

SHARP®

EESTI

TEADUSLIK KALKULAATOR

WriteView

EL-W531X

EL-W531XG

EL-W531XH

MUDEL EL-W535X

KASUTUSJUHEND

SISSEJUHATUS

Tanane, et otsiste SHARP-i teadusliku kalkulaatori mudeli EL-W531X/W531XG/W531XH/W535X.

Arvutuste näidiseid (sealhulgas osad valemid ja tabelid) vaadake näidiseleht. Kasutamiseks vaadake kasutusjuhendis iga pealkirjast paremal olevat numbrit.

Pärast kasutusjuhendi lugemist hoidke seda käepärases kohas.

Märkused:

- Mõned kasutusjuhendis kirjeldatud mudelid ei pruugi osades riikides saadaaval olla.
- Toode kasutab kümnendmuru komana punkti.

Kasutamiskümnend

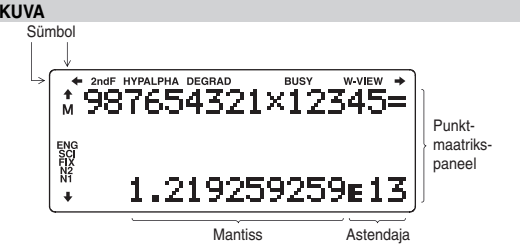
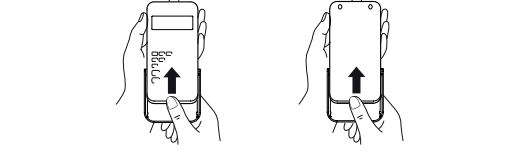
- Ärge kanda kalkulaatorit tagakotusse, kuna see võib istudes katki minna. Ekraan on valmistatud klaasist ja äärmiselt õrn.
- Hoidke kalkulaator eemal ekstreemsest kuumusest nagu auto armatuurlaual või kottekoha lähedus ja vältige kokkupuudet liigselt niiske või tolmuse keskkonnaga.
- Kuna toode ei ole veekindel, ei ära kasutage või hoidke seda kohades, kus sellele võib vedelikke (näiteks vesi) peale pritsida. Vihmapiisad, veepritsmed, mahl, kohv, aur, higi jne põhjustavad talitlushäireid.
- Puhastage pehme kuiva lapiga. Ärge kasutage lahusteid ega märga lappi. Vältige kareda lapi kasutamist või muud vahendeid, mis võivad kriimustusi tekitada.
- Ärge laske kalkulaatori maha kukkuda või rakendage sellele liigset jõudu.
- Ärge kunagi visake patareisid tulle.
- Hoidke patareid lastest eemal.
- Teie tervise heaolu nimel vältige toote kauaaegset kasutamist. Kui toodet on vaja kasutada pikka aega, siis laske silmadel, sõrmedel, kätel ja muudel kohtadel puhata (ligi 10–15 minutit iga tunnis).
- Kui tunnete valu või väsimust toote kasutusel, lõpetage kohe kasutamine. Kui ebamugavus jätkub, konsulteerige arstiga.
- See toode, koos lisadega, võib muutuda uuendustega eelneva teatamiseta.

- SHARP soovib, et kõikidest olulistest andmetest hoiataks eraldi permanent-sel kirjalikke kopeid. Andmed võivad teatud tingimustes kaduma minna või virtuaalse elektronikamälus muutuda. Seeõttu ei võta SHARP vastutust andmete kadumise eest või nende kasutuslobmatusks tulemise eest, olgu see tingitud valest käsitlestest, remondist, defektidest, patarei vahetamisest, kasutusest pärast patarei eluaia lõppu või mõnest muust juhust.
- SHARP ei ole vastutav juhusliku või tegevusest tuleneva majandusliku või vaha kahjustuse eest, mis on põhjustatud vale kasutuse või selle toote ning selle välisseadme talitlushäirest kui just ei juhtu, et selline vastutus on seadusega tunnustatud.

- Vajutage lülitit RESET (Lähtesta) (tagaküljel) pastapliatsi otsa või muu sarnase esemega eesmise järgmistele juhtedele.
 - Emakaskusul
 - Pärast patarei vahetamist
 - Mälu tühendamiseks
 - Kui esineb ebanormaalne olukord ja nupud ei ole kasutatavad**Ärge kasutage** **terava või murduva otsaga esemeid**, Pange tähele, et lülit RESET (Lähtesta) vajutamine kustutab kõik mälu olevad andmed.

Kui on vajalik kalkulaatori hooldus, siis kasutage vaid SHARP-i hooldepunkti. SHARP-i poolt heakskiidetud hoolduskohta või saadaval olevat SHARP-i parandusteenust.

Kõva korpus



- Reaalse kasutuse korral ei kuvata samal ajal kuni sümbolide ekraanile.
- Ekraanil näidatakse ainult kasutamise vajalikud sümbolid, arvutusnäidised on kasutusjuhendis.
- ↵, ↵, ↵, ↵: Näitab, et osa sisu on peidetud näidatud suunas.
- 2ndF**: Ilmub, kui vajutate **[2ndF]**, näitab et oranžina näidatud funktsioonid on lubatud.

HYP: Näitab, et vajutate **[7nd]** ja hüperboolse funktsiooni on lubatud. Kui vajutate **[2ndF]** **[7nd]**, ilmuvad sõlmikod **2ndF** **HYP**, näidates, et pöörväärtusega hüperboolsed funktsioonid on lubatud.

ALPHA: Näitab, et on vajutatud **[ALFA]**, **[STO]** või **[RCL]** ning saab teha mälu sisu sissekande ja statistika tagasi kutsumise.

DEG / RAD / GRAD: Viitab nurgaühikutele.

BUSY: Ilmub kalkuleerimise käigus.

W-VIEW: Viitab, et on valitud WriteView redaktor.

M: Näitab, et arvaväärtus salvestatakse eraldi mälu (M).

ENG / SCI / FIX / N2 / N1: Tahustab menüüs SET UP (Seadistus) väärtuse ja muutuste kuvamiseks kasutatavat esitusviisi. N1 kuvatakse ekraanile kui NORM1 ja N2 kui NORM2.

ENNE KALKULAATORI KASUTAMIST

Esmakordsel kasutamisel vajutage pastapliatsi otsa või muu sarnase esemega lülitit RESET (Lähtesta) (tagaküljel).

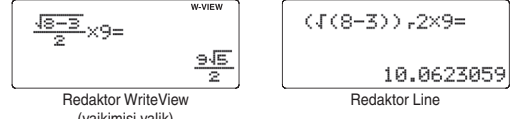
Ekraani kontrasti reguleerimine
Kontrasti reguleerimiseks vajutage **[SETUP]** **[3]**, siis **[+]** või **[–]**. Väljumiseks vajutage **[ON]**.

Sisse ja välja lülitamine
Kalkulaatori sisselülitamiseks vajutage **[ON]**. Andmed, mis olid ekraanil välja lülitamisel, ilmuvad tagasi.
Kalkulaatori väljalülitamiseks vajutage **[2ndF]** **[OFF]**.

Kasutusjuhendis on klavihi toimingud tähistatud järgmiselt.			
e^x	[E]	Täpsustamiseks e^x	: [2ndF] [e^x]
[ln]		Täpsustamiseks ln	: [2ndF] [ln]
		Täpsustamiseks E	: [ALPHA] [E]

- Funktsioonid, mis on tähistatud oranžina klavihi kohal, vajavad esmalt enne klavihi **[2ndF]** vajutamist. Vajutage esmalt **[ALPHA]**, kui määrate mälu. Sisendi väärtuste numbreid ei näidata klahvidena, vaid tavalistele numbritele.
- Funktsioonid, mis on kuvatud klahvide lähedal hallina, on kasutusel kindlates režiimides.

WriteView ja Line redaktor
Kalkulaatori on režiim NORMAL (Normaalne) järgmisel kaks redaktorit: Write-View ja Line. Saate valida nende vahel menüüs SET UP (Seadistus).



Märkused:

- Redaktor WriteView on kasutatav ainult režiimis NORMAL (Normaalne).
- Teatud arvutuste näidistes, kus näete sümboli **[LINE]**, on klavihi toimingud ja arvutuste tulemused näidatud selliselt, nagu nad ilmuvad redaktoris Line.

	Kirje (Ekraan)	A-F M, X, Y ¹	D1–D4 ²	ANS	STAT ³
[ONC]					
[2ndF] [CA]			x	x	x
Režiimi valimine [MODE]			x	x	x ⁴
[2ndF] [W-CLR] [0] [Y]			x	x	x
[2ndF] [W-CLR] [1] [0] [Y]					x
[2ndF] [W-CLR] [2] [0] [Y]					x
[LUIT] [RESET] (Lähtesta)					

- 0¹ Tühjenda x: Säilita
- 1¹ Vajutage **[ONC]** **[STO]** ja seejärel valige, et mälu tühjendaks ühe muutuja mälust.
- 2² Valemil mälu ja määratletavad mälu Vaata Mälu arvutused.
- 3³ Statistilised andmed (sisestatud andmed).
- 4⁴ Vaata Mälu tühendamise klavihi.
- 5⁵ Tühjendatakse, kui vahetatakse alarežiime režiimis STAT.

Mälu tühendamise klavihi
Menüü kümnendmises vajutage **[2ndF]** **[W-CLR]**.
Ekraanil näitatakse järgmistele juhtedele:
Kalkulaatori sisselülitamiseks vajutage **[ON]**. Parametrid on seadud järgmiselt.
Nurgaühikud: DEG
Ekraani tähistus: NORM1
N-alus: DEC
Et tühjendada korraga kõik muutujad ja mälu (A–F, M, X, Y, D1–D4, ANS ja STAT), vajutage **[1]** **[0]**.
Kalkulaatori lähtestamiseks vajutage **[2]** **[0]**. Toiming RESET (Lähtesta) kustutab kõik mälu salvestatud andmed ja taastab kalkulaatori algseadist. Saate teha sama, kui vajutate lülitit RESET (Lähtesta) kalkulaatori taga.

VÖRRANDI SISESTAMINE, KUVAMINE JA MUUTMINE

Redaktor WriteView
Sisestamine ja kuvamine
Redaktoris WriteView saate sisestada ja kuvada mudri ja teatud funktsioone neid kirjutades.
Märkused:
• Redaktorit WriteView saab kasutada ainult režiimis NORMAL (Normaalne).
• Kui võrand muutub liiga suureks, võib see ulatuda ekraani servast edasi pärast tulemust saamist. Kui soovite näha kogu võrrandit, vajutage muutmise ekraanile naasmiseks **[◀]** või **[▶]**.
Arvutuste tulemuste kuvamine
Kui võimalik, kuvatakse arvutuste tulemused, kasutades murde, $\sqrt{}$, ja π . Ekraan liigub läbi järgmistele kuvamiseks stiilide, kui vajutate **[ONC]**.
Segamurru (koos või ilma π) – valel murru (koos või ilma π) → kümnendmurru
Lihtmurru (koos või ilma π) → kümnendmurru

- Iratsionaalarvud (ruutjuured, ruutjuuri kasutades saadud murru) → kümnendmurru
- Märkused:
 - Järgmistel juhtudel võidakse arvutuste tulemused kuvada, kasutades $\sqrt{}$:
 - Aritmeetiline operatsioon ja mäluarvutused
 - Trigonomeetrilised arvutused
 - Trigonomeetrilise arvutustel sisestades väärtusi, mis on tabelis paremal, võidakse tulemusi näidata kasutades $\sqrt{}$.
 - Arvutuste tulemused võivad ulatuda ekraani servast kaugemale. Näite saab näha, vajutades **[◀]** või **[▶]** (olevatil, kas peidetud on parem- või vasakpoolse otsa)
 - Ligi-/lihtmurru mudustakse ümber ja kuvatakse kui kümnendmurru, kui kasutavate numbreid aru on suurem kui üheksa. Segamurru korral on maksimaalne kuvatav numbrit (sealhulgas täisarvu) aru kaheksa.
 - Kui murru tulemus, mis kasutab π , nimetaja numbreid aru on suurem kui kolm, muudetakse tulemus ümber ja näidatakse kui kümnendmurru.

Redaktor Line
Sisestamine ja kuvamine
Redaktoris Line saate sisestada ja kuvada võrrandeid rida-realt.
Märkused:
• Korraga saab ekraanil vaadata kuni kolme rida.
• Kui võrandi pikkus on üle kolme rea, võib osa sellest olla pärast arvutust peidetud. Kui soovite näha ülejäänud võrrandit, vajutage muutmise ekraanile naasmiseks **[◀]** või **[▶]**.
Redaktoris Line kuvatakse arvutuste tulemused kümnendmurruna või võimalusel murdjoonena.
• Kui võrandi pikkus on üle kolme rea, võib osa sellest olla pärast arvutust peidetud. Kui soovite näha ülejäänud võrrandit, vajutage muutmise ekraanile naasmiseks **[◀]** või **[▶]**.
Redaktoris Line kuvatakse arvutuste tulemused kümnendmurruna või võimalusel murdjoonena.

Võrandi muutmine
Pärast vastuse saamist vajutades **[◀]** või see võrandi lõppu ja vajutades **[▶]** või võrandi algusesse. Kursori liigutamiseks vajutage **[◀]**, **[▶]**, **[▲]**, **[▼]** või **[↔]**. Kursori võrandi algusesse või lõppu hüppamiseks vajutage **[2ndF]** **[▲]** või **[2ndF]** **[▼]**.
Redaktoris WriteView saate kasutada **[▲]** ja **[▼]**, et liigutada kursorit nimetaja vahel ühes ja alla.

Tagasi-võrduklahvi ja kustutamisklahvi
Numbri või funktsiooni kustutamiseks liigutage kursor sellest paremale ja vajutage **[BS]**. Numbrit või funktsiooni saab kustutada ka siis, kui kursor on otse selle kohal ja vajutate **[2ndF]** **[DEL]**.

- Mitte rea taaseelutuse funktsioon**
Kalkulaator on varustatud funktsiooniga, millega saab režiimides NORMAL (Normaalne) või CPLX (taaseelutades eelnevaid võrrandeid ja vastuseid). Mälu saab salvestada kuni 340 kirjamärki. Kui mälu saab täis, kustutatakse salvestatud võrrandid ruumi tegemiseks, alustades vanimast.
Klavihi **[▲]** vajutamine kuvab eelmise võrandi. Uuesti klavihi **[▲]** vajutamisel kuvatakse varasemaid võrrandeid (pärast eelmise võrandi juurde naasmist vajutage klavihi **[▼]**, et kuvada võrrandeid järjekorras). Lisaks saab klavihi **[2ndF]** **[▲]** kasutada vanima võrandi juurde minekuks ja klavihi **[2ndF]** **[▼]** kasutada uusima juurde minekuks.
• Taaseelutusse võrrandi muutmiseks vajutage **[◀]** või **[▶]**.
• Mitmesugilise mälu tühjendatakse järgmistele toimingutele.
Klahv **[2ndF]** **[CA]**, režiimi muutmine, RESET (Lähtesta), N-aasile (N-alusele) üleminek, nurgaühiku muutmine, redaktori vahetus **[SETUP]** **[2]** **[0]** või **[SETUP]** **[2]** **[1]** ja mälu tühjendamine **[2ndF]** **[W-CLR]** **[1]** **[0]**.
• Võrrandid, millel on üks väärtus, vajavad salvestamiseks üheistekümneme kirjamärgi väärtus mälu.
• Lisaks võrrandi salvestamiseks vajamineva mälu hulgaale vajab redaktor Write-View teatud koode kuvamiseks.
• Võrrandid sisalduvad ka arvutuse lõppühiseid, nagu =.

Tähtsuse järjekord arvutamisel
Kalkulaator toimib järgmise tähtsuse alusel:
1) Murru (1r4 jne) 2) Funktsioonid, millele eelneb nende argument (x^y , x^2 , n! jne) 3) y^x , y^+ , y^- 4) Mäluväärtuse 6 kaudne korutamine (2Y jne) 5) Funktsioonid, millele järgneb nende argument (sin, cos jne) 6) Funktsiooni kaudne korutamine (2sin 30, A² jne) 7) nCr, nPr 8) \times , \div , \pm , \mp AND 9) OR, XOR, XNOR 10) =, M-, M-, \rightarrow M, \rightarrow DEG, \rightarrow RAD, \rightarrow GRAD, DATA, CD, \rightarrow rrt, \rightarrow rrt, \rightarrow rrt, ja teised arvutuse lõpetamise juhised
• Kui kasutateks ümarsiuge, eelnevad ümarsiul arvutused teistele arvutustele.

ALGNE SEADISTAMINE
Režiimi valimine
Režiim NORMAL (Normaalne): **[MODE]** **[0]** (vaikimisi): Kasutatakse aritmeetikatehete ja funktsiooniarvutuste tegemiseks.
Režiim STAT (Statistika): **[MODE]** **[1]**
Kasutatakse statistiliste toimingute tegemiseks.
Režiim DRILL (Kõrvaldamine): **[MODE]** **[2]**
Kasutatakse matemaatika ja korrustustabeli harjutamiseks.

MENÜÜ SET UP (Seadistus)
Menüü SET UP (Seadistus) kuvamiseks vajutage **[SETUP]**.
Menüüst SET UP (Seadistus) väljumiseks vajutage **[ONC]**.

Nurgaühiku määramine
Määrata saab kolme nurgaühikut (kraad, radiaan ja goon).
DEG (°): **[SETUP]** **[6]** **[0]** (vaikimisi)
RAD (rad): **[SETUP]** **[6]** **[1]**
GRAD (g): **[SETUP]** **[6]** **[2]**

Kuvatava esitusviisi ja kümnendkohtade valimine
Arvutustulemuse kuvamiseks kasutatakse viit esitusviisi süsteimi: Kaks ujukoma (NORM1 ja NORM2), fikseeritud koma (FIX), teaduslik esitusviis (SCI) ja tehnokuju (ENG).

- Kui vajutate **[SETUP]** **[0]** **[1]** (FIX) või **[SETUP]** **[0]** **[2]** (ENG), kuvatakse „TAB(0–9)?“ ja kümnendkohtade arvu (TAB) saab seada mis tahes väärtusele vahemikus 0 kuni 9.
- Kui vajutate **[SETUP]** **[1]** **[1]** (SCI), kuvatakse „S(IG)(0–9)?“ ja tüvenumbri saab seada mis tahes väärtusele vahemikus 0 kuni 9. Sisestades 0 kuvatakse 10-kohaline ekraan.

Ujukoma arvusteemsi seadistamine teaduslikus esitusviisis
Ujukoma numbri kuvamiseks kasutatakse kaht sätet: NORM1 (vaikimisi) ja NORM2. Automaatselt kuvatakse arv teaduslikus esitusviisis väljapoole eelseadistatud vahemiku:

- NORM1 **[SETUP]** **[1]** **[3]**: 0.000000001 ≤ |x| ≤ 9.999,999,999
- NORM2 **[SETUP]** **[1]** **[4]**: 0.01 ≤ |x| ≤ 9.999,999,999

Redaktori valimine
Režiimis NORMAL (Normaalne) on saadaval kaks redaktorit:
• Redaktor WriteView (W-VIEW): **[SETUP]** **[2]** **[0]** (vaikimisi)
• Redaktor Line (LINE): **[SETUP]** **[2]** **[1]**

Ekraani kontrasti reguleerimine
Kontrasti reguleerimiseks vajutage **[SETUP]** **[3]**, siis **[+]** või **[–]**. Väljumiseks vajutage **[ONC]**.

Igasuguse meetode täsisemine ja ülekirjutamine
Redaktorit Line kasutades saate muuta sisestusmeetodit alates INSERT (Sisestus) (vaikimisi) kuni OVERWRITE (Ülekirjutus).
Pärast übergiltumist ülekirjutamise meetodile (vajutades **[SETUP]** **[4]** **[1]**) muutub kolmnurkne kursor täisarvuseks.

TEADUSLIKUD ARVUTUSED

- Režiimi NORMAL (Normaalne) valimiseks vajutage klavihi **[MODE]** **[0]**.
- Iga näite korral vajutage kuva tühjendamiseks klavihi **[ONC]**. Kui ei ole just moodi täpsustatud, tehakse arvutuse näited redaktori WriteView kuva vaikimisi täpsustades **[2ndF]** **[W-CLR]** **[0]**.

Aritmeetikatehete

- Sulgevaga ümarsiul **[()]** enne **[=]** või **[M=]** võib ära jätta.

Konstandi arvutamine

- Konstandi arvutamisel muutub konstant liidetavaks. Lahutamise ja jagamine tehakse sama viisi. Korutamisel muutub konstant korrutavaks.
- Konstantidega arvutamisel kuvatakse konstante tähisega K.

Funktsioonid

- Iga funktsiooni viiteks vaadake arvutuste näidiseid.
- Redaktoris Line kasutatakse järgmisel sümbolidel:
 - Δ : avaldise astmele viitamiseks **[◀]** **[2ndF]** **[e^x]**, **[2ndF]** **[10^x]**.
 - ∇ : et eraldada täisarve jagajad ja nimetajad **[AB]**, **[2ndF]** **[$\frac{\Box}{\Box}$]**.
- Redaktoris Line klahvide **[2ndF]** **[ONC]** või **[2ndF]** **[ANS]** kasutamisel sisestatakse väärtused järgmisel viisil:
 - loon (alus, väärtus)
 - abs väärtus

Juhuslik funktsioon

Juhuslik funktsioonid on neli sätet. (Seda funktsiooni ei saa valida kasutades funktsiooni N-alus.) Et tektada veelgi juhuslike numbreid, vajutage **[ENTER]**. Väljumiseks vajutage **[ONC]**.

Juhuslikud arvud

Saate luua kolme tüvekohaga pseudojuhusliku arvu vahemikus 0–0,999 (**[2ndF]** **[RANDOM]** **[0]** **[ENTER]**).
Märkus: Redaktoris WriteView, kui tulemus ei ole 0, saab seda näidata kui murdu või kümnendmuru, kasutades klavihi **[ONC]**.

Juhuslik täringunumber

Täringu veeretatmise matkimiseks saab klavihi **[2ndF]** **[RANDOM]** **[1]** **[ENTER]** vajutamise-ga luua juhusliku täisarvu vahemikus 1–6.

Juhuslik mündivise tulemus

Mündivise matkimiseks saab klavihi **[2ndF]** **[RANDOM]** **[2]** **[ENTER]** vajutamise-ga luua juhusliku tulemuse 0 (kulli) või 1 (kiri).

Juhuslik täisarv

Klavihi **[2ndF]** **[RANDOM]** **[3]** **[ENTER]** vajutamise-ga saab luua juhusliku täisarvu vahemiku 0–99.

Nurgaühiku muutmine

Iga kord, kui vajutateks klavihi **[2ndF]** **[ONC]**, muutub ka nurgaühiku jada.

Mälu arvutused

Ajutised mälu (A–F, X ja Y)
Et salvestada väärtus mälu, vajutage klavihi **[STO]** ja muutuja klavihi. Eel salvestada väärtus mälu, vajutage klavihi **[RCL]** ja muutuja klavihi. Et asendada muutuja võrrandisse, vajutage klavihi **[ALPHA]** ja muutuja klavihi.

Sõtmatu mälu (M)

Lisaks ajutise mälu funktsioonidele saab väärtust olemasolevasse mälu lisada või lahutada.

Sõtmatu mälu (M) tühjendamiseks vajutage klavihi **[ONC]** **[STO]** **[M]**.

Viimase vastuse mälu (ANS)

Klavihi **[=]** vajutades saadud arvutustulemus või mõni muu arvutuse lõpetusjuhise salvestatakse automaatselt viimase vastuse mälu. Täiis märksid või nimekiri ei salvestata viimase vastuse mälu, kui arvutuste tulemus on matrkisile või nimekirja vormis. Salvestatakse vaid kursori all oleva elemendi väärtus.

- Märkused:
- Järgmisena esitatud funktsioonide arvutustulemused salvestatakse automaatslt X- või Y-mälu, asendades olemasolevat väärtust.
 - rrt, →rrt, x-mälu (r või x), y-mälu (r või y)
 - Kahe x² väärtus ruuduühisele regressiooni arvutusest režiimis STAT (Statistika): X-mälu (1), Y-mälu (2).
 - Klavihiga **[RCL]** või **[ALPHA]** taastatakse mälu salvestatud väärtus, kasutades kuni 14 numbrit.

Defineeritud mälu (D1–D4)
Saate salvestada funktsioone või toiminguid defineeritavasse mälu (D1–D4). Et salvestada funktsiooni või toiming, vajutage klavihi **[STO]**, seejärel defineerita-val mäluühiku (**[D1]**, **[D2]**, **[D3]** või **[D4]**), seejärel toimingut, mida tahate salvestada. Menüüga seotud toimingud, nagu **[SETUP]**, ei saa salvestada. Vajutage **[ONC]** eelmisele kuvale naasmiseks.

- Salvestatud funktsiooni või toimingu taaseelutuseks vajutage vastavat mäluühiku. Salvestatud funktsioonis esitli ei toimi, kui funktsioon, vajutades kasutale, on antud kontekstis kasutamatu.
- Kõik funktsioonid või toimingud, mis salvestatakse defineeritavas mälu, asendatakse, kui salvestate mälu mõne uue.

Ahelarvutused

Edmistist arvutustulemust saab kasutada järgmise arvutuses. Seda ei saa taaseelutada pärast mitme juhise sisestamist või kui arvutustulemus on matrkis / nimekirja vormis.

Murduade arvutamine

Aritmeetilised operatsioone ja mäluarvutusi saab teha murde kasutades. Režiimis NORMAL (Normaalne) saab teha üleminekü kümnendmurrut murrule vajutades klavihi **[ONC]**.

- Ligi- / lihtmurru muudetakse ümber ja kuvatakse kui kümnendmurru, kui kasutavale numbreid aru on suurem kui üheksa. Segamurru korral on maksimaalne kuvatav numbrit (sealhulgas täisarvu) aru kaheksa.
- Et muuta kukekümnendik väärtus murruks, muutke seda esmalt klavihi **[2ndF]** **[↔DEC]** vajutades.

Binaar-, pentaal-, kaheksand-, künnend- ja kuueleistikümnendusteemi teisend (N-alus)

Üleminekut saab teha režiimis NORMAL (Normaalne) N-aluse numbrit vahel. Neli põhilist aritmeetilist operatsiooni, ümarsiugude arvutamist ja mäluarvutamist saab teha koos loogilise operatsioonidega AND, OR, NOT, NEG, XOR ja XNOR binaar-, pentaal-, kaheksand-, künnend- ja kuueleistikümnendusteemi numbritega. Igaasse süsteemi teisendamist tehakse järgmist klahvidega:
Saate vahetada kümnendmuru ja kukekümnendi numbrit vahel ja muuta kukekümnendnumbrit sekunditeks või minutiteks. Samuti saab kukekümnend-süsteemi kasutades teha neli põhilist aritmeetikatehet ja mäluarvutusi. Kukekümnendusteemi tähtsust on järgmine.

Aja, kümnendmurdu ja

WriteView

EL-W531X
EL-W531XG
EL-W531XH
EL-W535X

CALCULATION EXAMPLES
ANWENDUNGSBEISPIELE
EXEMPLES DE CALCUL
EJEMPLOS DE CÁLCULO
EXEMPLOS DE CÁLCULO
ESEMPI DI CALCOLO
REKENVOORBEELDEN
PÉLDASZÁMITÁSOK
PŘÍKLADY VÝPOČTŮ
RÄKNEEEXEMPEL
LASKENTÄESIMERKKEJÄ
UDREGNINGSEKSEMPLER

ตัวอย่างการคำนวณ

CONTROL CONTROL

CONTOH-CONTOH PERHITUNGAN

$\frac{2}{5} + \frac{3}{4} =$	<input type="text" value="ON/C"/> 2 <input type="text" value="a/b"/> 5 <input type="text" value="▶"/> 4 <input type="text" value="+"/> <input type="text" value="a/b"/> 3 <input type="text" value="▶"/> 4 <input type="text" value="="/>	$\frac{1}{3} + \frac{2}{3} = \frac{2}{3}$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	$\frac{2}{3} + \frac{2}{3} = \frac{4}{3}$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	$1.15 + 1.15 = 2.3$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	$1 + \frac{3}{2} = 2.5$
$\sqrt{3} \times \sqrt{5} =$	<input type="text" value="√"/> 3 <input type="text" value="▶"/> <input type="text" value="×"/> <input type="text" value="√"/> 5 <input type="text" value="="/>	$\sqrt{15}$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	3.872983346
$\sqrt{2} + 3 + \sqrt{5} + 5 =$	<input type="text" value="√"/> 2 <input type="text" value="▶"/> <input type="text" value="÷"/> 3 <input type="text" value="+"/> 5 <input type="text" value="√"/> 5 <input type="text" value="▶"/> <input type="text" value="÷"/> 5 <input type="text" value="="/>	$\frac{3\sqrt{5} + 5\sqrt{2}}{15}$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	0.918618116
$\sin 45 =$	<input type="text" value="sin"/> 45 <input type="text" value="="/>	$\frac{\sqrt{2}}{2}$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	0.707106781
$2\cos^{-1} 0.5 [\text{rad}] =$	<input type="text" value="SET UP"/> 0 1 2 <input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="cos⁻¹"/> 0.5 <input type="text" value="="/>	$\frac{2}{3}\pi$
<input type="text" value="exhibit"/>	<input type="text" value="exhibit"/>	2.094395102
2 <input type="text" value="▲"/> <input type="text" value="▼"/>	<input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="CA"/>	0.
① $3(5+2) =$	3 (<input "="" type="text" value="("/> 5 <input type="text" value="+"/> 2 <input type="text" value=")"/>) <input type="text" value="="/>	21.
② $3 \times 5 + 2 =$	3 <input type="text" value="×"/> 5 <input type="text" value="+"/> 2 <input type="text" value="="/>	17.
③ $(5+3) \times 2 =$	(<input type="text" value("(""=""/> 5 <input type="text" value="+"/> 3 <input type="text" value=")"/>) <input type="text" value="×"/> 2 <input type="text" value="="/>	16.
→ ①	<input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="▲"/>	21.
→ ②	<input type="text" value="▼"/>	17.
→ ③	<input type="text" value="▼"/>	16.
→ ②	<input type="text" value="▲"/>	17.
3 <input type="text" value="SET UP"/>	<input type="text" value="ON/C"/>	
100000 ÷ 3 =	<input type="text" value="100000"/> <input type="text" value="÷"/> 3 <input type="text" value="="/>	33'333.33333
[NORM1]	<input type="text" value="SET UP"/> <input type="text" value="1"/> 0 2	33'333.33
→ [FIX: TAB 2]	<input type="text" value="SET UP"/> <input type="text" value="1"/> 1 2	3.3E04
→ [SCI: SIG 2]	<input type="text" value="SET UP"/> <input type="text" value="1"/> 2 2	33.33E03
→ [ENG: TAB 2]	<input type="text" value="SET UP"/> <input type="text" value="1"/> 3	33'333.33333

14

MDF

SETUP

→ [FIX, TAB = 1]

ONIC

SETUP

1

0

1

0.0

5 + 9 = ANS

5

+

9

=

5

9

ANS

ONIC

0.6

ANS × 9 =

X

9

=

*1

5.0

5

+

9

=

5

9

ONIC

0.6

→ [MDF]

2ndF

MDF

3

5

ANS × 9 =

X

9

=

*2

5

2

5

ONIC

ONIC

5.4

→ [NORM1]

SETUP

1

3

5.4

*1

5

9

×

5.5555555555555555

×

10⁻¹

×

9

*2

3

5

×

9

×

0.6

×

9

15

DATA

(x⁻¹)

Σ

SX

ΣX

n

ΣX

ΣX²

Σ

xy

OTV

ΣY

ΣY²

ΣXY

r

a

b

c

X²

Y²

DATA

95
80
80
75
75
50

MODE 1 0 Stat 0 [SD] 0.

95 DATA DATA SET= 1.

80 DATA DATA SET= 2.

DATA DATA SET= 3.

75 3 DATA DATA SET= 4.

50 DATA DATA SET= 5.

$\bar{x} =$ [RCL] \bar{x} 75.71428571

$s_x =$ [RCL] s_x 12.37179148

$n =$ [RCL] n 7.

$\Sigma x =$ [RCL] Σx 530.

$\Sigma x^2 =$ [RCL] Σx^2 41'200.

$s_x =$ [RCL] s_x 13.3630621

$s_x^2 =$ [X²] s_x 178.5714286

(95 - \bar{x}) \div (ALPHA) \bar{x} \div (ALPHA) s_x \times 10 \div

50 = 64.43210706

DATA		(MODE)	(1)	(1)	Stat 1 [LINE]	0.
x	y					
2	5	2	($E_{(1)}$)	5 (DATA)	DATA SET =	1.
2	5	(DATA)			DATA SET =	2.
12	24	12	($E_{(1)}$)	24 (DATA)	DATA SET =	3.
21	40	21	($E_{(1)}$)	40 (DATA)	DATA SET =	4.
21	40	(DATA)		3		
15	25	15	($E_{(1)}$)	25 (DATA)	DATA SET =	5.
$a =$		(RCL)	a		$a =$	1.050261097
$b =$		(RCL)	b		$b =$	1.826044386
$r =$		(RCL)	r		$r =$	0.995176343
$s_x =$		(RCL)	sx		$s_x =$	8.541216597
$s_y =$		(RCL)	sy		$s_y =$	15.6723812
$x \rightarrow 3 \rightarrow y' =$		3	(2ndF)	y'	$3y' =$	6.528394256
$y \rightarrow 46 \rightarrow x' =$		46	(2ndF)	x'	$46x' =$	24.61590786

3 + 1000 =

ON/C

3

+

1000

=

0.003

→ [NORM1]

SETUP

1

4

3.E-03

→ [NORM1]

SETUP

1

3

0.003

4

+

-

×

÷

(

)

(←)

Exp

45 + 285 ÷ 3 =

ON/C

45

+

285

÷

3

=

140.

(18 + 6) ÷ (15 - 8) =

(

18

+

6

)

÷

(

15

-

8

)

=

3 ³/₇

42 × -5 + 120 =

42

×

(←)

5

+

120

=

-90.

(5 × 10³) ÷ (4 × 10⁻³) =

5

(Exp)

3

÷

4

(Exp)

(←)

3

=

1'250'000.

5

34 + 57 =

34

+

57

=

91.

45 ÷ 57 =

45

=

102.

68 × 25 =

68

×

25

=

1'700.

68 × 40 =

68

×

40

=

2'720.

6

sin

cos

tan

sin⁻¹

cos⁻¹

tan⁻¹

π

hyp

arc hyp

ln

log

log₁₀

e^x

e[□]

10^x

x²

x³

√

y^x

√

1/x

n!

nPr

nCr

%

abs

(x,y)

2ndF

M-CLR

0

=

0.

sin 60 [°] =

ON/C

sin

60

=

^{√3}/₂

exp(1)

0.866025403

SETUP

0

1

cos

π

a/b

4

=

^{√2}/₂

exp(1)

0.707106781

SETUP

0

2

2ndF

tan⁻¹

1

=

50.

SETUP

0

0

(cosh 1.5 + sinh 1.5)² =

ON/C

(

hyp

cos

1.5

+

hyp

sin

1.5

)

^2

=

20.08553692

tanh⁻¹ ⁵/₇ =

ON/C

arc hyp

(

tan

(

5

÷

7

)

=

0.895879734

ln 20 =

ln

20

=

2.995732274

log 50 =

log

50

=

1.698970004

log₂ 16384 =

2ndF

(log₂)

2

(▶)

16384

=

14.

LINE

2ndF

(log₂)

2

(x,y)

16384

)

=

14.

e³ =

2ndF

e^x

3

=

20.08553692

1 ÷ e =

1

÷

ALPHA

e[□]

=

0.367879441

10^{1.7} =

2ndF

10^x

1.7

=

50.11872336

¹/₆ + ¹/₇ =

6

(2ndF)

(x⁻¹)

+

7

(2ndF)

(x⁻¹)

=

¹³/₄₂

exp(1)

0.309523809

8⁻² - 3⁴ × 5² =

8

y^x

(←)

2

▶

-

3

y^x

4

▶

×

5

x²

=

-2024 ⁶³/₆₄

exp(1)

-129599 ⁶⁴/₆₄

exp(1)

-2'024.984375

LINE

8

y^x

(←)

2

-

3

y^x

4

×

5

x²

=

-2'024.984375

exp(1)

-2024.984375

exp(1)

-2024.984375

exp(1)

-2024.984375

DATA

x

y

12

41

12

41

8

13

5

2

23

200

15

71

a =

RCL

a

a =

5.3757506761

b =

RCL

b

b =

-3.120289663

c =

RCL

c

c =

0.503334057

x = 10 → y' = ?

10

2ndF

y'

10 y'

2.44880159

y = 22 → x' = ?

22

2ndF

x'

22 x'

1:

9.63201409

2:

-3.432772026

16

DATA

(E_{0.0})

▲

▼

CD

Stat 0 [SD]

0.

DATA

20

DATA SET =

1.

30

DATA

DATA SET =

2.

40

(E_{0.0}) 2

DATA

DATA SET =

3.

40

DATA SET =

4.

↓

DATA

30

DATA SET =

3.

45

▼

2ndF

CD

DATA SET =

3.

45

▼

▼

▼

45

DATA

X:

45.

45

3

DATA

F:■

3.

60

▼

60

DATA

X:

60.

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\
 s_x &= \sqrt{\frac{\sum x^2 - n\bar{x}^2}{n-1}} \\
 \bar{y} &= \frac{\sum y}{n} \\
 s_y &= \sqrt{\frac{\sum y^2 - n\bar{y}^2}{n-1}} \\
 \sigma_x &= \sqrt{\frac{\sum x^2 - n\bar{x}^2}{n}} \\
 \sum x &= x_1 + x_2 + \dots + x_n \\
 \sum x^2 &= x_1^2 + x_2^2 + \dots + x_n^2 \\
 \sigma_y &= \sqrt{\frac{\sum y^2 - n\bar{y}^2}{n}} \\
 \sum xy &= x_1y_1 + x_2y_2 + \dots + x_ny_n \\
 \sum y &= y_1 + y_2 + \dots + y_n \\
 \sum y^2 &= y_1^2 + y_2^2 + \dots + y_n^2
 \end{aligned}$$

$12^3 \div 4 =$	<input type="text" value="12"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="y^3"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="ab"/> <input type="text" value="4"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>6.447419591</td>	6.447419591
LINE	<input type="text" value="12"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="y^3"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="y^3"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="ab"/> <input type="text" value="4"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>6.447419591</td>	6.447419591
$3^3 =$	<input type="text" value="8"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="x^3"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>512.</td>	512.
$49 - 4\sqrt{81} =$	<input type="text" value="49"/> <input type="text" value="49"/> <input type="text" value="49"/> <input type="text" value="49"/> <input type="text" value="81"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>4.</td>	4.
LINE	<input type="text" value="49"/> <input type="text" value="49"/> <input type="text" value="49"/> <input type="text" value="49"/> <input type="text" value="81"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>4.</td>	4.
$\sqrt{27} =$	<input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="x^y"/> <input type="text" value="27"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>3.</td>	3.
$4! =$	<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="n!"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>24.</td>	24.
$0P_3 =$	<input type="text" value="10"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="nP_r"/> <input type="text" value="3"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>720.</td>	720.
$C_2 =$	<input type="text" value="5"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="nC_r"/> <input type="text" value="2"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>10.</td>	10.
$500 \times 25\% =$	<input type="text" value="500"/> <input type="text" value="X"/> <input type="text" value="25"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input <="" td="" type="text" value="%"/> <td>125.</td>	125.
$20 \div 400 = \%$	<input type="text" value="120"/> <input type="text" value="÷"/> <input type="text" value="400"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input <="" td="" type="text" value="%"/> <td>38.</td>	38.
$500 + (500 \times 25\%) =$	<input type="text" value="500"/> <input type="text" value="+"/> <input type="text" value="25"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input <="" td="" type="text" value="%"/> <td>625.</td>	625.
$400 - (400 \times 30\%) =$	<input type="text" value="400"/> <input type="text" value="-"/> <input type="text" value="30"/> <input type="text" value="2ndF"/> <input <="" td="" type="text" value="%"/> <td>288.</td>	288.
$5 - 9 =$	<input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="abs"/> <input type="text" value="5"/> <input type="text" value="-"/> <input type="text" value="9"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>4.</td>	4.
LINE	<input type="text" value="2ndF"/> <input type="text" value="abs"/> <input type="text" value="5"/> <input type="text" value="-"/> <input type="text" value="9"/> <input <="" td="" type="text" value="="/> <td>4.</td>	4.

- The range of the results of inverse trigonometric functions
Der Ergebnissbereich für inverse trigonometrische Funktionen
Plage des résultats des fonctions trigonométriques inverses
El rango de los resultados de funciones trigonométricas inversas
Gama dos resultados das trigonometrias inversas
La gamma dei risultati di funzioni trigonometriche inverse
Het bereik van de resultaten van inverse trigonometrie
Az inverz trigonometriai függvények eredmény-tartománya
Rozsah výsledků inverzních trigonometrických funkcí
Omfång för resultaten av omvända trigonometriska funktioner
Käanteisten trigonometristen funktioiden tulosten alue
Område för resultatet af omvendte trigonometriske funktioner
พิสัยของผลลัพธ์ของฟังก์ชันตรีโกณมิติผกผัน

Kisaran hasil fungsi trigonometri inversi

	$\theta = \sin^{-1}x, \theta = \tan^{-1}x$	$\theta = \cos^{-1}x$
DEG	$-90 \leq \theta \leq 90$	$0 \leq \theta \leq 180$
RAD	$-\frac{\pi}{2} \leq \theta \leq \frac{\pi}{2}$	$0 \leq \theta \leq \pi$
GRAD	$-100 \leq \theta \leq 100$	$0 \leq \theta \leq 200$

$90^\circ \rightarrow [\text{rad}]$		90						$\frac{1}{2} \pi$
$\rightarrow [g]$								100.
$\rightarrow [^\circ]$								90.
$\sin^{-1} 0.8 = [^\circ]$			0.8					53.13010235
$\rightarrow [\text{rad}]$								0.927295218
$\rightarrow [g]$								59.033344706
$\rightarrow [^\circ]$								53.13010235
$3 \times 2 \rightarrow M$			8		2			16.
$24 \div (8 \times 2) =$		24						$1\frac{1}{2}$
$(8 \times 2) \times 5 =$					5			80.

Function keys Funktionstasten Touche de fonction Teclas de función Teclas de función Tasti di funzione Functietoetsen Függvénybillentyűk Латинка функции Funtionstangeren Funtionäppäimet Funktionstaster ปุ่มฟังก์ชัน مفتاح الوظائف Tombol fungsi	Display Anzeige Affichage Visualizador Exibicao Display Display Kijelző Zobrazení Vísning Näyttö Display การแสดงผล التأشير Tampilan	Buffer space* Pufferplatz* Espace tampon* Espacio de memoria intermedia* Espaço na memória intermediária* Memoria tampone* Bufferumteim* Pufferterület* Výrovňovací paměť* Bufferutrymme* Puskurittila* Bufferplads* ຈຳນວນພູ້ມຢູ່ عدد التخزين المؤقت Ruang buffer
2ndF (X^{-1})	\square^{-1}	1
X^2	\square^2	1
2ndF (X^3)	\square^3	5
y^x	$\square\square$	5
2ndF ($\log_{10} X$)	$\log_{10}(\square)$	7
2ndF (e^x)	e^{\square}	5
2ndF (10^x)	10^{\square}	5
$\sqrt{\square}$	$\sqrt{\square}$	5
2ndF ($\sqrt[3]{\square}$)	$\sqrt[3]{\square}$	5
2ndF ($\sqrt[n]{\square}$)	$\sqrt[n]{\square}$	7
\sin / 2ndF (\sin^{-1})	$\frac{\square}{\square}$	7
2ndF (\cos)	\square	5
()	()	4

- The amount of memory used for the sake of display in the WriteView editor, measured in characters (excluding entered values, denoted in the chart by "□").
- Der für die Anzeige in WriteView Editor verwendete Speicherplatz, gemessen in Zeichen (ohne die eingegebenen Werte, die in der Tabelle mit „□“ markiert sind).
- Espace mémoire utilisé pour préserver l’affichage dans l’éditeur WriteView, mesuré en caractère (à l’exception des valeurs d’entrée, indiquées dans le tableau par "□").
- La cantidad de memoria usada para visualizar en el editor WriteView, medida en caracteres (excluyendo los valores introducidos, indicados en el grafico mediante "□").
- A quantidade de memória que é usada para a exibição no editor WriteView, medida em caracteres (excluindo os valores introduzidos, indicados no quadro por "□").
- La quantità di memoria utilizzata per la visualizzazione nell'editor WriteView, misurata in caratteri (escludendo i valori inseriti, indicati nella tabella con il simbolo "□").
- De hoeveelheid geheugen die wordt gebruikt om de WriteView editor weer te geven, gemeten in symbolen (met uitzondering van ingevoegde waarden aangegeven in de grafiek met "□").
- A WriteView szerkesztő megjelenítés műveleteire használt memóriaterület, karakterek kifejezése (az ábrán „□” karakterrel jelölt bevitteli értékek nem számítva).
- Množství paměti využívané pro účely zobrazení v editoru WriteView, vyjádřené počtem znaků (výjma zadanych hodnot, označených v grafiku známkou "□").
- Den mängd minne som används för visning med WriteView-redigeringen, samt i antalet tecken (exklusive inmatade värden, vilka anges som "□" i tabellen).
- Náytvan WriteView-editorissa käytännä muisti merkeinä laskettuna (pois lukien syötetyt arvot, taulukossa merkitty "□").
- Den mængde hukommelse, der bruges til visning i WriteView-redigering, målt i tegn (med undtagelse af indtastede værdier, der angives med "□" i tabellen).

- Jumlah memori yang digunakan untuk penyimpanan tampilan dalam editor WriteView, diukur dalam jumlah karakter (tidak termasuk nilai yang dimasukkan, ditunjukkan dalam diagram dengan □)

M	ON/C STO M	$0.$
$\$150 \times 3 \Rightarrow M_1$	150 X 3 $\text{M} \Rightarrow$	$450.$
$\$250; M_1 + 250 \Rightarrow M_2$	250 $\text{M} \Rightarrow$	$250.$
$M_2 \times 5\%$	RCL M X 5 2ndF $\%$	35
$M =$	RCL M	$665.$
$1 \Rightarrow 110$ ($110 \Rightarrow Y$)	110 STO Y	$110.$
$26,510 = \$?$	26510 O RCL Y $=$	$241.$
$2,750 = \%$	2750 X RCL Y $=$	$302.500.$
$= 3 \text{ cm } (r \Rightarrow Y)$	3 STO Y	$3.$
$r^2 = ?$	π ALPHA Y X^2 $=$ O RCL Y $=$	28.27433388
$\frac{24}{+6} = 2 \frac{2}{5} \dots (A)$	24 O RCL A O RCL A $=$	$2 \frac{2}{5}$
$\times (A) + 60 \div (A) = 3$	3 X ALPHA ANS O RCL A O RCL A $=$	$32 \frac{1}{5}$
$\sinh^{-1} \Rightarrow D1$	STO $D1$ 2ndF archyp \sin	
$\sinh^{-1} 0.5 =$	$D1$ 0.5 $=$	0.481211825
$+ = \text{ANS}$	ON/C 6 $+ =$ 4 $=$	$10.$
$\text{ANS} + 5 =$	$+ =$ 5 $=$	$15.$
$\times 2 = \text{ANS}$	8 X 2 $=$	$16.$
$\text{ANS}^2 =$	X^2 $=$	$256.$
$4 + 37 = \text{ANS}$	44 $+ =$ 37 $=$	$81.$
$\text{ANS} =$	$\sqrt{}$ $=$	$9.$

$\frac{1}{2}$	$\frac{a}{b}$	$\frac{ab^2}{c}$					
$\frac{1}{2} + \frac{4}{3} =$	ON/C	3	2ndF	$\frac{ab^2}{c}$	1	∇	2
	$\left[+ \right]$	$\frac{a}{b}$	4	∇	$=$		$4\frac{5}{6}$
	eqnOut						$2\frac{9}{6}$
						
	eqnIn						4.833333333
						
LINE	3	$\frac{a}{b}$	1	$\frac{a}{b}$	2	$\left[+ \right]$	4
	$\frac{a}{b}$	3	$=$				$4r5r6^*$
	eqnOut						$29r6$
						
	eqnIn						4.833333333
						
$\frac{2}{3} =$	2ndF	$10^{\frac{1}{3}}$	2	$\frac{a}{b}$	3	$=$	4.641588834
$\frac{7}{5}^{\frac{1}{5}} =$	7	$\frac{a}{b}$	5	$\left[\blacktriangleright \right]$	y^x	5	$=$
							16807 3125

LINE

7

a/b

5

y^x

5

=

16807÷3125

1

8

=

2ndF

(1/x)

(1)

a/b

8

=

1

2

64

225

=

(√)

64

(a/b)

225

=

8

15

y^x

3

=

2

2ndF

(X^y)

(a/b)

3

y^x

4

=

8

81

LINE

2

2ndF

(X^y)

(a/b)

(()

3

y^x

4

)

=

8÷81

2

3

=

1

2

(a/b)

2

3

=

12

23

2²3³

2

=

1

DMS

2

DMS

3

a/b

2

=

0°31'15"

×10³

×10³

=

1

Exp

3

a/b

2

Exp

3

=

1

2

⇒A

ON/C

7

STO

(A)

7

4

A

(a/b)

(10MA)

A

=

4

Function	Dynamic range
Funktion	zulässiger Bereich
Fonction	Plage dynamique
Función	Rango dinámico
Função	Gama dinâmica
Funkcije	Campi dinamici
Funkció	Rekencapaciteit
Fuggvény	Megengedett számítás tartomány
Funkce	Dynamický rozsah
Funktion	Definitionsområde
Funktio	Dynaaminen alue
Funktion	Dynamikområde
ฟังก์ชัน	พิสัยในการคำนวณ
الدالة	النطاق الديناميكي
Fungsi	Kisaran dinamis

$\sin x, \cos x, \tan x$	DEG: $ x < 10^{10}$ $(\tan x: x \neq 90(2n-1))^\circ$ RAD: $ x < \frac{\pi}{180} \times 10^{10}$ $(\tan x: x \neq \frac{\pi}{2}(2n-1))^\circ$ GRAD: $ x < \frac{10}{9} \times 10^{10}$ $(\tan x: x \neq 100(2n-1))^\circ$
$\sin^{-1}x, \cos^{-1}x$	$ x \leq 1$
$\tan^{-1}x, \sqrt[3]{x}$	$ x < 10^{100}$
$\ln x, \log x, \log_a x$	$10^{-99} \leq x < 10^{100}, 10^{-99} \leq a < 10^{100} (a \neq 1)$ $\bullet y > 0: -10^{100} < x \log y < 100$ $\bullet y = 0: 0 < x < 10^{100}$ $\bullet y < 0: x = n$ $(0 < x < 1: \frac{1}{x} = 2n - 1, x \neq 0)^\circ,$ $-10^{100} < x \log y < 100$
x^y	$\bullet y > 0: -10^{100} < \frac{1}{x} \log y < 100 (x \neq 0)$ $\bullet y = 0: 0 < x < 10^{100}$ $\bullet y < 0: x = 2n - 1$ $(0 < x < 1: \frac{1}{x} = n, x \neq 0)^\circ,$ $-10^{100} < \frac{1}{x} \log y < 100$
\sqrt{y}	$\bullet y > 0: -10^{100} < \frac{1}{x} \log y < 100 (x \neq 0)$ $\bullet y = 0: 0 < x < 10^{100}$ $\bullet y < 0: x = 2n - 1$ $(0 < x < 1: \frac{1}{x} = n, x \neq 0)^\circ,$ $-10^{100} < \frac{1}{x} \log y < 100$
x^x	$-10^{100} < x \leq 230.2585092$
0^x	$-10^{100} < x < 100$
$\sinh x, \cosh x, \tanh x$	$ x \leq 230.2585092$
$\sinh^{-1}x$	$ x < 10^{50}$
$\cosh^{-1}x$	$1 \leq x < 10^{50}$
$\tanh^{-1}x$	$ x < 1$
x^{-2}	$ x < 10^{50}$
x^{-3}	$ x < 2.15443469 \times 10^{33}$
\sqrt{x}	$0 \leq x < 10^{100}$
x^{-1}	$ x < 10^{100} (x \neq 0)$
$n!$	$0 \leq n \leq 69^\circ$
P_r	$0 \leq r \leq n \leq 9999999999^\circ$ $\frac{n!}{(n-r)!} < 10^{100}$
C_r	$0 \leq r \leq n \leq 9999999999^\circ$ $0 \leq r \leq 69$ $\frac{n!}{(n-r)!} < 10^{100}$
$\rightarrow \text{DEG}, \text{D}^\circ\text{M}'\text{S}$	$0^\circ 0' 0.00001'' \leq x < 10000''$
$x, y \rightarrow r, \theta$	$\sqrt{x^2 + y^2} < 10^{100}$ $0 \leq r < 10^{100}$ DEG: $ \theta < 10^{10}$ RAD: $ \theta < \frac{\pi}{180} \times 10^{10}$ GRAD: $ \theta < \frac{10}{9} \times 10^{10}$
$r, \theta \rightarrow x, y$	
$\rightarrow \text{ORG} \blacktriangleright$	DEG \rightarrow RAD, GRAD \rightarrow DEG: $ x < 10^{100}$ RAD \rightarrow GRAD: $ x < \frac{\pi}{2} \times 10^{98}$
$\rightarrow \text{DEC}$	DEC: $ x \leq 9999999999$
$\rightarrow \text{BIN}$	BIN: 1000000000 $\leq x \leq 1111111111$
$\rightarrow \text{PEN}$	$0 \leq x \leq 1111111111$
$\rightarrow \text{OCT}$	PEN: 2222222223 $\leq x \leq 4444444444$
$\rightarrow \text{HEX}$	$0 \leq x \leq 2222222222$
$\rightarrow \text{AND}$	OCT: 4000000000 $\leq x \leq 7777777777$
$\rightarrow \text{OR}$	$0 \leq x \leq 3777777777$
$\rightarrow \text{XOR}$	HEX: F0ABFA41C01 $\leq x \leq$ FFFFFFFF $0 \leq x \leq 2540BE3FF$

$\frac{2}{5} =$	$1.25 \left[\begin{array}{ c } \hline + \\ \hline \end{array} 2 \left[\begin{array}{ c } \hline a/b \\ \hline \end{array} 5 \right] =$	$\frac{13}{20}$
<input type="checkbox"/> copy		$\frac{33}{20}$
<input type="checkbox"/> copy		1.65
LINE	$1.25 \left[\begin{array}{ c } \hline + \\ \hline \end{array} 2 \left[\begin{array}{ c } \hline a/b \\ \hline \end{array} 5 \right] =$	1.65
<input type="checkbox"/> copy		1 r 13 r 20
<input type="checkbox"/> copy		33 r 20
$4r5r6 = 4\frac{5}{6}$		
<input checked="" type="checkbox"/> BIN <input checked="" type="checkbox"/> PEN <input type="checkbox"/> OCT <input type="checkbox"/> HEX <input type="checkbox"/> DEC <input type="checkbox"/> NEG <input type="checkbox"/> NOT <input type="checkbox"/> AND		
<input type="checkbox"/> OR <input type="checkbox"/> XOR <input type="checkbox"/> XNOR		
EC (25) → BIN	<input type="checkbox"/> ONC <input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> DEC 25 <input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> BIN	BIN 11001
EX (1A C)	<input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> HEX 1 A C	
→ BIN	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> BIN	BIN 110101100
→ PEN	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> PEN	PEN 3203
→ OCT	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> OCT	OCT 654
→ DEC	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> DEC	428.
010 – 100) 11 = [BIN]	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> BIN <input type="checkbox"/> 110 <input type="checkbox"/> – 100 <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> X 11 <input type="checkbox"/> =	BIN 10010
IN (111) → NEG	<input type="checkbox"/> NEG 111 <input type="checkbox"/> =	BIN 1111111001
EX (1FF) + CT (512) =	<input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> HEX 1 F F <input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> OCT <input type="checkbox"/> + 512 <input type="checkbox"/> =	OCT 1511
EX (?)	<input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> HEX	HEX 349
2FEC – 2C9E ⇒ M ₁	<input type="checkbox"/> ONC <input type="checkbox"/> STO <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> HEX 2 F E C – 2 C 9 E <input type="checkbox"/> M ₊	HEX 34E
2000 – 1901 ⇒ M ₂	<input type="checkbox"/> 2000 <input type="checkbox"/> – <input type="checkbox"/> 1901 <input type="checkbox"/> M ₊	HEX 6FF
M =	<input type="checkbox"/> RCL <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> ONC <input type="checkbox"/> STO <input type="checkbox"/> M	HEX A4D
011 AND 101 =	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> BIN 1011 <input type="checkbox"/> AND <input type="checkbox"/> 101 <input type="checkbox"/> =	BIN 1
A OR C3 = HEX	<input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> HEX 5 A <input type="checkbox"/> OR <input type="checkbox"/> C 3 <input type="checkbox"/> =	HEX DB
OT 10110 = BIN	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> BIN <input type="checkbox"/> NOT 10110 <input type="checkbox"/> =	BIN 1111101001
4 XOR 4 = OCT	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> OCT 24 <input type="checkbox"/> XOR <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> =	OCT 20
3XNOR 2D = HEX	<input type="checkbox"/> 2ndF <input type="checkbox"/> HEX B 3 <input type="checkbox"/> XNOR <input type="checkbox"/> 2 D <input type="checkbox"/> =	HEX FFFFFFFF61
→ DEC	<input type="checkbox"/> 2ndF <input checked="" type="checkbox"/> DEC	-159.

[illegible]

NOT	BIN:	$1000000000 \leq x \leq 1111111111$
		$0 \leq x \leq 1111111111$
	PEN:	$2222222223 \leq x \leq 4444444444$
		$0 \leq x \leq 2222222221$
	OCT:	$4000000000 \leq x \leq 7777777777$
		$0 \leq x \leq 3777777777$
	HEX:	$FDABF41C01 \leq x \leq FFFFFFFF$
		$0 \leq x \leq 2540BE3FE$
NEG	BIN:	$1000000001 \leq x \leq 1111111111$
		$0 \leq x \leq 1111111111$
	PEN:	$2222222223 \leq x \leq 4444444444$
		$0 \leq x \leq 2222222222$
	OCT:	$4000000001 \leq x \leq 7777777777$
		$0 \leq x \leq 3777777777$
	HEX:	$FDABF41C01 \leq x \leq FFFFFFFF$
		$0 \leq x \leq 2540BE3FF$

bulat

For Australia/New Zealand only:
For warranty information please see www.sharp.net.au.

formation on the Disposal of this Equipment and its Batteries

IF YOU WANT TO DISPOSE OF THIS EQUIPMENT OR ITS BATTERIES, DO NOT PUT IT IN THE TRASH OR THE WASTE BIN (DO NOT MIX THEM WITH A REFRIGERATOR).

In the European Union

Electrical and electronic equipment and batteries must be collected and treated SEPARATELY. This symbol indicates that the equipment must be properly treated and the recycling of materials, and minimizes final disposal of wastes. Each household should be aware of the EU WASTE MANAGEMENT SYMBOLS and the importance of separating and returning hazardous substances (THIS SYMBOL applies on electrical and electronic equipment and batteries) (or a packaging) to remind you of that. If you "Ph" appears below the symbol, it indicates that the equipment contains hazardous substances. You should take USED EQUIPMENT (to the local, usually municipal, collection facility, where available, to return; that remove batteries. Take USED BATTERIES to a battery collection facility, usually where you purchase them or where you can find a list of collection facilities. For more information, contact your dealer or local authorities and ask the correct method of disposal.

In other countries outside the EU

For more information on this product, please contact your local authorities and ask for the correct method of disposal.

ENGLISH

For Canada only :
For warranty information, please see
<http://www.sharp.ca/en-CA/ForHome/HomeOffice/Calculator.aspx>
Pour le Canada seulement :
Pour en lire plus sur la garantie, visitez le
<http://www.sharp.ca/fr-CA/ForHome/HomeOffice/Calculator.aspx>

or EU only:

Manufactured by
SHARP CORPORATION
22-22 Nagaike-cho, Abeno-ku,
Osaka 545-8522, Japan

In Europe represented by
Sharp Electronics Europe Ltd.
4 Furzepond Way, Stockley Park,
Uxbridge, Middlesex, UB11 1EZ, U.K.
<http://www.sharp.eu/>

MORAVIA Consulting, spol. s r.o.,
Olomoucká 83, 627 00 Brno, Czech Republic
Visit our Web site
<http://www.moravia-consulting.com>