuladen oder übertragen Sie eine Datei von einem anderen TI-84 Plus auf Ihren Taschenrechner. (Siehe Anweisungen unter <i>Wichtige Dinge, die Sie über Ihren TI-84 Plus wissen müssen</i> weiter vorn in diesem Kapitel.)
MEMORY	Der Speicher reicht nicht aus, um den Befehl oder die Funktion auszuführen. Sie müssen gespeicherte Einträge löschen (Kapitel 18), um den Befehl oder die Funktion auszuführen. Rekursive Aufgabenstellungen können diesen Fehler ergeben, z. B. die graphische Darstellung der Gleichung $Y1=Y1$. Bei der Verzweigung aus einer If/Then , For , While oder Repeat -Schleife mit Goto kann dieser Fehler auftreten, da die End -Anweisung, die die Schleife beendet, nie erreicht wird.
Memory Full	<ul style="list-style-type: none"> • Die Übertragung eines Eintrags ist nicht möglich, da die Empfangseinheit zu wenig Speicher frei hat. Sie können den Eintrag übergehen oder den Empfangsmodus verlassen. • Beim Backup des Speichers ist bei der Empfangseinheit nicht genügend Speicher frei, um alle Einträge der Sendeeinheit zu empfangen. Eine Meldung zeigt die Anzahl der Bytes an, die bei der Sendeeinheit entfernt werden müssen, um das Backup des Speichers durchzuführen. Entfernen Sie die Einträge und versuchen Sie es noch einmal.
MODE	Sie haben versucht, eine Fenstervariable in einem anderen Graphenmodus zu speichern oder einen Befehl in einem falschen Modus auszuführen, wie DrawInv in einem anderen Graphenmodus als Func .
NO SIGN CHNG	<ul style="list-style-type: none"> • Die solve(-Funktion oder der Equation Solver haben keinen Vorzeichenwechsel entdeckt. • Sie haben versucht, $I\%$ zu berechnen, wenn FV, (N*PMT) und PV ≥ 0 bzw. FV, (N*PMT) und PV ≤ 0 sind. • Sie haben versucht, irr(zu berechnen, wenn weder CFList noch CFO > 0 sind oder wenn weder CFList noch CFO < 0 sind.
NONREAL ANS	Im Modus Real wurde bei einer Berechnung ein komplexes Ergebnis erzielt. Dieser Fehler tritt nicht bei der graphischen Darstellung auf. Der TI-84 Plus erlaubt bei einem Graphen nicht-definierte Werte.
OVERFLOW	Sie haben versucht, eine Zahl, die über den Wertebereich des Graphik-Handhelds hinausgeht einzugeben oder zu berechnen. Dieser Fehler tritt nicht bei der graphischen Darstellung auf. Der TI-84 Plus erlaubt bei einem Graphen nicht-definierte Werte.
RESERVED	Sie haben unzulässigerweise versucht, eine Systemvariable zu verwenden. Vergleichen Sie hierzu Anhang A.

Fehlerart	Mögliche Ursachen und Vorschläge zur Behebung
SINGULAR MAT	<ul style="list-style-type: none"> • Eine singuläre Matrix (Determinante = 0) ist als Argument für -1 ungültig. • Der SinReg-Befehl oder eine polynome Regression erzeugte eine singuläre Matrix (Determinante = 0), da keine Lösung gefunden werden konnte bzw. eine Lösung nicht existiert. <p>Dieser Fehler wird bei der graphischen Darstellung nicht angezeigt. Der TI-84 Plus erlaubt bei der graphischen Darstellung nicht-definierte Werte.</p>
SINGULARITY	<p>Ein <i>Ausdruck</i> in der solve(-Funktion oder dem Equation Solver enthält eine Singularität (ein Punkt, an dem die Funktion nicht definiert ist). Untersuchen Sie den Funktionsgraphen. Besitzt die Gleichung eine Lösung, so ändern Sie die Grenzen oder die erste Schätzung oder beides.</p>
STAT	<p>Sie haben eine statistische Berechnung mit ungeeigneten Listen versucht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Statistische Analysen müssen mindestens zwei Datenpunkte besitzen. • Med-Med muß in jeder Partition mindestens drei Punkte besitzen. • Bei der Verwendung einer Häufigkeitsliste müssen deren Elemente ≥ 0 sein. • $(X_{\max} - X_{\min}) / X_{\text{sc1}}$ müssen für ein Histogramm ≥ 7 sein.
STAT PLOT	<p>Sie haben versucht, einen Graphen anzuzeigen, wenn eine Statistikzeichnung mit einer undefinierten Liste aktiviert ist.</p>
SYNTAX	<p>Der Befehl enthält einen Syntaxfehler. Suchen Sie nach falsch platzierten Funktionen, Argumenten, Klammern oder Kommata. In Anhang A werden die Argumente und die Syntax aufgeführt, die zur Ausführung der Funktion oder des Befehls benötigt werden.</p> <p>Hier ein Beispiel: stdDev(<i>list</i>[<i>freqlist</i>]) ist eine Funktion des TI-84 Plus. Die Argumente sind kursiv gesetzt. In Klammer angegebene Argumente sind optional und müssen nicht eingegeben werden. Es ist darauf zu achten, dass mehrere Argumente durch Komma (,) voneinander getrennt werden, beispielsweise kann stdDev(<i>list</i>[<i>freqlist</i>]) als stdDev(L1) oder stdDev(L1,L2) eingegeben werden, da die Frequenzliste (<i>freqlist</i>) optional ist.</p>
TOL NOT MET	<p>Sie haben eine Toleranz angegeben, für die der Algorithmus kein genaues Ergebnis liefern kann.</p>
UNDEFINED	<p>Sie haben auf eine nicht definierte Variable Bezug genommen. Sie haben beispielsweise auf eine Statistikvariable Bezug genommen, wenn es keine aktuelle Berechnung gibt, da eine Liste bearbeitet wurde oder Sie haben auf eine Variable Bezug genommen, bei der die Variable für die aktuelle Berechnung ungültig ist, wie a nach Med-Med.</p>
VALIDATION	<p>Durch elektrische Störungen wurde eine Verbindung unterbrochen bzw. dieser Graphik-Handheld darf die Anwendung nicht ausführen.</p>

Fehlerart	Mögliche Ursachen und Vorschläge zur Behebung
VARIABLE	<p>Sie haben versucht, eine Variable zu archivieren, die nicht archiviert werden kann, bzw. Sie haben versucht, eine Anwendung oder Gruppe aus dem Archiv zu entfernen.</p> <p>Beispiele für Variablen, die nicht archiviert werden können, sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realzahlen LRESID, R, T, X, Y, Theta, statistische Variablen unter Vars, Menü STATISTICS, Yvars, und AppldList.
VERSION	Sie haben versucht, eine Variablenversion aus einem anderen Graphik-Handheld zu empfangen, die nicht kompatibel ist.
WINDOW RANGE	<p>Bei den Fenstervariablen besteht ein Problem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie haben $X_{max} \leq X_{min}$ oder $Y_{max} \leq Y_{min}$ definiert. • Sie haben $\theta_{max} \leq \theta_{min}$ und $\theta_{step} > 0$ (oder umgekehrt) definiert. • Sie haben versucht, Tstep=0 zu setzen. • Sie haben $T_{max} \leq T_{min}$ und Tstep > 0 (oder umgekehrt) definiert. • Die Fenstervariablen sind zu groß oder zu klein, um eine korrekte graphische Darstellung zu ermöglichen. Sie haben eventuell versucht, an einen Punkt hinein- oder hinaus zu zoomen, der den Wertebereich des TI-84 Plus übersteigt.
ZOOM	<ul style="list-style-type: none"> • In ZBox wird anstelle eines Kastens ein Punkt oder eine Linie definiert. • Ein ZOOM -Vorgang lieferte einen mathematischen Fehler.

Informationen zur Genauigkeit

Rechengenauigkeit

- Um die Genauigkeit zu erhöhen, rechnet der TI-84 Plus intern mit mehr Stellen als angezeigt werden. Die Werte werden mit bis zu 14 Stellen mit einem zweistelligen Exponenten gespeichert.
- Sie können in einer Fenstervariablen einen bis zu zehnstelligen Wert speichern (12 Stellen für **Xscl, Yscl, Tstep** und **θ_{step}**).
- Die Anzeige des Wertes richtet sich nach den Angaben bei den Moduseinstellungen (Kapitel 1), wobei maximal zehn Stellen mit einem zweistelligen Exponenten erlaubt sind.
- **RegEQ** zeigt im Modus **Float** bis zu 14 Stellen an. Wird bei der Berechnung einer Regression eine andere Dezimalstelleneinstellung als **Float** verwendet, werden die Ergebnisse von **RegEQ** gerundet und die Zahl mit den angegebenen Dezimalstellen gespeichert.

Xmin ist der Mittelpunkt des äußersten linken Pixels, **Xmax** ist der Mittelpunkt des Pixels neben dem äußersten rechten Pixel (das äußerste rechte Pixel ist für die Belegtanzeige reserviert). ΔX ist der Abstand zwischen den Mittelpunkten zweier benachbarter Pixel.

- Im **Full**-Bildschirmmodus wird ΔX als $(X_{max} - X_{min}) / 94$ berechnet. In der **G-T**-Bildschirmteilung wird ΔX als $(X_{max} - X_{min}) / 46$ berechnet.

- Wenn Sie für ΔX einen Wert im Hauptbildschirm oder einem Programm im **Full-Bildschirmmodus** eingeben, wird X_{\max} als $X_{\min} + \Delta X * 94$ berechnet. In der **G-T-Bildschirmteilung** wird X_{\max} als $X_{\min} + \Delta X * 46$ berechnet.

Y_{\min} ist der Mittelpunkt des untersten Punktes. Y_{\max} ist der Mittelpunkt des obersten Punktes. ΔY ist der Abstand zwischen den Mittelpunkten zweier benachbarter Pixel.

- Im **Full-Bildschirmmodus** wird ΔY als $(Y_{\max} - Y_{\min}) / 62$ berechnet. In der **Horiz-Bildschirmteilung** wird ΔY als $(Y_{\max} - Y_{\min}) / 30$ berechnet. In der **G-T-Bildschirmteilung** wird ΔY als $(Y_{\max} - Y_{\min}) / 50$ berechnet.
- Wenn Sie für ΔY einen Wert im Hauptbildschirm oder einem Programm im **Full-Bildschirmmodus** eingeben, wird Y_{\max} als $Y_{\min} + \Delta Y * 62$ berechnet. Bei der **Horiz-Bildschirmteilung** wird Y_{\max} als $Y_{\min} + \Delta Y * 30$ berechnet. Bei der **G-T-Bildschirmteilung** wird Y_{\max} als $Y_{\min} + \Delta Y * 50$ berechnet.

Die Cursorkoordinaten werden im Modus **Float** als achtstellige Zahlen (die ein negatives Vorzeichen, ein Dezimalzeichen und einen Exponenten enthalten können) angezeigt. X und Y werden mit der maximalen Genauigkeit von acht Stellen aktualisiert.

minimum und **maximum** im **CALCULATE**-Menü werden mit einer Toleranz von $1E-5$ berechnet. $\int f(x)dx$ im **CALCULATE**-Menü wird mit einer Toleranz von $1E-3$ berechnet. Aus diesem Grund kann das angezeigte Ergebnis eventuell nicht für alle acht angezeigten Stellen genau sein. Bei den meisten Funktionen beträgt die Genauigkeit mindestens fünf Stellen. Bei **fMin()**, **fMax()** und **fnInt()** im **MATH**-Menü und **solve()** im **CATALOG** kann die Toleranz angegeben werden.

Funktionsgrenzen

Funktion	Gültigkeitsbereich für die Eingabe
$\sin x, \cos x, \tan x$	$0 \leq x < 10^{12}$ (Bogenmaß oder Grad)
$\sin^{-1} x, \cos^{-1} x$	$-1 \leq x \leq 1$
$\ln x, \log x$	$10^{-100} < x < 10^{100}$
e^x	$-10^{100} < x \leq 230.25850929940$
10^x	$-10^{100} < x < 100$
$\sinh x, \cosh x$	$ x \leq 230.25850929940$
$\tanh x$	$ x < 10^{100}$
$\sinh^{-1} x$	$ x < 5 \times 10^{99}$
$\cosh^{-1} x$	$1 \leq x < 5 \times 10^{99}$
$\tanh^{-1} x$	$-1 < x < 1$
\sqrt{x} (reeller Modus)	$0 \leq x < 10^{100}$
\sqrt{x} (komplexer Modus)	$ x < 10^{100}$
$x!$	$-0.5 \leq x \leq 69$, wobei x ein Mehrfaches von 0,5 ist.

Ergebnisse einer Funktion

Funktion	Gültigkeitsbereich der Ergebnisse	
$\sin^{-1} x, \tan^{-1} x$	$-90^\circ - 90^\circ$	oder $-\pi / 2 - \pi / 2$ (Bogenmaß)
$\cos^{-1} x$	$0^\circ - 180^\circ$	oder $0 - \pi$ (Bogenmaß)

Anhang C: Service- und Garantiehinweise

Hinweise zu TI Produktservice und Garantieleistungen

Informationen über Produkte und Dienstleistungen von TI Wenn Sie mehr über das Produkt- und Serviceangebot von TI wissen möchten, senden Sie uns eine E-Mail oder besuchen Sie uns im World Wide Web.

E-Mail-Adresse: ti-cares@ti.com
Internet-Adresse: education.ti.com

Service- und Garantiehinweise Informationen über die Garantiebedingungen oder über unseren Produktservice finden Sie in der Garantieerklärung, die dem Produkt beiliegt. Sie können diese Unterlagen auch bei Ihrem Texas Instruments Händler oder Distributor anfordern.

Hinweise zur Batterie

Batterieaustausch

Der TI-84 Plus wird über fünf Batterien mit Strom versorgt: vier Alkali-AAA-Batterien und eine Knopfzellenbatterie als Sicherung. Die Sicherungsbatterie versorgt das Gerät mit Notstrom, damit der Speicher bei einem Austausch der AAA-Batterien erhalten bleibt.

Wenn die Batterieleistung unter ein einsatzfähiges Niveau fällt, zeigt der TI-84 Plus beim Einschalten des Geräts die folgende Meldung an:

Zeigt diese Meldung an, wenn Sie das Gerät einschalten.

```
Your batteries  
are low.  
Recommend  
change of  
batteries.
```

Meldung A

Folgende Meldung wird angezeigt, wenn Sie eine Anwendung laden wollen:

```
Batteries  
are low.  
Change is  
required.
```

Meldung B

Zunächst wird **Meldung A** angezeigt; je nach Einsatzhäufigkeit funktionieren die Batterien noch für ein oder zwei Wochen. (Diese Frist von 1-2 Wochen basiert auf Tests mit Alkalibatterien; die Leistung anderer Batterietypen kann davon abweichen.)

Wenn **Meldung B** angezeigt wird, müssen Sie die Batterien sofort ersetzen, wenn Sie eine Anwendung ordnungsgemäß laden wollen.

Auswirkungen des Batterieaustausches

Entnehmen Sie **nicht** gleichzeitig beide Arten von Batterien (AAA und Sicherung). Verwenden Sie die Batterien **nicht**, bis sie ganz leer sind. Wenn Sie diese Anweisungen sowie die Anleitungen zum Austausch von Batterien befolgen, können Sie beide Batterietypen austauschen, ohne dass gespeicherte Daten verloren gehen.

Vorsichtsmaßnahmen beim Austausch der Batterien

Die folgenden Punkte sollten Sie beim Auswechseln der Batterien beachten:

- Bewahren Sie Batterien außer Reichweite von Kindern auf.
- Mischen Sie nicht neue und gebrauchte Batterien. Mischen Sie nicht verschiedene Batteriemarken (bzw. Typen von Marken).
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig wiederaufladbare und nicht-wiederaufladbare Batterien.
- Legen Sie die Batterien mit den Polen (+ und -) gemäß der Kennzeichnung korrekt ein.
- Legen Sie (nicht-aufladbare) Batterien nicht in ein Akku-Ladegerät ein.
- Entsorgen Sie verbrauchte Batterien vorschriftsgemäß und so bald wie möglich.
- Batterien dürfen nicht ins Feuer geworfen oder geöffnet werden.

Austausch der Batterien

Gehen Sie zum Austausch der Batterien folgendermaßen vor:

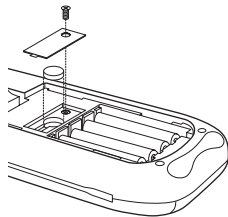
1. Schalten Sie den Graphik-Handheld aus. Setzen Sie die Schutzdeckel über der Tastatur wieder auf, um ein versehentliches Anschalten des Graphik-Handhelds zu verhindern. Drehen Sie das Gerät um.

2. Halten Sie den Graphik-Handheld aufrecht und drücken Sie die Lasche oben an der Batterieabdeckung nach innen und ziehen Sie die Abdeckung nach unten.

Hinweis: Um zu vermeiden, dass Daten im Speicher verloren gehen, müssen Sie den Grafikrechner ausschalten. Entnehmen Sie die AAA-Batterien und die Sicherungsbatterie nicht gleichzeitig.

3. Tauschen Sie alle vier Alkali-AAA-Batterien gleichzeitig aus. Oder tauschen Sie die Sicherungsbatterie aus.

- Um die AAA-Alkali-Batterien auszutauschen, entfernen Sie alle vier entladenen AAA-Batterien und legen Sie die neuen Batterien richtig gepolt (+ und -) ein.



- Lösen Sie die Schraube von der Abdeckung der Sicherungsbatterie und entfernen Sie anschließend die Abdeckung, um die Sicherungsbatterie auszutauschen. Legen Sie die neue Batterie mit der +-Seite nach oben ein. Setzen Sie die Abdeckung wieder auf und befestigen Sie sie mit der Schraube.
4. Bringen Sie die Batterieabdeckung wieder an. Schalten Sie den Graphik-Handheld ein und stellen Sie falls erforderlich den Kontrast des Displays ein. Drücken Sie dazu **[2nd]** **[▲]** oder **[▼]**.

Im Fall von Schwierigkeiten



Umgang mit Fehlern

Um einen Fehler zu beheben, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Wenn Sie auf dem Bildschirm nichts erkennen können, muss eventuell der Kontrast nachgestellt werden.

Um den Bildschirm dunkler zu machen, drücken Sie kurz **[2nd]** und halten dann die Taste **[▲]** gedrückt, bis die Anzeige dunkel genug ist.

Um den Bildschirm heller zu machen, drücken Sie kurz **[2nd]** und halten dann die Taste **[▼]** gedrückt, bis die Anzeige hell genug ist.
2. Wenn ein Fehlermenü angezeigt wird, führen Sie folgende Schritte aus.
 - Beachten Sie die Fehlerart (**ERR:Fehlerart**).
 - Wählen Sie **2:GOTO**, falls verfügbar. Daraufhin wird der vorausgegangene Bildschirminhalt angezeigt, wobei sich der Cursor an oder bei der Fehlerstelle befindet.
 - Stellen Sie fest, was falsch ist.
 - Korrigieren Sie den Ausdruck.

Ziehen Sie die Tabelle Fehlerzustände hinzu, falls Sie nähere Informationen zu bestimmten Fehlern benötigen.
3. Wenn die Anzeige Beschäftigt (Punktlinie) angezeigt wird, wurde ein Graph oder Programm gestoppt; der TI-84 Plus wartet auf eine Eingabe. Drücken Sie **[ENTER]**, um fortzusetzen, oder **[ON]**, um abzubrechen.
4. Wenn ein Schachbrett-Cursor () angezeigt wird, haben Sie entweder die maximale Zeichenzahl in einem Eingabefenster eingegeben, oder der Speicher ist voll. Wenn der Speicher voll ist:
 - Drücken Sie **[2nd]** **[MEM]** **2**, um das Menü **Memory Management/Delete** anzuzeigen.
 - Wählen Sie den Typ der Daten aus, die Sie löschen wollen, oder wählen Sie **1:All**, um eine Liste mit Variablen aller Typen zu verwenden. In einem Fenster wird jede Variable des ausgewählten Datentyps und die Anzahl der Bytes angezeigt, die jede Variable belegt.
 - Drücken Sie **[▲]** und **[▼]**, um den Auswahlcursor () neben den Eintrag zu verschieben, den Sie löschen wollen, und drücken Sie dann **[DEL]**.
5. Wenn der Graphik-Handheld anscheinend überhaupt nicht funktioniert, prüfen Sie, ob die Alkali-Batterien neu und richtig eingelegt sind.
6. Wenn der TI-84 Plus immer noch nicht funktioniert, obwohl die Batterien mit Sicherheit frisch sind, können Sie versuchen, ihn manuell zurückzusetzen.
 - Entfernen Sie alle AAA Batterien aus dem Graphik-Handheld.

- Drücken Sie die Taste **[ON]** und halten Sie sie 10 Sekunden lang gedrückt.
- Setzen Sie die Batterien wieder ein.
- Schalten Sie das Gerät ein.

Wenn Sie Ihren Graphik-Handheld zurücksetzen, ändert sich möglicherweise der Kontrast. Wenn der Bildschirm leer oder kontrastarm erscheint, können Sie den Kontrast einstellen. Drücken Sie dazu **[2nd]**, lassen Sie sie los und drücken Sie dann **[▲]** oder **[▼]**.

7. Wenn die aufgeführten Anleitungen keinen Erfolg bringen, können Sie den gesamten Speicher zurücksetzen. Dadurch werden sowohl RAM als auch Benutzerdatenarchiv und Systemvariablen auf Werkseinstellungen zurückgesetzt. Alle Nicht-Systemvariablen, Apps und Programme werden dadurch gelöscht.
 - Drücken Sie **[2nd] [MEM]**, um das Menü **MEMORY** anzuzeigen.
 - Wählen Sie **7:Reset** aus, um das Menü **RAM ARCHIVE ALL** anzuzeigen.
 - Drücken Sie **[▶] [▶]**, um das Menü **ALL** anzuzeigen.
 - Wählen Sie **1:All Memory** aus, um das Menü **RESET MEMORY** anzuzeigen.
 - Wählen Sie **2:Reset**, um den Vorgang fortzusetzen. Auf dem Hauptbildschirm wird die Meldung **Mem cleared** angezeigt.

Inhalt

Symbols

→dim((Dimension zuweisen) 179
° (Grad) 400
– (Subtraktion) 40, 160
! (Faktoren) 62, 400
→ Speichern 24, 396
→dim((Dimension zuweisen) 165, 378
≠ (ungleich) 67, 401
√((Quadratwurzel) 41, 402
□, •, + (Bildpunktmarkierung) 140, 223
' (Winkelminuten) 403
() (Klammern) 33
+ (Addition) 403
ΣInt((Zinssumme) 272
ΣPrn((Kapitalsumme) 272, 389
* (Multiplikation) 40, 160, 402
+ (Addition) 40, 160, 402, 403
+ (Bildpunktmarkierung) 140, 223
+ (verkettung) 283
+ (Verknüpfung) 403
/ (Division) 40, 402
⁻¹ (Kehrwert) 161, 401, 402
: (Doppelpunkt) 292
< (kleiner als) 67, 401
= (Gleichheitsprüfung) 67, 401
> (größer als) 67, 401
[] (Matrixindikator) 157
^ (Potenz) 41, 162, 402
≤ (kleiner als oder gleich) 67, 401
{ } (Listenindikator) 171
≥ (größer als oder gleich) 67, 401
² (Quadrat) 41, 402
³ (Kubik) 44, 401
³√((Kubikwurzel) 44, 401
" " (String Indikator) 280
" (Winkelsekunden) 403
►Dec (in Dezimalwerte) 43, 377
►DMS (in Grad /Minuten /Sekunden) 65, 378
►Eff((Effektivzinssatz) 274
►Frac (zu Fraktion) 43, 380
►Nom((für Nominalzinssatz) 274, 386
►Polar (zu Polar) 60, 388
►Rect (zu kartesisch) 60, 391
χ²cdf((Chi-Quadrat cdf) 375
χ²pdf((Chi-Quadrat pdf) 375
χ²-Test (chi-Quadrat test) 375
χ²-Test (chi-square test) 246
ΔTbl (Tabellenschrittvariable) 123
ε (Exponent) 379
Fcdf(259
Fpdf(258
I% (Jahreszinssatzvariable) 266, 276
- (Negation) 34, 42, 161, 402
– (Subtraktion) 403
N (Zahl der Variablen für Zahlungsfristen) 266, 276
π (Pi) 42

Numerics

10^((hoch zehn) 41
10^((zehn hoch) 402

1-PropZInt (one-proportion Vertrauensintervall z) 244
1-PropZInt (one-proportion Vertrauensintervall z) 389
1-PropZTest (one-proportion Test z) 240
1-PropZTest (one-proportion Test z) 389
1-Var Stats (Statistik mit einer Variable) 212, 398
2-PropZInt (two-proportion Vertrauensintervall z) 245
2-PropZInt (two-proportion Vertrauensintervall z) 389
2-PropZTest (two-proportion Test z) 240
2-PropZTest (two-proportion Test z) 389
2-SampFTest (two-sample F-Test) 247, 392
2-SampTInt (two-sample Vertrauensintervall t) 243
2-SampTInt (two-sample Vertrauensintervall t) 392
2-SampTTest (two-sample Test t) 239
2-SampTTest (two-sample Test t) 393
2-SampZInt (two-sample Vertrauensintervall z) 242
2-SampZInt (two-sample Vertrauensintervall z) 393
2-SampZTest (two-sample Test z) 238
2-SampZTest (two-sample Test z) 393
2-Var Stats (Statistik mit zwei Variablen) 212, 398

A

a+bi (kartesischer komplexer Modus) 20, 55
a+bi (kartesischer komplexer Modus) 375
Ableitung *Siehe* numerische Ableitung 40
About 342
abs(60
abs((Absolutwert) 51, 161, 374, 403
Achsen, Anzeige (AxesOn, AxesOff) 80, 375
Achsenformat, grafische Darstellung von Sequenzen 113
Addition (+) 40, 160, 402, 403
Alle überschreiben 357
Alpha-Cursor 9
alpha-lock 16
Alpha-Taste 3
Alpha-Verriegelungstaste 16
alternative Hypothese 233
Amortisation
 Prn((Kapitalsumme) 389
 ΣPrn((Kapitalsumme) 272
 bal((Amortisationsbilanz) 272, 375
 Berechnung von Plänen 273
 Formel 410
Anbringen neuer Frontcover 10
and (boolescher Operator) 68, 374
Ändern der
 Uhreinstellungen 11
angle(59, 374
ANGLE-Menü 64
animierter Graph 75
ANOVA((Varianzanalyse in einer Richtung) 250, 374
 Formel 406
Ans (letzte Antwort) 345, 374
Anweisung (Definition) 15
Anwendungen *Siehe* Beispiele, Anwendungen 40
Anzeige 'beschäftigt' 6

Anzeigecursor 9
 Anzeigekontrast 5
 Anzeigen der Uhreinstellungen 11
 APD™/Automatic Power Down™ (Automatische Abschaltung) 4
 Apps 344
 AppVars 344
 Archiv 347
 ARCHIVE FULL (Fehler) 362
 Datenfehlermeldung 359
 Fehler ARCHIVE FULL 415
 Speicherfehler 359
 Archive 374
 archived variables 404
 Argumentwerte eingeben 233
 Asm 309, 374
 AsmComp 374
 AsmPrgm 375
 Auflösung nach Variablen im Gleichungslöser 48
 augment 375
 augment(166, 183
 Ausdruck 13
 Ein- und Ausschalten (ExprOn, ExprOff) 80, 379
 Umwandlung aus einem String (expr()) 379
 Umwandlung aus einem String (expr() 284
 Auswählen
 Datenpunkte aus einem Plot 182
 Funktionen im Startbildschirm oder einem Programm 74
 Funktionen im Y= Editor 74
 Statistikplots aus dem Y= Editor 74
 Automatische
 Abschaltung (APD™/Automatic Power Down™) 4
 Regressionsgleichung 207
 Restliste (RESID) 207
 AxesOff 80, 375
 AxesOn 80, 375

B
 Backup des Rechnerspeichers 369, 372
 bal((Amortisationsbilanz) 272, 375
 Batterien 4, 423
 Beispiele — Erste Schritte
 Autofinanzierung 265
 Einheitskreis 145
 Erzeugung einer Sequenz 170
 gemischter Zins 266
 Kugelweg 96
 Mittlere Größe einer Population 228
 Pendellängen und -frequenzen 188
 Polarrose 103
 System linearer Gleichungen lösen 152
 Volumen eines Zylinders 288
 Wald und Bäume 108
 Zeichnen einer Tangente 128
 Zeichnen eines Kreises 69
 Beispiele — Verschiedenes
 Berechnung ausstehender Darlehenszahlungen 273
 Konvergenz 117
 Räuber-Beute-Modell 118
 Tageslichtstunden in Alaska 216
 Beispiele Anwendungen
 Bereich zwischen Kurven 332
 Bereiche regulärer n-seitiger Polygone 337
 Box mit Dach 315
 Definition einer Wertetabelle 316
 Einstellung des Anzeigefensters 317
 Vergrößern eines Graphen 320
 Zeichnen eines Graphen 318
 Box-Diagramme 322
 Cobweb-Attractors 329
 Einheitskreis und trigonometrische Kurven 331
 Fundamentales Schlußfolgerungstheorem 335
 Hypothekenzahlungen 339
 Koeffizientenschätzung 330
 Lösung eines Systems nichtlinearer Gleichungen 327
 parametrische Gleichungen
 Riesenradproblem 333
 Quadratformel
 Anzeige komplexer Ergebnisse 313
 Eingabe einer Berechnung 311
 Umwandlung in einen Bruch 312
 Sierpinski-Dreieck 328
 Stückweise Funktionen 324
 Ungleichheiten 325
 Beispiele Erste Schritte
 Box mit Dach
 Definition 315
 Beispiele—Anwendungen
 Kästchen mit Deckel
 In eine Tabelle "hineinzoomen" 316
 Quadratformel
 Konvertieren in einen Bruch 312
 Beispiele—Erste Schritte
 Münzen werfen 39
 Senden von Variablen 363
 Beschriftungen
 Bilder (Pic) 141, 142
 Graph 80, 383
 Programm 299, 384
 Bildpunkte 140
 in den Modi Horiz/G-T 141, 149
 Bildpunktmarkierung (•) 140, 223
 Bildschirmmodi 21
 binomcdf(260, 375
 binompdf(259, 375
 Blockierung 359
 Bogenkosinus ($\cos^{-1}()$) 40
 Bogenmaßnotation (r) 65, 400
 Bogensinus ($\sin^{-1}()$) 40
 Bogentangens ($\tan^{-1}()$) 40
 Boolesche Logik 67
 Box Bildpunktmarkierung (□) 140, 223
 Brüche
 n/d 21
 Un/d 21

C

CY (Variable für Staffelfristen pro Jahr) 266, 276
 χ^2 -Test (chi-square test) 375
Calculate-Ausgabeoption 232, 233
CALCULATE-Menü 92
Cash-Flow
 Berechnung 270
 Formel 410
 irr((interne Rendite) 271, 383
 npv((Kapitalwert) 271, 387
CATALOG 279
CBL 2/CBL 381
CBL 2TM 366
CBL 2TM/CBRTTM 307
CBR(381
CBRTTM 366
Chi-Quadrat cdf (χ^2 cdf() 375
Chi-Quadrat pdf (χ^2 pdf() 375
chi-square test (χ^2 -Test) 246, 375
Circle((Kreis zeichnen) 136, 376
Clear Entries 342
Clear Entries (Einträge löschen) 376
Clock Off, Uhr ausschalten 376
ClockOn, Uhr einschalten 376
ClrAllLists (Alle Listen löschen) 342
ClrAllLists (alle Listen löschen) 376
ClrDraw (Zeichnung löschen) 130, 376
ClrHome (Startbildschirm löschen) 306, 376
ClrList (Liste löschen) 206, 376
ClrTable (Tabelle löschen) 306, 376
conj((Konjunktion) 58, 376
Connected (Plot-Modus) 20, 376
contrast (Anzeige) 5
CoordOff 80, 376
CoordOn 80, 376
cos((Kosinus) 40, 376
cos⁻¹((Bogenkosinus) 40, 376
cosh((Hyperbel-Kosinus) 287, 376
cosh⁻¹((Hyperbel-Bogen-Kosinus) 287, 377
CubicReg (Kubikregression) 213, 377
cumSum((Kumulative Summe) 167, 180, 377
Cursor 9
cursors 16

D

Dateneingabeoption 232, 233
dayOfWk(, Wochentag 377
dbd((Tage zwischen Terminen) 275, 377
Definites Integral 45, 102, 107
Defragmentieren 359
Degree Winkelmodus 19, 64, 377
Dekrementieren und Übergehen (DS<() 378
Dekrementieren und Übergehen (DS<) 300
DelVar (Variableninhalt löschen) 301, 377
DependAsk 124
DependAuto 124, 377
det((Determinante) 164, 377
Determinante (det() 377
Determinante (det() 164
Determinationskoeffizienten (r2, R2) 208

Dezimalrechnung (Gleitkomma oder Festkomma) 18
Diagnose-Anzeige (r, r2, R2) 208
DiagnosticOff 208, 377
DiagnosticOn 208, 377
Dicke Graphstil 75
Differenzierung 46, 94, 102, 107
dim((Dimension zuweisen) 378
dim((Dimension) 164, 179
Dimensionierung einer Liste oder Matrix 164, 179, 378
Disp (Anzeige) 304, 378
DispGraph (Anzeigegraph) 305, 378
DispTable (Tabelle anzeigen) 305, 378
DISTR (Distributions-Menü) 255
DISTR DRAW (Distributions-Zeichen-Menü) 261
Distributionsfunktionen
 binomcdf(260, 375
 binompdf(259, 375
 χ^2 cdf(375
 χ^2 pdf(375
 Fcdf(259
 Fpdf(258
 geometcdf(261, 381
 geometpdf(261, 381
 invNorm(256, 383
 normalcdf(256, 387
 normalpdf(255, 387
 poissoncdf(260, 388
 poissonpdf(260, 388
 tcdf(257, 396
 tpdf(257, 397
Distributionsschattierungsbefehle
 Shade_t(262, 394
 Shade χ^2 (263, 394
 ShadeF(263, 394
 ShadeNorm(262, 394
Division (/) 40, 402
DMS (Eingabenotation Grad/Minuten/Sekunden) 64, 403
Doppelpunkt als Trennzeichen (:) 292
Dot (Plotmodus) 20, 378
dr/d θ Operation an einem Graphen 107
DRAW Hinweise 129
DRAW Menü 129
DRAW POINTS Menü 138
DRAW STO (Menü Zeichnung speichern) 141
DrawF (Funktion zeichnen) 134, 378
DrawInv (invers zeichnen) 134, 378
DS< 300
DS<((dekrementieren und übergehen) 378
DuplicateName-Menü 371
dx/dt Operation an einem Graphen 94, 102
dy/dx Operation an einem Graphen 94, 102, 107

E

E (Exponent) 14
e^((Exponentialfunktion) 41
e^((Exponentialfunktion) 378
Ein- und ausschalten
 Achsen 80

- Ausdrücke 80
- Beschriftungen 80
- Bildpunkte 140
- Funktionen 73
- Gitter 80
- Koordinaten 80
- Punkte 138
- Statistikplots 74, 224
- Taschenrechner 4
- Einfügekursor 9
- Einstellen
 - Anzeigekontrast 5
 - Graphstile 75
 - Graphstile aus einem Programm 76
 - Modi 17
 - Modi aus einem Programm 18
 - Modi mit geteiltem Bildschirm 146
 - Modi mit geteiltem Bildschirm aus einem Programm 149
 - Tabellen aus einem Programm 124
- Elemente aus dem Speicher löschen 345
- End-Befehl 298, 379
- Eng (technischer Notationsmodus) 18, 379
- Entfernen eines Frontcovers 10
- ENTRY (Taste letzte Eingabe) 26
- EOS™ (Equation Operating System) 33
- eqn (Gleichungsvariable) 46
- EqString((Umwandlung von Gleichung in String) 284
- Equation Operating System (EOS™) 33
- Equation Solver 46
- Erhöhen und übergehen (IS>() 383
- Erhöhen und übergehen (IS>() 299
- Erste Schritte *Siehe* Beispiele, erste Schritte 40
- Exponentialregression (ExpReg) 214, 379
- expr((Umwandlung von String in Ausdruck) 284, 379
- ExpReg (Exponentialregression) 214, 379
- ExprOff (Ausdruck aus) 80, 379
- ExprOn (Ausdruck ein) 80, 379

- F**
- Fakultät (!) 62, 400
- Fallender Graph 75
- Fehler
 - Diagnose und Korrektur 38
 - Meldungen 414
- Fenster anzeigen 77
- Fenstervariablen
 - Funktionsgraph 77, 78
 - parametrischer Graph 99
 - Polargraph 105
- Fill(165, 180, 379
- FINANCE CALC Menü 267
- Finanzfunktionen
 - Amortisationspläne 273
 - Cash-Flows 270
- Fix (Rechnung mit fester Kommastelle) 19, 380
- Float (Gleitkommarechnung) 19, 380
- fMax((Funktionsmaximum) 44, 380
- fMin((Funktionsminimum) 44, 380
- fnInt((Funktionsintegral) 46, 380
- FnOff (Funktion aus) 380
- FnOn (Funktion aus) 74, 380
- For(297, 380
- Formateinstellungen 79, 113
- Formeln
 - Amortisation 410
 - ANOVA 406
 - Cash-Flow 410
 - Doppelproben F-Test 407
 - Doppelproben t Test 407
 - Fakultät 62
 - Logistische Regressionsformel 405
 - Sinus-Regressionsformel 405
 - Tage zwischen Terminen 411
 - Zeitwert des Geldes 408
 - Zinssatzumrechnungen 411
- fPart((echter Bruch) 52, 163, 380
- Frei beweglicher Cursor 82
- Frequenz 211
- Frontcover 9
- Full (Vollbildmodus) 21, 380
- Func (Funktionsgraphen-Darstellung) 20, 380
- Funktion (Definition) 15
- Funktionsgraphen
 - Anzeigefenster 77
 - Anzeigen 70, 77
 - Auswahl 74, 380
 - Auswahl aufheben 74
 - Bewerten 73
 - CALC (Berechnungs-Menü) 92
 - Cursor zu einem Wert bewegen 85
 - Definition im Startbildschirm in einem Programm 73
 - Definition im Y= Editor 72
 - Definition und Anzeige 70
 - Fenstervariablen 77, 78
 - Formateinstellungen 79
 - Frei beweglicher Cursor 82
 - Funktionen auf einem Graphen überlagern 81
 - Genauigkeit 83
 - Graph pausieren oder stoppen lassen 81
 - Graphstile 75
 - Kurvenfamilie 82
 - Maximum von (fMax() 380
 - Maximum von (fMax() 44
 - Minimum von (fMin() 380
 - Minimum von (fMin() 44
 - Modi 20, 71, 380
 - Quick Zoom 84
 - Schattierbefehle 76
 - Schwenken 84
 - Smart Graph 81
 - Verfolgen 83
 - Y= Editor 72
 - ZOOM MEMORY Menü 90
 - ZOOM Menü 85
- FV (Terminwertvariable) 266, 276

G

Garbage Collecting 359
GarbageCollect 360, 381
gcd((größter gemeinsamer Teiler) 53, 381
GDB (Graph-Datenbank) 142
Genauigkeit
 Funktionsgrenzen und Ergebnisse 422
 Rechnen und Zeichnen 420
Genauigkeitsangaben
 grafische Darstellung 83
geometcdf(261, 381
geometpdf(261, 381
Get((Daten von CBL 2/CBL oder CBR holen) 381
Get((Daten von CBL 2™ oder CBR™ holen) 307
GetCalc((Daten von TI(83 holen) 381
GetCalc((Daten von TI-84 Plus holen) 306
getDate(), Aktuelles Datum auslesen 381
getDtFmt(), Datumsformat auslesen 381
getKey 306, 382
getTime(), Aktuelle Uhrzeit auslesen 381
getTmFmt(), Zeitformat auslesen 381
getTmStr(), Zeitstring auslesen 381
Gleichheitsprüfung (=) 67, 401
Gleichungen mit mehreren Wurzeln 49
Gleitkommarechnung (Float) 19, 380
Goto-Befehl 299, 382
Gradnotation (°) 40, 400
Graph
 animiert 75
 Linie 75
 Punktlinie 75
Graph/Tabelle bei geteiltem Bildschirm (G-T) 382
Graphart 75
Graph-Datenbank (GDB) 142
Graphen unterbrechen 81
Graphikmodi 20
 Reihenfolge 20
Graphstile 75
GraphStyle(301, 382
Graptabelle bei geteiltem Bildschirm (G-T) 21, 148
GridOff 80, 382
GridOn 80, 382
größer als (>) 67, 401
größer als oder gleich (≥) 67, 401
größer gemeinsamer Teiler (gcd() 381
größer gemeinsamer Teiler (gcd() 53
größer Integerwert (int() 383
größer Integerwert (int() 52, 163
Gruppe auflösen 355
Gruppieren 355
G-T (Graph/Tabelle mit geteiltem Fenster) 382
G-T (Graphiktabelle mit geteiltem Fenster) 21, 148

H

Hauptbildschirm
 scrollen 6, 26
Hoch zehn (10^() 41
Horiz (horizontal geteilter Bildschirm) 21, 147, 382
Horizontal (Linie zeichnen) 132, 382
Hyperbelfunktionen 286

Hypothese prüfen 236

I

i (komplexe Zahlkonstante) 57
identity(165, 382
If Hinweise
 If 295, 382
 If-Then 296, 382
 If-Then-Else 296, 382
imag((imaginärer Teil) 59, 382
imaginärer Teil (imag() 382
imaginärer Teil (imag() 59
implizierte Multiplikation 33
IndpntAsk 124, 382
IndpntAuto 124, 383
Inferenzstatistik
 alternative Hypothesen 233
 Dateneingabe oder Statistikeingabe 232
 Editoren 231
 Editoren umgehen 233
 EquString((Umwandlung von Gleichung in String) 284
 Ergebnisse der Graphiktests (Draw) 233
 Plausibilitätsintervall-Berechnungen 234
 Pooled option 233
 STAT TESTS-Menü 234
 Tabelle mit Eingabebeschreibung 252
 Test- und Intervall-Ausgabevariablen 253
 Testergebnisse berechnen (Calculate) 233
Inferenzstatistik *Siehe* Statistiktests 40
Input 302, 303, 383
inString((in String) 284, 383
int((größte Integerzahl) 52, 163, 383
Integerteil (iPart() 383
Integerteil (iPart() 52, 163
Integral *Siehe* Zahlenintegral 40
Integralfunktion (fnInt() 380
Integralfunktion (fnInt() 46
interner Renditesatz (irr() 383
interner Renditesatz (irr() 271
intersect-Operation an einem Graphen 94
invertieren (⁻¹) 161, 401, 402
invNorm((kumulative Normalverteilungen invertieren) 256, 383
iPart((Integerteil) 52, 163, 383
irr((interner Renditesatz) 271, 383
IS>((erhöhen und übergehen) 299, 383
isClkOn(), ist Uhr ein 383

K

kartesische Form, komplexe Zahlen 57
Keycode-Übersicht 306
Klammern 33
kleiner als
 (<) 67, 401
 oder gleich (≤) 401
 oder gleich (≥) 67
kleinstes gemeinsames Vielfaches (lcm() 384
kleinstes gemeinsames Vielfaches (lcm() 53
Kombinationen (nCr) 62, 386

komplexe Modi ($a+bi$, $re^{i\theta}$) 20, 55
komplexe Modi ($a+bi$, $re^{i\theta}$) 375, 390
komplexe Zahlen 20, 55, 58, 390
Kontext für Eingabenamen 204
Konvergenz, grafische Darstellung von Sequenzen 117
Korrelationskoeffizient (r) 208
Kosinus ($\cos()$) 376
Kosinus ($\cos()$) 40
Kreuz, Bildpunktmarkierung (+) 140, 223
Kubik ($()^3$) 401
Kubik ($\sqrt[3]{}()$) 44
Kubikregression (CubicReg) 213, 377
Kubikwurzel ($\sqrt[3]{}()$) 401
Kubikwurzel ($\sqrt[3]{}()$) 44
Kumulative
 Nor malverteilung invertieren ($\text{invNorm}()$) 256
 Normalverteilung invertieren ($\text{invNorm}()$) 383
 Summe ($\text{cumSum}()$) 377
 Summe ($\text{cumSum}()$) 167, 180
Kurvenfamilien 82

L

LabelOff 80, 383
LabelOn 80, 384
Lbl (Beschriftung) 299, 384
lcm((kleinstes gemeinsames Vielfaches) 53, 384
length(des Strings 285, 384
Letzter Eintrag 26
Line((Linie zeichnen) 131, 384
Linien, Zeichnen 131
Linienart für Graphik 75
Liniensegmente, Zeichnen 131
LINK RECEIVE-Menü 370
LINK SEND-Menü 366
LinReg($a+bx$) (lineare Regression) 214, 384
LinReg($ax+b$) (lineare Regression) 212, 384
LinRegTTest (Test der linearen Regression t) 248
LinRegTTest (Test der linearen Regression t) 384
LIST MATH-Menü 185
LIST NAMES-Menü 173
LIST OPS-Menü 178
List▶matr((Umrechnung von Listen in Matrizen) 167, 184, 384
Listen
 Alle Elemente löschen 197
 Auf ein Element zugreifen 173
 Aus dem Speicher löschen 173, 345
 Dimension 179
 Erstellen 171, 197
 Formeln abtrennen 176, 201
 Formeln anhängen 175, 199
 Indikator ($\{\}$) 171
 Kopieren 173
 Listennamen eingeben 174, 196
 Mit mathematischen Funktionen verwenden 40, 177
 Speichern und anzeigen 172
 Zur graphischen Darstellung einer Kurvenschar verwenden 82, 173

ln(41, 384
LnReg (logarithmische Regression) 214, 384
log(41, 385
Logik (boolesche) Operatoren 67
Logistic (Regression) 215, 385
logistische Regressionsformel 405
Löschen
 alle Listen (ClrAllLists) 376
 alle Listen(ClrAllLists) 342
 Einträge (Clear Entries) 342, 376
 Liste (ClrList) 206, 376
 Startbildschirm (ClrHome) 306, 376
 Tabelle (ClrTable) 306, 376
 Variableninhalt (DelVar) 301, 377
 Zeichnung (ClrDraw) 130, 376

M

Manual Linear Fit 217
MATH CPX (komplex-Menü) 58
MATH NUM (Zahlen-Menü) 50
MATH PRB (Wahrscheinlichkeits-Menü) 61
mathematische Operationen, Tastatur 40
MATH-Menü 43
Matr(list((Umrechnungen von Matrizen in Listen) 385
Matr▶list((Umrechnungen von Matrizen in Listen) 166, 184, 385
Matrix transponieren (T) 164, 401
Matrizen
 Anzeigen 155
 auf Elemente zugreifen 159
 aus dem Speicher löschen 155
 Auswählen 154
 Bezugnahmen in Ausdrücken 157
 definierte 154
 Dimensionen 154, 164, 165
 Eine Matrix anzeigen 158
 invertieren ($^{-1}$) 161
 Kopieren 159
 mathematische Funktionen 160
 Matrix mathematischer Funktionen ($\text{det}()$, T , $\text{dim}()$, $\text{Fill}()$, $\text{identity}()$, $\text{randM}()$, $\text{augment}()$, $\text{Matr}▶\text{list}()$, $\text{List}▶\text{matr}()$, $\text{cumSum}()$) 163
 Matrixelemente anzeigen 154
 Matrixelemente bearbeiten 156
 relationale Operationen 162
 Schnelle Matrixberechnung 151
 Zeilenoperationen($\text{ref}()$, $\text{rref}()$, $\text{rowSwap}()$, $\text{row}+$, $\text{row}()$, $\text{row}+()$) 168
MATRX EDIT-Menü 154
MATRX MATH-Menü 163
MATRX NAMES-Menü 158
max((Maximum) 53, 185, 385
Maximum einer Funktion ($\text{fMax}()$) 380
Maximum einer Funktion ($\text{fMax}()$) 44
maximum-Operation an einem Graphen 93
mean(186, 385
Med(Med (Mittelwert-Mittelwert) 212, 385
median(186, 385
mehrere Einträge auf einer Zeile 14

Mem Mgmt/Del menu 343
 Mem Mgmt/Del-Menü 343
 MEMORY-Menü 342
 Menü((Definitions-Menü) 300, 385
 Menüs 29
 Definieren (-Menü() 385
 Definieren (-Menü() 300
 Schnelltaste 1, 7
 min((Minimum) 53, 185, 386
 Minimum einer Funktion (fMin() 380
 Minimum einer Funktion (fMin() 44
 minimum-Operation an einem Graphen 93
 Minuten-Notation (') 403
 Modi mit geteiltem Bildschirm
 einstellen 146, 149
 G-T-Modus (Graph-Tabelle) 148
 Horiz (horizontaler) Modus 147
 Modus
 Antworten 21
 Classic 6, 21
 MathPrint 6, 21
 Moduseinstellungen 17
 a+bi (komplex-kartesisch) 20, 55
 a+bi (komplex-kartesisch) 375
 Connected (Plotten) 20, 376
 Degree (Winkel) 19, 64, 377
 Dot (Plotten) 20, 378
 Eng (Notation) 18, 379
 Fix (Dezimal) 19, 380
 Float (Dezimal) 19, 380
 Full (Bildschirm) 21, 380
 Func (Graphen zeichnen) 20, 380
 G-T (Bildschirm) 21
 G-T (Bildschirm) 382
 Horiz (Bildschirm) 21, 382
 Normal (Notation) 18, 386
 Par/Param (Graphen zeichnen) 20, 387
 Pol/Polar (Graphen zeichnen) 20, 388
 Radian (Winkel) 19, 64, 390
 re^{θi} (komplex-polar) 20, 55
 re^{θi} (komplex-polar) 390
 Real 20, 390
 Sci (Notation) 18, 393
 Seq (Graphen zeichnen) 20, 394
 Sequential (Graph-Reihenfolge) 20, 394
 Simul (Graph-Reihenfolge) 20, 395
 Multiplikation (*) 40, 160, 402

N

n/d 21
 nCr (Zahl der Kombinationen) 62, 386
 nDeriv((numerische Ableitung) 45, 386
 Negation (-) 34, 42, 161, 402
 Nicht rekursive Sequenzen 111
 Normal Notationsart 18, 386
 normalcdf((Normalverteilungs-Wahrscheinlichkeit)
 256, 387
 normalpdf((Wahrscheinlichkeitsdichte-Funktionen)
 255, 387

Normalverteilungs-Wahrscheinlichkeit (normalcdf()
 387
 Normalverteilungs-Wahrscheinlichkeit (normalcdf()
 256
 not((Boolescher Operator) 68, 387
 nPr (Permutationen) 62, 387
 npv((Nettokapitalwert) 271, 387
 numerische Ableitung 45, 94, 102, 107
 numerisches Integral 46

O

Omit 357, 371
 one-proportion
 Test z (1-PropZTest) 240
 Test z (1-PropZTest) 389
 Vertrauensintervall z (1-PropZInt) 244
 Vertrauensintervall z (1-PropZInt) 389
 one-sample Vertrauensintervall t (TInterval) 242
 one-sample Vertrauensintervall t (TInterval) 397
 Option Zeichenausgabe 232
 or (boolescher) Operator 68, 387
 Output(148, 150, 305, 387
 Overwrite 357, 371

P

P/Y (Variable für Anzahl der Zahlungsfristen pro
 Jahr) 266, 276
 ►Rx(, ►Ry((Umrechnungen polar in kartesisch) 66,
 390
 Par/Param (parametrischer Graphikmodus) 17, 387
 parametrische
 Gleichungen 99
 parametrische Graphen
 CALC (Operationen an einem Graphen
 berechnen) 102
 Cursor auf einen Wert verschieben 101
 Definieren und bearbeiten 98
 Fenstervariablen 99
 Frei beweglicher Cursor 101
 Graphstil 98
 Parametrischen Modus einstellen 98
 Selektieren und deselektieren 99
 Verfolgen 101
 Y= Editor 98
 Zoomoperationen 102
 Pause 298, 387
 Pen 138
 Pen verwenden 138
 Permutationen (nPr) 62, 387
 Pfad Graphstil 75
 Phasenplots 118
 Pi (π) 42
 Pic (Bilder) 141, 142
 Plausibilitätsintervalle 40
 Plot1(224, 388
 Plot2(224, 388
 Plot3(224, 388
 Plotmodi 20
 PlotsOff 224, 388
 PlotsOn 224, 388

PMT (Zahlbetragvariable) 266, 276
 Pmt_Bgn (Zahlungsbeginnvariable) 275, 388
 Pmt_End (Zahlungsschlussvariable) 275, 388
 poissoncdf(260, 388
 poissonpdf(260, 388
 Pol/Polar (Polargraphmodus) 17, 388
 Polarform, komplexe Zahlen 57
 PolarGC (Polar-Graphikkordinaten) 80, 388
 Polargleichungen 105
 Polargraph
 CALC (Operationen an einem Graphen berechnen) 107
 Cursor auf einen Wert verschieben 107
 Definieren und anzeigen 104
 Fenstervariablen 105
 Frei beweglicher Cursor 106
 Gleichungen 105
 Graphformat 105
 Graphstile 104
 Modus (Pol/Polar) 17, 104, 388
 Selektieren und deselektieren 105
 Verfolgen 107
 Y= Editor 104
 ZOOM-Operationen 107
 Pooloption 232, 233
 Potenz (^) 41, 162, 402
 prgm (Programmname) 301, 389
 PRGM CTL (Programmsteuerungs-Menü) 294
 PRGM EDIT-Menü 294
 PRGM EXEC-Menü 294
 PRGM I/O (Eingabe/Ausgabe-Menü) 302
 PRGM NEW-Menü 290
 prod((Produkt) 186, 389
 Programme
 Ausführen 292
 Bearbeiten 293
 Befehlszeilen einfügen 293
 Befehlszeilen eingeben 292
 Befehlszeilen löschen 293
 definierte 289
 Hinweise 295
 Kopieren und umbenennen 293
 Löschen 290
 Name (prgm) 301, 389
 neue anlegen 290
 Stoppen 293
 Umbenennen 293
 Unterprogramme 308
 Prompt 304, 389
 Pt-Change(139, 389
 Pt-Off(139, 389
 Pt-On(139, 389
 Punktgraph-Stil 75
 PV (Kapitalwertvariable) 266, 276
 PV (present value variable) 276
 p-Wert 253
 PwrReg (Potenzregression) 215, 389
 Pxl-Change(140, 389
 Pxl-Off(140, 389
 Pxl-On(140, 390
 pxl-Test(141, 390

Q

Quadrat ()² 402
 Quadrat (²) 41
 Quadratwurzel ($\sqrt{\quad}$) 402
 Quadratwurzel ($\sqrt{\quad}$) 41
 QuadReg (quadratische Regression) 213, 390
 QuartReg (vierte Regression) 213, 390
 Quick Zoom 84
 Quit 357, 371

R

r (Bogenmaßnotation) 65, 400
 r (Korrelationskoeffizient) 208
 r2, R2 (Koeffizienten der Determinationen) 208
 R►Pr(, R►P0((Umrechnungen kartesisch-polar) 66, 392
 Radian Winkelmodus 19, 64, 390
 RAM ARCHIVE ALL-Menü 351
 rand (Zufallszahl) 61, 390
 randBin((Zufallsbinom) 63, 390
 randInt((Zufallsintegerzahl) 63, 390
 randM((Zufallsmatrix) 166, 390
 randNorm((Zufalls-Normal) 63, 390
 RCL (wieder aufrufen) 25
 re^{∠i} (Polarer komplexer Modus) 20, 55
 re^{∠i} (Polarer komplexer Modus) 390
 real((reeller Teil) 59, 391
 Real-Modus 20, 390
 RecallGDB 143, 391
 RecallPic 142, 391
 Rechnung mit fester Kommastelle (Fix) 19, 380
 RectGC (kartesische Graphikkordinaten) 80, 391
 ref((zeilengestaffelte Funktion) 168, 391
 RegEQ (Regressionsgleichungs-Variable) 207, 345
 Regressionsmodell
 automatische Regressionsgleichung 207
 automatische Restlistenfunktion 207
 Diagnose-Anzeigemodus 208
 Modelle 212
 Reihenfolge der Auflösung von Gleichungen 207
 Rekursive Sequenzen 111
 relationale Operationen 66, 162
 Repeat 298, 391
 Reset
 All Memory 353
 Archivspeicher 352
 Defaults 351
 RAM 351
 Speicher 351
 RESET MEMORY-Menü 353
 RESTliste (RESID) 207
 Return 301, 391
 round(51, 161, 391
 row+(169, 392
 rowSwap(168, 392
 rref((reduzierte zeilengestaffelte Funktion) 168, 392

S

Schattiergraphabschnitte 76, 135
 Schattierung oben Graphstil 75

Schattierung unten Graphstil 76
 Schwenken 84
 Sci (wissenschaftliche Notation) 18, 393
 Sektor 359
 Select(181, 393
 Send((an CBL 2/CBL oder CBR senden) 393
 Send((an CBL 2™ oder CBR™ senden) 307
 Senden *Siehe* übertragen 40
 SendID 367
 SendSW 367
 Seq (Sequenz-Graphikmodus) 20, 394
 seq((Sequenz) 180, 394
 Sequential (Graphische Folge) 20, 394
 Sequenzgraph
 Achsenformat 113
 Bewerten 115
 CALC (Berechnungs-Menü) 115
 Cursor auf einen Wert verschieben 114
 Definieren und anzeigen 109
 Frei beweglicher Cursor 114
 Graphformat 113
 Graphstile 110
 Nicht-rekursive Sequenzen 111
 Phasenplots 118
 Rekursive Sequenzen 111
 Selektieren und deselektieren 110
 Sequenzmodus einstellen 109
 Tabelle TI-84 Plus und TI-82 118
 Verfolgen 114
 Webplots 116
 Y= Editor 110
 ZOOM (Zoom-Menü) 115
 setDate(), Datum setzen 394
 setDtFmt(), Datumsformat setzen 394
 setTime(), Zeit setzen 394
 setTmFmt(), Zeitformat setzen 394
 SetUpEditor 206, 394
 Shade(135, 394
 Shade_t(262, 394
 Shadex²(263, 394
 ShadeF(263, 394
 ShadeNorm(262, 394
 Simul (gleichzeitige Graphreihenfolge) 20, 395
 sin((sinus) 40, 395
 sin⁻¹((Bogensinus) 40, 395
 sinh((Hyperbelsinus) 287, 395
 sinh⁻¹((Hyperbelbogensinus) 287, 395
 SinReg (sinusförmige Regression) 215, 395
 Sinus (sin() 395
 Sinus (sin() 40
 Sinus-Regressionsformel 405
 Smart Graph 81
 solve(49, 395
 Solver 46
 SortA((aufsteigend sortiert) 178, 205, 395
 SortD((absteigend sortiert) 178, 205, 395
 Speicher
 Alle Listenelemente löschen 346
 Anzeigen 342
 Backup herstellen 372
 Einträge löschen 346
 Elemente löschen 345
 Fehler 360
 Gesamten Zurücksetzen 351
 nicht ausreichend während Übertragung 373
 Verfügbaren prüfen 342
 Zurücksetzen auf Standard 351
 Speichern
 (⇒) 24
 (() 396
 Graphbilder 141
 Graph-Datenbanken (GDBs) 142
 Variablenwerte 24
 Startbildschirm 8
 startTmr(), Timer starten 395
 STAT CALC-Menü 209
 STAT EDIT-Menü 205
 STAT PLOTS-Menü 223
 stat tests and confidence intervals
 χ²-Test (chi-square test) 246
 χ²-Test (chi-square test) 246
 STAT TESTS-Menü 234
 STAT WIZARDS 1, 210
 Statistik mit einer Variable (1-Var Stats) 212, 398
 Statistik mit zwei Variablen (2-Var Stats) 212, 398
 Statistikdaten plotten 220
 Statistik-Eingabeoption 232, 233
 Statistiklisteneditor
 Anzeigeelemente, Kontext 204
 anzeigen 195
 Elemente aus Listen löschen 197
 Elemente aus mit Formeln erzeugten Listen
 bearbeiten 201
 Formeln aus Listennamen abtrennen 201
 Formeln zu Listennamen hinzufügen 199
 Kontext der bearbeiteten Elemente 203
 Kontext für Anzeigeelemente 203
 Kontexte umschalten 201
 Listen entfernen 197
 Listenelemente bearbeiten 198
 Listennamen anlegen 197
 Listennamen eingeben 196
 Listennamen wieder herstellen L1–L6 197
 Mit Formeln erzeugte Listennamen 200
 Statistik-Plots 220
 aus einem Programm 225
 Definieren 223
 Fenster anzeigen 225
 Statistikplots ein- /ausschalten 73, 224
 Verfolgen 225
 Statistiktests und Vertrauensintervalle
 1-PropZInt (one-proportion Vertrauensintervall
 z) 244
 1-PropZTest (one-proportion Test z) 240
 2-PropZInt (two-proportion Vertrauensintervall
 z) 245
 2-PropZTest (two-proportion Test z) 240
 2-SampFTest (two-sample F-Test) 247
 2-SampTInt (two-sample Vertrauensintervall t)
 243
 2-SampTTest (two-sample Test t) 239

2-SampZInt (two-sample Vertrauensintervall z) 242
 2-SampZTest (two-sample Test z) 238
 ANOVA((one-way Analyse einer Varianz) 250
 LinRegTTest (Test der linearen Regression t) 248
 TInterval (one-sample Vertrauensintervall t) 242
 T-Test (one-sample Test t) 237
 ZInterval (one-sample Vertrauensintervall z) 241
 Z-Test (one-sample Test z) 236
 Statistikvariable, Tabelle 218
 Statistische Verteilungsfunktionen *Siehe*
 Verteilungsfunktionen 40
 stdDev((standard deviation) 395
 stdDev((Standardabweichungen) 187, 396
 Stop 301, 396
 StoreGDB 143, 396
 StorePic 142, 396
 String(Equ((Umrechnungen von Strings in Gleichungen) 396
 String►Equ((Umrechnungen von Strings in Gleichungen) 285
 Strings
 Definierte 280
 Eingeben 281
 Indikator (" ") 280
 Inhalte anzeigen 282
 Länge (length()) 384
 Länge (length() 285
 Speichern 282
 Stringfunktionen in CATALOG 283
 umwandeln 284
 Variablen 281
 Verkettung(+) 403
 Student- t Verteilung
 Wahrscheinlichkeit (tcdf()) 257
 Wahrscheinlichkeitsdichte-Funktion (tpdf()) 257
 Student- t Verteilung
 Wahrscheinlichkeit (tcdf()) 396
 Wahrscheinlichkeitsdichte-Funktion (tpdf()) 397
 sub((Substring) 285, 396
 Subtraktion (-) 40, 160
 Subtraktion (-) 403
 sum((Addieren) 186, 396

T
 T (Matrix transponieren) 164, 401
 Tabelle mit Hinweisen und Funktionen 374
 Tabellen
 Beschreibung 124
 Variablen 124
 TABLE SETUP-Bildschirm 123
 Tage zwischen Terminen 275
 Zahlungsart 275
 Zinsumrechnungen 274
 Tage zwischen Terminen (dbd()) 377
 Tage zwischen Terminen (dbd()) 275
 tan((Tangens) 40, 396
 tan⁻¹((Bogentangens) 40, 396
 Tangens (tan()) 396
 Tangens (tan()) 40
 Tangenslinien 133
 Tangent((Linie zeichnen) 133, 396
 tanh((Hyperbeltangens) 287, 396
 tanh⁻¹((Hyperbel-Bogentangens) 287, 396
 Tastatur
 Mathematische Operationen 40
 Tastenbelegung 1, 2
 Tastenbelegung bearbeiten 16
 TblStart (Tabellenstartvariable) 123
 tcdf((Student- t -Verteilungswahrscheinlichkeit) 257
 tcdf((Student- t -Verteilungswahrscheinlichkeit) 396
 Terminwert 266, 269, 276
 TEST (relationales Menü) 66
 TEST LOGIC (boolesches Menü) 67
 Text(
 An einem Graphen anordnen 137
 Anweisung 137, 150, 396
 Then 296, 382
 TI Connect™ 366
 TI-84 Plus
 Keycode-Übersicht 306
 Tastatur 2
 Time Achsenformat 113, 397
 timeCnv(), Zeit umwandeln 397
 TInterval (one-sample Vertrauensintervall t) 242
 TInterval (one-sample Vertrauensintervall t) 397
 tpdf((student- t Verteilungswahrscheinlichkeitsdichte-Funktionen) 257
 tpdf((student- t Verteilungswahrscheinlichkeitsdichte-Funktionen) 397
 TRACE
 Ausdruck anzeigen 80
 Cursor 83
 Trace-Anweisung in einem Programm 85, 397
 Zahlen beim Verfolgen eingeben 85, 101, 106, 114
 Trigonometrische Funktionen invertieren 40
 T-Test (one-sample Test t) 237
 T-Test (one-sample Test t) 397
 tvn_FV (Terminwert) 270, 397
 tvn_I% (Zinssatz) 269, 397
 tvn_N (Zahl der Zahlungsfristen) 269, 397
 tvn_Pmt (Zahlungsbetrag) 269, 397
 tvn_PV (Zeitwert) 269, 397
 two-proportion
 Test z (2-PropZTest) 240
 Test z (2-PropZTest) 389
 Vertrauensintervall z (2-PropZInt) 245
 Vertrauensintervall z (2-PropZInt) 389
 two-sample
 F- Testformel 407
 t Testformel 407

U
 Übertragen
 an einen weiteren TI-84 Plus 369
 Fehler 373
 Stoppen 369
 Uhr 10
 Uhr Aus 13

Uhr ausschalten, ClockOff 376
 Uhr Ein 13
 Uhr einschalten, ClockOn 376
 Umwandlung
 (Dec (in Dezimalwerte) 377
 (DMS (in Grad/Minuten/ Sekunden) 378
 (Frac (Bruchumrechnung) 43, 380
 (Nom (in Nominalzinssatz) 386
 (Polar (in Polarwerte) 388
 (Rect (in kartesische Werte) 391
 ▶Dec (in Dezimalwerte) 43
 ▶DMS (in Grad/Minuten/ Sekunden) 65
 ▶Eff (in Effektivzinssatz) 274
 ▶Nom (in Nominalzinssatz) 274
 ▶Polar (in Polarwerte) 60
 ▶Rect (in kartesische Werte) 60
 EquString((Gleichungen in Strings) 284
 Listmatr((Listen in Matrizen) 384
 List▶matr((Listen in Matrizen) 167, 184
 Matr(list((Matrizen in Listen) 385
 Matrlist((Matrizen in Listen) 166, 184
 P▶Rx(, P▶Ry((Polarwerte in kartesische Werte) 66,
 390
 R▶Pr(, R▶PKeys_ICOMSymbols>q((kartesische
 Werte in Polarwerte) 66
 R▶Pr(, R▶P0((kartesische Werte in Polarwerte) 392
 String▶Equ((String in Gleichung) 285, 396
 Umwandlungen
 4n/d3 4Un/d 54
 Un/d 21
 unabhängige Variable 124, 382
 UnArchive 347
 ungleich (\neq) 67, 401
 Unterprogramme 301
 u-Sequenz Funktion 109
 uv/uvAxes (Achsenformat) 113, 398
 uw/uwAxes (Achsenformat) 113, 398

V

value-Operation an einem Graphen 92
 Variable für Staffelfristen pro Jahr (C/Y) 266, 276
 Variablen 276
 Benutzer- und Systemvariablen 23
 Gleichungslöser 48
 Graph-Bilder 23
 Graph-Datenbanken 23
 komplexe 23
 Liste 23, 171
 Lösungseditor 47
 Matrix 23, 154
 reell 23
 Statistik 218
 String 281
 Test- und Intervallausgabe 253
 Typen 23
 unabhängig/abhängig 125
 VARS und Y-VARS-Menüs 31
 Werte anzeigen und speichern 24
 Werte wieder aufrufen 25
 variance((Varianz einer Liste) 187

Varianz einer Liste (variance() 398
 Varianz einer Liste (variance() 187
 VARS-Menü
 GDB 31
 Picture 31
 Statistics 31
 String 31
 Table 31
 Window 31
 Zoom 31
 Verbinden
 Elemente übertragen 363
 Empfangen von Elementen 370
 mit einem CBL 2™ oder CBR™ 366
 mit einem PC oder Macintosh 366
 zwei TI-84 Plus 369
 zweier Rechner 365, 366, 370
 Verknüpfung (+) 403
 Vertical (Linie zeichnen) 132, 398
 Vertrauensintervalle 234
 vorheriger Eintrag (Letzter Eintrag) 26
 v-Sequenz 109
 vw/uvAxes (Achsenformat) 113
 wwAxes (Achsenformat) 398

W

Wahrscheinlichkeit 61
 Wahrscheinlichkeitsdichte-Funktion (normalpdf()
 387
 Wahrscheinlichkeitsdichte-Funktion (normalpdf()
 255
 Web (Achsenformat) 113, 398
 Web-Plots, Graphfolge 116
 Werte für geteilten Bildschirm 137, 141, 149
 While 297, 398
 Winkelmodi 19
 wissenschaftliche Notation 14
 w-Sequenz 109
 Wurzel (\sqrt{x}) 44
 Wurzel (\sqrt{x}) 401
 Wurzel einer Funktion 93

X

\sqrt{x} (Wurzel) 44
 \sqrt{x} (Wurzel) 401
 x-Abschnitt einer Wurzel 93
 XFact-Zoomfaktor 91
 xor (Boolescher) Operator entweder-oder 68, 398
 xth Wurzel ($\sqrt[x]{x}$) 44

Y

Y= Editor
 Funktionsgraph 72
 parametrischer Graph 98
 Polargraph 104
 Sequenzgraph 110
 YFact-Zoomfaktor 91
 Y-VARS-Menü
 Function 32

On/Off 32
Parametric 32
Polar 32

Z

ZBox 86, 398
ZDecimal 87, 398
Zehn hoch ($10^{\wedge}(\)$) 402
Zeit umwandeln, timeCnv() 397
Zeitwert 266, 269, 276
Zeitwert des Geldes (TVM)
 Berechnen 268
 C/Y-Variable (Zahl der Staffelfristen pro Jahr) 276
 Formeln 408
 FV-Variable (Terminwert) 276
 I% Variable (Jahreszinssatz) 276
 N Variable (Zahl der Zahlungen) 276
 PMT-Variable (Zahlungsbetrag) 276
 PV-Variable (Zeitwert) 276
 TVM Solver 266
 tvm_FV (Terminwert) 270, 397
 tvm_I% (Zinssatz) 269, 397
 tvm_N (Zahl der Zahlungsfristen pro Jahr) 269, 397
 tvm_Pmt (Zahlungsbetrag) 269, 397
 tvm_PV (Zeitwert) 269, 397
zero-Operation an einem Graphen 93
Zinssatzumrechnungen
 (Nom((Nominalzinssatz berechnen) 386
 ▶Eff((Effektivzinssatz berechnen) 274
 ▶Nom((Nominalzinssatz berechnen) 274
 Berechnung 274

Formel 411
ZInteger 88, 399
ZInterval (one-sample Vertrauensintervall z) 241
ZInterval (one-sample Vertrauensintervall z) 399
Zoom 85
 Cursor 86
 Faktoren 91
 Funktionsgraph 85
 Parametrischer Graph 102
 Polargraph 107
 Sequenzgraph 115
Zoom In (Vergrößern) 87, 399
ZOOM MEMORY-Menü 90
Zoom Out (Verkleinern) 87, 399
ZoomFit (Zoom zum Anpassen des Funktionsbildes) 88, 399
ZOOM-Menü 85
ZoomRcl (gespeichertes Fenster wieder aufrufen) 91, 399
ZoomStat (Statistik-Zoom) 88, 400
ZoomSto (Zoomfenster speichern) 90, 400
ZPrevious (letztes Fenster verwenden) 90, 400
ZSquare (quadratische Bildpunkte festlegen) 87, 400
ZStandard (Standardfenster verwenden) 88, 400
Z-Test (one-sample z test) 236
Z-Test (one-sample z test) 400
ZTrig (Trigonometrie-Fenster) 88, 400
Zufallsausgabewerte 61
Zum Löschen vorgesehen 359
Zweite Taste (2nd) 3
Zweiter Cursor (2nd) 9