

HP 50g calculadora gráfica

manual do usuário



i n v e n t

Edição 1

Número de peça HP F2229AA-90004

Aviso

REGISTRO SEU PRODUTO EM : www.register.hp.com

ESTE MANUAL E TODOS OS EXEMPLOS CONTIDOS AQUI SÃO FORNECIDOS “DO JEITO QUE ESTÃO” E ESTÃO SUJEITOS À MUDANÇAS SEM AVISO PRÉVIO. A COMPANHIA HEWLETT-PACKARD NÃO FAZ GARANTIA DE NENHUM TIPO COM RESPEITO A ESTE MANUAL OU OS EXEMPLOS CONTIDOS AQUI, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO ÀS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZABILIDADE, NÃO-VIOLAÇÃO E APTIDÃO PARA UM PROPÓSITO PARTICULAR.

HEWLETT-PACKARD CO. NÃO SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER ERROS OU POR DANOS ACIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS RELACIONADOS COM O FORNECIMENTO, DESEMPENHO, OU USO DESTES MANUAL OU OS EXEMPLOS CONTIDOS AQUI.

© Copyright 2003, 2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P.
Reprodução, adaptação, ou tradução deste manual é proibido sem permissão prévia por escrito de Hewlett-Packard Company, exceto quando permitido pelas leis de direitos autorais.

Hewlett-Packard Company
4995 Murphy Canyon Rd,
Suite 301
San Diego, CA 92123

Histórico da Tiragem

Edição 1

Abril de 2006

Prefácio

Você tem em suas mãos um computador numérico e simbólico compacto que facilitará o cálculo e a análise matemática de problemas em uma variedade de assuntos, da matemática elementar até a engenharia avançada e disciplinas científicas.

O manual contém exemplos que ilustram o uso das funções e operações básicas da calculadora. Os capítulos neste manual de Bolso estão organizados por assunto, em ordem de dificuldade: da configuração dos modos da calculadora, até os cálculos com números reais e complexos, operações com listas, vetores e matrizes, gráficos, aplicações de cálculo, análise vetorial, equações diferenciais, probabilidade e estatística.

Para as operações simbólicas, a calculadora inclui um Sistema Algébrico de Computador (CAS) poderoso, que permite selecionar diferentes modos de operação, como por exemplo: números complexos ou reais, nos modos exato (simbólico) ou aproximado (numérico). O visor pode ser ajustado para fornecer expressões na forma de texto, que podem ser úteis em trabalhos com matrizes, vetores, frações, somatórios, derivadas e integrais. Os gráficos de alta velocidade da calculadora são muito convenientes para gerar quadros complexos em muito pouco tempo.

Graças à porta infravermelha, à porta RS232, à porta e ao cabo USB fornecidos com a calculadora, você poderá conectar-se a outras calculadoras e computadores. Isso permite a troca eficiente e rápida de programas e dados com outras calculadoras e computadores. A calculadora também possui uma porta para cartão de memória flash que facilita o armazenamento e intercâmbio de dados com outros usuários.

Esperamos que esta calculadora torne-se uma companheira fiel para suas aplicações escolares ou profissionais.

Nota: Os decimais neste manual estão indicados por um ponto decimal ao invés de uma vírgula decimal. Esta é a configuração padrão da calculadora. Caso prefira trabalhar com vírgulas decimais, é possível alterar a configuração padrão. No capítulo 1 explica-se como fazer isso.

Índice

Capítulo 1 - Introdução ,1-1

Operações básicas ,1-1

- Para proteger o visor e o teclado ,1-1
- Baterias ,1-1
- Ligando e desligando a calculadora ,1-3
- Ajustando o contraste do visor ,1-3
- Conteúdo do visor da calculadora ,1-3
- Menus ,1-4
- O menu TOOL (FERRAMENTA) ,1-4
- Configurando hora e data ,1-5

Apresentando o teclado da calculadora ,1-5

Selecionando os modos de calculadora ,1-7

- Modo de operação ,1-8
- Formato de número e ponto ou vírgula decimais ,1-11
 - Formato padrão: ,1-12
 - Formato fixo com decimais: ,1-12
 - Formato científico ,1-13
 - Formato de engenharia ,1-14
 - Vírgula ou ponto decimal ,1-15
- Medida do ângulo ,1-16
- Sistema de coordenadas ,1-17

Selecionar as configurações CAS ,1-17

- Explicação das configurações CAS ,1-19

Selecionando os modos de exibição ,1-19

- Selecionando a fonte do visor ,1-20
- Selecionando as propriedades do editor de linha ,1-21
- Selecionando as propriedades da pilha ,1-22
- Selecionando as propriedades do Equation Writer (EQW) ,1-23

Referências ,1-24

Capítulo 2 - Apresentação da calculadora ,2-1

Objetos da calculadora ,2-1

Editando as expressões na pilha ,2-1

Criando expressões aritméticas ,2-1

Criando expressões algébricas ,2-4

Usando o Equation Writer (EQW) para criar expressões ,2-5

Criando expressões aritméticas ,2-5

Criando expressões algébricas ,2-7

Organizando dados na calculadora ,2-9

O diretório HOME ,2-9

Subdiretórios ,2-9

Variáveis ,2-9

Digitando os nomes das variáveis ,2-10

Criando variáveis ,2-11

Modo Algébrico ,2-11

Modo RPN ,2-12

Verificando o conteúdo das variáveis ,2-14

Modo Algébrico ,2-14

Modo RPN ,2-14

Use a tecla shift direita, seguida pelo item do menu de tecla de função ,2-14

Listando os conteúdos de todas as variáveis no visor ,2-15

Excluindo variáveis ,2-15

Usando a função PURGE (Excluir) na pilha no modo Algébrico ,2-15

Usando a função PURGE na pilha no modo RPN ,2-16

Funções UNDO e CMD ,2-17

CHOOSE boxes x MENU de tecla de função ,2-17

Referências ,2-20

Capítulo 3 - Cálculos com números reais ,3-1

Exemplos de cálculos com números reais ,3-1

Usando potências de 10 ao inserir dados ,3-4

Funções com números reais no menu MTH ,3-6

Usando os menus da calculadora: ,3-6

Funções hiperbólicas e seus inversos ,3-7

Operações com unidades ,3-8

O menu UNITS ,3-8

Unidades disponíveis ,3-11

Anexando as unidades aos números ,3-11

- Prefixos de unidades ,3-12
- Operações com unidades ,3-13
- Conversão de unidades ,3-14
- Constantes físicas na calculadora ,3-15**
- Definindo e usando funções ,3-17**
- Referências ,3-19**

Capítulo 4 - Cálculos com números complexos ,4-1

Definições ,4-1

Configurando a calculadora para modo COMPLEX ,4-1

Inserindo números complexos ,4-2

A representação polar de um número complexo ,4-2

Operações simples com números complexos ,4-4

Os menus CMPLX ,4-4

Menu CMPLX através do menu MTH ,4-4

Menu CMPLX no teclado ,4-5

Funções aplicadas a números complexos ,4-6

Função DROITE: equação de uma linha reta ,4-7

Referências ,4-7

Capítulo 5 - Operações algébricas e aritméticas ,5-1

Inserindo objetos algébricos ,5-1

Operações simples com objetos algébricos ,5-2

Funções no menu ALG ,5-4

Operações com funções transcendentais ,5-6

Expansão e fatoração usando as funções log-exp ,5-6

Expansão e fatoração usando as funções trigonométricas ,5-7

Funções no menu ARITHMETIC ,5-7

Polinômios ,5-9

A função HORNER ,5-9

A variável VX ,5-9

A função PCOEF ,5-10

A função PROOT ,5-10

As funções QUOT e REMAINDER ,5-10

A função PEVAL ,5-10

Frações ,5-11

A função SIMP2 ,5-11
A função PROPFRAC ,5-11
A função PARTFRAC ,5-12
A função FCOEF ,5-12
A função FROOTS ,5-12

Operações passo a passo com polinômios e frações ,5-13

Referências ,5-14

Capítulo 6 - Solucionando equações ,6-1

Solução simbólica de equações algébricas ,6-1

Função ISOL ,6-1
Função SOLVE ,6-2
Função SOLVEVX ,6-4
Função ZEROS ,6-4

Menu Numerical Solver ,6-5

Equações polinomiais ,6-6
Encontrando as soluções de uma equação polinomial ,6-6
Gerando os coeficientes de um polinômio dadas suas raízes ,6-7
Gerando a expressão algébrica de um polinômio ,6-8
Cálculos financeiros ,6-9
Resolvendo equações de uma incógnita usando o NUM.SLV ,6-9
Função STEQ ,6-10

Solucionando equações simultâneas com MSLV ,6-11

Referências ,6-12

Capítulo 7 - Operações com listas ,7-1

Criando e armazenando listas ,7-1

Operações com listas numéricas ,7-1

Alterando os sinais ,7-1
Adição, subtração, multiplicação e divisão ,7-2
Funções aplicadas a listas ,7-3

Listas de números complexos ,7-4

Listas de objetos algébricos ,7-4

O menu MTH/LIST ,7-5

A função SEQ ,7-6

A função MAP ,7-7

Referências ,7-7

Capítulo 8 - Vetores ,8-1

Inserindo vetores ,8-1

Digitando vetores na pilha ,8-1

Armazenando os vetores em variáveis na pilha ,8-2

Usando o Matrix Writer (MTRW) para inserir vetores ,8-2

Operações simples com vetores ,8-5

Alterando os sinais ,8-5

Adição e subtração ,8-5

Multiplicação e divisão por um escalar ,8-6

Função de valor absoluto ,8-6

O menu MTH/VECTOR ,8-6

Magnitude ,8-7

Produto ponto ,8-7

Produto cruzado ,8-8

Referências ,8-9

Capítulo 9 - Matrizes e álgebra linear ,9-1

Inserindo matrizes na pilha ,9-1

Usando o Matrix Writer ,9-1

Digitando a matriz diretamente na pilha ,9-2

Operações com matrizes ,9-3

Adição e subtração ,9-4

Multiplicação ,9-4

Multiplicação por um escalar ,9-4

Multiplicação matriz-vetor ,9-4

Multiplicação de matrizes ,9-5

Multiplicação termo a termo ,9-5

Elevando uma matriz a uma potência real ,9-6

A matriz identidade ,9-6

A matriz inversa ,9-7

Caracterizando uma matriz (o menu NORM da matriz) ,9-7

Função DET ,9-8

Função TRACE ,9-8

Solução de sistemas lineares ,9-8

Usando o solucionador numérico para sistemas lineares ,9-9

Solução com a matriz inversa ,9-11

Solução pela "divisão" de matrizes ,9-11

Referências ,9-12

Capítulo 10 - Gráficos ,10-1

As opções gráficas na calculadora ,10-1

Plotando uma expressão da forma $y = f(x)$,10-2

Gerando uma tabela de valores para uma função ,10-4

Plotagens rápidas em 3D ,10-6

Referências ,10-8

Capítulo 11 - Aplicações em Cálculo ,11-1

O menu CALC (Calculus) ,11-1

Limites e derivadas ,11-1

Função lim ,11-1

Funções DERIV e DERVX ,11-3

Antiderivadas e integrais ,11-3

Funções INT, INTVX, RISCH, SIGMA e SIGMAVX ,11-3

Integrais definidas ,11-4

Séries infinitas ,11-5

Funções TAYLR, TAYLRO e SERIES ,11-5

Referências ,11-7

Capítulo 12 - Aplicações em Cálculos com múltiplas variáveis ,12-1

Derivadas parciais ,12-1

Integrais múltiplas ,12-2

Referências ,12-2

Capítulo 13 - Aplicações em Análise Vetorial ,13-1

O operador del ,13-1

Gradiente ,13-1

Divergência ,13-2

Rotacional ,13-2

Referências ,13-2

Capítulo 14 - Equações Diferenciais ,14-1

O menu CALC/DIFF ,14-1

Solução para equações lineares e não-lineares ,14-1

Função LDEC ,14-2

Função DESOLVE ,14-3

A variável ODETYPE ,14-4

Transformadas de Laplace ,14-5

A transformada de Laplace e sua inversa na calculadora ,14-5

Série de Fourier ,14-6

Função de FOURIER ,14-6

Série de Fourier para uma função quadrática ,14-7

Referências ,14-8

Capítulo 15 - Distribuições de Probabilidade ,15-1

O submenu MTH/PROBABILITY.. – 1ª parte ,15-1

Fatoriais, combinações e permutações ,15-1

Números aleatórios ,15-2

O submenu MTH/PROB – 2ª parte ,15-3

A distribuição normal ,15-3

A distribuição de Student ,15-3

A distribuição Qui-quadrada ,15-4

A distribuição F ,15-4

Referências ,15-4

Capítulo 16 - Aplicações estatísticas ,16-1

Inserindo dados ,16-1

Calculando estatísticas de variável única ,16-2

Obtendo as distribuições de frequência ,16-3

Ajustando os dados para uma função $y = f(x)$,16-5

Obtendo estatísticas adicionais de resumo ,16-6

Teste de hipóteses ,16-10

Referências ,16-12

Capítulo 17 - Números com Bases Diferentes ,17-1

O menu BASE ,17-1

Escrevendo números não-decimais ,17-2

Referências ,17-2

Capítulo 18 - Como usar cartões SD ,18-1

Inserir e remover um cartão SD ,18-1

Formatar um cartão SD ,18-1

Acessar objetos em um cartão SD ,18-2

Armazenar objetos no cartão SD ,18-3

Restaurar um objeto do cartão SD ,18-3

Excluir um objeto do cartão SD ,18-4

Excluir todos os objetos no cartão SD (por reformatação) ,18-4

Especificar um diretório no cartão SD ,18-4

Capítulo 19 - Equation Library ,19-1

Referências ,19-4

Garantia Limitada ,G-1

Serviço de atendimento ao cliente ,G-2

Regulatory information ,G-4

Descarte de Lixo Elétrico na Comunidade Européia ,G-7

Capítulo 1

Introdução

Este capítulo fornece informações básicas sobre a operação de sua calculadora. Os exercícios são projetados para familiarizá-lo com as operações e configurações básicas, antes de você executar os cálculos.

Operações básicas

As seções a seguir foram concebidas para dar-lhe uma idéia geral sobre o hardware de sua calculadora.

Para proteger o visor e o teclado

A calculadora vem com uma capa deslizante para proteger o visor e o teclado. Remova a capa ao segurar os dois lados e puxando-a para baixo.

Você pode inverter a capa e deslizá-la por trás da calculadora. Isto irá prevenir de perder a capa enquanto utiliza a calculadora.

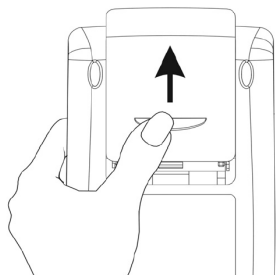
Para prolongar a vida útil da calculadora, coloque sempre a capa sobre o visor e o teclado quando não estiver utilizando a calculadora.

Baterias

A calculadora usa 4 baterias AAA(LR03) como alimentação principal e uma bateria de lítio CR2032 para memória de segurança. Antes de usar a calculadora, instale as baterias de acordo com o seguinte procedimento.

Para instalar as baterias

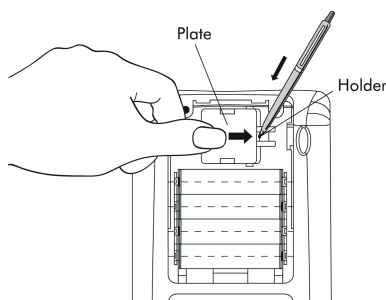
- a. **Certifique-se de que a calculadora esteja desligada.** Deslize a tampa do compartimento da bateria conforme a figura abaixo.



- b. Insira 4 baterias AAA(LR03) novas no compartimento principal. Certifique-se de que cada bateria seja inserida no sentido indicado.

Para instalar as baterias de segurança

- a. **Certifique-se de que a calculadora esteja desligada.** Pressione o prendedor da tampa. Empurre a tampa no sentido indicado e levante-a.







- b. Insira uma bateria de lítio CR2032. nova. Certifique-se de que o lado positivo (+) esteja voltado para cima.
- c. Recoloque a tampa e encaixe-a no local original.




Depois de instalar as baterias, pressione **ON** para ligar a alimentação.



Aviso: Quando o ícone de bateria com carga baixa for exibido, é necessário substituir as baterias logo que possível. Entretanto, evite remover a bateria de segurança e as baterias principais ao mesmo tempo para evitar perda de dados.


Ligando e desligando a calculadora

A tecla  está localizada no canto inferior esquerdo do teclado. Pressione-a uma vez para ligar a calculadora. Para desligar a calculadora, pressione a tecla de deslocamento para a direita  (primeira tecla da segunda linha na base do teclado), seguida da tecla . Observe que a tecla  possui um símbolo OFF impresso no canto superior direito como lembrete do comando OFF.

Ajustando o contraste do visor

Você poderá ajustar o contraste do visor mantendo a tecla  pressionado, enquanto pressiona a tecla  ou .

A combinação da tecla  (manter)  produz um visor mais escuro

A combinação da tecla  (manter)  produz um visor mais claro.

Conteúdo do visor da calculadora

Ligue a calculadora novamente. No topo do visor encontrará duas linhas de informações que descrevem as configurações da calculadora. A primeira linha mostrará os caracteres:

```
RAD XYZ HEX R= 'X'
```

Para obter detalhes sobre esses símbolos, consulte o capítulo 2 do guia do usuário da calculadora.

A segunda linha mostra os caracteres:

```
{ HOME }
```



indicando que o diretório HOME é o diretório atual do arquivo na memória da calculadora.

Na base do visor aparecerão vários símbolos, a saber,




```
0000 0000 0000 0000 0000 0000
```

associados às seis *teclas do menu*, F1 até F6:















Os seis símbolos exibidos na parte inferior do visor serão alterados, dependendo de qual menu estiver sendo exibido. Mas  sempre estará associado ao primeiro símbolo exibido,  ao segundo símbolo exibido, e assim por diante.


Menus

Os seis símbolos associados às teclas  até  fazem parte de um menu de funções. Dado que a calculadora possui apenas seis teclas, apenas 6 símbolos são exibidos de cada vez. Portanto, um menu pode ter mais de seis entradas. Cada grupo de 6 entradas é chamado de página do Menu. Para mover para a próxima página do menu (se estiver disponível), pressione a tecla  (menu NeXT). Esta tecla é a terceira da esquerda, na terceira fileira de teclas do teclado.

O menu TOOL (FERRAMENTA)

As teclas para o menu padrão, conhecido como menu TOOL, são associadas às operações relacionadas à manipulação de variáveis (consulte a seção sobre variáveis neste capítulo):

		Edita o conteúdo de uma variável (consulte o capítulo 2 neste guia e o capítulo 2 e apêndice L no guia do usuário, para obter mais informações sobre edição).
		Visualiza o conteúdo de uma variável
		Reproduz o conteúdo de uma variável
		Armazena o conteúdo de uma variável
		Elimina uma variável
		Limpa o visor ou pilha.

Estas seis funções constituem a primeira página do menu TOOL. Este menu possui, na verdade, seis entradas dispostas em duas páginas. A segunda página torna-se disponível ao pressionar-se a tecla  (menu NeXT). Esta tecla é a terceira da esquerda, na terceira fileira de teclas no teclado.

Neste caso, apenas as duas primeiras teclas estão associadas aos comandos. Esses comandos são:



F1

CASCMD: CAS CoMmanD (Comando CAS), usado para lançar um comando a partir doCAS selecionado da lista



F2

o recurso HELP descrevendo os comandos disponíveis na calculadora.

Ao pressionar-se a tecla **NXT**, aparecerá o menu TOOL original. Outra forma de recuperar o menu TOOL é pressionar a tecla **TOOL** (terceira tecla da esquerda na segunda fileira de teclas do topo do teclado).

Configurando hora e data

Consulte o capítulo 1 no guia do usuário da calculadora para configurar a hora e a data.

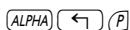
Apresentando o teclado da calculadora

A figura abaixo mostra um diagrama do teclado da calculadora com a numeração de suas linhas e colunas. Cada tecla possui três, quatro ou cinco funções. A função principal da tecla corresponde ao símbolo mais proeminente na tecla. Além disso, a tecla shift esquerda verde, *key (8, 1)*, a tecla shift direita vermelha, *key (9, 1)* e a tecla ALPHA azul, *key (7, 1)*, podem ser combinadas com algumas das outras teclas para ativar as funções alternativas mostradas no teclado.

Column:	1	2	3	4	5	6
Row						
1 ▶	Y= F1 A	WIN F2 B	GRAPH F3 C	2D/3D F4 D	TBLSET F5 E	TABLE F6 F
2 ▶	FILES BEGIN	CUSTOM END	i I			
3 ▶	APPS G	MODE H	TOOL I	UPDIR COPY	RCL CUT	PREV PASTE
4 ▶	VAR J	STO▶ K	NXT L	CMD UNDO	PRG CHARS	MTRW EQW
5 ▶	HIST M	EVAL N	' O	MTH CAT	DEL CLEAR	
6 ▶	e^x LN	x^2 $\sqrt[y]{x}$	ASIN Σ	ACOS ∂	ATAN \int	
7 ▶	Y^x Q	\sqrt{x} R	SIN S	COS T	TAN U	
8 ▶	10^x LOG	\neq =	\leq <	\geq >	ABS ARG	
9 ▶	EEX V	+/- W	X X	1/X Y	\div Z	
10 ▶	USER ENTRY	S.SIV NUM.SIV	EXP&LN TRIG	FINANCETIME []		
11 ▶	ALPHA	7	8	9	\times	
12 ▶	\leftarrow	4	5	6	-	
13 ▶	\rightarrow	1	2	3	+	
14 ▶	CONT OFF	∞ \rightarrow	:: \leftarrow	π ,	ANS -NUM	
15 ▶	ON	0	.	SPC	ENTER	
Column:	1	2	3	4	5	

Por exemplo, a tecla **(SYMB)**, *key(4,4)*, está associada às seis funções descritas a seguir:

- (SYMB)** Função Principal, para ativar o menu SYMBolic
- (\leftarrow) MTH** Função Shift esquerda, para ativar o menu MTH (Matemática)
- (\rightarrow) CAT** Função Shift direita, para ativar a função CATalog
- (ALPHA) P** Função ALPHA, para inserir a letra P maiúscula

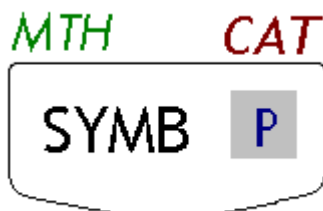


Função ALPHA, Shift esquerda, para inserir a letra p minúscula



Função ALPHA, Shift direita, para inserir o símbolo π

Das seis funções associadas à tecla apenas a primeira das quatro são mostradas no próprio teclado. A figura na próxima página mostra esses quatro símbolos para a tecla **SYMB**. Observe que a cor e a posição dos símbolos na tecla, a saber, **SYMB**, **MTH**, **CAT** e **P**, indicam qual é a função principal (**SYMB**) e qual das outras três funções está associada às teclas shift esquerda **←** (**MTH**), shift direita **→** (**CAT**) e **ALPHA** (**P**).

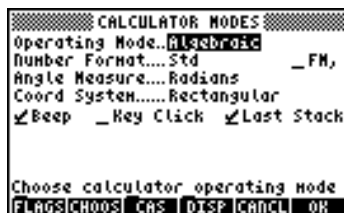



Para obter informações detalhadas sobre a operação do teclado da calculadora, consulte o apêndice A do guia do usuário.

Selecionando os modos de calculadora

Esta seção presume que até este momento você esteja, pelo menos em parte, familiarizado com o uso de caixas de seleção e de diálogo (se não estiver, consulte o apêndice A do guia do usuário).








Pressione o botão **MODE** (segunda tecla da esquerda na segunda fileira de teclas a partir do topo) para mostrar o seguinte formulário de entrada dos **CALCULATOR MODES (MODOS DE CALCULADORA)**:



Pressione a tecla  para retornar ao modo de exibição normal. Exemplos de seleção de diferentes modos de calculadora são apresentados a seguir.


Modo de operação

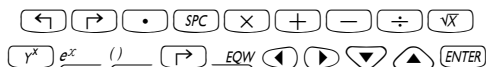
A calculadora oferece dois modos de operação: o modo *Algébrico* e o modo *Reverse Polish Notation (RPN- notação polonesa invertida)*. O modo padrão é o modo *Algébrico* (conforme indicado na figura acima), contudo, os usuários das calculadoras HP anteriores podem estar familiarizados com o modo RPN.

Para selecionar um modo de operação, abra primeiro o formulário de entrada CALCULATOR MODES pressionando o botão . O campo *Operating Mode* será realçado. Selecione o modo de operação *Algébrico* ou *RPN*, usando a tecla  (segunda da esquerda, na quinta fileira a partir da base do teclado) ou pressionando o tecla  do menu (). Se optar pela última abordagem, use as teclas com as setas para cima e para baixo,  , para selecionar o modo e pressione a tecla  para completar a operação.

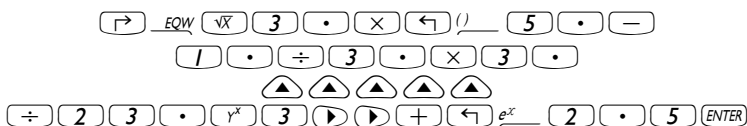
Para ilustrar a diferença entre esses dois modos de operação, calcularemos a seguinte expressão em ambos os modos:

$$\sqrt{\frac{3.0 \cdot \left(5.0 - \frac{1}{3.0 \cdot 3.0} \right)}{23.0^3} + e^{2.5}}$$

Para digitar essa expressão na calculadora, usaremos primeiro o *equation writer*, . Identifique as seguintes teclas no teclado, além das teclas numéricas:



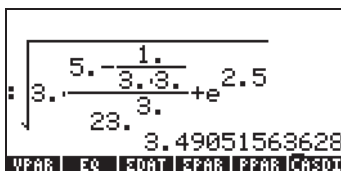
O *equation writer* é um modo de exibição no qual você pode construir expressões matemáticas usando notações matemáticas que incluam frações, derivadas, integrais, raízes, etc. Para usar o *equation writer* para escrever a expressão mostrada acima, use as seguintes teclas:



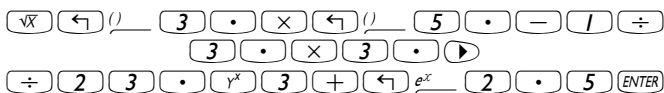
Depois de pressionar **ENTER** a calculadora exibirá a expressão:

$$\sqrt{(3 \cdot (5 - 1 / (3 \cdot 3))) / 23 \cdot 3 + \text{EXP}(2.5)}$$

Pressionar **ENTER** novamente fornecerá o valor seguinte (aceita Aprox., modo ligado, se solicitado, pressionando **MODE**):



Você também poderá digitar a expressão diretamente no visor sem usar o equation writer, conforme segue:



para obter o mesmo resultado.

Altere o modo de operação para RPN pressionando primeiro o botão **MODE**. Selecione o modo de operação *RPN* usando a tecla **+/-** ou ou pressionando a tecla **MODE**. Pressione a tecla **MODE** (**F6**) para completar a operação. O visor no modo RPN será como a figura a seguir:



Observe que o visor mostra diversos níveis de saídas marcadas, da base ao topo, como 1, 2, 3, etc. Isto é chamado de *pilha* da calculadora. Os diferentes níveis são chamados de *níveis de pilha*, ex. nível de pilha 1, nível de pilha 2, etc.

Basicamente, RPN significa que, em vez de escrever uma operação como $3 + 2$, na calculadora usando

$$3 \text{ (ENTER)} 2 \text{ (+)}$$

escrevemos primeiro os operandos na ordem correta e então o operador, ou seja.,

$$3 \text{ (+)} 2 \text{ (ENTER)}$$

Ao inserir os operandos, eles ocuparão diferentes níveis de pilha. Inserir 3 (ENTER) coloca o número 3 no nível de pilha 1. Depois, inserir 2 (+) pressiona o 3 para cima ocupando o nível de pilha 2. Finalmente, pressionando 2 (+) estamos requisitando que a calculadora aplique o operador $+$, ou programa, $+$ aos objetos que ocupam os níveis 1 e 2. O resultado, 5, é então colocado no nível 1.

Tentemos algumas das operações mais simples antes de tentar a expressão mais complicada usada anteriormente para o modo de operação algébrica:

123/32	$1 \text{ (ENTER)} 2 \text{ (ENTER)} 3 \text{ (ENTER)} 3 \text{ (ENTER)} 2 \text{ (÷)}$
4^2	$4 \text{ (ENTER)} 2 \text{ (Yx)}$
$^3\sqrt{(\sqrt{27})}$	$2 \text{ (ENTER)} 7 \text{ (√x)} 3 \text{ (ENTER)} \text{ (→)} \text{ (↵)}$

Observe a posição do y e do x nas duas últimas operações. A base na operação exponencial é y (nível de pilha 2) enquanto o expoente é x (nível de pilha 1) antes que a tecla Y^x seja pressionada. De forma similar, na operação de raiz cúbica, y (nível de pilha 2) é a grandeza abaixo do sinal de raiz, e x (nível de pilha 1) é a raiz.

Tente o seguinte exercício, o qual envolve 3 fatores: $(5 + 3) \times 2$

5 ENTER 3 +
2 X

Calcula (5 +3) primeiro.
Conclui o cálculo.

Tentemos agora a expressão proposta anteriormente:

$$\sqrt{\frac{3 \cdot \left(5 - \frac{1}{3 \cdot 3}\right)}{23^3} + e^{2.5}}$$

3 ENTER

Insira 3 no nível 1.

5 ENTER

Insira 5 no nível 1, 3 move-se para o nível 2.

3 ENTER

Insira 3 no nível 1, 5 move-se para o nível 2, 3 para nível 3

3 X

Coloque 3 e multiplique, 9 aparece no nível 1

1/x

1/(3×3), último valor no nível 1; 5 no nível 2; 3 no nível 3

—

5 - 1/(3×3), ocupa o nível 1 agora; 3 no nível 2

X

3× (5 - 1/(3×3)), ocupa nível 1 agora.

2 3 ENTER

Insira 23 no nível 1, 14,666666 move-se para o nível 2.

3 y^x

Insira 3, calcule 23³ no nível 1. 14,666 no nível. 2.

÷

3× (5 - 1/(3×3))/23³ no nível 1.

2 . 5

Insira 2,5 no nível 1.

← e^x

e^{2.5}, vai para o nível 1, nível 2 mostra o valor anterior.

+

(3× (5 - 1/(3×3))/23³ + e^{2.5}) = 12,18369 no nível. 1.

√x

√((3× (5 - 1/(3×3))/23³ + e^{2.5})) = 3,4905156, em 1.

Para selecionar entre os modos de operação ALG ou RPN, você pode configurar também configurar/limpar o sinalizador do sistema 95 através da seguinte seqüência de teclado:

MODE MODE 9 ▼ ▼ ▼ ▼ MODE ENTER

Formato de número e ponto ou vírgula decimais

Alterar o formato do número permite que você personalize a forma em que números reais são exibidos pela calculadora. Verá que esta

característica é extremamente útil nas operações com potências de dez ou para limitar o número de decimais em um resultado.

Para selecionar um modo de operação, abra primeiro o formulário de entrada CALCULATOR MODES pressionando o botão **(MODE)**. Depois, use a tecla com a seta para baixo, **(▼)**, para selecionar a opção *Number format*. O valor default é *Std*, ou formato *Standard* (Padrão). No formato padrão, a calculadora mostrará os números de ponto de flutuação sem divisão decimal e com a máxima precisão permitida pela calculadora (12 dígitos significativos). Para obter mais informações sobre números reais, consulte o capítulo 2 do guia do usuário. Para ilustrar isto e outros formatos de números tente os exercícios seguintes:

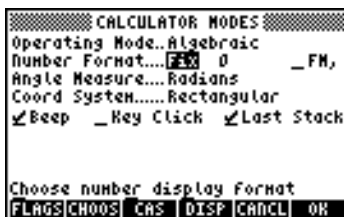
- **Formato padrão:**





Este modo é o modo mais usado, pois mostra os números nas notações mais familiares. Pressione a tecla **(MODE)**, com *Number format* definido para *Std*, para retornar ao visor da calculadora. Digite o número 123.4567890123456 (com 16 números de dígitos significativos). Pressione a tecla **(ENTER)**. O número é arredondado para o máximo de 12 dígitos significativos e é exibido conforme segue:



- **Formato fixo com decimais:**

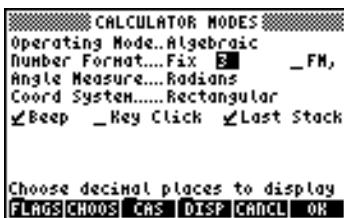
Pressione o botão **(MODE)**. Em seguida, use a tecla com a seta para baixo, **(▼)**, para selecionar a opção *Number format*. Pressione a tecla **(MODE)** (**(F2)**) e selecione a opção *Fixed* com a tecla de seta para baixo **(▼)**.



Pressione a tecla com a seta para a direita, , para ressaltar o zero na frente da opção *Fix*. Pressione a tecla , e, usando as teclas com as setas para cima e para baixo,  , selecione, digamos, 3 decimais.



Pressione a tecla  para concluir a seleção:








Pressione a tecla do menu  retornar para o visor da calculadora. O número agora é mostrado como:




Observe como o número é arredondado, não truncado. Assim, o número 123,4567890123456, para esta configuração, é exibido como 123,457, e não como 123,456, porque o dígito após o dígito após 6 é > 5 .

- **Formato científico**

Para configurar este formato, comece pressionando o botão . Depois, use a tecla com a seta para baixo, , para selecionar a opção *Number format*. Pressione a tecla  () do menu de tecla de função e selecione a opção *Scientific* com a tecla com a seta

para baixo . Mantenha o número 3 na frente de *Sci*. (Esse número poderá ser alterado da mesma forma que alteramos o número *Fixed* de decimais no exemplo acima).








Pressione a tecla  retornar para o visor da calculadora. O número agora é mostrado como:




Esse resultado, 1.23E2, é a versão da notação de potência de dez na calculadora, ou seja, $1,235 \times 10^2$. Nessa assim chamada notação científica, o número 3 na frente do formato de número *Sci* (mostrado anteriormente) representa o número de dígitos significativos depois do ponto decimal. A notação científica inclui sempre um número inteiro, conforme mostrado acima. Para esse caso, portanto, o número de dígitos significativos é quatro.

- **Formato de engenharia**

O formato de engenharia é muito similar ao formato científico, exceto que as potências de dez são múltiplos de três. Para configurar esse formato, comece pressionando o botão . Depois, use a tecla com a seta para baixo, , para selecionar a opção *Number format*. Pressione a tecla  () e selecione a opção *Fixed* com a tecla com a seta para baixo . Mantenha o número 3 na frente do *Eng*. (Esse número pode ser alterado da mesma forma que alteramos o número *Fixed* de decimais em um exemplo anterior).



Pressione a tecla  para retornar ao visor da calculadora. O número agora é mostrado como:








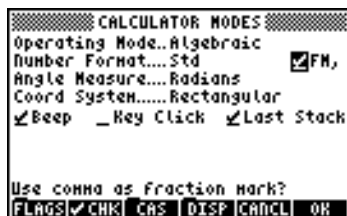
Dado que esse número possui três dígitos na parte inteira, é mostrado com quatro dígitos significativos e uma potência de dez igual a zero, enquanto usa o formato de engenharia. Por exemplo, o número 0,00256, será mostrado como:




- **Vírgula ou ponto decimal**

Os pontos decimais nos números com ponto flutuante podem ser substituídos por vírgula, se o usuário estiver mais familiarizado com tal notação. Para substituir os pontos por vírgulas, altere a opção *FM* na tela de entrada *CALCULATOR MODES* para vírgulas, conforme segue (observe que alteramos *Number Format* para *Std*):

- Pressione o botão . Em seguida, use a tecla da seta para baixo, , uma vez e a tecla de seta para a direita, , para realçar a opção *_FM*. Para selecionar vírgulas, pressione a tecla  do menu de função (ou seja, a tecla ). A tela de entrada será como a mostrada abaixo:



- Pressione a tecla  para retornar ao visor da calculadora: O número 123.456789012, inserido anteriormente, agora é mostrado como:











Medida do ângulo

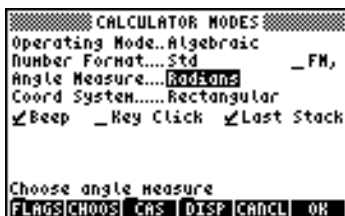
As funções trigonométricas, por exemplo, exigem argumentos que representem os ângulos planos. A calculadora fornece três modos *Angle Measure* diferentes para trabalhar com ângulos, a saber:

- *Degrees*: Existem 360 graus (360°) numa circunferência completa.
- *Radians*: Existem 2π radianos ($2\pi^r$) numa circunferência completa.
- *Grades*: Existem 400 gradoss (400^g) numa circunferência completa.

A medida do ângulo afeta as funções trigonométricas como SIN, COS, TAN e funções associadas.

Para alterar o modo de medida do ângulo, use o seguinte procedimento:

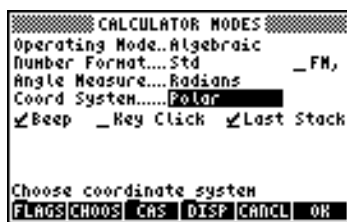
- Pressione o botão . Em seguida, use a tecla de seta para baixo, , duas vezes. Selecione o modo *Angle Measure* usando a tecla  segunda da esquerda na quinta fileira a partir da base teclado) ou pressionando o tecla virtual de menu  (). Se optar pela última abordagem, use as teclas de seta para cima e para baixo, , , para selecionar o modo e pressione  para completar a operação. Por exemplo, na tela seguinte, o modo Radians é selecionado:



Sistema de coordenadas

A seleção do sistema de coordenadas afeta a forma pela qual os vetores e números complexos são exibidos e inseridos. Para saber mais sobre os números e vetores complexos, consulte os capítulos 4 e 8, respectivamente, neste guia. Existem três sistemas de coordenadas disponíveis na calculadora: o Retangular (RECT), o Cilíndrico (CYLIN) e o Esférico (SPHERE). Para alterar o sistema de coordenadas:

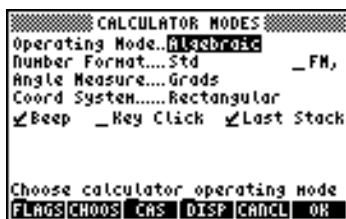
- Pressione o botão **MODE**. Em seguida, use a tecla com a seta para baixo, **▼**, três vezes. Selecione o modo *Coord System* usando a tecla **+/-** (segunda da esquerda na quinta fileira a partir da base do teclado) ou pressionando a tecla **MODE** (**F2**). Se optar pela última abordagem, use as teclas de seta para cima e para baixo, **▲** **▼**, para selecionar o modo preferido e pressione a tecla **MODE** (**F6**) para completar a operação. Por exemplo, na tela seguinte, o modo de coordenada Polar está selecionado:




Selecionar as configurações CAS








CAS significa Sistema Algébrico do Computador (Computer Algebraic System). Este é o centro matemático da calculadora onde as operações e funções matemáticas simbólicas são programadas. O CAS oferece várias configurações que podem ser ajustadas de acordo com o tipo de operação exigida. Para consultar as configurações CAS opcionais use o seguinte procedimento:

- Pressione o botão  para ativar a tela de entrada CALCULATOR MODES.



- Para alterar as configurações CAS pressione a tecla . Os valores default da configuração CAS são mostrados abaixo:



- Para navegar através das diversas opções na tela de entrada do CAS MODES, use as teclas com setas:    .
- Para selecionar ou alterar a seleção de qualquer uma das configurações mostradas acima, selecione o sublinhado antes da opção de interesse e alterne a tecla  até que a configuração correta seja alcançada. Quando uma opção for selecionada, a marca de verificação será mostrada no sublinhado (p. ex., as opções *Rigorous* e *Simp Non-Rational* acima). As opções desmarcadas não mostrarão nenhuma marca de verificação sublinhada precedendo as opções de interesse (p.ex., as opções *_Numeric*, *_Approx*, *_Complex*, *_Verbose*, *_Step/Step*, *_Incr Pow* acima).
- Depois de selecionar e desmarcar todas as opções que você deseja na tela de entrada CAS MODES, pressione a tecla . Isso lhe fará voltar à tela de entrada CALCULATOR MODES. Para retornar ao visor normal da calculadora nesta altura, pressione a tecla  novamente.

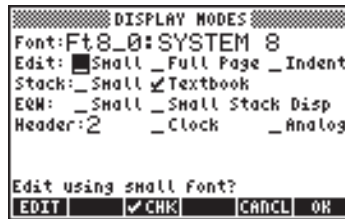
Explicação das configurações CAS

- Indep. var: A variável independente para os aplicativos CAS. Tipicamente, $VX = 'X'$.
- Módulo: Para operações na aritmética modular esta variável mantém o módulo ou módulos do anel aritmético (consulte o capítulo 5 no guia do usuário da calculadora).
- Numeric: Se for configurada, a calculadora produz um resultado de ponto de flutuação ou numérico nos cálculos. Observe que as constantes serão sempre calculadas numericamente.
- Approx: Se for configurado, o Modo Approximate usado para os resultados numéricos nos cálculos. Se for desmarcado, o CAS está no modo Exact, que produz resultados simbólicos nos cálculos algébricos.
- Complex: Se for configurado, as operações complexas de números estão ativas. Se for desmarcar o CAS no modo Real, ex. os cálculos de números reais são o padrão por definição. Consulte o capítulo 4 para verificar operações com números complexos.
- Verbose: Se for configurado, fornece as informações detalhadas em certas operações CAS.
- Step/Step: Se for configurado, fornece os resultados etapa por etapa para certas operações CAS. Útil para ver etapas intermediárias em operações de resumos, derivadas, integrais e operações de polinômios (ex. divisão sintética) e de matriz.
- Incr Pow: Aumentar a potência significa que, se for configurada, os termos polinomiais são mostrados na ordem de aumento das potências da variável independente.
- Rigorous: Se for configurada, não simplifica a função absoluta do valor $|X|$ para X .
- Simp Non-Rational: Se for configurada, tentará simplificar as expressões não racionais tanto quanto possível.

Selecionando os modos de exibição

O visor da calculadora pode ser personalizado com suas preferências selecionando diferentes modos de exibição. Para ver as configurações de exibição opcionais, faça o seguinte:

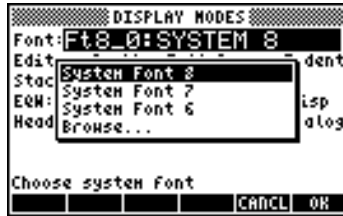
- Pressione o botão **MODE** para ativar a tela de entrada CALCULATOR MODES. Dentro da tela de entrada CALCULATOR MODES, pressione a tecla **DISP** (**F4**) para exibir a tela de entrada DISPLAY MODES.





- Para navegar através de diversas opções na tela de entrada DISPLAY MODES, use as teclas de setas: .
- Para selecionar ou alterar a seleção de qualquer uma das configurações mostradas acima, selecione o sublinhado antes da opção de interesse e alterne a tecla até que a configuração correta seja alcançada. Quando uma opção for selecionada, a marca de verificação será mostrada no sublinhado (p.ex., a opção *Textbook* no *Stack:* da linha acima). Opções desmarcadas não mostrarão as marcas de verificação no sublinhado precedente a opção de interesse (p.ex., a opção *_Small*, *_Full page*, e *_Indent* no *Edit:* da linha acima).
- Para selecionar a fonte para exibição, realce o campo na frente da opção *Font:* na tela de entrada DISPLAY MODES e use a tecla ().
- Depois de selecionar e desmarcar todas as opções que você desejar na tela de entrada DISPLAY MODES, pressione a tecla . Isso o levará de volta à tela de entrada CALCULATOR MODES. Para retornar ao visor normal da calculadora nessa altura, pressione a tecla novamente.

Selecionando a fonte do visor




Pressione o botão para ativar a tela de entrada CALCULATOR MODES. Dentro da tela de entrada CALCULATOR MODES, pressione o tecla () para exibir a tela de entrada DISPLAY MODES. O campo *Font:* é realçado e a opção *Ft8_0:system 8* é selecionada. Esse é o valor default da fonte do visor. Ao pressionar a tecla () , aparecerá uma lista de fontes disponíveis do sistema, conforme mostrado abaixo:



As opções disponíveis são três *System Fonts* padrão (tamanhos 8, 7 e 6) e a opção *Browse...* A última permitirá que você navegue na memória da calculadora para visualizar as fontes adicionais que possa ter criado ou instalado através de download na calculadora.

Pratique alterando as fontes do visor entre os tamanhos 7 e 6. Pressione a tecla do menu de função OK para efetuar a seleção. Quando a seleção tiver sido concluída, pressione a tecla de função  para retornar à tela de entrada CALCULATOR MODES. Para retornar ao visor normal da calculadora à essa altura, pressione a tecla  novamente e veja como o visor da pilha é alterado para acomodar a fonte diferente.

Selecionando as propriedades do editor de linha

Primeiramente, pressione o botão  para ativar a tela de entrada CALCULATOR MODES. Dentro da tela de entrada CALCULATOR MODES, pressione o tecla  (*F4*) para exibir a tela de entrada DISPLAY MODES. Pressione a tecla com a seta para baixo, , uma vez para ir para a linha *Edit*. Esta linha mostra três propriedades que podem ser alteradas. Quando essas propriedades são selecionadas (marcadas), os seguintes efeitos são ativados.

- | | |
|------------|---|
| _Small | Altera o tamanho da fonte para pequeno |
| _Full page | Permite que você coloque o cursor depois do final da linha. |
| _Indent | Avanço automático do cursor ao introduzir mudança de linha |

Instruções para uso do editor de linha são apresentadas no capítulo 2 do guia do usuário.

Selecionando as propriedades da pilha

Pressione o botão **MODE** para ativar a tela de entrada CALCULATOR MODES. Dentro do formulário de entrada CALCULATOR MODES, pressione o tecla **DISP** (**F4**) para exibir a tela de entrada DISPLAY MODES. Pressione a tecla com a seta para baixo, **▼**, uma vez para obter a linha *Edit*. Esta linha mostra três propriedades que podem ser alteradas. Quando essas propriedades são selecionadas (marcadas) os seguintes efeitos são ativados.

- _Small** Altera o tamanho da fonte para pequeno. Isso maximiza o volume de informações exibidas no visor. Observe que esta seleção substitui a seleção de fonte para a exibição da pilha.
- _Textbook** Exibe as expressões matemáticas na notação matemática gráfica.

Para ilustrar essas configurações, tanto no modo RPN como no modo algébrico, use o equation writer para digitar a seguinte integral definitiva:

EQW **0** **EXP** **+** **DEL** **ENTER**

No modo algébrico, a tela a seguir mostra os resultados dessas teclas pressionadas quando nem **_Small** nem **_Textbook** estão selecionados:



Com apenas a opção **_Small** marcada, o visor exibe o seguinte:



Com a opção **_Textbook** selecionada (valor default), independente se a opção **_Small** for selecionada ou não, o visor mostra o seguinte resultado:

Selecionando as propriedades do Equation Writer (EQW)

Primeiramente, pressione o botão **MODE** para ativar a tela de entrada CALCULATOR MODES. Dentro da tela de entrada CALCULATOR MODES, pressione o tecla **DISP** (**F4**) para exibir a tela de entrada DISPLAY MODES. Pressione a tecla com a seta para baixo, **▼**, três vezes, para obter a linha EQW (Equation Writer). Esta linha mostra duas propriedades que podem ser alteradas. Quando estas propriedades são selecionadas (marcadas), os seguintes efeitos são ativados.

- _Small* Altera o tamanho da fonte para pequeno (small) ao usar o equation editor.
- _Small Stack Disp* Mostra a fonte pequena na pilha depois de usar o equation editor.

Instruções detalhadas sobre o uso do equation editor (EQW) são apresentadas neste guia.

Para ver um exemplo da integral $\int_0^{\infty} e^{-x} dx$, apresentada acima, selecionar *_Small Stack Disp* na linha EQW da tela de entrada DISPLAY MODES exibe o seguinte:

Referências

Referências adicionais sobre os assuntos mencionados neste capítulo podem ser encontradas no Capítulo 1 e no Apêndice C do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 2

Apresentação da calculadora

Neste capítulo apresentamos uma série de operações básicas da calculadora incluindo o uso do Equation Writer e a manipulação de objetos de dados na calculadora. Estude os exemplos neste capítulo para ter uma boa idéia da capacidade da calculadora para aplicações futuras.

Objetos da calculadora

Alguns dos objetos mais usados são: *reais* (números reais, escritos com um ponto decimal, p. ex., -0.0023, 3.56), *inteiros* (números inteiros, escritos sem um ponto decimal, p. ex., 1232, -123212123), *números complexos* (escritos como um par ordenado, p. ex., (3,-2)), *listas*, etc. Os objetos da calculadora são descritos nos Capítulos 2 e 24, no guia do usuário da calculadora.

Editando as expressões na pilha

Nesta seção apresentamos exemplos de edição de expressões diretamente no visor ou pilha da calculadora.

Criando expressões aritméticas

Para este exemplo, selecionamos o modo de operação Algébrico e um formato *Fix* com 3 decimais para o visor. Vamos agora inserir a expressão aritmética:

$$5.0 \cdot \frac{1.0 + \frac{1.0}{7.5}}{\sqrt{3.0 - 2.0^3}}$$

Para inserir esta expressão, pressione as seguintes teclas:



A expressão resultante é: $5 \cdot (1 + 1/7.5) / (\sqrt{3 - 2^3})$.

Pressione **ENTER** para obter a expressão no visor, como segue:

$$\frac{5 \cdot \left(1 + \frac{1}{7.5}\right)}{\sqrt{3} - 2^3} = -0.904$$

Observe que, se seu CAS for configurado para EXACT (consulte Apêndice C no guia do usuário) e você inserir sua expressão usando os números inteiros para os valores inteiros, o resultado é uma grandeza simbólica, p. ex.,

Antes de produzir um resultado, você será solicitado a mudar para o modo Approximate. Aceite a alteração para obter o seguinte resultado (mostrado no modo Fix com três casas decimais – consulte o Capítulo 1):

$$\frac{5 \cdot \left(1 + \frac{1}{7.5}\right)}{\sqrt{3} - 2^3} = -(0.743 + 0.093 \cdot \sqrt{3})$$

Neste caso, quando a expressão for inserida diretamente na pilha, logo que pressionar **ENTER**, a calculadora tentará calcular um valor para a expressão. Entretanto, se a expressão for precedida por uma marca indicadora, a calculadora reproduzirá a expressão tal como foi inserida. Por exemplo:

O resultado será mostrado como segue:

$$\frac{5 \cdot \left(1 + \frac{1}{7.5}\right)}{\sqrt{3} - 2^3}$$

Para solucionar a expressão podemos usar a função EVAL, como segue:

EVAL \leftarrow ANS \rightarrow ENTER

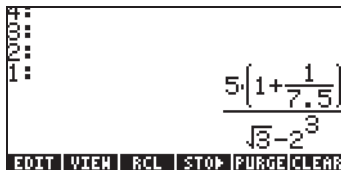
Se o CAS for definido para *Exact*, você será solicitado a aprovar a alteração das configurações CAS para *Approx*. Logo que isto for feito, você obterá o mesmo resultado de antes.

Uma forma alternativa de solucionar a expressão inserida anteriormente entre aspas é usando a opção \leftarrow \rightarrow NUM.

Vamos inserir agora a expressão usada acima quando a calculadora for definida para o modo de operação RPN. Definimos também o CAS para *Exact* e o visor para *Textbook*. As teclas usadas para inserir a expressão entre aspas são as mesmas usadas anteriormente, ou seja:

\leftarrow 5 \times \leftarrow () \leftarrow 1 + \leftarrow 1 \div 7 \cdot 5 \rightarrow \div
 \leftarrow () \sqrt{x} 3 - 2 y^x 3 ENTER

Resultando em



Pressione \rightarrow ENTER novamente para manter duas cópias da expressão disponíveis na pilha para cálculo. Calculamos primeiro a expressão ao pressionarmos:

EVAL \leftarrow ANS \rightarrow ENTER or \leftarrow \rightarrow NUM \rightarrow ENTER.

Esta expressão é semi-simbólica no sentido de que existem componentes de ponto flutuante para o resultado, como também uma $\sqrt{3}$. Depois, alternamos os locais na pilha (usando \rightarrow) e calculamos usando a função \rightarrow NUM, ou seja, \rightarrow \leftarrow \rightarrow NUM.

Este último resultado é puramente numérico, de forma que os dois resultados na pilha, embora representem a mesma expressão, parecem diferentes. Para verificar se não são, subtraímos os dois valores e

calculamos esta diferença usando a função EVAL: $\boxed{-}$ $\boxed{\text{EVAL}}$. O resultado é zero (0.).

Para obter informações adicionais sobre a edição de expressões aritméticas no visor ou na pilha, consulte o Capítulo 2 no guia do usuário da calculadora.

Criando expressões algébricas

As expressões algébricas incluem não apenas números, mas também nomes de variáveis. Como exemplo, vamos inserir a seguinte expressão algébrica:

$$\frac{2L\sqrt{1+\frac{x}{R}}}{R+y} + 2\frac{L}{b}$$

Definimos o modo de operação da calculadora para Algébrico, o CAS para *Exact* e o visor para *Textbook*. Para inserir esta expressão algébrica pressionamos as seguintes teclas:

$\boxed{2}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{L}}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\sqrt{}}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{()}$ $\boxed{/}$ $\boxed{+}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\div}$
 $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{R}}$ $\boxed{\triangleright}$ $\boxed{\div}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{()}$
 $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{R}}$ $\boxed{+}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\text{Y}}$ $\boxed{\triangleright}$ $\boxed{+}$ $\boxed{2}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{L}}$ $\boxed{\div}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\text{B}}$

Pressione $\boxed{\text{ENTER}}$ para obter o seguinte resultado:

$$= \frac{2L \cdot \sqrt{1 + \frac{x}{R}}}{R+y} + \frac{2L}{b}$$

$$\frac{2L \cdot \sqrt{1 + \frac{x}{R}}}{R+y} + \frac{2L}{b}$$

EDIT | VIEW | STACK | RCL | PURGE | CLEAR

A forma de inserção desta expressão, com a calculadora definida no modo RPN, é exatamente a mesma deste exercício, feito no modo Algébrico.

Para obter informações adicionais sobre a edição de expressões algébricas no visor ou na pilha, consulte o Capítulo 2 no guia do usuário da calculadora.

Usando o Equation Writer (EQW) para criar expressões

O Equation Writer é uma ferramenta poderosa que não apenas permite que você insira ou visualize uma equação, mas também permite que você modifique e trabalhe/aplique funções em toda a equação ou em parte dela.

O Equation Writer é iniciado pressionando-se a combinação de teclas \rightarrow EQW (a terceira tecla na quarta fileira da parte superior do teclado). A tela resultante é a seguinte. Pressione NEXT para visualizar a segunda página do menu:



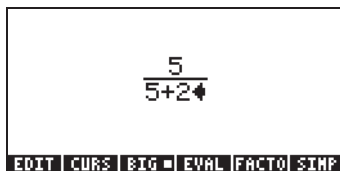
Os seis itens do menu de tecla de função para o Equation Writer ativa as funções EDIT, CURS, BIG, EVAL, FACTOR, SIMPLIFY, CMDS e HELP. Informações detalhadas sobre estas funções são fornecidas no Capítulo 3 do guia do usuário da calculadora.

Criando expressões aritméticas

O ato de inserir expressões aritméticas no Equation Writer é muito similar ao de inserir uma expressão aritmética entre aspas na pilha: A principal diferença é que no Equation Writer as expressões produzidas são escritas no estilo "textbook" em vez de um estilo de entrada linear. Por exemplo, tente pressionar as seguintes teclas na tela do Equation Writer:

$5 \div 5 + 2$

O resultado é a expressão:



O cursor é mostrado como uma tecla para a esquerda. O cursor indica o local atual de edição. Por exemplo, para o cursor no local indicado acima, digite agora:

\times \leftarrow $()$ 5 $+$ $|$ \div 3

A expressão editada é similar à seguinte:

$$\frac{5}{5+2\left(5+\frac{1}{3}\right)}$$

EDIT CURS BIG = EVAL FACTO SIMP

Suponha que você deseje substituir o valor entre parênteses no denominador (ou seja, $5+1/3$) por $(5+\pi^2/2)$. Primeiro, usamos a tecla de exclusão (\blacktriangleleft) para excluir a expressão atual $1/3$ e então substituímos esta fração por $\pi^2/2$, como segue:

\blacktriangleleft \blacktriangleleft \blacktriangleleft \leftarrow π x 2

Quando chegarmos a este ponto, a tela será similar à seguinte:

$$\frac{5}{5+2\left(5+\pi^2\right)}$$

EDIT CURS BIG = EVAL FACTO SIMP

Para inserir o denominador 2 na expressão, precisamos realçar a expressão π^2 inteira. Fazemos isso pressionando a tecla com a seta para a direita (\blacktriangleright) uma vez. Nesta altura, pressionamos as seguintes teclas:

\div 2

A expressão editada é agora similar à seguinte:

$$\frac{5}{5+2\left(5+\frac{\pi^2}{2}\right)}$$

EDIT CURS BIG = EVAL FACTO SIMP

Suponha que agora você queira adicionar a fração $1/3$ a toda esta expressão, ou seja, você quer inserir a expressão:

$$\frac{5}{5+2 \cdot \left(5+\frac{\pi^2}{2}\right)} + \frac{1}{3}$$

Primeiramente, precisamos realçar inteiramente o primeiro termo usando a tecla da seta para a direita (\blacktriangleright) ou a seta para cima (\blacktriangle), repetidamente, até que a expressão inteira seja realçada, ou seja, sete vezes, produzindo:

OBSERVAÇÃO: Alternativamente, da posição original do cursor (para a direita de 2 no denominador de $\pi^2/2$), podemos pressionar a combinação de teclas $\blacktriangleright \blacktriangle$, interpretada como $(\blacktriangleright \blacktriangle)$.

Assim que a expressão for realçada conforme mostrado acima, digite $\boxed{+} \boxed{1} \boxed{\div} \boxed{3}$ para adicionar a fração $1/3$. Resultando em:

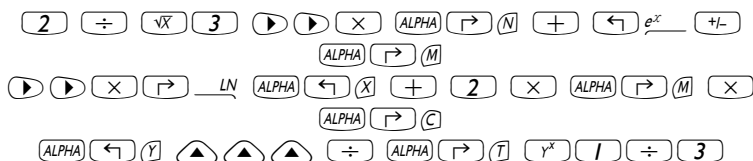
Criando expressões algébricas

Uma expressão algébrica é muito similar a uma expressão aritmética, exceto pelo fato de que as letras dos alfabetos latino e grego podem ser incluídas. O processo de criação de uma expressão algébrica, portanto, segue a mesma idéia de criar uma expressão aritmética, exceto pelo fato de que também se usa o teclado alfabético..

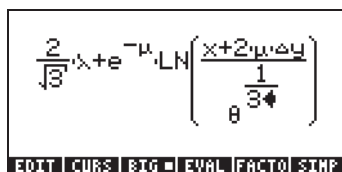
Como ilustração do uso do Equation Writer para inserir uma equação algébrica, usaremos o seguinte exemplo. Suponha que desejemos inserir a expressão:

$$\frac{2}{\sqrt{3}} \lambda + e^{-\mu} \cdot \text{LN} \left(\frac{x + 2\mu \cdot \Delta y}{\theta^{1/3}} \right)$$

Pressione as seguintes teclas:



Isto resulta no seguinte:



Neste exemplo usamos diversas letras latinas em minúsculo, p. ex., $(\text{ALPHA} \leftarrow X)$, diversas letras gregas, p. ex., λ $(\text{ALPHA} \rightarrow N)$, e até uma combinação de letras gregas e latinas, a saber, Δy $(\text{ALPHA} \rightarrow C)$ $(\text{ALPHA} \leftarrow Y)$. Lembre-se de que para inserir letra latina em minúsculo, é necessário usar a combinação: $(\text{ALPHA} \leftarrow)$ seguida pela letra que você deseja inserir. Além disso, você pode sempre copiar os caracteres especiais usando o menu CHARS $(\rightarrow \text{CHARS})$ se você não memorizar a combinação de teclas pressionadas que a produziu. Uma lista de combinações de teclas $(\text{ALPHA} \rightarrow)$ mais usadas está relacionada no Apêndice D do guia do usuário.

Para obter informações adicionais sobre edição, avaliação, fatoração e simplificação de expressões algébricas, consulte o Capítulo 2 do guia do usuário da calculadora.

Organizando dados na calculadora

Você pode organizar dados na calculadora armazenando as variáveis numa árvore de diretório. A base da árvore de diretórios da calculadora é o diretório HOME descrito a seguir.

O diretório HOME

Para ir ao diretório HOME, pressione a função UPDIR (\leftarrow UPDIR), repetindo conforme necessário, até que a especificação {HOME} seja mostrada na segunda linha do cabeçalho do visor. Alternativamente, use \leftarrow (mantendo pressionado) UPDIR . Para este exemplo, o diretório HOME contém somente o CASDIR. Ao pressionar-se \leftarrow VAR serão mostradas as variáveis no menu de tecla de função:



Subdiretórios

Para armazenar dados em uma árvore de diretório bem organizado você pode desejar criar os subdiretórios sob o diretório HOME e mais subdiretórios dentro de subdiretórios, numa hierarquia de diretórios similar à de pastas nos computadores modernos. Os subdiretórios receberão nomes que podem refletir os conteúdos de cada subdiretório ou qualquer nome arbitrário que você resolver dar. Para obter detalhes sobre a manipulação de diretórios, consulte o Capítulo 2 do guia do usuário da calculadora.

Variáveis

As variáveis são similares aos arquivos em um disco rígido de computador. Uma variável pode armazenar um objeto (valores numéricos, expressões algébricas, listas, vetores, matrizes, programas, etc). As variáveis são chamadas pelos seus nomes, que podem ser qualquer combinação de caracteres alfabéticos ou numéricos, iniciando com uma letra (latina ou grega). Alguns caracteres não-alfabéticos, tais como uma seta (\rightarrow) podem ser usados em um nome de variável, se combinado com um caractere alfabético. Assim, ' \rightarrow A' é um nome válido de variável, mas ' \rightarrow ' não é. Entre exemplos válidos de nomes de variáveis estão: 'A', 'B', 'a', 'b', 'α', 'β', 'A1', 'AB12', ' \rightarrow A12', 'Vel', 'ZO', 'z1', etc.

Uma variável não pode ter o mesmo nome de uma função da calculadora. Os nomes das variáveis da calculadora reservados são os seguintes: ALRMDAT, CST, EQ, EXPR, IERR, IOPAR, MAXR, MINR, PICT, PPAR, PRTPAR, VPAR, ZPAR, der_, e, i, n1, n2, ..., s1, s2, ..., ΣDAT, ΣPAR, π, ∞.

As variáveis podem ser organizadas em subdiretórios (consulte o Capítulo 2 no guia do usuário da calculadora).

Digitando os nomes das variáveis

Para nomear as variáveis, você terá que digitar a série de letras de uma vez, que pode ou não ser combinada com números. Para digitar séries de caracteres você pode bloquear o teclado alfabético como segue:

$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{ALPHA}}$ bloqueia o teclado alfabético em maiúsculas. Quando bloqueado desta forma, ao pressionar-se $\boxed{\leftarrow}$ antes de uma tecla de letra produz minúsculas, enquanto que ao pressionar-se a tecla $\boxed{\rightarrow}$ ao mesmo tempo que a tecla da letra produz um caractere especial. Se o teclado alfabético já está bloqueado em maiúsculas e deseja-se bloqueá-lo em minúsculas, digite $\boxed{\leftarrow} \boxed{\text{ALPHA}}$

Digite $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\leftarrow} \boxed{\text{ALPHA}}$ para bloquear o teclado alfabético em minúsculas. Quando bloqueado desta forma, pressionar $\boxed{\leftarrow}$ antes da tecla de letra para produzir uma letra em maiúscula. Para desbloquear em minúsculas, pressione $\boxed{\leftarrow} \boxed{\text{ALPHA}}$

Para desbloquear o teclado bloqueado para maiúsculas, pressione $\boxed{\text{ALPHA}}$

Tente executar os seguintes exercícios:

$\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{M} \boxed{A} \boxed{T} \boxed{H} \boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{M} \boxed{\leftarrow} \boxed{A} \boxed{\leftarrow} \boxed{T} \boxed{\leftarrow} \boxed{H} \boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{M} \boxed{\leftarrow} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{A} \boxed{T} \boxed{\leftarrow} \boxed{H} \boxed{\text{ENTER}}$

O visor da calculadora mostrará o seguinte (o lado esquerdo está no modo Algébrico e o lado direito no modo RPN):



Criando variáveis

A forma mais simples de criar uma variável é usando **STO**. Os exemplos seguintes são usados para armazenar as variáveis relacionadas na tabela a seguir (pressione **VAR** se necessário, para ver o menu de variáveis):

Nome	Conteúdo	Tipo
α	-0.25	real
A12	3×10^5	real
Q	'r/(m+r)'	algébrico
R	[3,2,1]	vetor
z1	3+5i	complexo
p1	« → r 'π*r^2' »	programa

- **Modo Algébrico**

Para armazenar o valor de -0.25 na variável α :

Pressione **0** **.** **2** **5** **+/-** **STO** **ALPHA** **↵** **A**. Nesta altura, a tela será similar à seguinte:



Pressione **ENTER** para criar a variável. A variável é agora mostrada como um item do menu de tecla de função quando você pressiona

VAR :



A seguir estão as teclas necessárias para inserir as variáveis restantes:

A12: $\boxed{3} \boxed{EEX} \boxed{5} \boxed{STO} \boxed{ALPHA} \boxed{A} \boxed{1} \boxed{2} \boxed{ENTER}$

Q: $\boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{R} \boxed{\div} \boxed{\leftarrow} \boxed{)} \underline{\hspace{1cm}}$
 $\boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{M} \boxed{+} \boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{R} \boxed{\rightarrow} \boxed{\rightarrow} \boxed{STO} \boxed{ALPHA} \boxed{Q} \boxed{ENTER}$

R: $\boxed{\leftarrow} \boxed{)} \underline{\hspace{1cm}} \boxed{3} \boxed{\rightarrow} \underline{\hspace{1cm}}, \boxed{2} \boxed{\rightarrow} \underline{\hspace{1cm}}, \boxed{1} \boxed{\rightarrow} \boxed{STO} \boxed{ALPHA} \boxed{R} \boxed{ENTER}$

z1: $\boxed{3} \boxed{+} \boxed{5} \boxed{\times} \boxed{\leftarrow} \boxed{)} \underline{\hspace{1cm}} \boxed{STO} \boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{Z} \boxed{1} \boxed{ENTER}$ (Aceitar a alteração para o modo *Complex*, se solicitado).

p1: $\boxed{\rightarrow} \boxed{\ll} \boxed{\gg} \boxed{\rightarrow} \boxed{\rightarrow} \boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{R} \boxed{,} \boxed{\leftarrow} \boxed{\pi} \boxed{\times} \underline{\hspace{1cm}}$
 $\boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{R} \boxed{y^x} \boxed{2} \boxed{\rightarrow} \boxed{\rightarrow} \boxed{\rightarrow} \boxed{STO} \boxed{ALPHA} \boxed{\leftarrow} \boxed{P} \boxed{1} \boxed{ENTER}$.

A tela, nesta altura, é similar à seguinte:



Você verá seis das sete variáveis listadas na parte inferior do visor: $p1, z1, R, Q, A12, \alpha$.

• **Modo RPN**

(Use $\boxed{MODE} \boxed{+/-} \boxed{\text{RPN}}$ para mudar para o modo RPN). Use as seguintes teclas para armazenar o valor de -0.25 na variável α :

$\boxed{\cdot} \boxed{2} \boxed{5} \boxed{+/-} \boxed{ENTER} \boxed{,} \boxed{ALPHA} \boxed{\rightarrow} \boxed{A} \boxed{ENTER}$. A tela, nesta altura, é similar à seguinte:



Com -0.25 no nível 2 da pilha e ' α ' no nível 1 da pilha, você pode usar a tecla STO para criar a variável. A variável é agora mostrada como um item do menu de tecla de função quando pressionar VAR :



Para inserir o valor 3×10^5 em A12, podemos usar uma versão mais curta do procedimento: $\text{3} \text{EEX} \text{5} \text{' } \text{ALPHA} \text{A} \text{/} \text{2} \text{ENTER} \text{STO}$

Aqui está uma forma de inserir o conteúdo de Q.

Q: $\text{ALPHA} \text{←} \text{R} \text{÷} \text{←} \text{()}$
 $\text{ALPHA} \text{←} \text{M} \text{+} \text{ALPHA} \text{←} \text{R} \text{▶} \text{▶} \text{' } \text{ALPHA} \text{Q} \text{ENTER} \text{STO}$

Para inserir o valor de R, podemos usar uma versão ainda mais curta do procedimento:

R: $\text{←} \text{I} \text{ } \text{3} \text{SPC} \text{2} \text{SPC} \text{/} \text{▶} \text{' } \text{ALPHA} \text{R} \text{STO}$

Observe que para separar os elementos de um vetor no modo RPN podemos usar a tecla de espaço (SPC), em vez da vírgula (,), que foi usada acima no modo Algébrico.

z1: $\text{' } \text{3} \text{+} \text{5} \text{×} \text{←} \text{i} \text{' } \text{ALPHA} \text{←} \text{Z} \text{/} \text{STO}$

p1: $\text{▶} \text{«} \text{▶} \text{→} \text{ALPHA} \text{←} \text{R} \text{' } \text{←} \text{π} \text{×}$
 $\text{ALPHA} \text{←} \text{R} \text{y}^x \text{2} \text{▶} \text{▶} \text{▶} \text{' } \text{ALPHA} \text{←} \text{P} \text{/} \text{▶} \text{ENTER} \text{STO}$

A tela, nesta altura, é similar à seguinte:



Você verá seis das sete variáveis listadas na parte inferior do visor: $p1$, $z1$, R , Q , $A12$, α .

Verificando o conteúdo das variáveis

A forma mais simples de verificar um conteúdo de variável é pressionando-se o item do menu de tecla de função para a variável. Por exemplo, para as variáveis listadas acima, pressione as seguintes teclas para ver os conteúdos das variáveis:

Modo Algébrico

Digite estas teclas: VAR Z1 ENTER R ENTER Q ENTER . A tela, nesta altura, é similar à seguinte:

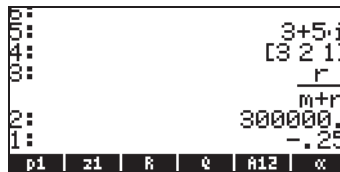


Modo RPN

No modo RPN, é necessário apenas pressionar o item do menu de tecla de função correspondente para obter o conteúdo da variável numérica ou algébrica. Para o caso em estudo, podemos tentar observar as variáveis $z1$, R , Q , $A12$, α , criadas acima, como segue:

VAR Z1 R Q A12 α

A tela, nesta altura, é similar à seguinte:



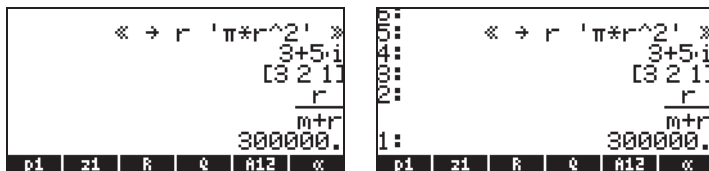
Use a tecla shift direita, seguida pelo item do menu de tecla de função

No modo Algébrico, exibe-se o conteúdo de uma variável ao pressionar VAR R e depois o item do menu de tecla de função correspondente. Tente os seguintes exemplos:

VAR R Z1 R R Q R A12 R α

NOTA: Em modo RPN, você não precisa pressionar R (apenas o VAR e em seguida a tecla do menu soft correspondente.)

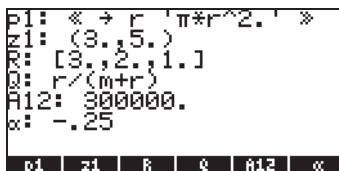
Isto produz as seguintes telas (modo Algébrico à esquerda, RPN à direita).



Observe que desta vez o conteúdo do programa *p1* é listado no visor. Para ver as variáveis restantes neste diretório, pressione **(NXT)**.

Listando os conteúdos de todas as variáveis no visor

Use a combinação de teclas **(→) (▼)** para listar os conteúdos de todas as variáveis no visor. Por exemplo:



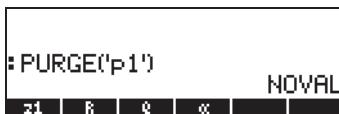
Pressione **(ON)** para retornar ao visor normal da calculadora.

Excluindo variáveis

A forma mais simples de excluir as variáveis é usando a função PURGE. Esta função pode ser acessada diretamente usando o menu **TOOLS (TOOL)** ou usando o menu **FILES (←) (FILES)**.

Usando a função PURGE (Excluir) na pilha no modo Algébrico

Nossa lista de variáveis contém as variáveis *p1*, *z1*, *Q*, *R*, e *α*. Usaremos o comando PURGE para excluir a variável *p1*. Pressione **(TOOL) (PURGE)** **(VAR) (p1) (ENTER)**. O visor mostrará agora a variável *p1* removida:

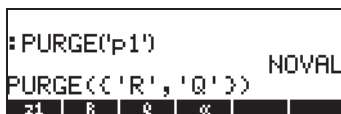


Você pode agora usar o comando PURGE para apagar mais do que uma variável colocando seus nomes em uma lista no argumento do PURGE.

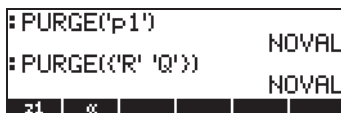
Por exemplo, se quisermos agora apagar as variáveis R e Q , simultaneamente, podemos tentar o seguinte exercício. Pressione:



Nesta altura, a tela mostrará o seguinte comando pronto para ser executado:



Para terminar de excluir as variáveis, pressione **ENTER**. O visor mostrará agora as variáveis restantes:



Usando a função PURGE na pilha no modo RPN

Presumindo que a lista de variáveis contenha as variáveis $p1$, $z1$, Q , R , e α , usaremos o comando PURGE para excluir a variável $p1$. Pressione **VAR**, **PURGE**, **ENTER**, **TOOL**, **PURGE**. O visor mostrará agora a variável $p1$ removida:





Para excluir duas variáveis simultaneamente, digamos as variáveis R e Q , primeiro crie uma lista (no modo RPN, não é necessário separar os elementos da lista por vírgulas como no modo Algébrico):



Depois, pressione **TOOL**, **PURGE** para apagar as variáveis.

Informações adicionais sobre a manipulação da variáveis estão disponíveis no Capítulo 2 do guia do usuário da calculadora.

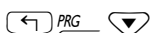
Funções UNDO e CMD

As funções UNDO e CMD são úteis para recuperar os comandos recentes ou para reverter uma operação se for cometido um erro. Estas funções estão associadas à tecla HIST: UNDO resulta da seqüência de teclas  UNDO , enquanto o CMD resulta da seqüência de teclas  CMD .

CHOOSE boxes x MENU de tecla de função

Em alguns exercícios apresentados neste capítulo vimos menus com listas de comando exibidas na tela. Estas listas de menu são chamadas de *Menus de lista de opções (CHOOSE boxes)*. Aqui indicamos a maneira de mudar de menu de lista de opções para menu de tecla de função (Soft Menu) e vice-versa, através de um exercício.

Embora não seja aplicado a um exemplo específico, o presente exercício mostra as duas opções para os menus na calculadora (menu de lista de opções e menu de tecla de função). Neste exercício, para acessarmos o comando ORDER com o objetivo de reordenar as variáveis em um diretório, usamos, no modo ALG.



Mostre a lista de opções PROG e selecione MEMORY

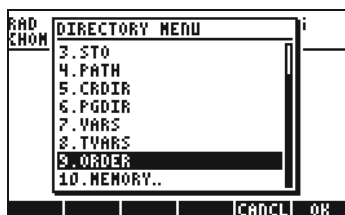


Mostre a lista de opções MEMORY e selecione DIRECTORY



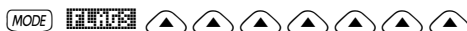


Mostre a lista de opções DIRECTORY e selecione ORDER




ative o comando ORDER

Existe uma forma alternativa para acessar estas listas de opções como telas de funções, definindo o sinalizador de sistema 117. (Para obter informações sobre Sinalizadores, consulte os Capítulos 2 e 24 no guia do usuário da calculadora). Para definir este sinalizador tente o seguinte:





A tela mostra o sinalizador 117 (*CHOOSE* boxes, ou menu de lista de opções) não definido, conforme mostrado aqui:





Pressione a tecla  para definir o sinalizador 117 para *soft MENU* (ou menu de tecla de função). A tela refletirá esta alteração:





Pressione  duas vezes para retornar ao visor normal da calculadora.

Agora, tentaremos encontrar o comando ORDER usando as teclas similares àquelas usadas acima, ou seja, começaremos com  PRG . Observe que em vez de uma lista de opções, obtemos os itens do menu de tecla de função com as diferentes opções no menu PROG, ou seja,




Pressione  para selecionar o item do menu MEMORY (). A tela mostra agora:





Pressione  para selecionar o item do menu DIRECTORY ().



O comando ORDER não é mostrado nesta tela. Para encontrá-lo usamos a tecla  :



Para ativar o comando ORDER pressionamos a tecla  (.

NOTA: a maioria dos exemplos neste manual do usuário assumem que a configuração atual do indicador 117 está na sua configuração padrão (isto é, *não* configurado). Se você tiver configurado o indicador mas deseja seguir estritamente os exemplos neste manual, você deverá limpar o indicador antes de continuar.

Referências

Para obter informações adicionais sobre inserção e manipulação de expressões no visor ou no Equation Writer, consulte o Capítulo 2 do guia do usuário da calculadora. Para as configurações do CAS (Sistema Algébrico do Computador), consulte o Apêndice C no guia do usuário da calculadora. Para obter informações sobre Sinalizadores, consulte o Capítulo 24 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 3

Cálculos com números reais

Este capítulo demonstra o uso da calculadora para operações e funções relacionadas aos números reais. O usuário deve estar familiarizado com o teclado para identificar as funções disponíveis (p. ex.: SIN, COS, TAN, etc.). Além disso, pressupõe-se que o leitor saiba como alterar o sistema de operação da calculadora (capítulo 1), usar os menus e caixas de seleção (capítulo 1) e realizar operações com variáveis (Capítulo 2).

Exemplos de cálculos com números reais

Para fazer cálculos com números reais é preferível definir o CAS para modo *Real* (em oposição a *Complex*). O modo *Exact* é o modo padrão para a maioria das operações. Portanto, talvez você deseje começar seus cálculos com este modo.

Algumas operações com números reais são ilustradas a seguir:

- Use a tecla $\boxed{+/-}$ para alterar o sinal de um número.
Por exemplo, no modo ALG, $\boxed{+/-}$ $\boxed{2}$ $\boxed{\cdot}$ $\boxed{5}$ \boxed{ENTER} .
No modo RPN, p. ex., $\boxed{2}$ $\boxed{\cdot}$ $\boxed{5}$ $\boxed{+/-}$.
- Use a tecla $\boxed{1/x}$ para calcular o inverso de um número.
Por exemplo, no modo ALG, $\boxed{1/x}$ $\boxed{2}$ \boxed{ENTER} .
No modo RPN, use $\boxed{4}$ $\boxed{1/x}$.
- Para adição, subtração, multiplicação e divisão, use a tecla de operação adequada, a saber, $\boxed{+}$ $\boxed{-}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{\div}$.

Exemplos no modo ALG:

$\boxed{3}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{7}$	$\boxed{+}$	$\boxed{5}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{2}$	\boxed{ENTER}
$\boxed{6}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{3}$	$\boxed{-}$	$\boxed{8}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{5}$	\boxed{ENTER}
$\boxed{4}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{2}$	$\boxed{\times}$	$\boxed{2}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{5}$	\boxed{ENTER}
$\boxed{2}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{3}$	$\boxed{\div}$	$\boxed{4}$	$\boxed{\cdot}$	$\boxed{5}$	\boxed{ENTER}

Exemplos no modo RPN:

3	.	7	ENTER	5	.	2	+
6	.	3	ENTER	8	.	5	-
4	.	2	ENTER	2	.	5	×
2	.	3	ENTER	4	.	5	÷

Alternativamente, no modo RPN, você pode separar os operandos com um espaço (SPC) antes de pressionar a tecla de operação. Exemplos:

3	.	7	SPC	5	.	2	+
6	.	3	SPC	8	.	5	-
4	.	2	SPC	2	.	5	×
2	.	3	SPC	4	.	5	÷

- Os parênteses ($\text{⏪}()$) podem ser usados para operações de grupo, como também para incluir argumentos de funções.

No modo ALG:

$\text{⏪}()$ 5 + 3 . 2 ▶ ÷ $\text{⏪}()$ 7 - $\text{⏪}()$ 2 . 2 ENTER

No modo RPN, você não precisa dos parênteses, o cálculo é feito diretamente na pilha:

5 ENTER 3 . 2 + 7 ENTER 2 . 2 - ÷

No modo RPN, a digitação da expressão entre aspas permitirá que você insira a expressão da mesma forma que no modo algébrico:

' $\text{⏪}()$ 5 + 3 . 2 ▶ ÷ $\text{⏪}()$ 7 - 2 . 2 ENTER EVAL

Para ambos os modos, ALG e RPN, usando o Equation Writer:

⏩ EQW 5 + 3 . 2 ▶ ÷ 7 - 2 . 2

A expressão pode ser solucionada dentro do Equation Writer, utilizando



- A função de valor absoluto, ABS, está disponível através de \leftarrow ABS . Exemplo no modo ALG:

\leftarrow ABS \pm 2 \cdot 3 2 ENTER

Exemplo no modo RPN:

2 \cdot 3 2 \pm \leftarrow ABS

- A função quadrada, SQ, está disponível através de \leftarrow x^2 . Exemplo no modo ALG:

\leftarrow x^2 \pm 2 \cdot 3 ENTER

Exemplo no modo RPN:

2 \cdot 3 \pm \leftarrow x^2

A função raiz quadrada $\sqrt{\quad}$, está disponível através da tecla R. Ao calcular na pilha no modo ALG, insira a função antes do argumento, p. ex.:

$\sqrt{\quad}$ 1 2 3 \cdot 4 ENTER

No modo RPN, insira o número primeiro, depois a função, p. ex.:

1 2 3 \cdot 4 $\sqrt{\quad}$

- A função potência, ^, está disponível através da tecla y^x . Ao calcular na pilha no modo ALG, insira a base (y) seguida pela tecla y^x e então o expoente (x), p. ex.:

5 \cdot 2 y^x 1 \cdot 2 5 ENTER

No modo RPN, insira o número primeiro, depois a função, p. ex.:

5 \cdot 2 ENTER 1 \cdot 2 5 y^x

- A função raiz, XROOT(y,x), está disponível através da combinação de teclas \leftarrow $\sqrt[y]{\quad}$. Ao calcular na pilha no modo

ALG, insira a função XROOT seguida pelos argumentos (y,x), separados por vírgulas, p. ex.:

$\boxed{\rightarrow} \boxed{\sqrt[y]{x}} \boxed{3} \boxed{\rightarrow} \boxed{\text{ , }} \boxed{2} \boxed{7} \boxed{\text{ENTER}}$

No modo RPN, insira primeiro o argumento y, depois x e, finalmente, a função, p. ex.:

$\boxed{2} \boxed{7} \boxed{\text{ENTER}} \boxed{3} \boxed{\rightarrow} \boxed{\sqrt[y]{x}}$

- Logaritmos de base 10 são calculados pela combinação de teclas $\boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LOG}}$ (função LOG) enquanto sua função inversa (ALOG ou anti-logaritmo) é calculada usando $\boxed{\leftarrow} \boxed{10^x}$. No modo ALG, a função é inserida antes do argumento:

$\boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LOG}} \boxed{2} \boxed{\cdot} \boxed{4} \boxed{5} \boxed{\text{ENTER}}$

$\boxed{\leftarrow} \boxed{10^x} \boxed{+/-} \boxed{2} \boxed{\cdot} \boxed{3} \boxed{\text{ENTER}}$

No modo RPN, o argumento é inserido antes da função

$\boxed{2} \boxed{\cdot} \boxed{4} \boxed{5} \boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LOG}}$

$\boxed{2} \boxed{\cdot} \boxed{3} \boxed{+/-} \boxed{\leftarrow} \boxed{10^x}$

Usando potências de 10 ao inserir dados

Potências de dez, ou seja, números na forma -4.5×10^{-2} , etc., são inseridos usando a tecla $\boxed{\text{EEX}}$. Por exemplo, no modo ALG:

$\boxed{+/-} \boxed{4} \boxed{\cdot} \boxed{5} \boxed{\text{EEX}} \boxed{+/-} \boxed{2} \boxed{\text{ENTER}}$

Ou no modo RPN:

$\boxed{4} \boxed{\cdot} \boxed{5} \boxed{+/-} \boxed{\text{EEX}} \boxed{2} \boxed{+/-} \boxed{\text{ENTER}}$

- Os logaritmos naturais são calculados usando-se $\boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LN}}$ (função LN), enquanto a função exponencial (EXP) é calculada usando-se $\boxed{\leftarrow} \boxed{e^x}$. No modo ALG, a função é inserida antes do argumento:

$\boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LN}} \boxed{2} \boxed{\cdot} \boxed{4} \boxed{5} \boxed{\text{ENTER}}$

\leftarrow e^x $+/-$ 2 \cdot 3 ENTER

No modo RPN, o argumento é inserido antes da função.

2 \cdot 4 5 ENTER \rightarrow LN
2 \cdot 3 $+/-$ ENTER \leftarrow e^x

- Três funções trigonométricas estão disponíveis prontamente no teclado: seno ($\overline{\text{SIN}}$), coseno ($\overline{\text{COS}}$) e tangente ($\overline{\text{TAN}}$). Os argumentos destas funções são ângulos em graus, radianos ou grados. Os exemplos a seguir usam ângulos em graus (DEG):

No modo ALG:

$\overline{\text{SIN}}$ 3 0 ENTER
 $\overline{\text{COS}}$ 4 5 ENTER
 $\overline{\text{TAN}}$ 1 3 5 ENTER

No modo RPN:

3 0 $\overline{\text{SIN}}$
4 5 $\overline{\text{COS}}$
1 3 5 $\overline{\text{TAN}}$

- As funções trigonométricas inversas disponíveis no teclado são o arco-seno ($\overline{\leftarrow \text{ASIN}}$), arco-coseno ($\overline{\leftarrow \text{ACOS}}$) e arcotangente ($\overline{\leftarrow \text{ATAN}}$). As respostas destas funções serão dadas na medida selecionada de ângulo (DEG, RAD, GRD). Alguns exemplos são mostrados a seguir:

No modo ALG:

$\overline{\leftarrow \text{ASIN}}$ 0 \cdot 2 5 ENTER
 $\overline{\leftarrow \text{ACOS}}$ 0 \cdot 8 5 ENTER
 $\overline{\leftarrow \text{ATAN}}$ 1 \cdot 3 5 ENTER

No modo RPN:

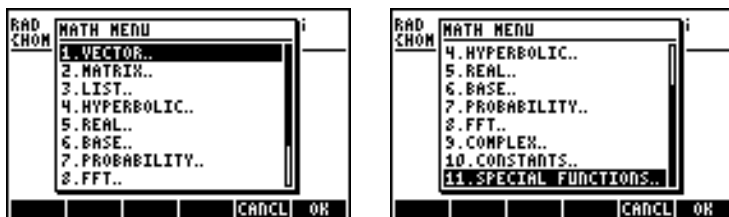
0 \cdot 2 5 $\overline{\leftarrow \text{ASIN}}$
0 \cdot 8 5 $\overline{\leftarrow \text{ACOS}}$
1 \cdot 3 5 $\overline{\leftarrow \text{ATAN}}$

Todas as funções descritas acima, a saber, ABS, SQ, $\sqrt{\quad}$, \wedge , XROOT, LOG, ALOG, LN, EXP, SIN, COS, TAN, ASIN, ACOS, ATAN, podem ser combinadas com as operações fundamentais ($\overline{+}$ $\overline{-}$ $\overline{\times}$ $\overline{\div}$) para

formar expressões mais complexas. O Equation Writer, cujas operações são descritas no Capítulo 2, é ideal para a construção de tais expressões, independente do modo de operação da calculadora.

Funções com números reais no menu MTH

O menu MTH (\leftarrow MTH) inclui diversas funções matemáticas na maioria aplicáveis aos reais. Com a configuração padrão de *CHOOSE boxes* para o sinalizador de sistema 117 (consulte o Capítulo 2), o menu MTH mostra as seguintes funções:




As funções são agrupadas pelo tipo de argumento (1. vetores, 2. matrizes, 3. listas, 7. probabilidade, 9. complexos) ou pelo tipo de função (4. hiperbólica, 5. real, 6. base, 8. fft). Contém também uma entrada para as constantes matemáticas disponíveis na calculadora, entrada 10.

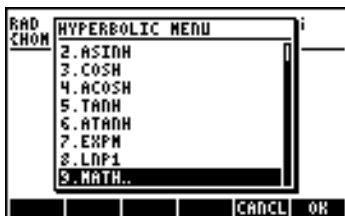
Em geral, esteja atento quanto ao número e ordem dos argumentos necessários para cada função e lembre-se que, no modo ALG você deve selecionar primeiro a função e depois inserir o argumento, enquanto que no modo RPN, você deve inserir o argumento na pilha primeiro e depois selecionar a função.

Usando os menus da calculadora:

1. Descreveremos em detalhes o uso do menu 4. *HYPERBOLIC..* nesta seção com o intuito de descrever de modo geral a operação dos menus da calculadora. Observe com cuidado o processo para selecionar diferentes opções.
2. Para selecionar rapidamente as opções numeradas na lista de menu (ou *CHOOSE box*), pressione apenas o número para a opção no teclado. Por exemplo, para selecionar a opção 4. *HYPERBOLIC..* no menu MTH, pressione apenas $\boxed{4}$.

Funções hiperbólicas e seus inversos








Ao selecionar-se a Opção 4. *HYPERBOLIC..* , no menu *MTH* e pressionar-se , é produzido o menu da função hiperbólica:



Por exemplo, no modo *ALG*, a seqüência de teclas para calcular, digamos, $\tanh(2.5)$, é a seguinte:

 *MTH*  4  5  2  5 

No modo *RPN*, as teclas para fazer este cálculo são as seguintes:


  5   *MTH*  4  5 

A operação mostrada acima presume que você está usando a configuração padrão para o sinalizador de sistema 117 (*CHOOSE boxes*). Se alterou a configuração deste sinalizador (consulte o Capítulo 2) para *SOFT menu*, o menu *MTH* será mostrado como segue (lado esquerdo no modo *ALG*, lado direito no modo *RPN*):



Pressionar  para mostrar as opções restantes:



Assim, para selecionar, por exemplo, o menu de funções hiperbólicas, com este formato de menu pressione  para produzir:



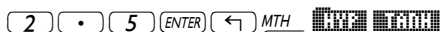
Finalmente, para selecionar, por exemplo, a função tangente hiperbólica (\tanh), pressione apenas [TANH] .

Observação: Para ver as opções adicionais nestes menus, pressione a tecla [NEXT] ou a sequência de teclas [PREV] .

Por exemplo, para calcular $\tanh(2.5)$, no modo ALG, quando usar *SOFT menus* em vez de *CHOOSE boxes*, siga este procedimento:



No modo RPN, o mesmo valor é calculado usando:



Como um exercício de aplicações das funções hiperbólicas, verifique os valores seguintes:

$$\text{SINH}(2.5) = 6.05020..$$

$$\text{COSH}(2.5) = 6.13228..$$

$$\text{TANH}(2.5) = 0.98661..$$

$$\text{EXPM}(2.0) = 6.38905....$$

$$\text{ASINH}(2.0) = 1.4436...$$

$$\text{ACOSH}(2.0) = 1.3169...$$

$$\text{ATANH}(0.2) = 0.2027...$$

$$\text{LNPI}(1.0) = 0.69314....$$

Operações com unidades

Os números na calculadora podem ter unidades associadas a eles. Assim, é possível calcular resultados envolvendo um sistema consistente de unidades e produzir um resultado com a combinação apropriada de unidades.

O menu UNITS

O menu Units é ativado pela combinação de teclas [UNIT] (associadas com a tecla [6]). Com o sinalizador do sistema 117 configure para *CHOOSE boxes*, o resultado é o seguinte menu:



Opção 1. *Tools..* contém funções usadas para operar sobre as unidades (discutidas mais tarde). Opções de 2. *Length..* até 17. *Viscosity..* contém menus com várias unidades para cada uma das grandezas descritas. Por exemplo, selecionando-se a opção 8. *Force* são mostrados os seguintes menus de unidade:



O usuário reconhecerá a maioria destas unidades (alguns, p. ex., dina, não são usados freqüentemente hoje em dia) de suas aulas de física: N = newtons, dyn = dinas, gf = gramas-força (para distinguir de grama-massa ou apenas grama, uma unidade de massa), kip = quilo-libra (1000 libras), lbf = libra-força (para distinguir da libra, unidade de massa), pdl = libra.

Para anexar um objeto de unidade a um número, o número deve ser seguido de um sinal de sublinhado. Assim a força de 5 N será inserida como 5_N.

Para operações abrangentes com unidades, o menu SOFT fornece uma forma mais conveniente de anexar as unidades. Altere o sinalizador do sistema 117 para menus SOFT (consulte o Capítulo 2) e use a combinação de teclas \rightarrow UNITS para obter os seguintes menus. Pressione \rightarrow para mudar para a próxima página do menu.

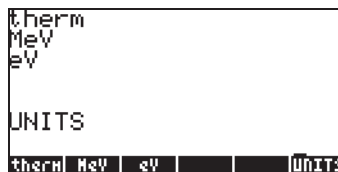
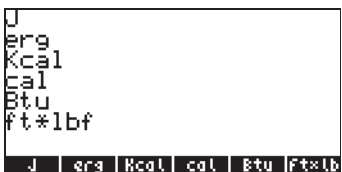




Ao pressionar-se a tecla de função correta será aberto o submenu das unidades para esta seleção em particular. Por exemplo, para o submenu \rightarrow , as seguintes unidades estão disponíveis:



Pressionando a tecla de função \rightarrow o levará de volta para o menu UNITS.

Lembre-se de que você pode sempre listar todos os símbolos dos menus no visor usando \rightarrow ∇ , p. ex., para o conjunto \rightarrow de unidades os seguintes símbolos serão listados:




Observação: Use a tecla  ou a sequência de teclas  para navegar através dos menus.

Unidades disponíveis

Para obter uma lista completa de unidades, consulte o Capítulo 3 no Guia do Usuário da calculadora.

Anexando as unidades aos números







Para anexar um objeto de unidade a um número, o número deve ser seguido por um sinal de sublinhado (, tecla(8,5)). Assim a força de 5 N será inserida como 5_N.

Aqui está a sequência de etapas para inserir este número no modo ALG, o sinalizador do sistema 117 configurado para *CHOOSE* boxes:

Observação: Se esquecer o sublinhado, o resultado é a expressão $5 * N$, onde N aqui representa um nome possível de variável e não Newtons.

Para inserir este mesmo valor com a calculadora no modo RPN, use as seguintes teclas:

Observe que o sublinhado é inserido automaticamente quando o modo RPN estiver ativo.

As sequências de teclas para inserir as unidades quando a opção *SOFT menu* estiver selecionada, em ambos os modos RPN e ALG, são ilustradas a seguir. Por exemplo, no modo ALG, para inserir o valor 5_N use:

A mesma grandeza, inserida no modo RPN usa a seguinte sequência de teclas:

Observação: Você pode inserir uma grandeza com unidades digitando o sublinhado e as unidades com a tecla **ALPHA**, p. ex.,

5 → — **ALPHA** **N** produzirá a entrada: 5N

Prefixos de unidades

Você pode inserir os prefixos para as unidades de acordo com a seguinte tabela de prefixos do sistema SI: A abreviação do prefixo é mostrada primeiro, seguida de seu nome e pelo expoente x no fator 10^x correspondente a cada prefixo:

Prefixo	Nome	x	Prefixo	Nome	x
Y	yotta	+24	d	deci	-1
Z	zetta	+21	c	centi	-2
E	exa	+18	m	milli	-3
P	peta	+15	μ	micro	-6
T	tera	+12	n	nano	-9
G	giga	+9	p	pico	-12
M	mega	+6	f	femto	-15
k,K	kilo	+3	a	atto	-18
h,H	hecto	+2	z	zepto	-21
D(*)	deka	+1	y	yocto	-24

(*) No sistema SI, este prefixo é *da* em vez de *D*. Entretanto, use *D* para deka na calculadora.

Para inserir esses prefixos, digite apenas o prefixo usando o teclado **ALPHA**. Por exemplo, para inserir 123 pm (1 picômetro), use:

1 2 3 → — **ALPHA** **P** **ALPHA** **M**

Ao usar **UBASE** para (digite o nome) converter para a unidade default (1 m) o resultado é:

```

: 123_1_pm
123_pm
: UBASE(ANS(1))
.0000000000123_m
CONV|UBASE|UVAL|UFACT|UNIT|UNITS

```

Operações com unidades

Aqui estão alguns exemplos de cálculos usando o modo de operação ALG. Observe que, ao multiplicar ou dividir as grandezas com unidades, é necessário incluir cada valor com suas unidades entre parênteses).

Assim, para inserir, por exemplo, o produto $12.5\text{m} \times 5.2\text{jd}$, digite-o assim $(12.5_m)*(5.2_jd)$ **(ENTER)**:

```

: 12.5_m*5.2_yd
65_(m_yd)
CONV|UBASE|UVAL|UFACT|UNIT|UNITS

```

que resulta em $65_(\text{m}\cdot\text{jd})$. Para converter para unidades do sistema SI, use a função UBASE (encontre-a usando o catálogo de comandos, **(P)** **(CAT)**):

```

: 12.5_m*5.2_yd
65_(m_yd)
: UBASE(ANS(1))
59.436_m^2
CONV|UBASE|UVAL|UFACT|UNIT|UNITS

```

Observação: Lembre-se de que a variável ANS(1) está disponível através da combinação de teclas **(←) ANS** (associada com a tecla **(ENTER)**).

Para calcular uma divisão, digamos, $3250\text{mi} / 50\text{h}$, insira-a como $(3250_mi)/(50_h)$ **(ENTER)**

que transformada nas unidades SI com a função UBASE, produz:

```

: UBASE(ANS(1))
29.0576_m/s
CONV|UBASE|UVAL|UFACT|UNIT|UNITS

```

Adição e subtração podem ser feitas, no modo ALG, sem utilizar os parênteses, p. ex., 5 m + 3200 mm, pode ser inserido apenas como

$$5_m + 3200_mm \text{ (ENTER)}$$

Expressões mais complicadas exigem o uso de parênteses, p. ex.,

$$(12_mm) * (1_cm^2) / (2_s) \text{ (ENTER)}$$

Cálculos na pilha no modo RPN não requerem que você inclua os diferentes termos nos parênteses, p. ex.,

$$\begin{array}{l} 12 \text{ (ENTER)} \quad 1.5 \text{ (ENTER)} \quad (\times) \\ 3250 \text{ (ENTER)} \quad 50 \text{ (ENTER)} \quad (\div) \end{array}$$

Estas operações produzem o seguinte resultado:




Conversão de unidades

O menu UNITS contém um submenu TOOLS que oferece as seguintes funções:

CONVERT(x,y):	converte do objeto de unidade x para a unidade de objeto y
UBASE(x):	converte objeto de unidade x em unidades SI
UVAL(x):	extraí o valor da unidade de objeto x
UFACT(x,y):	fatora uma unidade y do objeto de unidade x
→UNIT(x,y):	combina o valor de x com unidades de y

Exemplos da função CONVERT são mostrados abaixo. Exemplos de outras funções UNIT/TOOLS estão disponíveis no Capítulo 3 do guia do usuário da calculadora.




















Por exemplo, para converter 33 watts para BTUs, use uma das seguintes entradas:

CONVERT(33_W,1_hp) 

CONVERT(33_W,11_hp) 

Constantes físicas na calculadora

As constantes físicas da calculadora estão contidas em *constants library* (biblioteca de constantes) ativadas com o comando CONLIB. Para ativar este comando você pode simplesmente digitá-lo na pilha:

         ou você pode selecionar o comando CONLIB do catálogo de comandos, como segue: Primeiro, abra o catálogo usando:    . Depois, use as teclas com setas para cima e para baixo   para selecionar CONLIB. Finalmente, pressione . Pressione , se necessário. Use as setas para cima e para baixo ( ) para navegar através da lista de constantes na sua calculadora.

As teclas de função correspondentes à tela CONSTANTS LIBRARY incluem as seguintes funções:

SI	quando selecionado, os valores das constantes são mostrados em unidades SI (*)
ENGL	quando selecionado, os valores das constantes são mostrados em unidades inglesas (*)
UNIT	quando selecionado, as constantes são mostradas com as unidades anexadas (*)
VALUE	quando selecionado, as constantes são mostradas sem unidades
→STK	copia valores (com ou sem unidades) para a pilha
QUIT	sai da biblioteca de constantes


(*) Ativada apenas se a opção VALUE estiver selecionada.

Este é o modo com que a parte superior da tela CONSTANTS LIBRARY se parece quando a opção VALUE é selecionada (unidades no sistema SI):

```

CONSTANTS LIBRARY:
NA: 6.0221367E23 1/e...
k: 1.380658E-23 J/K
Vm: 22.4141 l/gmol
R: 8.31451 J/(gmol*K)
StdT: 273.15 K
StdP: 101.325 kPa
σ: 5.67051E-8 W/(m^2...
c: 299792458. m/s ↓
SI ENGL UNIT VALU →STR QUIT


```

Para ver os valores das constantes no sistema inglês (ou Imperial), pressione a opção :

```

CONSTANTS LIBRARY:
NA: 6.0221367E23 1/e...
k: 7.270063E-27 Btu/...
Vm: 359.0394 ft^3/lb...
R: 10.73164 psi*ft^3...
StdT: 491.67 °R
StdP: 14.6959 psi
σ: 1.71234E-9 Btu/(h...
c: 983571056. ft/s ↓
SI ENGL UNIT VALU →STR QUIT



```

Se desmarcarmos a opção UNITS (pressione ) apenas os valores são mostrados (Unidades inglesas selecionadas neste caso):

```

CONSTANTS LIBRARY:
NA: 6.0221367E23
k: 7.270063E-27
Vm: 359.0394
R: 10.73164
StdT: 491.67
StdP: 14.6959
σ: 1.71234E-9
c: 983571056. ↓
SI ENGL UNITS VALU →STR QUIT

```

Para copiar os valores de Vm para a pilha, selecione o nome da variável e pressione , e depois pressione . Para a calculadora definida para ALG, a tela parecerá desta forma:

```

:CONLIB          Vm:359.0394
CASCH HELP

```

O visor mostra o que é chamado de *valor identificado*, Vm:359.0394. Aqui, Vm, é o *identificador* deste resultado. Qualquer operação aritmética com este número ignorará o identificador. Tente, por exemplo:

```

(→) LN (2) (X) (←) ANS (ENTER)

```

que produz:


```

:CONLIB          Vm: 359.0394
:LN(2*ANS(1))   6.57657931233
CASCH HELP

```

A mesma operação no modo RPN exigirá as seguintes teclas (depois do valor de Vm ser extraído da biblioteca de constantes):

2 **ENTER** **X** **→** **LN**

Definindo e usando funções

Os usuários podem definir suas próprias funções usando o comando DEFINE disponível através da sequência de teclas **←** **DEF** (associada com a tecla **2**). A função deve ser inserida no seguinte formato:

Nome_da função(arguments) = expressão_contendo_argumentos

Por exemplo, podemos definir uma função simples

$$H(x) = \ln(x+1) + \exp(-x)$$

Suponha que você precisa solucionar esta função para um número de valores discretos e, portanto, você deseja pressionar um único botão e obter o resultado desejado sem ter que digitar a expressão no lado direito para cada valor separado. No exemplo seguinte, presumimos que você definiu sua calculadora para o modo ALG. Insira a seguinte sequência de teclas:

← **DEF** **,** **ALPHA** **H** **←** **(** **ALPHA** **←** **X** **▶** **→** **=**
→ **LN** **ALPHA** **←** **X** **+** **/** **▶** **+** **←** **e^x** **ALPHA** **←** **X** **ENTER**

O visor deverá ser similar a este:

```

:DEFINE('H(x)=LN(x+1)+e-x')
NOVAL
+>SKIP|SKIP+|DEL|DEL+|DEL L|INS

```

Pressione a tecla **VAR** e perceberá que existe uma nova variável no seu menu de teclas de função (**■**). Para ver o conteúdo desta variável pressione **→** **■**. O visor mostrará agora:

```

=DEFINE('H(x)=LN(x+1)+e^x')
NOVAL
* → x 'LN(x+1)+EXP(x)'

```

Assim, a variável H contém um programa definido por:

```
<< → x 'LN(x+1) + EXP(x)' >>
```

Isto é um programa simples na linguagem de programação pré-definida da calculadora. Esta linguagem de programação é chamada de UserRPL (Consulte os Capítulos 20 e 21 no guia do usuário da calculadora). O programa mostrado acima é relativamente simples e consiste de duas partes, contidas entre os recipientes do programa << >>:

- Entrada: → x → x
- Processo: 'LN(x+1) + EXP(x)'

Isto deve ser interpretado como se dissesse: insira um valor que é temporariamente atribuído ao nome x (mencionado como uma variável local), solucione a expressão entre aspas que contém esta variável local e mostre a solução da expressão.

Para ativar a função no modo ALG, digite o nome da função seguida pelo argumento entre parênteses, p. ex., $\text{H}(2)$. Alguns exemplos são mostrados a seguir:

```

=H(2)
LN(3)+e^2
=H(1.2)
4.1085742831

```

```

4.1085742831
=H(2/3)
LN(2/3+1)+e^0.6666666667

```

No modo RPN, para ativar a função insira o argumento primeiro, depois pressione a tecla de função correspondente ao nome da variável H . Por exemplo, você poderia tentar: 2H . Os outros exemplos mostrados acima podem ser inseridos usando: $1 \cdot 2 \text{H}$, $2 \text{ENTER} \div$, $3 \text{ENTER} \text{H}$.

Referências

Informações adicionais sobre operações com números reais com a calculadora estão descritos no capítulo 3 do guia do usuário.

Capítulo 4

Cálculos com números complexos

Este capítulo mostra exemplos de cálculos e aplicações de funções para números complexos.

Definições

Um número complexo z é um número $z = x + iy$, onde x e y são números reais e i é a unidade imaginária definida por $i^2 = -1$. O número complexo tem uma parte real, $x = \text{Re}(z)$ e uma parte imaginária, $y = \text{Im}(z)$. O número complexo $z = x + iy$ é muitas vezes usado para representar um ponto $P(x, y)$ no plano x - y , com o eixo x referido como o eixo real, e o eixo y referido como o eixo imaginário.

Um número complexo na forma $x + iy$ é dito estar em uma representação *retangular*. Uma representação alternativa é o par ordenado $z = (x, y)$. Um número complexo pode também ser representado em coordenadas polares (representação polar) como $z = re^{i\theta} = r \cdot \cos\theta + i r \cdot \sin\theta$, onde $r =$

$|z| = \sqrt{x^2 + y^2}$ é a magnitude do número complexo z e $\theta = \text{Arg}(z) = \arctan(y/x)$ é o argumento do número complexo z .

O relacionamento entre a representação Cartesiana e a polar dos números complexos é dado pela fórmula de Euler: $e^{i\theta} = \cos\theta + i \sin\theta$. O conjugado complexo de um número complexo ($z = x + iy = re^{i\theta}$) é $\bar{z} = x - iy = re^{-i\theta}$. O conjugado complexo de i pode ser visto como a reflexão de z sobre o eixo (x) real. Similarmente, o negativo de z , $-z = -x - iy = -re^{i\theta}$, pode ser visto como a reflexão de z sobre a origem.


Configurando a calculadora para modo COMPLEX

Para trabalhar com números complexos, selecione o modo complexo de CAS:



O modo COMPLEX será selecionado se a tela CAS MODES mostrar a opção *_Complex* marcada, ou seja,



Pressione  duas vezes para retornar à pilha.

Inserindo números complexos




Os números complexos podem ser inseridos na calculadora em uma das duas representações cartesianas, a saber, $x+iy$ ou (x,y) . Os resultados na calculadora serão mostrados no formato par ordenado, ou seja (x,y) . Por exemplo, com a calculadora no modo ALG, o número complexo $(3.5, -1.2)$, é inserido como:

 ()  .   ,   .  

Um número complexo pode também ser inserido na forma $x+iy$. Por exemplo, no modo ALG, $3.5-1.2i$ é inserido como (aceita alteração de modo) :

 .    .     

NOTA: Para inserir somente a unidade de número imaginário, digite



   , a tecla I.

No modo RPN, estes números serão inseridos pressionando-se as seguintes teclas:

 ()  .   ,  .   

(Observe que a tecla de alteração de sinal é inserida depois do número 1.2, na ordem oposta ao do exercício no modo ALG).

A representação polar de um número complexo

A representação polar do número complexo $3.5-1.2i$, inserida acima, é obtida alterando o sistema de coordenadas para cilíndrico ou polar (usando a função CYLIN). Você pode encontrar esta função no catálogo ( ). Você também poderá alternar a coordenada para polar

usando a tecla MODE . Alternando para coordenada polar com a notação padrão e a medida angular em radianos, produz o resultado em modo RPN:

```

MODE:
:
:
:
:
1: (3.7,∠.330297354829)
EDIT VIEW STACK RCL PURGE/CLEAR

```

O resultado mostrado acima representa uma magnitude, 3.7, e um ângulo de 0.33029.... O símbolo do ângulo (\angle) é mostrado na frente da medida do ângulo.

Retorne para as coordenadas retangulares ou cartesianas usando a função **RECT** (disponível no catálogo, CAT). Um número complexo na representação polar é escrito como $z = r \cdot e^{i\theta}$. Você pode inserir este número complexo na calculadora usando um par ordenado da forma $(r, \angle \theta)$. O símbolo do ângulo (\angle) pode ser inserido como ALPHA CAT 6 . Por exemplo, o número complexo $z = 5.2e^{1.5i}$, pode ser inserido conforme a seguir (as imagens mostram a pilha RPN antes e depois de inserir o número):

```

MODE:
:
:
:
:
(5.2,∠1.5)      (3.5,1.2)
EDIT VIEW STACK RCL PURGE/CLEAR

```

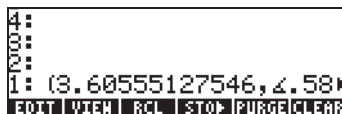
```

4:
3:
2:      (3.5,1.2)
1: (.367833448672,5.18)
EDIT VIEW STACK RCL PURGE/CLEAR

```

Dado que o sistema da calculadora é definido para retangular (ou cartesiano), a calculadora converte automaticamente o número inserido para coordenadas cartesianas, p. ex., $x = r \cos \theta$, $y = r \sin \theta$, resultando, neste caso, em $(0.3678\dots, 5.18\dots)$.

Por outro lado, se o sistema de coordenada for definido para coordenadas cilíndricas (use **CYLIN**), a inserção um número complexo (x,y) , onde x e y são números reais, produzirá uma representação polar. Por exemplo, nas coordenadas cilíndricas, insira o número $(3.,2.)$. A figura abaixo mostra a pilha RPN, antes e depois de inserir este número:



Operações simples com números complexos

Números complexos podem ser combinados usando as quatro operações fundamentais ($+$, $-$, \times , \div). O resultado segue as normas da álgebra com a ressalva de que $i^2 = -1$. As operações com números complexos são similares àquelas com números reais. Por exemplo, com a calculadora no modo ALG e o CAS configurado para *Complex*, tente as seguintes operações:

$$\begin{aligned}(3+5i) + (6-3i) &= (9,2); \\ (5-2i) - (3+4i) &= (2,-6) \\ (3-i) \cdot (2-4i) &= (2,-14); \\ (5-2i)/(3+4i) &= (0.28,-1.04) \\ 1/(3+4i) &= (0.12, -0.16); \\ -(5-3i) &= -5 + 3i\end{aligned}$$

Os menus CMPLX

Existem dois menus CMPLX (números CoMPLExOs) disponíveis nesta calculadora. Um está disponível através do menu MTH (apresentado no Capítulo 3) e outro diretamente no teclado (\rightarrow **CMPLX**). Os dois menus CMPLX são apresentados a seguir.

Menu CMPLX através do menu MTH

Presumindo que o sinalizador do sistema 117 esteja configurado para **CHOOSE boxes** (consulte o capítulo 2), o submenu CMPLX dentro do menu MTH será acessado usando: \leftarrow **MTH** \leftarrow **9** \leftarrow **CMPLX**. As funções disponíveis são as seguintes:



O primeiro menu (opções de 1 a 6) mostra as seguintes funções:

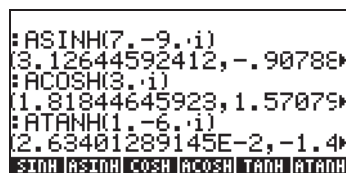
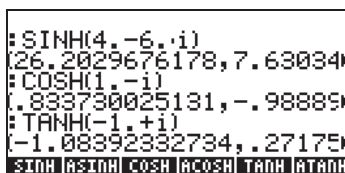
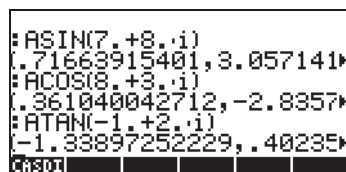
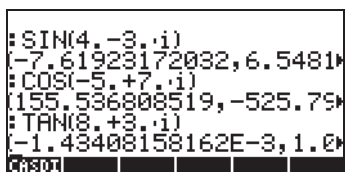
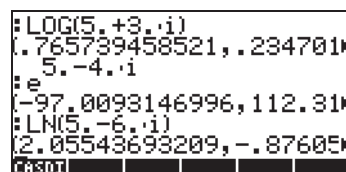
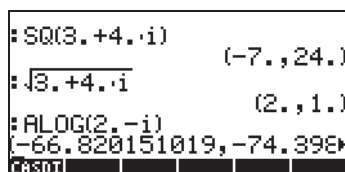


O menu resultante inclui algumas das funções já introduzidas na seção anterior, a saber, ARG, ABS, CONJ, IM, NEG, RE e SIGN. Inclui também a função i que tem a mesma finalidade que a combinação de teclas

\leftarrow i .

Funções aplicadas a números complexos

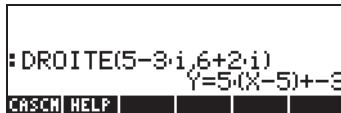
Muitas das funções baseadas no teclado e nas funções do menu MTH definidas no capítulo 3 para os números reais (p. ex.: SQ, LN, e^x , etc.), podem ser aplicadas aos números complexos. O resultado é outro número complexo, como ilustrado nos seguintes exemplos.



Observação: Ao usar as funções trigonométricas e seus inversos com os números complexos os argumentos não são mais ângulos. Portanto, a medida angular selecionada para a calculadora não tem validade nestas funções com argumentos complexos.

Função DROITE: equação de uma linha reta

A função DROITE tem como argumento dois números complexos, digamos, x_1+iy_1 e x_2+iy_2 , e retorna a equação da linha reta, digamos, $y = a+bx$, que contém os pontos (x_1, y_1) e (x_2, y_2) . Por exemplo, a linha entre os pontos A(5,-3) e B(6,2) pode ser encontrada como segue (exemplo no modo Algébrico):



```
:DROITE(5-3i,6+2i)
Y=5*(X-5)+-3
CASCH|HELP
```

A função DROITE é encontrada no catálogo de comandos ($\square \rightarrow$ CAT). Se a calculadora estiver em modo APPROX, o resultado será $Y = 5 \cdot (X-5) - 3$.

Referências

Informações adicionais sobre operações com números complexos podem ser obtidas no Capítulo 4 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 5

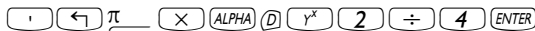
Operações algébricas e aritméticas

Um objeto algébrico é qualquer número, nome de variável ou expressão algébrica que possa sofrer operações, manipulações e combinações de acordo com as normas algébricas. Exemplos de objetos algébricos são descritos a seguir:

- Um número: 12.3, 15.2_m, 'π', 'e', 'i'
- Um nome de variável: 'a', 'ux', 'width', etc.
- Uma expressão: 'p*D^2/4','f*(L/D)*(V^2/(2*g))',
- Uma equação: 'p*V=n*R*T', 'Q=(Cu/n)*A(y)*R(y)^(2/3)*√So'

Inserindo objetos algébricos

Os objetos algébricos podem ser criados digitando-se o objeto entre aspas simples diretamente no nível 1 da pilha usando-se o Equation Writer [EQW]. Por exemplo, para inserir o objeto algébrico 'π*D^2/4' diretamente no nível 1 da pilha use:



Um objeto algébrico pode também ser construído no Equation Writer e depois enviado à pilha ou manipulado no próprio Equation Writer. A operação do Equation Writer foi descrita no capítulo 2. Como exercício, construa o seguinte objeto algébrico no Equation Writer:

$$f \cdot \left(\frac{L}{D}\right) \cdot \frac{V^2}{2 \cdot g}$$

Depois de construir o objeto, pressione **ENTER** para exibi-lo na pilha (modos ALG e RPN mostrados abaixo):



Operações simples com objetos algébricos

Os objetos algébricos podem ser adicionados, subtraídos, multiplicados e divididos (exceto por zero), elevados a uma potência e usados como argumentos por várias funções-padrão (exponencial, logarítmica, trigonométrica, hiperbólica, etc), como se fossem números reais ou complexos. Para demonstrar as operações básicas com os objetos algébricos, criaremos alguns objetos, digamos ' $\pi \cdot R^2$ ' e ' $g \cdot t^2/4$ ' que serão armazenados nas variáveis A1 e A2 (consulte o capítulo 2 para aprender como criar variáveis e armazenar valores nelas). Aqui estão as teclas para armazenar a variável A1 no modo ALG.



resultando em:



As teclas correspondentes ao modo RPN são:



Depois de armazenar a variável A2 e pressionar a tecla, a tela mostrará a variável como segue:



No modo ALG, as seguintes teclas mostrarão uma série de operações com os objetos algébricos contidos nas variáveis $\boxed{\text{A1}}$ e $\boxed{\text{A2}}$ (pressione $\boxed{\text{VAR}}$ para recuperar o menu de variáveis):

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{+} \boxed{\text{A2}} \boxed{\text{ENTER}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{-} \boxed{\text{A2}} \boxed{\text{ENTER}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\times} \boxed{\text{A2}} \boxed{\text{ENTER}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\div} \boxed{\text{A2}} \boxed{\text{ENTER}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LN}} \boxed{\text{A1}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\leftarrow} \boxed{e^x} \boxed{\text{A1}}$$

Os mesmos resultados são obtidos no modo RPN se usar as seguintes teclas:

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\text{A2}} \boxed{+} \boxed{\text{EVAL}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\text{A2}} \boxed{-} \boxed{\text{EVAL}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\text{A2}} \boxed{\times} \boxed{\text{EVAL}}$$

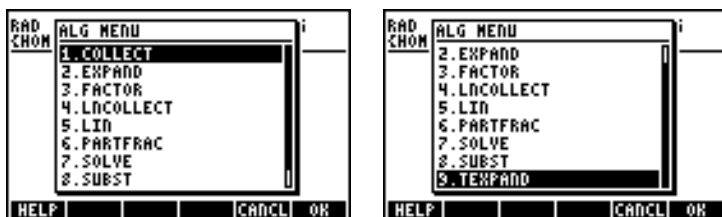
$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\text{A2}} \boxed{\div} \boxed{\text{EVAL}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\rightarrow} \boxed{\text{LN}} \boxed{\text{EVAL}}$$

$$\boxed{\text{A1}} \boxed{\leftarrow} \boxed{e^x} \boxed{\text{EVAL}}$$

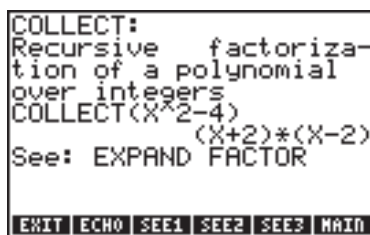
Funções no menu ALG

O menu ALG (Algébrico) está disponível através da sequência de teclas \rightarrow ALG (associadas com a tecla 4). Com o sinalizador do sistema 117 configurado para *CHOOSE* boxes, o menu ALG mostra as seguintes funções:



Em vez de listar a descrição de cada função neste Guia, o usuário está convidado a buscar a descrição usando a ajuda da calculadora: TOOL NXT ENTER . Para localizar uma função em particular, digite a primeira letra desta função. Por exemplo, para a função COLLECT digitamos ALPHA C , depois usamos as teclas com as setas para cima e para baixo, UP DOWN , para localizar COLLECT dentro da janela de ajuda.

Para concluir a operação pressione ENTER . Aqui está o visor de ajuda para a função COLLECT:



Observamos que, na parte inferior do visor, a linha *See: EXPAND FACTOR* sugere ligações com outras entradas de ajuda, as funções EXPAND e FACTOR. Para passar diretamente para estas entradas, pressione a tecla virtual SEE1 para EXPAND e SEE2 para FACTOR. Pressionando SEE1 , por exemplo, mostra a seguinte informação para EXPAND, enquanto SEE2 mostra a informação para FACTOR:

```

EXPAND:
Expands and simplifies
an algebraic expr.
EXPAND((X+2)*(X-2))
                X^2-4

See: COLLECT SIMPLIFY

EXIT ECHO SEE1 SEE2 SEE3 MAIN

```

```

FACTOR:
Factorizes an integer
or a polynomial
FACTOR(X^2-2)
                (X+√2)(X-√2)

See: EXPAND COLLECT

EXIT ECHO SEE1 SEE2 SEE3 MAIN

```

Copie os exemplos fornecidos na sua pilha pressionando . Por exemplo, para a entrada EXPAND mostrada acima, pressione a tecla de função para copiar o seguinte exemplo na pilha (pressione para executar o comando):

```

: HELP
: EXPAND((X+2)*(X-2))
                X^2-4

CASCM HELP

```

```

: HELP
: FACTOR(X^2-2)
                (X+√2)(X-√2)

CASCM HELP

```

Assim, deixamos para o usuário explorar as aplicações das funções no menu ALG. Esta é a lista de comandos:

```

RAD CHOM
ALG MENU
1. COLLECT
2. EXPAND
3. FACTOR
4. LDCOLLECT
5. LID
6. PARTFRAC
7. SOLVE
8. SUBST

HELP CANCL OK

```

```

RAD CHOM
ALG MENU
2. EXPAND
3. FACTOR
4. LDCOLLECT
5. LID
6. PARTFRAC
7. SOLVE
8. SUBST
9. TEXPAND

HELP CANCL OK

```

Por exemplo, para a função SUBST, encontramos a seguinte CAS entrada da ajuda:

```

SUBST:
Substitutes a value
for a variable in an
expression
SUBST(A^2+1,A=2)
                2^2+1

See:

LIST SEE1 SEE2 SEE3 CANCL OK

```

Observação: Lembre-se de que, para usar essas ou quaisquer outras funções no modo RPN, é necessário inserir o argumento primeiro e depois a função. Por exemplo, **TEXPAND**, no modo RPN será definido como:

$\left[\text{ } \right] \left[\leftarrow \right] e^x \left[+ \right] \left[\text{ALPHA} \right] \left[X \right] \left[+ \right] \left[\text{ALPHA} \right] \left[Y \right] \left[\text{ENTER} \right]$

Nesta altura, selecione a função **TEXPAND** do menu **ALG** (ou diretamente do catálogo $\left[\rightarrow \right] \text{CAT}$), para concluir a operação.

Operações com funções transcendentais

A calculadora oferece diversas funções que podem ser usadas para substituir as expressões contendo as funções logarítmicas e exponenciais $\left(\leftarrow \right] \text{EXP\&LN}$), como também as funções trigonométricas $\left(\rightarrow \right] \text{TRIG}$).

Expansão e fatoração usando as funções log-exp

A seqüência de teclas $\left(\leftarrow \right] \text{EXP\&LN}$ produz o seguinte menu:



Informações e exemplos destes comandos estão disponíveis na ajuda da calculadora. Por exemplo, a descrição de **EXPLN** é mostrada no lado esquerdo e o exemplo da ajuda é mostrado a direita:

```

EXPLN:
Rewrites transcendent.
functions in terms of
EXP and LN
EXPLN(COS(X))
(EXP(i*X)+1/EXP(i*X))...
See: SIN COS EXP2HYP
EXIT ECHO SEE1 SEE2 SEE3 MAIN
  
```

```

: HELP
: EXPLN(COS(X))
          eiX + 1
          -----
          eiX
          2
CASCM HELP
  
```


Expansão e fatoração usando as funções trigonométricas

O menu TRIG, acessado usando \rightarrow TRIG, mostra as seguintes funções:



Estas funções permitem simplificar as expressões substituindo algumas categorias de funções trigonométricas por outras. Por exemplo, a função ACOS2S permite substituir a função *arccosine* ($\cos(x)$) por sua expressão em termos de *arcsine* ($\sin(x)$).

A descrição desses comandos e exemplos de suas aplicações estão disponíveis na ajuda da calculadora (\rightarrow TOOL \rightarrow NXT \rightarrow \rightarrow). O usuário está convidado a explorar essa ajuda para encontrar as informações sobre os comandos do menu TRIG.

Funções no menu ARITHMETIC

O menu ARITHMETIC é iniciado através da combinação de teclas \rightarrow UNITS (associada à tecla \rightarrow). Com o sinalizador do sistema 117 configurado para CHOOSE boxes, \rightarrow ARITH, o resultado é o seguinte menu:

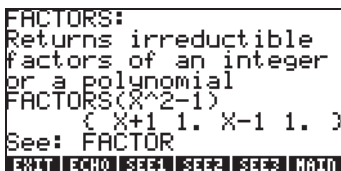


Desta lista de menu, as opções de 5 a 9 (*DIVIS*, *FACTORS*, *LGCD*, *PROPFRAF*, *SIMP2*) correspondem às funções comuns que se aplicam a números inteiros ou a polinômios. As opções restantes (1. *INTEGER*, 2. *POLYNOMIAL*, 3. *MODULO* e 4. *PERMUTATION*) são, na verdade, submenus de funções que se aplicam a objetos matemáticos específicos. Quando o sinalizador do sistema 117 for configurado para *SOFT menus*, o menu ARITHMETIC (\leftarrow ARITH) produzirá:

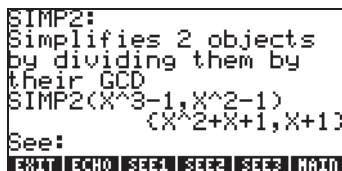


A seguir, apresentamos as entradas da ajuda para as funções *FACTORS* e *SIMP2* no menu ARITHMETIC (\leftarrow TOOL \leftarrow NXT \leftarrow \leftarrow):

FACTORS:



SIMP2:



As funções associadas aos submenus ARITHMETIC: *INTEGER*, *POLYNOMIAL*, *MODULO* e *PERMUTATION* são apresentadas em detalhe no Capítulo 5 do guia do usuário da calculadora. As seções a seguir mostram algumas aplicações para polinômios e frações.

Polinômios

Polinômios são expressões algébricas que consistem em um ou mais termos contendo potências decrescentes de uma dada variável. Por exemplo, X^3+2X^2-3X+2 é um polinômio de terceira ordem em X , ao passo que $\text{SIN}(X)^2-2$ é um polinômio de segunda ordem em $\text{SIN}(X)$. As funções COLLECT e EXPAND podem ser usadas com polinômios, como anteriormente mostrado. Outras aplicações de funções polinomiais são apresentadas a seguir:

A função HORNER

A função HORNER ($\left[\leftarrow \right] \text{ ARITH}$, POLYNOMIAL, HORNER) produz a divisão Horner ou divisão sintética de um polinômio $P(X)$ pelo fator $(X-a)$, ou seja, $\text{HORNER}(P(X),a) = \{Q(X), a, P(a)\}$, onde $P(X) = Q(X)(X-a)+P(a)$. Por exemplo,

$$\text{HORNER}(X^3+2X^2-3X+1,2) = \{X^2+4X+5 \quad 2 \quad 11\}$$

ou seja, $X^3+2X^2-3X+1 = (X^2+4X+5)(X-2)+11$. Também,

$$\text{HORNER}(X^6-1,-5)=$$

$$\{X^5-5X^4+25X^3-125X^2+625X-3125 \quad -5 \quad 15624\}$$

ou seja, $X^6-1 = (X^5-5X^4+25X^3-125X^2+625X-3125)(X+5)+15624$.

A variável VX

A maior parte dos exemplos com polinômios acima foi escrita usando a variável X . Isto porque uma variável chamada VX existe no diretório da calculadora {HOME CASDIR} que aceita, como padrão, o valor de ' X '. Este é o nome da variável independente para as aplicações algébricas e de cálculo. Evite usar a variável VX nos seus programas ou equações, para não ficar confuso com a VX do CAS'. Para obter informações adicionais sobre a variável do CAS, consulte o Apêndice C no guia do usuário da calculadora.

A função PCOEF

Dado um conjunto que contém as raízes de um polinômio, a função PCOEF gera uma série de combinações contendo os coeficientes do polinômio correspondente. Os coeficientes correspondem a ordem decrescente da variável independente. Por exemplo:

$$\text{PCOEF}([-2, -1, 0, 1, 1, 2]) = [1. -1. -5. 5. 4. -4. 0.],$$

que representa o polinômio $X^6 - X^5 - 5X^4 + 5X^3 + 4X^2 - 4X$.

A função PROOT

Dada uma série contendo os coeficientes de um polinômio, na ordem decrescente, a função PROOT fornece as raízes do polinômio. Exemplo, para $X^2 + 5X + 6 = 0$, $\text{PROOT}([1, -5, 6]) = [2. 3.]$.

As funções QUOT e REMAINDER

As funções QUOT e REMAINDER fornecem, respectivamente, o coeficiente $Q(X)$ e o resto $R(X)$, resultantes da divisão de dois polinômios, $P_1(X)$ e $P_2(X)$. Em outras palavras, eles fornecem os valores de $Q(X)$ e $R(X)$ de $P_1(X)/P_2(X) = Q(X) + R(X)/P_2(X)$. Por exemplo:

$$\begin{aligned}\text{QUOT}('X^3-2*X+2', 'X-1') &= 'X^2+X-1' \\ \text{REMAINDER}('X^3-2*X+2', 'X-1') &= 1.\end{aligned}$$

Assim podemos escrever: $(X^3-2X+2)/(X-1) = X^2+X-1 + 1/(X-1)$.

Observação: você poderia obter o último resultado usando PARTFRAC:
 $\text{PARTFRAC}('X^3-2*X+2)/(X-1') = 'X^2+X-1 + 1/(X-1)'$.

A função PEVAL

A função PEVAL (Polynomial EVALuation) pode ser usada para solucionar um polinômio

$$p(x) = a_n \cdot x^n + a_{n-1} \cdot x^{n-1} + \dots + a_2 \cdot x^2 + a_1 \cdot x + a_0,$$

dado um conjunto de coeficientes $[a_n, a_{n-1}, \dots, a_2, a_1, a_0]$ e um valor de x_0 . O resultado é a solução $p(x_0)$. A função PEVAL não está disponível no menu ARITHMETIC, em seu lugar use o Menu CALC/DERIV&INTEG.

Exemplo: $PEVAL([1,5,6,1],5) = 281$.

Informações adicionais sobre aplicações das funções polinomiais são apresentadas no Capítulo 5 do guia do usuário da calculadora.

Frações

As frações podem ser expandidas e fatoradas usando-se as funções EXPAND e FACTOR, do menu ALG ($\boxed{\rightarrow}$ ALG). Por exemplo:

$$\text{EXPAND}('(1+X)^3/((X-1)(X+3))) = '(X^3+3*X^2+3*X+1)/(X^2+2*X-3)'$$

$$\text{EXPAND}('(X^2)*(X+Y)/(2*X-X^2)^2') = '(X+Y)/(X^2-4*X+4)'$$

$$\text{FACTOR}('(3*X^3-2*X^2)/(X^2-5*X+6)') = 'X^2*(3*X-2)/((X-2)*(X-3))'$$

$$\text{FACTOR}('(X^3-9*X)/(X^2-5*X+6)') = 'X*(X+3)/(X-2)'$$

A função SIMP2

A função SIMP2 no menu ARITHMETIC considera como argumentos dois números ou polinômios, representando o numerador e o denominador de uma fração racional, e retorna o numerador e o denominador simplificados. Por exemplo:

$$\text{SIMP2}('X^3-1','X^2-4*X+3') = \{ 'X^2+X+1','X-3' \}$$

A função PROPFRAC

A função PROPFRAC converte uma fração racional em uma fração "própria", ou seja, uma parte inteira adicionada a uma parte fracionária, se tal decomposição for possível. Por exemplo:

$$\text{PROPFRAC}('5/4') = '1+1/4'$$

$$\text{PROPFRAC}('(x^2+1)/x^2') = '1+1/x^2'$$

A função PARTFRAC

A função PARTFRAC decompõe uma fração racional nas frações parciais que produzem a fração original. Por exemplo:

$$\text{PARTFRAC}(' (2 * X^6 - 14 * X^5 + 29 * X^4 - 37 * X^3 + 41 * X^2 - 16 * X + 5) / (X^5 - 7 * X^4 + 11 * X^3 - 7 * X^2 + 10 * X) ') =$$
$$' 2 * X + (1/2 / (X - 2) + 5 / (X - 5) + 1/2 / X + X / (X^2 + 1)) '$$

A função FCOEF

A função FCOEF, disponível através do menu ARITHMETIC/POLYNOMIAL, é usada para obter uma fração racional, dadas as raízes e pólos da fração.

Observação: Se a fração racional for dada como $F(X) = N(X)/D(X)$, as raízes da fração resultam da solução da equação $N(X) = 0$, enquanto os pólos resultam da solução da equação $D(X) = 0$.

A entrada para a função é um vetor que lista as raízes seguidas pela multiplicidade (ou seja, quantas vezes uma dada raiz é repetida) e os pólos seguidos pela multiplicidade representados por um número negativo. Por exemplo, se quisermos criar uma fração tendo raízes: 2 com multiplicidade 1, 0 com multiplicidade de 3 e -5 com a multiplicidade 2 e pólos: 1 com multiplicidade 2 e -3 com multiplicidade 5, use:

$$\text{FCOEF}([2, 1, 0, 3, -5, 2, 1, -2, -3, -5]) = '(X - 5)^2 * X^3 * (X - 2) / (X + 3)^5 * (X - 1)^2'$$

Se você pressionar **EQN** **ANS** **ENTER** (ou, simplesmente **EQN** no modo RPN) você irá obter:

$$' (X^6 + 8 * X^5 + 5 * X^4 - 50 * X^3) / (X^7 + 13 * X^6 + 61 * X^5 + 105 * X^4 - 45 * X^3 - 297 * X^2 - 81 * X + 243) '$$

A função FROOTS

A função FROOTS, do menu ARITHMETIC/POLYNOMIAL, obtém as raízes e pólos de uma fração. Como exemplo, ao aplicar a função FROOTS ao

resultado produzido acima, obteremos: [1 -2. -3 -5. 0 3. 2 1. -5 2.]. O resultado mostra os pólos seguidos de sua multiplicidade como um número negativo e as raízes seguidas de sua multiplicidade como um número positivo. Neste caso, os pólos são (1, -3) com multiplicidades (2, 5) respectivamente e as raízes são (0, 2, -5) com multiplicidades (3, 1, 2), respectivamente.

Outro exemplo é: $\text{FROOTS}((X^2 \cdot 5X + 6)/(X^5 - X^2)) = [0 -2. 1 -1. 3 1. 2 1.]$, ou seja, pólos = 0 (2), 1(1) e raízes = 3(1), 2(1). Se tivesse sido selecionado o modo Complex, então os resultados seriam:

[0 -2. 1 -1. - ((1+i*√3)/2) -1. - ((1-i*√3)/2) -1. 3 1. 2 1.]

Operações passo a passo com polinômios e frações

Ao configurar os modos CAS para Step/step a calculadora mostrará as simplificações de frações ou operações com polinômios da forma passo a passo. Isso é muito útil para visualizar os passos de uma divisão sintética. O exemplo da divisão

$$\frac{X^3 - 5X^2 + 3X - 2}{X - 2}$$

é mostrado em detalhe no Apêndice C do guia do usuário da calculadora. O seguinte exemplo mostra uma divisão sintética mais longa (DIV2 está disponível no menu ARITH/POLYNOMIAL):

$$\frac{X^9 - 1}{X^2 - 1}$$

```

DIV2(X^9-1,X^2-1)
ABCUWCHINA/CYCL0/DIV2/EGG0/FACT0

```

```

Division A=BQ+R
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
B: {1,0,-1}
Q: {1}
R: {0,1,0,0,0,0,0,0,-1}
Press a key to go on
ABCUWCHINA/CYCL0/DIV2/EGG0/FACT0

```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0}  
R: {1,0,0,0,0,0,0,0,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0,1}  
R: {0,1,0,0,0,0,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0,1,0,1,0}  
R: {1,0,0,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0,1,0,1,0,1}  
R: {0,1,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0,1,0,1,0,1}  
R: {0,1,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0,1,0,1,0}  
R: {1,0,0,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
Division A=BQ+R  
A: {1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,  
B: {1,0,-1}  
Q: {1,0,1,0,1,0,1,0}  
R: {1,-1}  
Press a key to go on  
ABC|V|CH|IN|R|CYC|LO|DIV2|EGCD|FACTO
```

```
:DIV2(x9-1,x2-1)  
{Q:(x7+x5+x3+x) R:(x-1)}
```

Referências

Informações, definições e exemplos adicionais de operações algébricas e aritméticas são apresentados no Capítulo 5 do guia do usuário da calculadora.

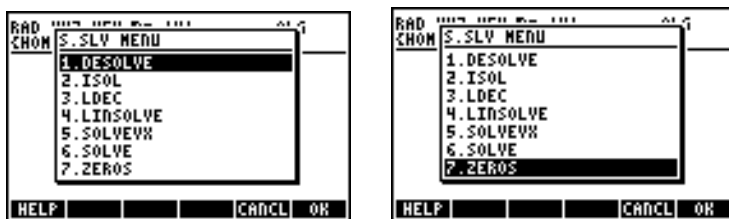
Capítulo 6

Solucionando equações

Associados à tecla $\boxed{7}$ existem dois menus de funções de solução de equações, o Symbolic SolVer ($\boxed{\leftarrow} \text{S.SLV}$) para soluções simbólicas e o NUMerical SolVer ($\boxed{\rightarrow} \text{NUM.SLV}$) para soluções numéricas. A seguir, apresentamos algumas das funções contidas nesses menus.

Solução simbólica de equações algébricas

Aqui descrevemos algumas das funções do menu Symbolic Solver. Ative o menu usando a combinação de teclas $\boxed{\leftarrow} \text{S.SLV}$. Com o sinalizador do sistema 117 configurado para *CHOOSE boxes*, a seguinte lista será apresentada:



As funções ISOL e SOLVE podem ser usadas para encontrar qualquer incógnita em uma equação polinomial. A função SOLVEVX resolve equações polinomiais onde a incógnita é o VX da variável CAS default (tipicamente configurado para 'X'). Finalmente, a função ZEROS fornece os zeros, ou raízes, de um polinômio.

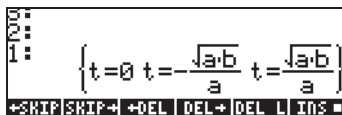
Função ISOL

A função ISOL(*Equação, variável*) encontrará a(s) solução(ões) para *Equação* isolando uma *variável*. Por exemplo, com a calculadora configurada no modo ALG, para isolar t na equação $at^3 - bt = 0$, podemos usar o seguinte:

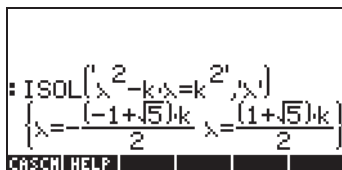
$$\text{: ISOL('a*t^3-b*t','t')}$$
$$\left\{ t=0 \quad t=-\frac{\sqrt{a \cdot b}}{a} \quad t=\frac{\sqrt{a \cdot b}}{a} \right\}$$

$\boxed{+ \text{SKIP}} \quad \boxed{\text{SKIP} \leftarrow} \quad \boxed{+ \text{DEL}} \quad \boxed{\text{DEL} \rightarrow} \quad \boxed{\text{DEL} \text{ L}} \quad \boxed{\text{INS}}$

Ao usar o modo RPN, a solução é conseguida inserindo-se a equação na pilha, seguida da variável, antes de inserir a função ISOL. Logo antes da execução da função ISOL, a pilha RPN deve ser similar à figura da esquerda. Depois de aplicar ISOL, o resultado é mostrado na figura da direita:

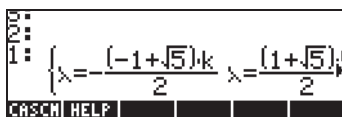


O primeiro argumento da função ISOL pode ser uma expressão, conforme mostrado acima, ou uma equação. Por exemplo, no modo ALG, tente:



Observação: Para digitar o sinal de igual (=) na equação, use \rightarrow = (associado à tecla \pm).

O mesmo problema pode ser resolvido no modo RPN, conforme ilustrado abaixo (as figuras mostram a pilha RPN antes e depois da aplicação da função ISOL):



Função SOLVE

A função SOLVE usa a mesma sintaxe da função ISOL, exceto que SOLVE também pode ser usada para resolver um conjunto de equações polinomiais. O recurso auxiliar de inserção da função SOLVE, com a solução para a equação $X^4 - 1 = 3$, é mostrado a seguir:

```

SOLVE:
Solves a (or a set of)
polynomial equation
SOLVE(X^4-1=3,X)
      (X=√2 X=-√2)
See: LINSOLVE SOLVEVX
EXIT ECHO SEEL SEER SEES MAIN

```

Os seguintes exemplos mostram o uso da função SOLVE nos modos ALG e RPN (Use o modo Complex no CAS):

```

: SOLVE(β^4-5β=125,β)
: SOLVE(β^4-5β=6,β)
β=-1 β=2 β=-1+i√11 β=-1-i√11
+SKIP|SKIP+|+DEL|DEL+|DEL|L|INS|

```

A tela mostrada acima exibe duas soluções. Na primeira, $\beta^4 - 5\beta = 125$, SOLVE não encontra uma solução { }. Na segunda, $\beta^4 - 5\beta = 6$, SOLVE encontra quatro soluções, mostradas na última linha de resultado. A última solução não é visível porque o resultado ocupa mais caracteres do que a largura do visor da calculadora. Entretanto, você poderá visualizar todas as soluções usando a seta para baixo (\blacktriangledown), que ativa o editor de linha (esta operação pode ser usada para acessar qualquer linha de resultado mais larga do que o visor da calculadora):

```

: SOLVE(β^4-5β=6,β)
β=-1 β=2 β=-1+i√11 β=-1-i√11
(β=-1,β=2,β=-((1+i*√11)/2),β=-((1-i*√11)/2))
+SKIP|SKIP+|+DEL|DEL+|DEL|L|INS|

```

As telas RPN correspondentes a esses dois exemplos, antes e depois da aplicação da função SOLVE, são mostradas a seguir:

```

0:
2:
1:
β^4-5β=125
β
+SKIP|SKIP+|+DEL|DEL+|DEL|L|INS|

```

```

4:
0:
2:
1:
β
+SKIP|SKIP+|+DEL|DEL+|DEL|L|INS|

```

```

0:
1:
2:
1:

```

$$\beta^4 - 5\beta = 6$$

```

+SKIP+SKIP+ +DEL DEL+ DEL L INS

```

```

0:
1:
2:
1:

```

$$\left\{ \beta = -1 \quad \beta = 2 \quad \beta = \frac{-1 + i\sqrt{11}}{2} \right\}$$

```

+SKIP+SKIP+ +DEL DEL+ DEL L INS

```

Função SOLVEVX

A função SOLVEVX resolve uma equação utilizando a variável CAS default indicada pela variável reservada VX. Por definição, esta variável está configurada para 'X'. Exemplos, usando o modo ALG com VX = 'X', são mostrados abaixo:

```

: SOLVEVX(X^5-a*X=b)
: SOLVEVX(X^5-6*X=20)

```

()

X=2

```

+SKIP+SKIP+ +DEL DEL+ DEL L INS

```

No primeiro caso SOLVEVX não encontrou soluções. No segundo, SOLVEVX encontrou somente uma solução, X = 2.

As seguintes telas mostram a pilha RPN para resolver os dois exemplos mostrados acima (antes e depois da aplicação de SOLVEVX):

```

0:
1:
2:
1:

```

$$X^5 - a \cdot X = b$$

```

CASCM HELP

```

```

0:
1:
2:
1:

```

()

```

CASCM HELP

```

```

0:
1:
2:
1:

```

$$X^5 - 6 \cdot X = 20$$

```

CASCM HELP

```

```

0:
1:
2:
1:

```

X=2

```

CASCM HELP

```

Função ZEROS

A função ZEROS encontra as soluções de uma equação polinomial, sem mostrar suas multiplicidades. A função requer como entrada a expressão da equação e o nome da variável a ser isolada. Exemplos no modo ALG são mostrados a seguir:

$$\text{ZEROS}(k^5 - k^2, k)$$

$$\left\{ 0, 1, \frac{1+i\sqrt{3}}{2}, \frac{1-i\sqrt{3}}{2} \right\}$$

$$\text{ZEROS}(m^5 = 32, m)$$

$$\left\{ 2e^{\frac{2i\pi}{5}}, 2e^{\frac{4i\pi}{5}}, 2e^{\frac{6i\pi}{5}} \right\}$$

Para usar a função ZEROS no modo RPN, entre primeiro com a expressão polinomial, depois com a variável a ser isolada e então com a função ZEROS. As seguintes telas mostram a pilha RPN antes e depois da aplicação da função ZEROS para os dois exemplos acima (Use o modo Complex no CAS):

$$k^5 - k^2$$

$$\left\{ 0, 1, \frac{1+i\sqrt{3}}{2}, \frac{1-i\sqrt{3}}{2} \right\}$$

$$m^5 = 32$$

$$\left\{ 2e^{\frac{2i\pi}{5}}, 2e^{\frac{4i\pi}{5}}, 2e^{\frac{6i\pi}{5}} \right\}$$

As funções do Symbolic Solver apresentadas até aqui produzem soluções para as equações racionais (principalmente, equações polinomiais). Se a equação a ser resolvida tiver todos os coeficientes numéricos, uma solução numérica é possível utilizando os recursos do Numerical Solver da calculadora.

Menu Numerical Solver

A calculadora oferece um ambiente muito poderoso para a solução de equações algébricas ou transcendentais. Para acessar este ambiente iniciamos o solucionador numérico (NUM.SLV) usando a combinação de teclas $\text{[R]} \text{NUM.SLV}$. Será apresentado um menu suspenso com as seguintes opções:



A seguir, descrevemos as aplicações dos itens: 3. *Solve poly..*, 5. *Solve finance*, e 1. *Solve equation*, nesta ordem. O Apêndice 1-A, no Guia do Usuário, contém as instruções sobre como usar as telas de entrada com exemplos para as aplicações do solucionador numérico. O item 6. *MSLV* (Multiple equation SOLver -Solucionador de múltiplas equações) será apresentado mais adiante Página 6-10.

Observações:

1. Sempre que for possível encontrar um valor nas aplicações do NUM.SLV, o valor encontrado será colocado na pilha. Isto é útil nos casos em que se desejam manter este valor disponível para outras operações.
2. Uma ou mais variáveis serão criadas a cada vez que alguns dos aplicativos do menu NUM.SLV forem ativados.

Equações polinomiais

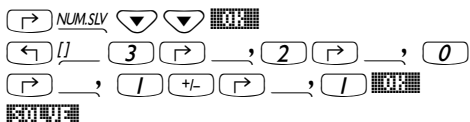
Ao usar a opção *Resolver poly...* no ambiente *SOLVE* da calculadora você poderá:

- (1) encontrar as soluções para uma equação polinomial.
- (2) obter os coeficientes do polinômio conhecendo suas raízes e
- (3) obter a expressão algébrica de um polinômio como uma função de X.

Encontrando as soluções de uma equação polinomial

Uma equação polinomial é uma equação da forma: $a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_1 x + a_0 = 0$. Por exemplo, para resolver a equação: $3s^4 + 2s^3 - s + 1 = 0$.

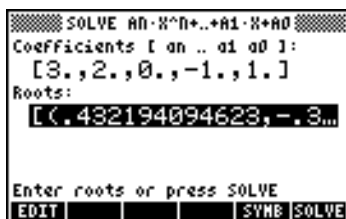
Queremos colocar os coeficientes da equação num vetor: [3,2,0,-1,1]. Para resolver esta equação polinomial usando a calculadora, tente o seguinte:



Selecione Solve poly...
Insira o vetor dos coeficientes

Resolva a equação

O visor mostrará a seguinte solução :



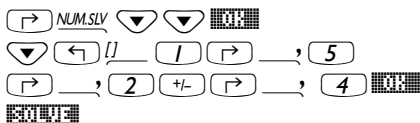
Pressione **ENTER** para retornar à pilha. A pilha mostrará os seguintes resultados no modo ALG (o mesmo resultado será mostrado no modo RPN):



Todas as soluções são números complexos: (0.432,-0.389), (0.432,0.389), (-0.766, 0.632), (-0.766, -0.632).

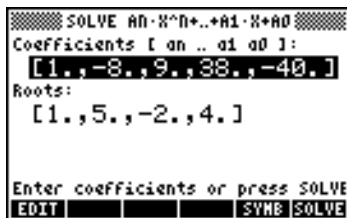
Gerando os coeficientes de um polinômio dadas suas raízes

Suponha que se deseje gerar o polinômio cujas raízes são os números [1, 5, -2, 4]. Para usar a calculadora com este objetivo, siga estas etapas:



Selecione Solve poly...
Insira o vetor de raízes
Resolva os coeficientes

Pressione **ENTER** para retornar à pilha, os coeficientes serão mostrados na pilha.

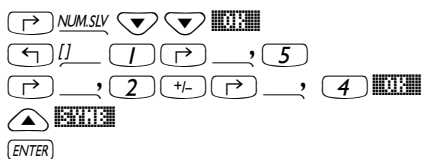


Pressione **▽** para ativar o editor de linha e visualizar todos os coeficientes.

Gerando a expressão algébrica de um polinômio

Você poderá usar a calculadora para gerar a expressão algébrica de um polinômio, dados seus coeficientes ou suas raízes. A expressão resultante será apresentada nos termos da variável CAS default X.

Para gerar a expressão algébrica usando os coeficientes, tente o seguinte exemplo. Presuma que os coeficientes do polinômio sejam [1,5,-2,4]. Use a seguinte sequência de teclas:

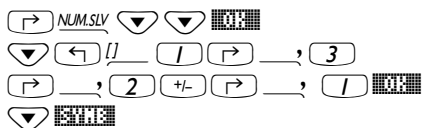


Selecione Solve poly...
Insira o vetor de coeficientes
Gere a expressão simbólica

Retorne à pilha

A expressão gerada dessa forma é mostrada na pilha como: 'X^3+5*X^2+2*X+4'.

Para gerar a expressão algébrica usando as raízes, tente o seguinte exemplo. Suponha que as raízes do polinômio sejam [1,3,-2,1]. Use as seguintes teclas:



Selecione Solve poly...
Insira o vetor das raízes
Gere a expressão simbólica

ENTER

Retorne à pilha

A expressão gerada dessa forma é mostrada na pilha como:

$$'(X-1)*(X-3)*(X+2)*(X-1)'$$

Para expandir os produtos, você poderá usar o comando EXPAND.

A expressão resultante é: 'X^4+-3*X^3+ -3*X^2+11*X-6'.

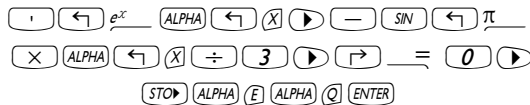
Cálculos financeiros

Os cálculos do item 5. *Resolver finanças..* no menu do Numerical Solver (NUM.SLV) são usados para cálculos de valorização do dinheiro, , os quais são de interesse para as disciplinas de engenharia econômica. e outras aplicações financeiras. Este aplicativo também pode ser iniciado usando-se a combinação de teclas \leftarrow FINANCE (associada à tecla $\textcircled{9}$). Explicações detalhadas sobre esses tipos de cálculos são apresentadas no Capítulo 6 do guia do usuário.

Resolvendo equações de uma incógnita usando o NUM.SLV

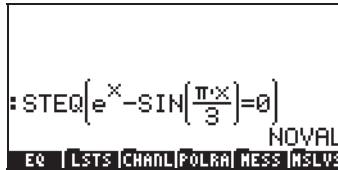
No menu NUM.SLV da calculadora encontramos o item 1. *Solve equation..* que resolve diferentes tipos de equações de uma variável, incluindo as equações algébricas não-lineares e equações transcendentais. Por exemplo, para resolver a equação: $e^x \sin(\pi x/3) = 0$.

Insira a expressão como um objeto algébrico e armazene-a na variável EQ. A seqüência de teclas necessária no modo ALG é a seguinte:



Função STEQ

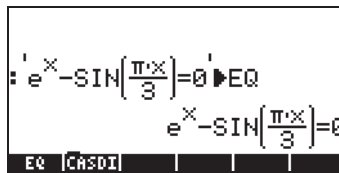
A função STEQ armazena seu argumento na variável EQ, por exemplo, no modo ALG:



The screenshot shows the calculator's ALG mode. The expression $e^x - \sin\left(\frac{\pi x}{3}\right) = 0$ is entered between two apostrophes. The STEQ function is shown in the process of storing this expression into the EQ variable. The screen displays "STEQ(e^x - SIN(pi*x/3) = 0)" and "NOVAL". At the bottom, the menu options are EQ, LSTS, CHANL, POLRR, MESS, and NSLVs.

No modo RPN, insira a equação entre apóstrofos e ative o comando STEQ. Dessa forma, a função STEQ pode ser usada como um atalho para armazenar uma expressão na variável EQ.

Pressione VAR para visualizar a nova variável EQ criada:



The screenshot shows the EQ variable screen. The equation $e^x - \sin\left(\frac{\pi x}{3}\right) = 0$ is displayed next to the EQ label. The bottom menu options are EQ, CHSDI, and several empty slots.

Ative o ambiente SOLVE e selecione *Solve equation...*, usando: NUM.SLV SOLVE . A seguinte tela será exibida:



The screenshot shows the SOLVE EQUATION screen. The equation $\text{Eq: EXP(X)-SIN(pi*X/3)=0$ is entered in the Eq field. Below it, the X field is empty. At the bottom, the text "Enter function to solve" is displayed, along with the menu options EDIT, CHOOS, VARS, and EXPR=.

A equação que foi armazenada na variável EQ já está carregada no campo Eq da tela de entrada SOLVE EQUATION. Além disso, um campo com o nome x é apresentado. Para resolver a equação basta realçar o campo na frente de X: usando \blacktriangledown e pressionando SOLVE . A solução mostrada é X: 4.5006E-2:

```

SOLVE EQUATION
Eq: EXP(X)-SIN(PI*X/3)=0
X: 4.50061385902E-2

Enter value or press SOLVE
EDIT  VARS INFO SOLVE

```

Entretanto, essa não é a única solução possível para a equação. Para obter uma solução negativa, por exemplo, insira um número negativo no campo X: antes de resolver a equação. Tente $\boxed{3} \boxed{+/-} \boxed{00} \boxed{\nabla} \boxed{000}$. A solução agora é X: -3.045.

Solucionando equações simultâneas com MSLV

A função MSLV está disponível no menu $\boxed{\rightarrow} \boxed{NUM.SLV}$. O recurso auxiliar de inserção para a função MSLV é mostrado a seguir:

```

MSLV:
Non-polynomial multi-
variate solver
MSLV('[SIN(X)+Y,X+SIN(
Y)=1]', '[X,Y]', [0,0])
[1.82384112611' -.9681...
See: SOLVE
EXIT ECHO SEE1 SEE2 SEE3 MAIN

```

Observe que a função MSLV exige três argumentos:

1. Um vetor contendo as equações, ou seja, '[SIN(X)+Y,X+SIN(Y)=1]'
2. Um vetor contendo as variáveis a serem encontradas, ou seja, '[X,Y]'
3. Um vetor contendo os valores iniciais para a solução. Neste exemplo utilizaremos zero como valor inicial de X e de Y.

No modo ALG, pressione $\boxed{000}$ para copiar o exemplo para a pilha e pressione \boxed{ENTER} para executar o exemplo. Para ver todos os elementos da solução, você precisa ativar o editor de linha pressionando a tecla com a seta para baixo ($\boxed{\nabla}$):

```

:HELP
:MSLV([SIN(X)+Y X+SIN(Y)=1.] [X Y]
[SIN(X)+Y X+SIN(Y)=1.] [X Y]
[SIN(X)+Y,X+SIN(Y)=1..
[X, Y],
[1.82384112611,-.9681..
*SKIP*SKIP*+DEL|DEL+DEL|INS

```

No modo RPN, a solução para este exemplo é encontrada usando-se:

```

4:
3: [SIN(X)+Y X+SIN(Y)=1.]
2: [X Y]
1: [0. 0.]
CASCM|HELP

```

Ao ativar a função MSLV a seguinte tela será exibida.

```

4:
3: [SIN(X)+Y X+SIN(Y)=1.]
2: [X Y]
1: [1.82384112611 -.9681]
CASCM|HELP

```

Você deve ter observado que, enquanto uma solução é calculada, informações intermediárias são mostradas no canto superior esquerdo do visor. Já que a solução fornecida por MSLV é numérica, a informação no canto superior esquerdo mostra os resultados do processo iterativo usado para obtê-la. A solução final é $X = 1.8238$, $Y = -0.9681$.

Referências

Informações adicionais sobre solução de equações simples e múltiplas podem ser obtidas nos capítulos 6 e 7 do guia do usuário .

Capítulo 7

Operações com listas

As listas são um tipo de objeto da calculadora que podem ser úteis para o processamento de dados. Este capítulo apresenta exemplos de operações com essas listas. Para iniciarmos com estes exemplos, utilizaremos o modo Approximate (consulte o Capítulo 1).

Criando e armazenando listas

Para criar uma lista no modo ALG, insira primeiramente as chaves $\leftarrow \{ \} _$, depois insira os elementos da lista, separando-os com vírgulas $\leftarrow _ ,$. Use a seqüência de teclas a seguir para inserir a lista {1.,2.,3.,4.} e armazená-la na variável L1.

$\leftarrow \{ \} _ \quad | \quad \leftarrow _ , \quad | \quad 2 \quad \leftarrow _ , \quad | \quad 3 \quad \leftarrow _ , \quad | \quad 4$
 $\rightarrow \text{STO} \quad \text{ALPHA} \quad \text{L1} \quad | \quad \text{ENTER}$

Para inserir a mesma lista no modo RPN, use a seguinte seqüência de teclas:

$\leftarrow \{ \} _ \quad | \quad | \quad \text{SPC} \quad 2 \quad \text{SPC} \quad 3 \quad \text{SPC} \quad 4 \quad \text{ENTER}$
 $\rightarrow \quad \text{ALPHA} \quad \text{L1} \quad | \quad \text{ENTER} \quad \text{STO} \rightarrow$

Operações com listas numéricas

Para demonstrar as operações com listas numéricas, insira e armazene as seguintes listas nas variáveis correspondentes.

$L2 = \{-3.,2.,1.,5.\}$ $L3 = \{-6.,5.,3.,1.,0.,3.,-4.\}$ $L4 = \{3.,-$
 $2.,1.,5.,3.,2.,1.\}$

Alterando os sinais

A tecla de alteração de sinal ($\leftarrow +/ -$), quando aplicada a uma lista numérica, altera o sinal de todos os elementos na lista. Por exemplo:

⋮ L1	(1. 2. 3. 4.)
⋮ -L1	(-1. -2. -3. -4.)
L4 L3 L2 L1	CASDI

Adição, subtração, multiplicação e divisão

A multiplicação e a divisão de uma lista por um único número é distribuída através da lista, por exemplo:

```

:L-1.
      L-1.
:-5.L2      (15. -10. -5. -25.)
: L1
: 5.
      (.2 .4 .6 .8)
    
```

A subtração de um único número de uma lista subtrairá este mesmo número de cada elemento da lista, por exemplo:

```

:L2
      (-3. 2. 1. 5.)
:L2-10.
      (-13. -8. -9. -5.)
    
```

A adição de um único número a uma lista produz uma lista acrescida deste número como um novo elemento, e não a adição deste número a cada elemento da lista. Por exemplo:

```

:L1
      (1. 2. 3. 4.)
:L1+6.
      (1. 2. 3. 4. 6.)
    
```

A subtração, multiplicação e a divisão de listas numéricas de mesmo tamanho, produz uma nova lista de tamanho idêntico, com operações termo a termo. Exemplos:

```

:L1-L2
      (4. 0. 2. -1.)
:L1.L2
      (-3. 4. 3. 20.)
    
```

```

:L1-L2
      (4. 0. 2. -1.)
:L1.L2
      (-3. 4. 3. 20.)
: L1
: L2
      (-.3333333333333333 1. 3. ...)
    
```

A divisão L4/L3 produzirá uma entrada infinita pois um dos elementos de L3 é zero. Uma mensagem de erro será exibida.

Observação: Se inserirmos os elementos nas listas L4 e L3 como números inteiros, o símbolo de infinito será mostrado sempre que ocorrer uma divisão por zero. Para produzir o resultado a seguir, é necessário inserir novamente nas listas números inteiros (remover os pontos decimais) usando o modo Exact:

$$= \frac{L4}{L3} \quad \left\{ \frac{-1}{2} \quad \frac{-2}{5} \quad \frac{1}{3} \quad 5 \quad \frac{2}{3} \quad \frac{-1}{4} \right\}$$

Se as listas envolvidas na operação tiverem tamanhos diferentes, uma mensagem de erro (Invalid Dimensions – Dimensões inválidas) será exibida. Tente, por exemplo L1-L4.

O sinal de mais (+), quando aplicado a listas, age como um operador de concatenação (*concatenation*), unindo as duas listas, em vez de adicioná-las termo a termo. Por exemplo:

$$= L1+L2 \quad \{1. 2. 3. 4. -3. 2. 1. 5.\}$$

Para adicionarmos duas listas do mesmo tamanho termo a termo, utilizamos o operador ADD. Esse operador pode ser localizado através do catálogo de funções (CAT). A tela abaixo mostra a utilização de ADD para adicionar as listas L1 e L2, termo a termo:

$$= L1 \text{ ADD } L2 \quad \{-2. 4. 4. 9.\}$$

Funções aplicadas a listas

As funções de números reais no teclado (ABS, e^x , LN, 10^x , LOG, SIN, x^2 , $\sqrt{\quad}$, COS, TAN, ASIN, ACOS, ATAN, y^x), como também no menu MTH/HYPERBOLIC (SINH, COSH, TANH, ASINH, ACOSH, ATANH) e no menu MTH/REAL (% , etc.) podem ser aplicadas as listas, por exemplo

ABS

```

:IL2|      (-3. 2. 1. 5.)
      |      (3. 2. 1. 5.)

```

INVERSO (1/x)

```

:INV(L1)
|1. .5. 3333333333333333 .2|

```

Listas de números complexos

Você pode criar uma lista de números complexos, digamos, L1 ADD i*L2. No modo RPN, você pode inserir isto como L1 i L2 ADD *. O resultado é:

```

RAD XYZ HEX C= 'X'      ALG
(HOME)
: L1
: L2      (1 2 3 4)
: L2      (-3 2 1 5)
: L1 ADD i L2
      (1+i -3 2+i 2 3+i 4+i 5)
| L4 | L3 | L2 | L1 | CASIO

```

Funções como LN, EXP, SQ, etc. também podem ser aplicadas a uma lista de números complexos, por exemplo

```

:SQ(L5)
(SQ(1.+i-3.) SQ(2.+i2.))
:√L5
((1.44261527445, -1.039)

```

```

: e L5
(e 1.+i-3. e 2.+i2. e 3.+i)
:LN(L5)
(LN(1.+i-3.) LN(2.+i2.))

```

Listas de objetos algébricos

A seguir são apresentados exemplos de listas de objetos algébricos com a função SIN aplicadas a elas (selecionar o modo Exact para esses exemplos – Consulte o Capítulo 1):

```

: { f' / 2' , α-β' , (x-y)² / 4' }
      { f / 2 , α-β , (x-y)² / 4 }

```

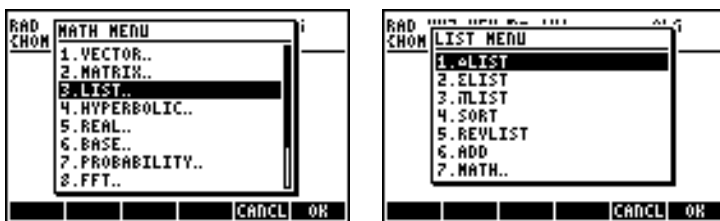
```

: SIN(ANS(1))
      { f / 2 , α-β , (x-y)² / 4 }
: SIN(f / 2) SIN(α-β) SIN((x-y)² / 4)

```


O menu MTH/LIST

O menu MTH fornece várias funções exclusivas para listas. Com o sinalizador do sistema 117 configurado para *CHOOSE boxes*, MTH/LIST o menu apresentará as seguintes funções:



Com o sinalizador do sistema 117 configurado para *SOFT menus*, MTH/LIST o menu apresentará as seguintes funções:



As funções associadas ao menu MTH/LIST são descritas a seguir:

- Δ LIST : Calcula o incremento entre os elementos consecutivos da lista
- Σ LIST : Calcula o somatório dos elementos da lista
- Π LIST : Calcula o produto dos elementos da lista
- SORT : Classifica os elementos em ordem crescente
- REVLIST : Reverte a ordem da lista
- ADD : Operador para adição termo a termo de duas listas do mesmo tamanho (exemplos desse operador foram mostrados acima).

Exemplos de aplicação dessas funções no modo ALG são mostrados a seguir.

```

:L3
(-6. 5. 3. 1. 0. 3. -4.)
:ΔLIST(L3)
(11. -2. -2. -1. 3. -7.)
ΔLIST|ELIST|MLIST|SORT|REVL|ADD

```

```

:L3
(-6. 5. 3. 1. 0. 3. -4.)
:ΣLIST(L3)
2.
ΔLIST|ELIST|MLIST|SORT|REVL|ADD

```

```

:L3
(-6. 5. 3. 1. 0. 3. -4.)
:SORT(L3)
(-6. -4. 0. 1. 3. 3. 5.)
ΔLIST|ELIST|MLIST|SORT|REVL|ADD

```

```

:L3
(-6. 5. 3. 1. 0. 3. -4.)
:REVLIST(L3)
(-4. 3. 0. 1. 3. 5. -6.)
ΔLIST|ELIST|MLIST|SORT|REVL|ADD

```

SORT e REVLIST podem ser combinados para classificar uma lista em ordem decrescente:

```

:L3
(-6. 5. 3. 1. 0. 3. -4.)
:REVLIST(SORT(L3))
(5. 3. 3. 1. 0. -4. -6.)
ΔLIST|ELIST|MLIST|SORT|REVL|ADD

```

Se estiver trabalhando no modo RPN, insira a lista na pilha e depois selecione a operação que quiser. Por exemplo, para calcular o incremento entre elementos consecutivos na lista L3, pressione:

`[L] [3] [ENTER] [←] [MTH] [▽] [▽] [□] [□]`

Isto coloca L3 na pilha e depois seleciona a operação ΔLIST a partir do menu MTH.

A função SEQ

A função SEQ, disponível através do Command Catalog (catálogo de comandos) (`[→] [CAT]`), recebe como argumentos uma expressão em termos de um índice, o nome do índice e valores de início, fim e incremento do índice, retornando uma lista com as soluções da expressão para todos os valores possíveis do índice. A forma geral da função é

$SEQ(\text{expression}, \text{index}, \text{start}, \text{end}, \text{increment})$

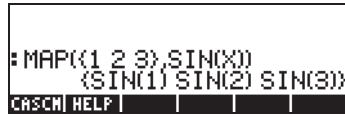
Por exemplo:



A lista resultante corresponde aos valores $\{1^2, 2^2, 3^2, 4^2\}$.

A função MAP

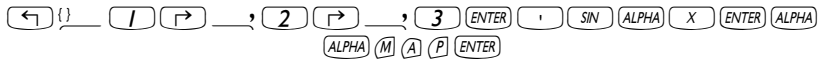
A função MAP, disponível através do catálogo de comandos (\rightarrow CAT), recebe como argumentos uma lista de números e uma função $f(X)$, obtém uma lista com os resultados da aplicação daquela função à lista de números. Por exemplo, a seguinte chamada da função MAP, aplica a função SIN(X) à lista $\{1, 2, 3\}$:



No modo ALG, a sintaxe é:



No modo RPN, a sintaxe é:



Em ambos os casos, você pode teclar o comando MAP (como nos exemplos acima) ou selecionar o comando a partir do menu CAT.

Referências

Para obter informações adicionais, exemplos e aplicações de listas, consulte o Capítulo 8 no guia do usuário.

Capítulo 8

Vetores

Este capítulo oferece exemplos de inserção e operações com vetores matemáticos de vários elementos, assim como vetores físicos de 2 e 3 componentes.

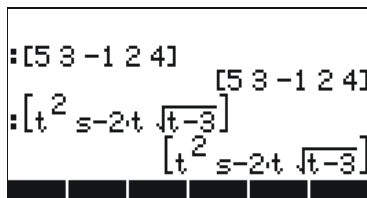
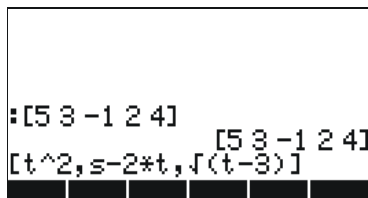
Inserindo vetores

Na calculadora, os vetores são representados por uma seqüência de números entre parênteses, normalmente inseridos como vetores de linha. Para inserir os parênteses use a combinação de teclas $(\leftarrow)()$, associada com a tecla (\times) . A seguir estão exemplos de vetores na calculadora:

$[3.5, 2.2, -1.3, 5.6, 2.3]$	Um vetor de linha genérico
$[1.5, -2.2]$	Vetor 2-D
$[3, -1, 2]$	Vetor 3-D
$['t', 't^2', 'SIN(t)']$	Um vetor algébrico

Digitando vetores na pilha

Com a calculadora no modo ALG, um vetor é digitado na pilha abrindo-se um conjunto de parênteses $(\leftarrow)()$ e digitando os componentes ou elementos do vetor separados por vírgulas $(\rightarrow),$. As telas abaixo mostram a inserção de um vetor numérico seguido de um vetor algébrico. O quadro da esquerda mostra o vetor algébrico antes de pressionada a tecla (ENTER) . O quadro da direita mostra o visor da calculadora após a inserção do vetor algébrico:



No modo RPN, você pode inserir um vetor na pilha abrindo um conjunto de parênteses e digitando os componentes ou elementos do vetor separados por vírgulas $(\rightarrow),$ ou espaços (SPC) . Observe que após pressionar

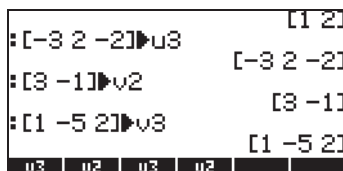
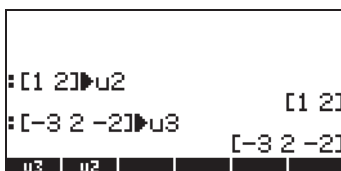
ENTER , em ambos os modos, a calculadora mostra os elementos do vetor separados por espaços.

Armazenando os vetores em variáveis na pilha

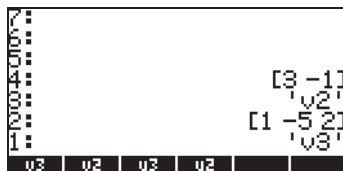
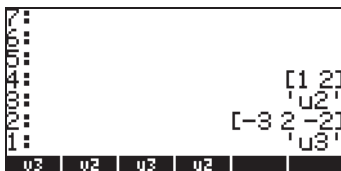
Os vetores podem ser armazenados em variáveis. As telas abaixo mostram os vetores

$$\mathbf{u}_2 = [1, 2], \mathbf{u}_3 = [-3, 2, -2], \mathbf{v}_2 = [3, -1], \mathbf{v}_3 = [1, -5, 2]$$

Armazenados nas variáveis **u2**, **u3**, **v2** e **v3**, respectivamente. Primeiro, no modo ALG.



Depois, no modo RPN (antes de pressionar **STOP**), repetidamente):



NOTA: Os apóstrofes (') normalmente não são necessários ao inserir os nomes u2, v2, etc. no modo RPN. Neste caso, eles estão sendo usados para sobrescrever as variáveis já existentes criadas no exemplo anterior utilizando o modo ALG. Assim, os apóstrofes devem ser utilizados quando as variáveis já existentes não tiverem sido excluídas anteriormente.

Usando o Matrix Writer (MTRW) para inserir vetores

Os vetores também podem ser inseridos usando o Matrix Writer

MTRW (terceira tecla da quarta fileira a partir do topo do teclado). Este comando gera uma espécie de planilha correspondente às linhas e às colunas de uma matriz (Detalhes sobre como inserir matrizes utilizando o Matrix Writer serão apresentados em um capítulo 9). Para um vetor, iremos preencher apenas a linha superior com elementos. Por definição,

a célula da linha superior, primeira coluna, estará selecionada. Na parte inferior da planilha o seguinte menu de teclas de função estará disponível:



A tecla **EDIT** é usada para editar o conteúdo da célula selecionada no Matrix Writer.

A tecla **VEC**, quando ativada, produzirá um vetor de uma linha e diversas colunas, em vez de uma matriz.

A tecla **COL** é usada para diminuir a largura das colunas da planilha. Pressione a tecla duas vezes para ver a largura da coluna diminuir no Matrix Writer.

A tecla **ROW** é usada para aumentar a largura das colunas da planilha. Pressione a tecla duas vezes para ver a largura da coluna aumentar no Matrix Writer.

A tecla **CUR**, quando ativada, seleciona automaticamente a próxima célula à direita da célula atual ao se pressionar **ENTER**. Esta opção está ativada por default. Se desejar usar esta opção, é necessário ativá-la antes de inserir os elementos.


A tecla **END**, quando ativada, seleciona automaticamente a próxima célula abaixo da célula atual ao se pressionar **ENTER**. Se desejar usar esta opção, é necessário ativá-la antes de inserir os elementos.


Mover para a direita versus mover para baixo no Matrix Writer


Ative o Matrix Writer e insira **3** **ENTER** **5** **ENTER** **2** **ENTER** **ENTER** com a tecla **VEC** ativada (padrão). Depois, insira a mesma seqüência de números com a tecla **COL** desativada para ver a diferença. No primeiro caso você inseriu um vetor de três elementos. No segundo, você inseriu uma matriz com três linhas e uma coluna.


Ative o Matrix Writer novamente usando **←** **MTRW** e pressione **NXT** para visualizar o segundo menu de tecla de função na parte inferior do visor. As seguintes teclas serão exibidas:





A tecla  adiciona uma linha contendo zeros no local da célula selecionada da planilha.



A tecla  exclui a linha correspondente à célula selecionada da planilha.


A tecla  adiciona uma coluna contendo zeros no local da célula selecionada da planilha.

A tecla  exclui a coluna correspondente à célula selecionada da planilha.

A tecla  coloca o conteúdo da célula selecionada na pilha.

A tecla  , quando pressionada, solicita que o usuário indique o número da linha e da coluna onde posicionar o cursor.

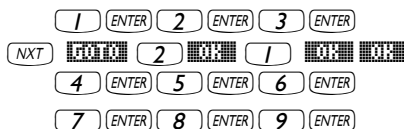
Ao pressionar  novamente, o último menu será exibido, contendo apenas a função  (excluir).

A função  exclui o conteúdo da célula selecionada e o substitui por zero.

Para ver estas teclas em ação tente o seguinte exercício:

(1) Ative o Matrix Writer usando  . Certifique-se de que as teclas  e  estejam ativadas.

(2) Insira o seguinte:



- (3) Mova o cursor duas posições para cima usando $\uparrow \uparrow$. Depois pressione DEL . A segunda fila desaparecerá.
- (4) Pressione DEL . Uma linha de três zeros aparece na segunda linha.
- (5) Pressione DEL . A primeira coluna desaparecerá.
- (6) Pressione DEL . Uma coluna de dois zeros aparece na primeira fila.
- (7) Pressione DEL (3) DEL (3) DEL DEL para mover para a posição (3,3).
- (8) Pressione INS . Isto colocará o conteúdo da célula (3,3) na pilha, embora você não possa visualizá-la ainda. Pressione ENTER para retornar para o visor normal. O número 9, o elemento (3,3) e a matriz completa inserida anteriormente estarão disponíveis na pilha.

Operações simples com vetores

Para ilustrar operações com vetores usaremos os vetores u_2 , u_3 , v_2 , e v_3 , armazenados em um exercício anterior. Além disso, armazene o vetor $A = [-1, -2, -3, -4, -5]$ para ser usado nos exercícios a seguir.

Alterando os sinais

Para alterar os sinais de um vetor use a tecla +/- , por exemplo:

```

: -[2 3 5]          [-2 -3 -5]
: -v3              [-1 5 -2]
: -A               [1 2 3 4 5]
  A | v3 | v2 | v3 | v2 |

```

Adição e subtração

Para adicionar ou subtrair dois vetores é necessário que seus operandos tenham o mesmo tamanho:


```

:u2+v2
[4 1]
:u3+v3
[-2 -3 0]
:A+A
[-2 -4 -6 -8 -10]

```

Ao tentar adicionar ou subtrair vetores de diferentes tamanhos, uma mensagem de erro será exibida:

```

:v2+v3
"Invalid Dimension"
:u3+u2
"Invalid Dimension"
:A+v3
"Invalid Dimension"

```

Multiplicação e divisão por um escalar

Multiplicar e dividir vetores por um escalar é bastante simples:

```

:3*v2
[9 -3]
:-5*u3
[15 -10 10]
:2*u2-6*v2
[-16 10]

```

```

:u3/2
[-3 1 -1]

```

Função de valor absoluto

A função de valor absoluto (ABS) quando aplicada a um vetor, produz a magnitude do vetor. Por exemplo: $ABS([1, -2, 6])$, $ABS(A)$, $ABS(u3)$, mostrará a seguinte tela:

```

:|[1 -2 6]|
√41
:|A|
√55
:|u3|
√17

```

O menu MTH/VECTOR

O menu MTH (\leftarrow MTH) contém um menu de funções específico para objetos de vetores:



O menu VECTOR contém as seguintes funções (com o sinalizador do sistema 117 configurado para CHOOSE boxes):



Magnitude

A magnitude de um vetor, conforme discutido anteriormente, pode ser encontrada com a função ABS. Esta função também está disponível a partir do teclado (\leftarrow ABS). Exemplos da aplicação da função ABS foram mostrados acima.

Produto ponto

A função DOT (opção 2 da CHOOSE boxes acima) é usada para calcular o produto ponto de dois vetores de mesmo tamanho. Alguns exemplos da utilização da função DOT, usando os vetores A, u2, u3, v2 e v3, armazenados anteriormente, serão mostrados a seguir no modo ALG. Ao tentar calcular o produto dot de dois vetores de diferentes tamanhos, uma mensagem de erro será exibida:

```

:DOT(A,A)
                                     55
:DOT(u2,v2)
                                     1
:DOT(v3,u3)
                                     -17
  A   v3  v2  v3  v2

```

```

:DOT(u2,u3)
"Invalid Dimension"
:DOT(A,v3)
"Invalid Dimension"
:DOT(v2,u3)
"Invalid Dimension"
  A   v3  v2  v3  v2

```

Produto cruzado

A função CROSS (opção 3 no menu MTH/VECTOR) é usada para calcular o produto cruzado de dois valores 2-D, de dois vetores 3-D ou de um vetor 2-D e um 3-D. Com o objetivo de calcular um produto cruzado, um vetor 2-D da forma $[A_x, A_y]$, é tratado como um vetor 3-D $[A_x, A_y, 0]$. Exemplos no modo ALG são mostrados a seguir utilizando dois vetores 2-D e dois vetores 3-D. Observe que o produto cruzado de dois vetores 2-D produz um vetor com apenas a direção z, ou seja, um vetor da forma $[0, 0, C_z]$:

```
: CROSS(u2,v2)
: CROSS(u2,[2 -3])
: CROSS([1.5 -2],v2)
```

0	0	-7
0	0	-7
0	0	4.5

Á | v3 | v2 | v3 | v2 |

```
: CROSS(u3,v3)
: CROSS(u3,u3)
: CROSS([1 3 -5],[1 2 3])
```

-6	4	13
0	0	0
19	-8	-1

Á | v3 | v2 | v3 | v2 |

Exemplos de produtos cruzados de um vetor 3-D com um 2-D ou vice versa são apresentados a seguir:

```
: CROSS(u3,v2)
: CROSS(v2,v3)
: CROSS([1 2 3],[5 -6])
```

-2	-6	-3
-2	-6	-14
18	15	-16

Á | v3 | v2 | v3 | v2 |

Ao tentar calcular o produto cruzado de vetores de outros tamanho além de 2 ou 3, uma mensagem de erro será exibida:

```
: CROSS(v3,A)
: CROSS([1 2 3 4],v3)
: CROSS(A,v2)
```

"Invalid Dimension"
"Invalid Dimension"
"Invalid Dimension"

Á | v3 | v2 | v3 | v2 |

Referências

Informações adicionais sobre operações com vetores, incluindo aplicações na física, são apresentadas no capítulo 9 do guia do usuário.

Capítulo 9

Matrizes e álgebra linear

Este capítulo mostra exemplos de criação de matrizes e operações com matrizes, incluindo aplicações na álgebra linear.

Inserindo matrizes na pilha

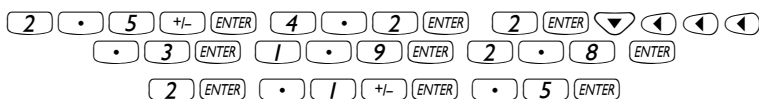
Nesta seção apresentamos dois métodos diferentes para inserir matrizes na pilha da calculadora: (1) usando o Matrix Writer ou (2) digitando a matriz diretamente na pilha.

Usando o Matrix Writer

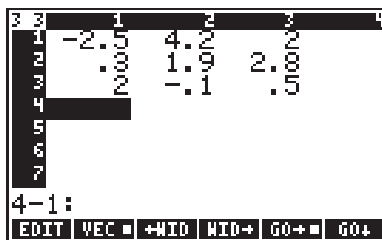
Como no caso de vetores, discutido no Capítulo 8, as matrizes podem ser inseridas na pilha usando-se o Matrix Writer. Por exemplo, para inserir a matriz:

$$\begin{bmatrix} -2.5 & 4.2 & 2.0 \\ 0.3 & 1.9 & 2.8 \\ 2 & -0.1 & 0.5 \end{bmatrix},$$

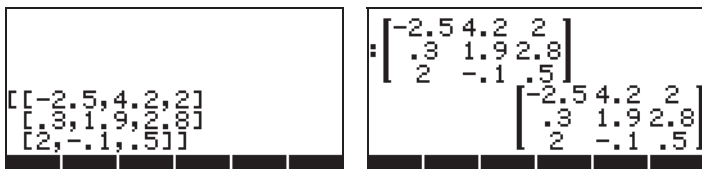
primeiramente, ative o Matrix Writer usando $\left(\leftarrow\right) \text{MTRW}$. Certifique-se de que a opção $\left[\begin{smallmatrix} \text{MTRW} \\ \text{MTRV} \end{smallmatrix}\right]$ esteja selecionada. Depois pressione a seguinte seqüência de teclas:



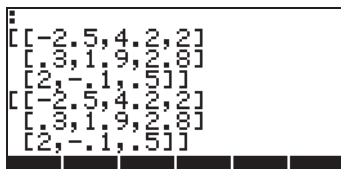
A tela, nesta altura, é similar à seguinte:



Pressione **ENTER** novamente para colocar a matriz na pilha. A pilha no modo ALG é mostrada a seguir, antes e depois de pressionado **ENTER**, novamente:



Se você selecionou a opção de visor de texto (usando **MODE** **TEXT** e marcando **Textbook**), a matriz será similar à exibida acima. Caso contrário, a tela mostrará:



A tela no modo RPN será muito similar a estas.

Digitando a matriz diretamente na pilha

O mesmo resultado acima pode ser obtido inserindo-se o que se segue diretamente na pilha:

⏪ **⏩** **_**
 ⏪ **⏩** **(** **2** **.** **5** **+/-** **)** **,** **(** **4** **.** **2** **)** **,** **(** **2** **)** **▶**
 ⏪ **⏩** **.** **3** **,** **(** **1** **.** **9** **)** **,** **(** **2** **.** **8** **)** **▶**
 ⏪ **⏩** **.** **2** **,** **(** **1** **+/-** **)** **,** **(** **5** **ENTER**

Assim, para inserir uma matriz diretamente na pilha abra um conjunto de parênteses (**⏪** **⏩** **_**) e inclua cada linha da matriz em um conjunto de parênteses (**⏪** **⏩** **_**). As vírgulas (**⏪** **⏩** **,** **⏪** **⏩** **_**) devem separar os elementos de cada linha, bem como os parênteses entre as linhas.

Para exercícios futuros, salvaremos esta matriz com o nome A. No modo ALG use $\text{STO} \rightarrow \text{ALPHA} \text{ (A)}$. No modo RPN, use $\text{[]} \text{ALPHA} \text{ (A)} \text{STO} \rightarrow$.

Operações com matrizes

As matrizes, como outros objetos matemáticos, podem ser adicionados e subtraídos. Elas podem ser multiplicadas por um escalar ou entre si, e elevadas a uma potência real. Uma operação importante para as aplicações em álgebra linear é o inverso de uma matriz. Os detalhes dessas operações são apresentados a seguir.

Para ilustrar as operações, criaremos algumas matrizes que serão armazenadas nas seguintes variáveis. Aqui estão as matrizes A22, B22, A23, B23, A33 e B33 (As matrizes aleatórias em sua calculadores podem ser diferentes):

```

:RANM((2 2))>A22
:RANM((2 2))>B22

```

$$\begin{bmatrix} -8 & 0 \\ 0 & 2 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 7 & -8 \\ -8 & 8 \end{bmatrix}$$

B22 | A22

```

:RANM((2 3))>A23
:RANM((2 3))>B23

```

$$\begin{bmatrix} 7 & -8 \\ -8 & 8 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 8 & 6 & 5 \\ -2 & 4 & 5 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 0 & 4 & -4 \\ 6 & -6 & -8 \end{bmatrix}$$

B23 | A23 | B22 | A22

```

:RANM((3 2))>A32
:RANM((3 2))>B32

```

$$\begin{bmatrix} -6 & -6 \\ 5 & 7 \\ -5 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 0 & 3 \\ 5 & -6 \\ -4 & -3 \end{bmatrix}$$

B32 | A32 | B23 | A23 | B22 | A22

```

:RANM((3 3))>A33
:RANM((3 3))>B33

```

$$\begin{bmatrix} -8 & -3 & 4 \\ 7 & 8 & 6 \\ 5 & -1 & 4 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} -4 & 1 & 7 \\ -4 & -5 & 7 \\ -7 & 6 & 2 \end{bmatrix}$$

B33 | A33 | B32 | A32 | B23 | A23

No modo RPN, as etapas a serem seguidas são:

```

(2,2) ENTER RANM 'A22' ENTER STO
'B22' ENTER STO

```

```

(2,2) ENTER RANM

```

```

(2,3) ENTER RANM 'A23' ENTER STO
'B23' ENTER STO

```

```

(2,3) ENTER RANM

```

```

(3,2) ENTER RANM 'A32' ENTER STO
'B32' ENTER STO

```

```

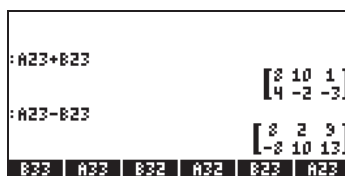
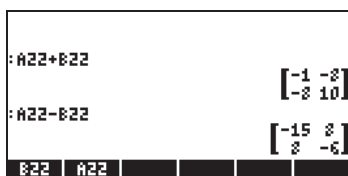
(3,2) ENTER RANM

```

(3,3) **ENTER** RANM 'A33' **ENTER** **STOP** (2,2) **ENTER** RANM
 'B33' **ENTER** **STOP**

Adição e subtração

Quatro exemplos são mostrados abaixo usando as matrizes armazenadas acima (modo ALG).



No modo RPN, tente os oito exemplos a seguir:

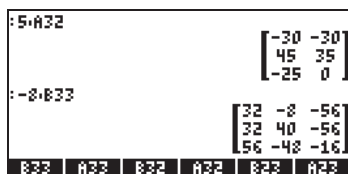
A22 **ENTER** B22 **ENTER** **+** A22 **ENTER** B22 **ENTER** **-**
 A23 **ENTER** B23 **ENTER** **+** A23 **ENTER** B23 **ENTER** **-**
 A32 **ENTER** B32 **ENTER** **+** A32 **ENTER** B32 **ENTER** **-**
 A33 **ENTER** B33 **ENTER** **+** A33 **ENTER** B33 **ENTER** **-**

Multiplicação

Existem diversas operações de multiplicação que envolvem matrizes. Estas são descritas a seguir. Os exemplos são mostrados no modo algébrico.

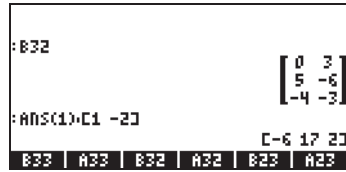
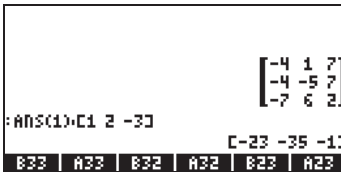
Multiplicação por um escalar

Alguns exemplos de multiplicação de uma matriz por um escalar são mostrados abaixo.



Multiplicação matriz-vetor

A multiplicação matriz-vetor é possível apenas se o número de colunas da matriz for igual ao tamanho do vetor. Alguns exemplos de multiplicação matriz-vetor são apresentados a seguir:



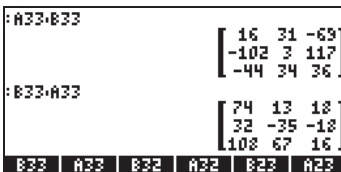
A multiplicação de vetor-matriz, por outro lado, não é definida. Esta multiplicação pode ser feita, portanto, como um caso especial de multiplicação de matrizes, conforme definido a seguir.

Multiplicação de matrizes

A multiplicação de matrizes é definida por $\mathbf{C}_{m \times n} = \mathbf{A}_{m \times p} \cdot \mathbf{B}_{p \times n}$. Observe que a multiplicação de matrizes é possível apenas se o número de colunas no primeiro operando for igual ao número de linhas no segundo operando. O termo geral no produto, c_{ij} , é definido como

$$c_{ij} = \sum_{k=1}^p a_{ik} \cdot b_{kj}, \text{ for } i = 1, 2, \dots, m; j = 1, 2, \dots, n.$$

A multiplicação de matrizes não é comutativa, ou seja, em geral, $\mathbf{A} \cdot \mathbf{B} \neq \mathbf{B} \cdot \mathbf{A}$. Além disso, uma das multiplicações talvez até não exista. As seguintes telas mostram os resultados das multiplicações das matrizes que armazenamos anteriormente:



Multiplicação termo a termo

A multiplicação termo a termo de duas matrizes de mesmas dimensões é possível através do uso da função HADAMARD. O resultado é, naturalmente, outra matriz das mesmas dimensões. Esta função está disponível através da função Catálogo (\rightarrow CAT) ou através do submenu MATRICES/OPERATIONS (\leftarrow MATRICES). As aplicações da função HADAMARD são apresentadas a seguir:

```

: HADAMARD(A33,B33)
      [ 32 -3 28 ]
      [-22 -40 42 ]
: HADAMARD(A22,B22)
      [-56 0 ]
      [ 0 16 ]
B22 | A22 |

```

```

: HADAMARD(B22,A32)
      [ 0 -18 ]
      [ 45 -42 ]
      [ 20 0 ]
: HADAMARD(B23,A23)
      [ 0 24 -20 ]
      [-12 -24 -40 ]
B33 | A33 | B32 | A22 | B23 | A23

```

Elevando uma matriz a uma potência real

Você pode elevar uma matriz a qualquer potência contanto que a potência seja um número real. O exemplo a seguir mostra o resultado da elevação da matriz B22, criada anteriormente, à potência de 5:

```

: B22
      [ 7 -8 ]
      [-8 8 ]
: B225
      [ 421543 -448712 ]
      [-448712 477632 ]
EDIT | VIEW | RCL | STO | PURGE | CLEAR

```

Você pode também elevar a matriz a uma potência sem armazená-la primeiro como uma variável:

```

: [ 1 2 ]4
      [ 3 4 ]
      [ 199 290 ]
      [ 435 634 ]
EDIT | VIEW | RCL | STO | PURGE | CLEAR

```

No modo algébrico, a seqüência de telas é: [insira ou selecione a matriz] y^x [insira a potência] ENTER .

No modo RPN, a seqüência de telas é: [insira ou selecione a matriz] SPC [insira a potência] y^x ENTER .

A matriz identidade

A matriz identidade tem a propriedade $\mathbf{A} \cdot \mathbf{I} = \mathbf{I} \cdot \mathbf{A} = \mathbf{A}$. Para verificar essa propriedade apresentamos os seguintes exemplos usando as matrizes armazenadas anteriormente. Use a função IDN (procure-a no menu MTH/MATRIX/MAKE) para gerar a matriz identidade, como mostrado aqui:

```

:A22
      [-8 0]
      [0 2]

:A22-IDN(A22)
      [-8 0]
      [0 2]

B22 | A22

```

```

      [-8 0]
      [0 2]

:A22-IDN(A22)
      [-8 0]
      [0 2]

:IDN(A22)*A22
      [-8 0]
      [0 2]

B22 | A22

```

A matriz inversa

A matriz inversa de uma matriz quadrada \mathbf{A} é a matriz \mathbf{A}^{-1} tal que $\mathbf{A}\mathbf{A}^{-1} = \mathbf{A}^{-1}\mathbf{A} = \mathbf{I}$, onde \mathbf{I} é a matriz identidade com as mesmas dimensões de \mathbf{A} . A matriz inversa de uma matriz é obtida na calculadora usando a função inversa, INV (ou seja, a tecla $\frac{1}{x}$). Exemplos de matriz inversa de algumas matrizes armazenadas anteriormente são apresentadas a seguir:

```

:INV(A22)
      [-1 0]
      [0 1/2]

B22 | A22

```

```

:INV(B22)
      [-1 -1]
      [-1 -2/8]

B22 | A22

```

Para verificar as propriedades da matriz inversa, apresentamos as seguintes multiplicações:

```

:A33*INV(A33)
      [1 0 0]
      [0 1 0]
      [0 0 1]

:INV(B33)*B33
      [1 0 0]
      [0 1 0]
      [0 0 1]

B33 | A33 | B32 | A32 | B23 | A23

```

```

      [0 1 0]
      [0 0 1]

:B22*INV(B22)
      [1 0]
      [0 1]

:A22*INV(A22)
      [1 0]
      [0 1]

B22 | A22

```

Caracterizando uma matriz (o menu NORM da matriz)

O menu NORM (NORMALIZE) da matriz é acessado através da sequência de teclas \leftarrow MTH . Este menu é mostrado em detalhe no Capítulo 10 do Guia do Usuário da calculadora. Algumas dessas funções são descritas a seguir.

Função DET

A função DET calcula o determinante de uma matriz quadrada. Por exemplo:

: DET(B33)	-246
: DET(A33)	-498
B23 A23 B22 A22	

: DET(B22)	-8
: DET(A22)	-16
B23 A23 B22 A22	

Função TRACE

A função TRACE calcula o traço da matriz quadrada, definida como a soma dos elementos da sua diagonal principal ou

$$tr(\mathbf{A}) = \sum_{i=1}^n a_{ii} .$$

Exemplos:

: TRACE(A22)	-6
: TRACE(B22)	15
B23 A23 B22 A22	

: TRACE(A33)	4
: TRACE(B33)	-7
A X B33 A33 B32 A32	

Solução de sistemas lineares

Um sistema de n equações lineares com m variáveis pode ser escrito como



$$\begin{aligned} a_{11} \cdot x_1 + a_{12} \cdot x_2 + a_{13} \cdot x_3 + \dots + a_{1,m-1} \cdot x_{m-1} + a_{1,m} \cdot x_m &= b_1, \\ a_{21} \cdot x_1 + a_{22} \cdot x_2 + a_{23} \cdot x_3 + \dots + a_{2,m-1} \cdot x_{m-1} + a_{2,m} \cdot x_m &= b_2, \\ a_{31} \cdot x_1 + a_{32} \cdot x_2 + a_{33} \cdot x_3 + \dots + a_{3,m-1} \cdot x_{m-1} + a_{3,m} \cdot x_m &= b_3, \\ &\vdots \\ a_{n-1,1} \cdot x_1 + a_{n-1,2} \cdot x_2 + a_{n-1,3} \cdot x_3 + \dots + a_{n-1,m-1} \cdot x_{m-1} + a_{n-1,m} \cdot x_m &= b_{n-1}, \\ a_{n1} \cdot x_1 + a_{n2} \cdot x_2 + a_{n3} \cdot x_3 + \dots + a_{n,m-1} \cdot x_{m-1} + a_{n,m} \cdot x_m &= b_n. \end{aligned}$$

Esse sistema de equações lineares pode ser escrito como uma equação matricial, $\mathbf{A}_{n \times m} \cdot \mathbf{x}_{m \times 1} = \mathbf{b}_{n \times 1}$, se definimos a matriz e os vetores seguintes:


$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1m} \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & a_{2m} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \cdots & a_{nm} \end{bmatrix}_{n \times m}, \quad x = \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ \vdots \\ x_m \end{bmatrix}_{m \times 1}, \quad b = \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \\ \vdots \\ b_n \end{bmatrix}_{n \times 1}$$

Usando o solucionador numérico para sistemas lineares

Existem diversas formas de resolver um sistema de equações lineares com a calculadora. Uma possibilidade é através do solucionador numérico

( NUM.SLV) (NUMerical SolVer). Da tela do solucionador numérico, mostrado abaixo (esquerda), selecione a opção 4. *Solve lin sys* e pressione . A seguinte tela de entrada será apresentada (direita):



Para resolver o sistema linear $\mathbf{A} \cdot \mathbf{x} = \mathbf{b}$, insira a matriz \mathbf{A} , no formato[[a_{11}, a_{12}, \dots], ... [...]] no campo A. Além disso, insira o vetor \mathbf{b} no campo B. Quando o campo X for realçado, pressione . Se uma solução estiver disponível, o vetor solução \mathbf{x} será mostrado no no campo X. A solução é também copiada para o nível 1 da pilha. Alguns exemplos são mostrados a seguir.

O sistema de equações lineares

$$2x_1 + 3x_2 - 5x_3 = 13,$$

$$x_1 - 3x_2 + 8x_3 = -13,$$

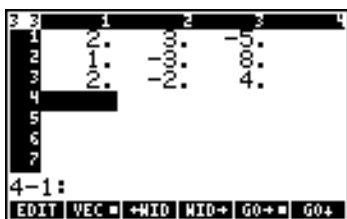
$$2x_1 - 2x_2 + 4x_3 = -6,$$

pode ser escrito como a equação matricial $\mathbf{A} \cdot \mathbf{x} = \mathbf{b}$, se

$$\mathbf{A} = \begin{bmatrix} 2 & 3 & -5 \\ 1 & -3 & 8 \\ 2 & -2 & 4 \end{bmatrix}, \quad \mathbf{x} = \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{bmatrix}, \quad \text{and} \quad \mathbf{b} = \begin{bmatrix} 13 \\ -13 \\ -6 \end{bmatrix}.$$

Esse sistema tiver o mesmo número de equações e de incógnitas e será chamado de sistema quadrado. Em geral, deve haver uma solução única para o sistema. A solução será o ponto de interseção dos três planos no sistema de coordenadas (x_1, x_2, x_3) representado pelas três equações.

Para inserir a matriz \mathbf{A} você pode ativar o Matrix Writer quando o campo A estiver selecionado. A tela seguinte mostra o Matrix Writer usado para inserir a matriz \mathbf{A} , assim como a tela de entrada para o solucionador numérico depois de inserida a matriz \mathbf{A} (pressione $\langle \text{ENTER} \rangle$ no Matrix Writer):



Pressione $\langle \downarrow \rangle$ para selecionar o campo B. O vetor \mathbf{b} pode ser inserido como uma linha vetorial com um único conjunto de parênteses, ou seja, $[13, -13, -6]$.

Depois de inserir a matriz \mathbf{A} e o vetor \mathbf{b} , com o campo \mathbf{X} realçado, podemos pressionar $\langle \text{SOLVE} \rangle$ para obter uma solução para esse sistema de equações:

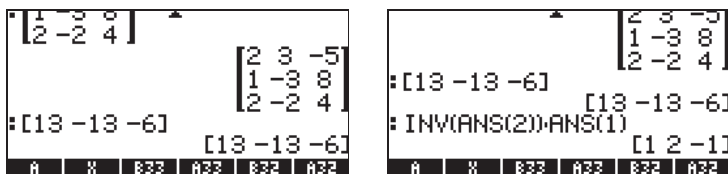


Uma solução foi encontrada, como mostrado a seguir.



Solução com a matriz inversa

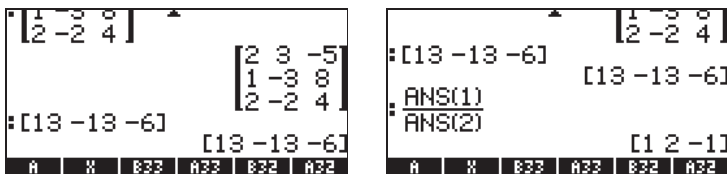
A solução para o sistema $\mathbf{A} \cdot \mathbf{x} = \mathbf{b}$, onde \mathbf{A} é uma matriz quadrada é $\mathbf{x} = \mathbf{A}^{-1} \cdot \mathbf{b}$. Para o exemplo usado anteriormente, podemos obter a solução na calculadora, conforme segue (primeiramente insira a matriz A e o vetor b novamente):



Solução pela "divisão" de matrizes

Como a operação de divisão não é definida para matrizes, podemos usar a tecla da calculadora \div para "dividir" o vetor \mathbf{b} pela matriz \mathbf{A} para resolver em \mathbf{x} a equação matricial $\mathbf{A} \cdot \mathbf{x} = \mathbf{b}$. O procedimento para o caso de "dividir" \mathbf{b} por \mathbf{A} está ilustrado abaixo para o exemplo acima.

O procedimento é mostrado nas seguintes telas (digite as matrizes \mathbf{A} e o vetor \mathbf{b} novamente):



Referências

Informações adicionais sobre a criação de matrizes e operações e aplicações de matrizes em álgebra linear estão descritas nos Capítulos 10 e 11 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 10

Gráficos

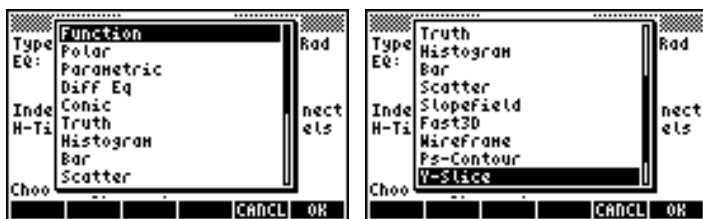
Neste capítulo apresentamos algumas das capacidades gráficas da calculadora. Apresentamos os gráficos de funções nas coordenadas cartesianas e polares, plotagens paramétricas, gráficos de cônicas, plotagens de barra, plotagens de dispersão e plotagens rápidas em 3D.

As opções gráficas na calculadora

Para acessar a lista de formatos de gráficos disponíveis na calculadora, usamos a seqüência de teclas \leftarrow 2D/3D (F4). Observe que se estiver usando o modo RPN estas duas teclas devem ser pressionadas simultaneamente para ativar quaisquer uma das funções gráficas. Depois de ativar a função 2D/3D, a calculadora produzirá a janela PLOT SETUP, que inclui o campo TYPE conforme ilustrado abaixo.



Logo em frente ao campo TYPE você verá provavelmente a opção *Function* realçada. Este é o tipo de gráfico default para a calculadora. Para ver a lista de tipos de gráficos disponíveis, pressione a tecla de função \leftarrow F5. Isto produzirá um menu suspenso com as seguintes opções (use as teclas de setas para acima e para baixo para ver todas as opções):





Plotando uma expressão da forma $y = f(x)$

Como exemplo, vamos plotar a função:

$$f(x) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} \exp\left(-\frac{x^2}{2}\right)$$

- Primeiro, insira o ambiente PLOT SETUP pressionando \leftarrow $\frac{2D/3D}{}$. Certifique-se de que a opção em Function esteja selecionada como TYPE e que 'X' esteja selecionado como uma variável independente (INDEP). Pressione NXT $\frac{\text{GRID}}$ para retornar para o visor normal da calculadora. A janela PLOT SET UP deve ser similar a esta:



- Inicie o ambiente PLOT pressionando \leftarrow $\frac{Y=}{}$ (pressione-as simultaneamente se estiver no modo RPN). Pressione $\frac{\text{GRID}}$ para entrar no Equation Writer. Você será solicitado a preencher o lado direito de uma equação $Y1(x) = \blacksquare$. Digite a função a ser plotada para que o Equation Writer mostre o seguinte:

$$Y1(X) = \frac{e^{-\frac{X^2}{2}}}{\sqrt{2\pi}}$$

EDIT CURS BIG ▣ EVAL FACTO SIMP

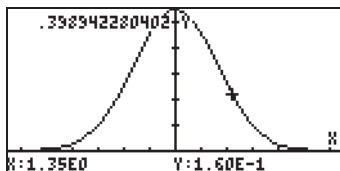
- Pressione **ENTER** para retornar à janela PLOT FUNCTION. A expressão 'Y1(X) = EXP(-X^2/2)/√(2*π)' será realçada. Pressione **NXT** **0** para retornar ao visor normal da calculadora.
- Inicie o ambiente PLOT WINDOW pressionando as teclas **←** **WIN** (pressione-as simultaneamente se estiver no modo RPN). Use um intervalo de -4 a 4 para H-VIEW, depois pressione **||||** para gerar o V-VIEW automaticamente. O visor PLOT WINDOW é similar ao seguinte:

```

PLOT WINDOW - FUNCTION
H-View: -4.          4.
V-View: -5.96874    .3989422
Indep Low: Default High: Default
Step: Default      _ Pixels
Enter minimum horizontal value
EDIT  AUTO ERASE DRAW

```

- Plotar o gráfico: **ERASE** **DRAW** (espere até que a calculadora termine os gráficos)
- Para ver os símbolos: **||||** **NXT** **||||** **||||**
- Para recuperar o primeiro menu gráfico: **NXT** **NXT** **||||**
- Para traçar a curva: **||||** **WIN** . Use então as teclas de setas para a direita e para a esquerda (**←** **→**) para se mover sobre a curva. As coordenadas dos pontos que traçar serão mostradas na parte inferior do visor. Verifique se para $x = 1,05$, $y = 0,0231$. Verifique se para $x = -1,48$, $y = 0,134$. Aqui está uma imagem do gráfico no modo traçado:






- Para recuperar o menu e retornar ao ambiente PLOT WINDOW, pressione NXT TABLE . Pressione NXT TABLE para retornar à tela normal.




Gerando uma tabela de valores para uma função










As combinações de teclas TABLE ($F5$) e TABLE ($F6$), pressionadas simultaneamente se estiver no modo RPN, permitem que o usuário produza uma tabela de valores das funções. Por exemplo, produziremos uma tabela da função $Y(X) = X/(X+10)$, no intervalo $-5 < X < 5$ seguindo estas instruções:







- Iremos gerar valores da função $f(x)$, definidos acima, para valores de x de -5 a 5 , com incrementos de $0,5$. Primeiro, precisamos assegurar que o tipo de gráfico está configurado para **FUNCTION** no visor PLOT SETUP (TABLE $2D/3D$, pressione-os simultaneamente, se estiver no modo RPN). O campo na frente da opção *Type* estará realçado. Se este campo não estiver ainda configurado para **FUNCTION**, pressione a tecla TABLE e selecione a opção **FUNCTION**, depois pressione TABLE .
- Depois, pressione TABLE para realçar o campo na frente da opção EQ e digite a expressão da função: 'X/(X+10)'. Pressione ENTER .
- Para aceitar as alterações feitas ao visor PLOT SETUP pressione NXT TABLE . Isso retornará o visor normal da calculadora.
- A próxima etapa é acessar a tela Table Set-up usando a combinação de teclas TABLE (ou seja, a tecla de função $F5$) – simultaneamente se estiver no modo RPN. Isto produzirá uma tela onde você pode selecionar o valor de início (*Start*) e os incrementos (*Step*). Insira o seguinte: 5 +/- TABLE 0 . 5 TABLE 0 . 5 TABLE (ou seja, *Zoom factor* = $0,5$). Altere a tecla de função TABLE até que a marca de verificação apareça na frente da opção *Small Font*, se

desejado. Depois pressione . Isto fará retornar o visor normal da calculadora.

- Para ver a tabela, pressione  *TABLE* (ou seja, tecla de função ) – simultaneamente se estiver no modo RPN. Isto produzirá uma tabela de valores de $x = -5, -4.5, \dots$, e os valores correspondentes de $f(x)$, listados como Y1 por default. Você pode usar as teclas de setas para cima e para baixo para se mover sobre a tabela. Você irá observar que não tivemos que indicar um valor final para a variável independente x . Assim, a tabela continua além do valor máximo para x sugerido anteriormente, a saber, $x = 5$.











Algumas opções disponíveis enquanto a tabela está visível são ,  e :

- A , quando selecionada, mostra a definição da variável independente.
- A tecla  altera simplesmente a fonte na tabela de pequena para grande e vice-versa. Tente fazer isto.
- A tecla , quando pressionada, produz um menu com as opções: *In*, *Out*, *Decimal*, *Integer* e *Trig*. Tente os seguintes exercícios:
 - Com a opção *In* realçada, pressione . A tabela é expandida para que o acréscimo em x seja agora 0,25 em vez de 0,5. O que a calculadora faz é simplesmente multiplicar o incremento original, 0,5, pelo fator de zoom, 0,5, para produzir o novo incremento de 0,25. Assim a opção *zoom in* é útil quando você quer maior resolução para os valores de x na sua tabela.
 - Para aumentar a resolução por um fator adicional de 0,5 pressione , selecione *In* novamente e pressione . O acréscimo em x é agora 0,0125.
 - Para recuperar o incremento em x anterior, pressione    para selecionar a opção *Un-zoom*. O incremento em x é aumentado para 0,25.

- Para recuperar o incremento em x original de 0,5 você pode fazer um *un-zoom* novamente ou usar *option zoom out* pressionando   .
- A opção Decimal em  produz incrementos em x de 0,10.
- A opção Integer em  produz incrementos em x de 1.
- A opção Trig in produz incrementos relacionados a frações de π , sendo úteis quando se produz tabelas de funções trigonométricas.
- Para retornar ao visor normal da calculadora pressione .

Plotagens rápidas em 3D

As plotagens rápidas em 3D (Fast 3D plots) são usadas para visualizar superfícies tridimensionais representadas por equações da forma $z = f(x,y)$. Por exemplo, se quiser visualizar $z = f(x,y) = x^2 + y^2$, podemos usar o seguinte procedimento:

- Pressione  , simultaneamente se estiver no modo RPN, para acessar a janela PLOT SETUP.
- Mude de TYPE para Fast3D. (, encontre *Fast3D*, .
- Pressione  e digite 'X^2+Y^2' .
- Certifique-se de que 'X' seja selecionado como variável Indep: e 'Y' como variável Depnd: .
- Pressione   para retornar ao visor normal da calculadora.
- Pressione  , simultaneamente se estiver no modo RPN, para acessar a janela PLOT WINDOW.
- Mantenha os intervalos da janela de plotagem padrão para ler:

X-Left: -1

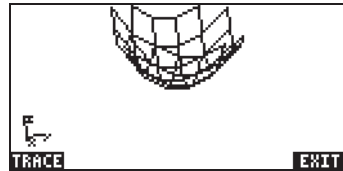
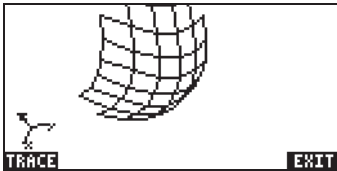
X-Right: 1

Y-Near:-1 Y-Far: 1
Z-Low: -1 Z-High: 1

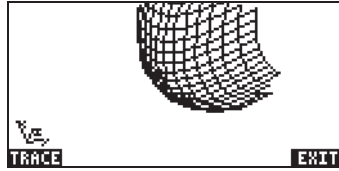
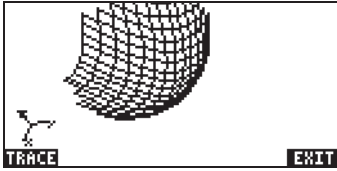
Step Indep: 10 Depnd: 8

Observação: Step Indep: e Depnd: representam o número de linhas de grade a serem usadas na plotagem. Quanto maiores estes números, mais lenta a produção do gráfico, embora o tempo utilizado para a geração de gráficos seja relativamente curto. Por enquanto, manteremos os valores padrão de 10 e 8 como os incrementos dos dados.

- Pressione **TRACE** **EXIT** para desenhar a superfície tridimensional. O resultado é uma imagem de tela de arames da superfície com o sistema de coordenadas de referência mostrado no canto inferior esquerdo da tela. Ao usar as teclas de setas (**←** **→** **↑** **↓**) você pode alterar a direção da superfície. A orientação do sistema de coordenadas de referência será alterado de acordo. Tente alterar a orientação da superfície sozinho. As seguintes figuras mostram algumas imagens do gráfico:



- Ao terminar, pressione **EXIT**.
- Pressione **TRACE** para retornar ao ambiente PLOT WINDOW.
- Altere os dados de incremento para: Step Indep: 20 Depnd: 16
- Pressione **TRACE** **EXIT** para ver a plotagem de superfície. Visualizações de amostras:



- Ao terminar, pressione **EXIT**.
- Pressione **EXIT** para retornar para o ambiente PLOT WINDOW.
- Pressione **ON** ou **NXT** **OFF**, para retornar para o visor normal da calculadora.

Tente também uma plotagem rápida em 3D para a superfície $z = f(x,y) = \sin(x^2+y^2)$

- Pressione **←** **2D/3D**, simultaneamente se estiver no modo RPN, para acessar a janela PLOT SETUP.
- Pressione **▼** e digite 'SIN(X^2+Y^2)' **OFF**.
- Pressione **EDIT** **EDIT** para desenhar o gráfico. Pressione **OFF** **OFF** **NXT** **EDIT** **EDIT** para visualizar a plotagem livre do menu e com os símbolos de identificação.
- Pressione **NXT** **NXT** **EDIT** para sair do ambiente EDIT.
- Pressione **EXIT** para retornar para o ambiente PLOT WINDOW. Depois, pressione **ON** ou **NXT** **OFF** para retornar ao visor normal da calculadora.

Referências

Informações adicionais sobre gráficos estão disponíveis nos Capítulos 12 e 22 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 11

Aplicações em Cálculo

Neste Capítulo discutiremos as aplicações das funções da calculadora para as operações relacionadas a Cálculo, p. ex. limites, derivadas, integrais, série de potência, etc.

O menu CALC (Calculus)

Muitas das funções apresentadas neste Capítulo são encontradas no menu CALC, disponível através da seqüência de teclas $\left(\leftarrow\right)$ CALC (associadas à tecla $\left(\text{4}\right)$):



As primeiras quatro opções neste menu são, na verdade, submenus que se aplicam a (1) derivadas e integrais, (2) limites e série de potência, (3) equações diferenciais e (4) gráficos. As funções das entradas (1) e (2) serão apresentadas neste Capítulo. As funções DERVX e INTVX serão discutidas em 11-2 e 11-3 respectivamente.

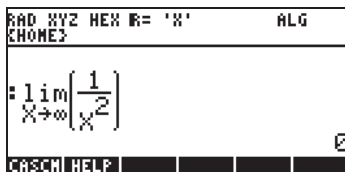
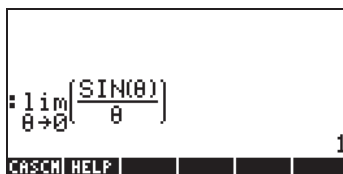
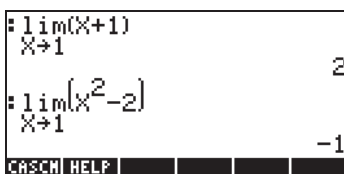
Limites e derivadas

O cálculo diferencial lida com derivadas, ou taxas de mudança, de funções e suas aplicações na análise matemática. A derivada de uma função equivale ao limite da diferença de uma função quando o incremento na variável independente tende a zero. Os limites são usados também para verificar a continuidade das funções.

Função lim

A calculadora apresenta a função *lim* para calcular os limites das funções. Esta função usa como entrada uma expressão representando uma função e o valor onde o limite deve ser calculado. A função *lim* está disponível através da lista de comandos $\left(\rightarrow\right)$ CAT ALPHA $\left(\leftarrow\right)$ $\left(\text{L}\right)$ ou através da opção 2. LIMITS & SERIES... do menu CALC (veja acima).

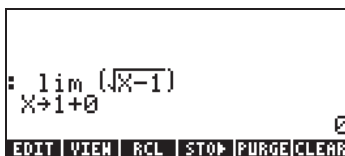
A função *lim* é inserida no modo ALG como $\lim(f(x), x=a)$ para calcular o limite $\lim_{x \rightarrow a} f(x)$. No modo RPN, insira a função primeiro, depois a expressão 'x=a' e finalmente a função lim. Exemplos no modo ALG são mostrados a seguir, incluindo alguns limites tendendo ao infinito e limites unilaterais. O símbolo do infinito é associado à tecla ∞ , ou seja, ∞ .




Para calcular limites de um lado, adicione +0 ou -0 ao valor para a variável. A "+0" significa limite a partir da direita, enquanto que um "-0" significa limite a partir da esquerda. Por exemplo, o limite de $\sqrt{x-1}$ à medida em que x aproxima-se de 1 a partir da esquerda pode ser determinado com as seguintes seqüências de teclas (modo ALG):



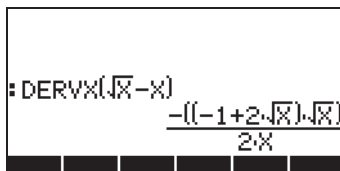
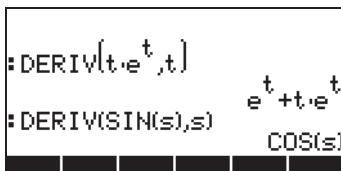
O resultado é:



Funções DERIV e DERVX

A função DERIV é usada para obter derivadas em termos de qualquer variável independente, enquanto a função DERVX obtém as derivadas em relação a VX, a variável default CAS (tipicamente 'X'). Enquanto a função DERVX está diretamente disponível no menu CALC, ambas as funções estão disponíveis no submenu DERIV.&INTEG dentro do menu CALC ( CALC).

A função DERIV requer uma função, digamos, $f(t)$, e uma variável independente, digamos, t , enquanto que a função DERVX requer apenas uma função de VX. Exemplos serão mostrados a seguir no modo ALG. Lembre-se de que no modo RPN os argumentos devem ser inseridos antes que a função seja aplicada.



Antiderivadas e integrais

Uma antiderivada de uma função $f(x)$ é uma função $F(x)$, de modo que $f(x) = dF/dx$. Uma forma de representar uma antiderivada é como uma integral indefinida, ou seja,

$$\int f(x)dx = F(x) + C$$

se, e apenas se, $f(x) = dF/dx$, e $C =$ constante.

Funções INT, INTVX, RISCH, SIGMA e SIGMAVX

A calculadora apresenta as funções INT, INTVX, RISCH, SIGMA e SIGMAVX para calcular as antiderivadas das funções. As funções INT, RISCH e SIGMA funcionam com as funções de qualquer variável, enquanto que as funções INTVX e SIGMAVX utilizam as funções da variável CAS, VX (geralmente 'x'). As funções INT e RISCH requerem, portanto, não apenas a expressão para a função que está sendo integrada, como também o nome da variável independente. A função INT requer também um valor de x onde a antiderivada será avaliada.

```

: INTVX(X*e^X)
(X-1)*e^X
: INTVX(ASIN(X)
sqrt(1-SQ(X))+X*ASIN(X)
IBF | INTVX | LAPL | PREVAL | RISCH | SIGMA

```

```

: INT(s^2-s,s,2)
: RISCH(s^2-s,s)
1/3*s^3-1/2*s^2
IBF | INTVX | LAPL | PREVAL | RISCH | SIGMA

```

```

: SIGMAVX(X-3)
X!
X-0
SIGMA(X-1
X-2,X)
IBF | INTVX | LAPL | PREVAL | RISCH | SIGMA

```

```

: SIGMA(s=s!,s)
S
IBF | INTVX | LAPL | PREVAL | RISCH | SIGMA

```

Observe que as funções SIGMAVX e SIGMA são projetadas para integrandos que envolvam algum tipo de função com números inteiros como a função fatorial (!) mostrada acima. O resultado é a chamada derivada discreta, ou seja, aquela definida apenas para números inteiros.

Integrais definidas

Na integral definida de uma função, a antiderivada resultante é avaliada no limite superior e inferior de um intervalo (a,b) e os valores avaliados subtraídos. Simbolicamente, $\int_a^b f(x)dx = F(b) - F(a)$, onde $f(x) = dF/dx$.

A função PREVAL(f(x), a,b,) da CAS pode simplificar tal cálculo, o que é feito retornando o valor de f(b)-f(a) com x sendo a variável CAS VX.

```

: PREVAL(3*x^2-x,0,5)
70
: PREVAL(X*LN(X),1,5)
5*LN(5)
IBF | INTVX | LAPL | PREVAL | RISCH | SIGMA

```

Séries infinitas

Uma função $f(x)$ pode ser expandida para uma série infinita em torno de um ponto $x=x_0$, usando-se uma série de Taylor, a saber,

$$f(x) = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(x_0)}{n!} \cdot (x - x_0)^n ,$$

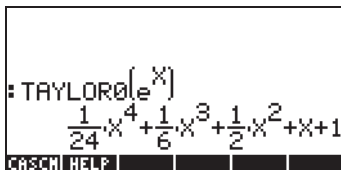
onde $f^{(n)}(x)$ representa a derivada n-th de $f(x)$ em relação a x , $f^{(0)}(x) = f(x)$.

Se o valor $x_0 = 0$, a série é chamada de série de Maclaurin.

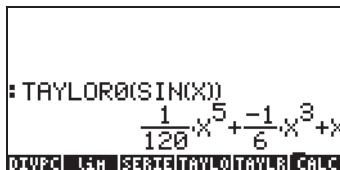
Funções TAYLR, TAYLRO e SERIES

As funções TAYLR, TAYLRO e SERIES são usadas para gerar os polinômios de Taylor, como também a série de Taylor com resíduos. Essas funções estão disponíveis no menu CALC/LIMITS&SERIES descrito anteriormente neste Capítulo.

A função TAYLRO executa a expansão em série de Maclaurin, ou seja, sobre $X = 0$, de uma expressão na variável default independente, VX (geralmente 'X'). A expansão utiliza uma potência relativa de quarta ordem, ou seja, a diferença entre a potência mais alta e a mais baixa na expansão é 4. Por exemplo,



```
: TAYLRO(e^X)
  1/24 X^4 + 1/6 X^3 + 1/2 X^2 + X + 1
CASCH HELP
```



```
: TAYLRO(SIN(X))
  1/120 X^5 + -1/6 X^3 + X
DIVPCL 1&H SERIES|TAYLRO|TAYLR|CALC
```

A função TAYLR produz uma expansão da série de Taylor de uma função de qualquer variável x sobre um ponto $x = a$ para a ordem k especificada pelo usuário. Assim, a função tem o formato $TAYLR(f(x-a), x, k)$. Por exemplo,

$$\text{TAYLR}\left(\sin\left(-\frac{\pi}{2}\right), s, 6\right)$$

$$\frac{1}{720}s^6 - \frac{1}{24}s^4 + \frac{1}{2}s^2 - 1$$

$$\text{TAYLR}(e^{t-1}, t, 5)$$

$$\frac{1}{120}t^5 + \frac{1}{24}t^4 + \frac{1}{6}t^3 + \frac{1}{2}t^2 + t + 1$$

A função SERIES produz um polinômio de Taylor usando como argumentos a função $f(x)$ a ser expandida, um nome de variável exclusivo (para a série de Maclaurin) ou uma expressão da forma 'variável = valor', indicando o ponto de expansão de uma série de Taylor e a ordem da série a ser produzida. A função SERIES retorna dois itens de saída: uma lista com quatro itens e uma expressão para $h = x - a$, se o segundo argumento na chamada de função for ' $x=a$ ', ou seja., uma expressão para o incremento h . A lista apresentada como o primeiro objeto de saída inclui os seguintes termos:

1 – Limite bidirecional da função no ponto de expansão, ou seja,

$$\lim_{x \rightarrow a} f(x)$$

2 – Um valor equivalente para a função próximo de $x = a$

3 – Expressão para o polinômio de Taylor

4 – Ordem do resíduo ou do restante

Por causa do volume relativamente grande de resultados, esta função é mais fácil de manipular no modo RPN. Por exemplo, as seguintes telas mostram a pilha RPN antes da utilização da função TAYLR como ilustrado acima:

$$s$$

$$s$$

$$-\frac{\pi}{2}$$

$$s$$

$$s$$

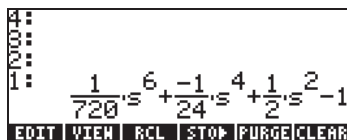
$$-\frac{\pi}{2}$$

$$s$$

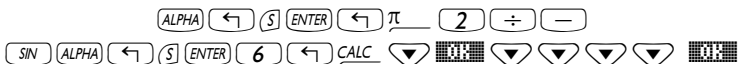
$$s$$

$$-\frac{\pi}{2}$$

$$s$$



A seqüência de teclas que gera este exemplo particular é:



Referências

Definições e aplicações adicionais de operações de cálculo serão apresentadas no Capítulo 13 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 12

Aplicações em Cálculos com múltiplas variáveis

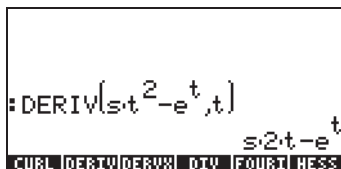
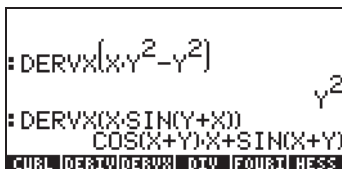
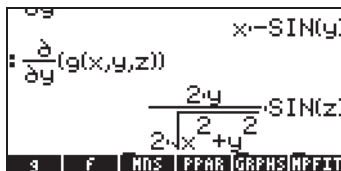
Esses cálculos referem-se às funções que envolvem duas ou mais variáveis. Neste capítulo discutiremos os conceitos básicos do cálculo com múltiplas variáveis, derivadas parciais e integrais múltiplas.

Derivadas parciais

Para calcular rapidamente as derivadas parciais de funções de múltiplas variáveis, use as regras de derivadas normais em relação à variável que interessar, enquanto considera todas as outras variáveis como constantes. Por exemplo,

$$\frac{\partial}{\partial x}(x \cos(y)) = \cos(y), \quad \frac{\partial}{\partial y}(x \cos(y)) = -x \sin(y),$$

Você pode usar as funções das derivadas na calculadora: DERVX, DERIV, ∂ , descrita em detalhe no Capítulo 11 deste manual, para calcular derivadas parciais (DERVX usa a variável VX, default CAS, geralmente, 'X'). Alguns exemplos de derivadas parciais de primeira ordem são mostradas a seguir. As funções usadas nos primeiros dois exemplos são $f(x,y) = x \cos(y)$ e $g(x,y,z) = (x^2+y^2)^{1/2} \sin(z)$.



Para definir as funções $f(x,y)$ e $g(x,y,z)$ no modo ALG, use:

DEF(f(x,y)=x * COS(y)) $\overline{\text{ENTER}}$ DEF(g(x,y,z)=\sqrt{x^2+y^2} * SIN(z) $\overline{\text{ENTER}}$

Para digitar o símbolo de derivada use $\overline{\text{R}} \text{---} \partial$. A derivada

$\frac{\partial}{\partial x}(f(x,y))$, por exemplo, será entrada como $\partial x(f(x,y))$ $\overline{\text{ENTER}}$ no modo

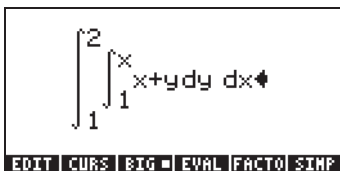
ALG na tela.

Integrais múltiplas

Uma interpretação física da integral dupla de uma função $f(x,y)$ na região R no plano $x-y$ é o volume do corpo sólido sob a superfície $f(x,y)$ acima da região R . A região R pode ser descrita como $R = \{a < x < b, f(x) < y < g(x)\}$ ou como $R = \{c < y < d, r(y) < x < s(y)\}$. Assim, a integral dupla pode ser escrita como

$$\iint_R \phi(x,y) dA = \int_a^b \int_{f(x)}^{g(x)} \phi(x,y) dy dx = \int_c^d \int_{r(y)}^{s(y)} \phi(x,y) dy dx$$

Calcular uma integral dupla na calculadora é simples. Uma integral dupla pode ser construída no Equation Writer (consulte o exemplo no capítulo 2 deste Guia), conforme mostrado abaixo. Esta integral dupla é calculada diretamente no Equation Writer selecionando-se a expressão inteira e usando-se a função $\overline{\text{CALC}}$. O resultado é $3/2$.



EDIT | CURS | BIG = | EVAL | FACTO | SIMP



EDIT | CURS | BIG = | EVAL | FACTO | SIMP

Referências

Para obter detalhes adicionais sobre operações de cálculo com múltiplas variáveis e suas aplicações, consulte o Capítulo 14 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 13

Aplicações em Análise Vetorial

Este capítulo descreve o uso das funções HESS, DIV e CURL para calcular operações de análise vetorial.

O operador del

O seguinte operador, chamado de operador 'del' ou 'nabla', é um operador baseado em vetor que pode ser aplicado a uma função escalar ou vetorial:

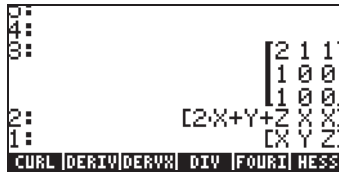
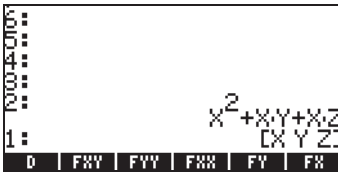
$$\nabla [] = i \cdot \frac{\partial}{\partial x} [] + j \cdot \frac{\partial}{\partial y} [] + k \cdot \frac{\partial}{\partial z} []$$

Quando aplicado a uma função escalar nós podemos obter o gradiente da função e quando aplicado a uma função vetorial podemos obter a divergência e o rotacional dessa função. Uma combinação de gradiente e divergência produz o Laplacian de uma função escalar.

Gradiente

O gradiente de uma função escalar $\phi(x,y,z)$ é uma função vetorial definida por $grad\phi = \nabla\phi$. A função HESS pode ser usada para obter o gradiente de uma função. A função toma como uma entrada uma função de n variáveis independentes $\phi(x_1, x_2, \dots, x_n)$ e um vetor das funções $[x_1' \ x_2' \ \dots \ x_n']$. A função retorna a matriz Hessian da função, **H** = $[h_{ij}] = [\partial^2\phi/\partial x_i \partial x_j]$, ao gradiente da função em relação às variáveis n , **grad f** = $[\partial\phi/\partial x_1 \ \partial\phi/\partial x_2 \ \dots \ \partial\phi/\partial x_n]$ e a lista de variáveis $[x_1', x_2', \dots, x_n']$. Esta função é mais fácil de visualizar no modo RPN.

Considere como um exemplo a função $\phi(X,Y,Z) = X^2 + XY + XZ$, aplicaremos a função HESS a este campo escalar no seguinte exemplo:



Assim, o gradiente é $[2X+Y+Z, X, X]$.

Como alternativa, use a função DERIV conforme segue:

```

:DERIV(X^2+XY+XZ,[X Y Z])
[2X+Y+Z X X]
EDIT VIEW RCL STOP PURGE/CLEAR

```

Divergência

A divergência de um vetor de função, $\mathbf{F}(x,y,z) = f(x,y,z)\mathbf{i} + g(x,y,z)\mathbf{j} + h(x,y,z)\mathbf{k}$, é definida tomando-se um “produto-ponto” do operador del com a função, p. ex. $\text{div}\mathbf{F} = \nabla \bullet \mathbf{F}$. A função DIV pode ser usada para calcular a divergência de um campo vetorial. Por exemplo, para $\mathbf{F}(X,Y,Z) = [XY, X^2+Y^2+Z^2, YZ]$, a divergência é calculada, no modo ALG, conforme segue: $\text{DIV}([X*Y, X^2+Y^2+Z^2, Y*Z], [X, Y, Z])$

```

:DIV([XY X^2+Y^2+Z^2 YZ],[X
Y+2Y+Y
+SKIP SKIP +DEL DEL+ DEL L INS

```

Rotacional

O rotacional de um campo vetorial $\mathbf{F}(x,y,z) = f(x,y,z)\mathbf{i} + g(x,y,z)\mathbf{j} + h(x,y,z)\mathbf{k}$, é definido por um “produto-cruzado” do operador del com o campo vetorial, ou seja, $\text{curl}\mathbf{F} = \nabla \times \mathbf{F}$. O rotacional do campo vetorial pode ser calculado com a função CURL. Por exemplo, para $\mathbf{F}(X,Y,Z) = [XY, X^2+Y^2+Z^2, YZ]$, o rotacional é calculado conforme segue: $\text{CURL}([X*Y, X^2+Y^2+Z^2, Y*Z], [X, Y, Z])$

```

:CURL([XY X^2+Y^2+Z^2 YZ],[X
[Z-2Z 0 2X-X]
CURL DERIV DERVX DIV FOURI HESS

```

Referências

Para obter informações adicionais sobre aplicações em análise vetorial, consulte o Capítulo 15 do guia do usuário da calculadora.

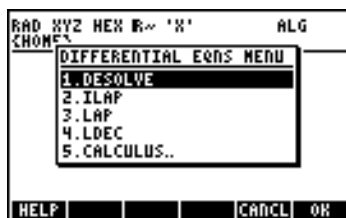
Capítulo 14

Equações Diferenciais

Neste capítulo apresentamos exemplos para solução de equações diferenciais ordinárias (ODE) usando as funções da calculadora. A equação diferencial é uma equação que envolve as derivadas da variável independente. Na maioria dos casos, procuramos a função independente que satisfaz a equação diferencial.

O menu CALC/DIFF

O submenu DIFFERENTIAL EQNS.. dentro do menu CALC (\leftarrow CALC) fornece as funções para a solução de equações diferenciais. O menu é relacionado abaixo com o sinalizador do sistema 117 configurado para as CHOOSE boxes:



Essas funções são descritas resumidamente a seguir. Elas serão descritas com mais detalhes em partes posteriores deste Capítulo.

DESOLVE: Equações Diferenciais do SOLVER, resolve as equações diferenciais, quando possível.

ILAP: Transformação inversa de LAPlace, $L^{-1}[F(s)] = f(t)$

LAP: Transformada de LAPlace, $L[f(t)]=F(s)$

LDEC: Comando Linear da Equação Diferencial

Solução para equações lineares e não-lineares

Uma equação na qual a variável dependente e todas as suas derivadas pertinentes são de primeiro grau é chamada de equação diferencial linear. Caso contrário, a equação é chamada de não-linear.

Função LDEC

A calculadora fornece a função LDEC (Comando de Equação Diferencial Linear) para encontrar a solução geral para uma ODE linear de qualquer ordem com coeficientes constantes, homogêneas ou não. Essa função exige que você introduza dois elementos:

- o lado direito da ODE
- a equação característica da ODE

Ambos os elementos de entrada devem ser fornecidos em termos de variável default independente para o CAS da calculadora (geralmente X). O resultado da função é a solução geral da ODE. Os exemplos abaixo são mostrados no modo RPN:

Exemplo 1 – Para resolver a ODE homogênea

$$d^3y/dx^3 - 4 \cdot (d^2y/dx^2) - 11 \cdot (dy/dx) + 30 \cdot y = 0.$$

Insira:

0 **ENTER** 'X^3-4*X^2-11*X+30' **ENTER** LDEC **EVAL**

A solução é (dígitos reunidos das telas EQW):

$$\frac{(120 \cdot cC0 + 16 \cdot cC1 - 8 \cdot cC2) \cdot e^{3X} \cdot e^{2X} - ((30 \cdot cC0 - (5 \cdot cC1 + 5 \cdot cC2)) \cdot e^{5X} \cdot e^{3X} - (30 \cdot cC0 - (21 \cdot cC1 - 3 \cdot cC2)))}{120 \cdot e^{3X}}$$

onde cC0, cC1 e cC2 são constantes de integração. Este resultado é equivalente a

$$y = K_1 \cdot e^{-3x} + K_2 \cdot e^{5x} + K_3 \cdot e^{2x}.$$

Exemplo 2 – Usando a função LDEC, resolva a ODE não-homogênea:

$$d^3y/dx^3 - 4 \cdot (d^2y/dx^2) - 11 \cdot (dy/dx) + 30 \cdot y = x^2.$$

Insira:

'X^2' **ENTER** 'X^3-4*X^2-11*X+30' **ENTER** LDEC **EVAL**

A solução é:

$$\frac{(27000-c0+3600-c1-(1800-c2+450))e^{3x} \cdot 2^x - \left[(6750-c0-(1125-c1+1125-c2+10))e^{5x} - (900x^2+660x+482) \right] e^{3x} - (6750-c0-(4725-c1-(675-c2-50)))}{27000e^{3x}}$$

este resultado é equivalente a

$$y = K_1 \cdot e^{-3x} + K_2 \cdot e^{5x} + K_3 \cdot e^{2x} + (450 \cdot x^2 + 330 \cdot x + 241) / 13500.$$

Função DESOLVE

A calculadora fornece a função DESOLVE (Equação diferencial SOLVER) para resolver certos tipos de equações diferenciais. A função exige como entrada a equação diferencial e a função desconhecida e retorna a solução para a equação, se estiver disponível. Você pode fornecer também um vetor contendo a equação diferencial e as condições iniciais, em vez de apenas uma equação diferencial, como entrada para DESOLVE. A função DESOLVE está disponível no menu CALC/DIFF. Exemplos de aplicações DESOLVE são mostrados usando-se o modo RPN.

Exemplo 1 – Resolva a ODE de primeira ordem:

$$dy/dx + x^2 \cdot y(x) = 5.$$

Na calculadora use:

'd1y(x)+x^2*y(x)=5' **ENTER** 'y(x)' **ENTER** DESOLVE

A solução fornecida é

{'y(x) = (5*INT(EXP(xt^3/3),xt,x)+cC0)*1/EXP(x^3/3)'} }, que é simplificada para

$$y(x) = 5 \cdot \exp(-x^3 / 3) \cdot \left(\int \exp(x^3 / 3) \cdot dx + C_0 \right).$$

A variável ODETYPE

Você observará nos símbolos do menu de função uma nova variável chamada $\boxed{\text{ODETYPE}}$ (ODETYPE). Essa variável é produzida com a chamada da função DESOL e mantém um segmento mostrando o tipo de ODE usada como entrada para DESOLVE. Pressione $\boxed{\text{ODETYPE}}$ para obter o segmento "1st order linear".

Exemplo 2 – Resolver uma equação com condições iniciais. Resolva

$$d^2y/dt^2 + 5y = 2 \cos(t/2),$$

com as condições iniciais

$$y(0) = 1,2, y'(0) = -0,5.$$

Na calculadora use:

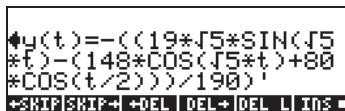
$$[d1d1y(t)+5*y(t) = 2*COS(t/2)' y(0) = 6/5' 'd1y(0) = -1/2']$$

$y'(t)$ $\boxed{\text{ENTER}}$
DESOLVE

Observe que as condições iniciais foram alteradas para suas expressões Exatas, $y(0) = 6/5$, em vez de $y(0)=1,2$ e $'d1y(0) = -1/2'$, em vez de, $'d1y(0) = -0,5'$. A alteração para essas expressões exatas facilita a resolução.

Observação: Para obter as expressões fracionais com valores decimais, use a função $\rightarrow Q$ (consulte o Capítulo 5).

Pressione $\boxed{\text{EVAL}} \boxed{\text{EVAL}}$ para simplificar o resultado. Use $\blacktriangledown \boxed{\text{MODE}}$ para ver este resultado:



```
y(t) = -((19*sqrt(5)*sin(sqrt(5)*t) - (148*cos(sqrt(5)*t) + 80*cos(t/2)))/190)
```

ou seja,

$$y(t) = -((19*\sqrt{5}*\sin(\sqrt{5}*t)-(148*\cos(\sqrt{5}*t)+80*\cos(t/2)))/190)'$$

Pressione **ENTER** **ENTER** **VAR** **□□□□** para obter o segmento "Linear w/ cst coeff" para o tipo de ODE neste caso.

Transformadas de Laplace

A transformada de Laplace de uma função $f(t)$ produz uma função $F(s)$ no domínio da imagem que pode ser utilizada para encontrar a solução de uma equação diferencial linear envolvendo $f(t)$ através de métodos algébricos. As etapas envolvidas neste aplicativo são três:

1. O uso da transformada de Laplace converte a ODE linear envolvendo $f(t)$ em uma equação algébrica.
2. O desconhecido $F(s)$ é resolvido para o domínio da imagem através de manipulação algébrica.
3. Uma transformada de Laplace inversa é usada para converter a função da imagem encontrada na etapa 2 da solução da equação diferencial $f(t)$.

A transformada de Laplace e sua inversa na calculadora

A calculadora fornece as funções LAP e ILAP para calcular a transformada de Laplace e a transformada de Laplace inversa, respectivamente, de uma função $f(VX)$, onde VX é a variável default independente CAS (geralmente X). A calculadora retorna a transformada ou a transformada inversa como uma função de X . As funções LAP e ILAP estão disponíveis no menu CALC/DIFF. Os exemplos são trabalhados no modo RPN, mas transferi-los para o modo ALG é simples.

Exemplo 1 – Você pode obter a definição da transformada de Laplace usando o seguinte: $f'(X)$ **ENTER** **LAP** no modo RPN ou **LAP(F(X))** no modo ALG. A calculadora retorna o resultado (RPN, esquerda; ALG, direita):

Calculator screen showing the Laplace transform formula in RPN mode. The display shows the integral $\int_0^{\infty} f(tt)e^{-(tt \cdot X)} dtt$. The status bar at the bottom shows: DESOL | ILAP | LAP | LDEC | CALC.

Calculator screen showing the Laplace transform formula in ALG mode. The display shows the integral $\int_0^{\infty} f(tt)e^{-(tt \cdot X)} dtt$ preceded by the label **LAP(f(X))**. The status bar at the bottom shows: DESOL | ILAP | LAP | LDEC | CALC.

Compare essas expressões com aquela dada anteriormente na definição da transformada de Laplace, ou seja.,

$$L\{f(t)\} = F(s) = \int_0^{\infty} f(t) \cdot e^{-st} dt,$$

e você perceberá que a variável X default CAS no visor do equation writer substitui a variável s nesta definição. Portanto, ao usar a função LAP você obtém uma função de X, que é a transformada de Laplace de f(X).

Exemplo 2 – Determine a transformada Laplace inversa de $F(s)=\sin(s)$.
Use:

$$'1/(X+1)^2' \text{ [ENTER] ILAP}$$

A calculadora retorna o resultado: $'X \cdot e^{-X}'$, significa que $L^{-1}\{1/(s+1)^2\} = x \cdot e^{-x}$.

Série de Fourier

Uma série complexa de Fourier é definida pela seguinte expressão

$$f(t) = \sum_{n=-\infty}^{+\infty} c_n \cdot \exp\left(\frac{2in\pi t}{T}\right),$$

onde

$$c_n = \frac{1}{T} \int_0^T f(t) \cdot \exp\left(\frac{2 \cdot i \cdot n \cdot \pi}{T} \cdot t\right) \cdot dt, \quad n = -\infty, \dots, -2, -1, 0, 1, 2, \dots, \infty.$$

Função de FOURIER

A Função de FOURIER fornece o coeficiente c_n da forma complexa da série de Fourier, dada a função $f(t)$ e o valor de n . A função de FOURIER exige que você armazene o valor do período (T) de uma função T periódica no PERIOD variável CAS, antes de chamar a função. A função

de FOURIER está disponível no submenu DERIV dentro do menu CALC (\leftarrow CALC).

Série de Fourier para uma função quadrática

Determina os coeficientes c_0 , c_1 e c_2 para a função $g(t) = (t-1)^2 + (t-1)$, com o período $T = 2$.

Usando a calculadora no modo ALG, primeiramente definimos as funções $f(t)$ e $g(t)$:

```

: DEFINE('f(t)=t^2+t')
: DEFINE('g(t)=f(t-1)')
NOVAL
NOVAL
3 | F |

```

A seguir, passamos para o subdiretório CASDIR em HOME para alterar o valor da variável PERIOD, por exemplo,

\leftarrow (segure) UPDIR ENTER VAR \leftarrow ENTER 2 STO \leftarrow ENTER

```

: HOME
: CASDIR
: 2▶PERIOD
NOVAL
NOVAL
NOVAL
2
PRN[CASIMMODULREALPERIO] V%

```

Retorna ao subdiretório onde você definiu as funções f e g e calcula os coeficientes. Configure CAS para modo Complex (consulte o capítulo 2) antes de tentar os exercícios. A função COLLECT está disponível no menu ALG (\rightarrow ALG).

```

: FOURIER(g(X),0)
NOVAL
3 | F |

```

```

: COLLECT(ANS(1))
NOVAL
NOVAL
3 | F |

```

$$\text{: FOURIER}(g(X),1) \quad \frac{1}{3}$$

$$\frac{2 \cdot i \cdot \pi + 4}{\pi^2}$$

$$\frac{\pi}{2}$$

$$\text{: COLLECT}(\text{ANS}(1)) \quad \frac{\pi^2}{2}$$

$$\frac{i \cdot \pi + 2}{\pi^2}$$

$$\text{: FOURIER}(g(X),2) \quad \pi^2$$

$$\frac{i \cdot \pi + 1}{\pi^2}$$

$$\frac{\pi}{2}$$

$$\text{: COLLECT}(\text{ANS}(1)) \quad \frac{\pi^2}{2}$$

$$\frac{i \cdot \pi + 1}{2 \cdot \pi^2}$$

Assim, $c_0 = 1/3$, $c_1 = (\pi \cdot i + 2)/\pi^2$, $c_2 = (\pi \cdot i + 1)/(2\pi^2)$.

A série de Fourier com os três elementos será apresentada como

$$g(t) \approx \text{Re}[(1/3) + (\pi \cdot i + 2)/\pi^2 \cdot \exp(i \cdot \pi \cdot t) + (\pi \cdot i + 1)/(2\pi^2) \cdot \exp(2 \cdot i \cdot \pi \cdot t)].$$

Referências

Para obter definições, aplicações e exercícios adicionais sobre a solução de equações diferenciais, usando a transformada Laplace e a série de Fourier, além de métodos numéricos e gráficos, consulte o Capítulo 16 do guia do usuário da calculadora.

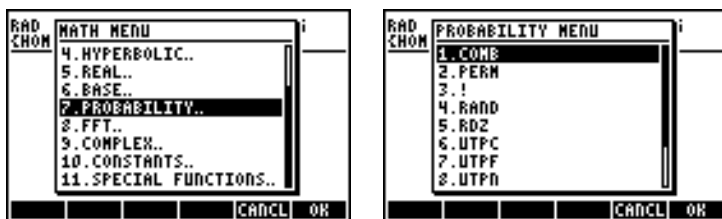
Capítulo 15

Distribuições de Probabilidade

Neste capítulo apresentamos exemplos de aplicações das distribuições de probabilidade predefinidas na calculadora.

O submenu MTH/PROBABILITY.. – 1ª parte

O submenu MTH/PROBABILITY.. é acessível através da seqüência de teclas \leftarrow MTH . Com o sinalizador do sistema 117 configurado para CHOOSE boxes, as funções estão disponíveis no menu PROBABILITY..:



Nesta seção discutiremos as funções COMB, PERM, ! (fatoriais), RAND.

Fatoriais, combinações e permutações

O fatorial de um número n é definido como: $n! = n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \dots 3 \cdot 2 \cdot 1$. Por definição, $0! = 1$.

Os fatoriais são usados no cálculo do número de permutações ou combinações de objetos. Por exemplo, o número r de permutações de objetos de um conjunto n de objetos distintos é

$${}_n P_r = n(n-1)(n-2)\dots(n-r+1) = n!/(n-r)!$$

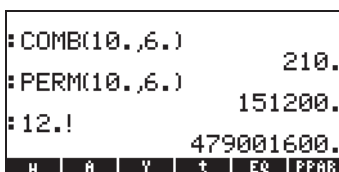
Também, o número de combinações de n objetos tomados r de cada vez é

$$\binom{n}{r} = \frac{n(n-1)(n-2)\dots(n-r+1)}{r!} = \frac{n!}{r!(n-r)!}$$

Podemos calcular as combinações, permutações e fatoriais com as funções COMB, PERM e ! do submenu MTH/PROBABILITY... A operação dessas funções é descrita a seguir:

- $COMB(n,r)$: Calcula o número de combinações de n itens tomados r itens de cada vez
- $PERM(n,r)$: Calcula o número de permutações de n itens tomados r itens de cada vez.
- $n!$: Fatorial de um número inteiro positivo. Para um número não-inteiro, $x!$ retorne $\Gamma(x+1)$, onde $\Gamma(x)$ é a função Gama (consulte o Capítulo 3). O símbolo de fatorial (!) pode ser inserido também como a combinação de teclas $\text{ALPHA} \text{P} \text{2}$.

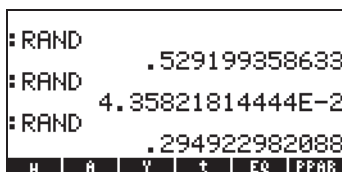
Exemplos das aplicações dessas funções são mostrados a seguir.



```
: COMB(10.,6.)          210.  
: PERM(10.,6.)        151200.  
: 12.!                 479001600.  
H | A | Y | t | EQ | PPAR
```

Números aleatórios

A calculadora fornece um gerador aleatório de números que retorna um número real aleatório distribuído uniformemente entre 0 e 1. Para gerar um número aleatório, use a função RAND do submenu MTH/PROBABILITY. A tela a seguir mostra alguns números aleatórios produzidos usando RAND. (Observação: os números aleatórios na calculadora serão diferentes desses).

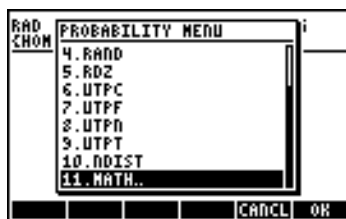


```
: RAND .529199358633  
: RAND 4.35821814444E-2  
: RAND .294922982088  
H | A | Y | t | EQ | PPAR
```

Detalhes adicionais sobre números aleatórios na calculadora são fornecidos no Capítulo 17 do guia do usuário. Especificamente, o uso da função RDZ para reiniciar listas de números aleatórios é apresentado em detalhes no Capítulo 17 do guia do usuário.

O submenu MTH/PROB – 2ª parte

Nesta seção discutiremos as quatro distribuições de probabilidade contínua geralmente usadas para problemas relacionados a inferência estatística: a distribuição normal, a distribuição Student-t, a distribuição Qui-quadrada (χ^2) e a distribuição F. As funções fornecidas pela calculadora para calcular as probabilidades para essas distribuições são NDIST, UTPN, UTPT, UTPC e UTPF. Essas funções estão contidas no menu MTH/PROBABILITY apresentado anteriormente neste capítulo. Para ver essas funções, ative o menu MTH: $\left[\leftarrow \right]$ MTH e selecione a opção PROBABILITY:



A distribuição normal

As funções NDIST e UTPN relacionam-se à distribuição Normal com média μ e uma variância de σ^2 .

Para calcular o valor da função de densidade de probabilidade, ou pdf, da $f(x)$ para a distribuição normal, use a função $\text{NDIST}(\mu, \sigma^2, x)$. Por exemplo, verifique para a distribuição normal, $\text{NDIST}(1.0, 0.5, 2.0) = 0,20755374$. Esta função é útil para plotar a distribuição normal da pdf.

A calculadora fornece também a função UTPN que calcula o limite superior da distribuição normal, ou seja, $\text{UTPN}(\mu, \sigma^2, x) = P(X > x) = 1 - P(X < x)$, onde $P()$ representa uma probabilidade. Por exemplo, verifique se para a distribuição normal com $\mu = 1,0$, $\sigma^2 = 0,5$, $\text{UTPN}(1.0, 0.5, 0.75) = 0,638163$.

A distribuição de Student

A distribuição de Student, ou simplesmente, distribuição-t, possui um parâmetro v , conhecido como os graus de liberdade da distribuição. A calculadora fornece os valores do limite superior (cumulativo) da função de distribuição para a distribuição-t, a função UTPT, dado o parâmetro v

e o valor de t , ou seja, $UTPT(v,t) = P(T>t) = 1 - P(T<t)$. Por exemplo, $UTPT(5,2.5) = 2,7245...E-2$.

A distribuição Qui-quadrada

A distribuição qui-quadrada (χ^2) possui um parâmetro v , conhecido como graus de liberdade. A calculadora fornece os valores do limite superior (cumulativo) da função de distribuição para a distribuição χ^2 usando [UTPC], dado o valor de x e o parâmetro v . A definição dessa função é, portanto, $UTPC(v,x) = P(X>x) = 1 - P(X<x)$. Por exemplo, $UTPC(5,2.5) = 0,776495...$

A distribuição F

A distribuição F possui dois parâmetros $vN =$ graus de liberdade do numerador e $vD =$ graus de liberdade do denominador. A calculadora fornece os valores do limite superior (cumulativo) da função de distribuição para a distribuição F, função UTPF, dados os parâmetros vN e vD e o valor de F . A definição desta função é, portanto, $UTPF(vN,vD,F) = P(S >F) = 1 - P(S <F)$. Por exemplo, para calcular $UTPF(10.5, 2.5) = 0,1618347...$

Referências

Para obter informações adicionais sobre distribuições e aplicações de probabilidade, consulte o Capítulo 17 no guia do usuário da calculadora.

Capítulo 16

Aplicações estatísticas

A calculadora fornece os seguintes recursos pré-programados para estatísticas, os quais são acessíveis através da combinação das teclas

(\rightarrow) STAT (a tecla (5)):



Inserindo dados

As aplicações numeradas 1, 2, e 4 na lista acima exigem que os dados estejam disponíveis como colunas da matriz Σ DAT. Uma forma que isso possa ser conseguido é inserindo-se os dados nas colunas usando o Matrix Writer, (\leftarrow) MTRW, e depois usando-se a função STO Σ para armazenar a matriz em Σ DAT.

Por exemplo, insira os seguintes dados usando o Matrix Writer (consulte os Capítulos 8 e 9 deste guia) e armazene os dados em Σ DAT:

2.1 1.2 3.1 4.5 2.3 1.1 2.3 1.5 1.6 2.2 1.2 2.5.

O visor deverá ser como o seguinte:

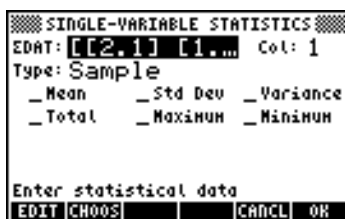


Observe a variável Σ DAT listada nas teclas do menu de função.

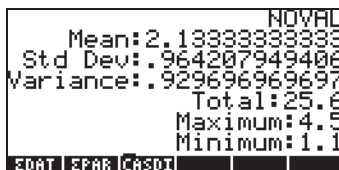
Uma maneira mais simples de inserir dados estatísticos é iniciar uma aplicação estatística (tal como `Single-var`, `Frequencies` ou `Summary stats`, veja a imagem acima) e pressione shift direito STAT OK para selecionar 1 variável simples e pressione `EDIT`. Isto inicia o Matrix Writer. Insira os dados como feito antes. Neste caso, quando sair do Matrix Writer, os dados inseridos são salvos automaticamente em Σ DAT.

Calculando estatísticas de variável única

Depois de inserir o vetor da coluna em Σ DAT, pressione `→` STAT `OK` para selecionar **1. Single-var..** A seguinte tela de entrada será apresentada:




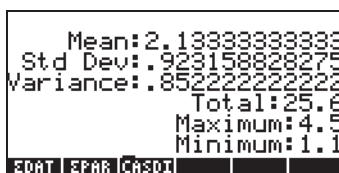
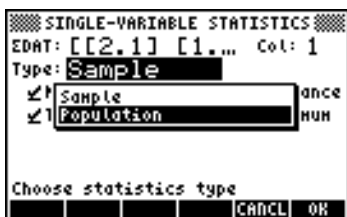
A tela lista os dados no Σ DAT e mostra que a coluna 1 está selecionada (existe apenas uma coluna na Σ DAT atual). Movimente-se na tela com as teclas de setas e pressione a tecla `✓` `CNR` para selecionar estas medidas (Média, Desvio-padrão, Variância, Número total de pontos de dados, valores Máximo e Mínimo) que você quer como resultado deste programa. Quando estiver pronto, pressione `OK`. Os valores selecionados serão listados, marcados corretamente, no visor da calculadora. Por exemplo:






Amostra versus população

As funções pré-programadas para as estatísticas de variáveis únicas usadas acima podem ser aplicadas a uma população finita selecionando-se Type: Population na tela SINGLE-VARIABLE STATISTICS. A

diferença principal está nos valores da variância e do desvio-padrão, que são calculados usando-se n no denominador da variância, em vez de $(n-1)$. Para o exemplo acima, use agora a tecla do menu de função  para selecionar a população como Type: e recalcule as medidas:



Obtendo as distribuições de frequência

A aplicação **2. Frequencies..** no menu STAT pode ser usada para obter as distribuições de frequências para um conjunto de dados. Os dados devem estar presentes na forma de um vetor de coluna armazenado na variável Σ DAT. Para iniciar, pressione  Σ STAT  . A tela de entrada resultante contém os seguintes campos:

- Σ DAT:** a matriz contendo os dados de interesse.
- Col:** a coluna de Σ DAT que está sendo examinada.
- X-Min:** o limite mínimo da classe a ser usada na distribuição de frequência (default = -6.5).
- Bin Count:** o número de classes usadas na distribuição de frequência (default = 13).
- Bin Width:** a largura uniforme de cada classe na distribuição de frequência (default = 1).

Dado um conjunto de n valores de dados: $\{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ listados desordenadamente, pode-se agrupar os dados em várias classes ou

blocos contando a freqüência ou número de valores correspondentes para cada classe. A aplicação **2. Frequencies..** no menu STAT desempenhará esta contagem de freqüência e manterá controle destes valores que podem ficar abaixo dos limites máximo e mínimo da classe (ou seja, os valores à parte).

Como exemplo, gere um conjunto de dados relativamente grande, digamos 200 pontos, usando o comando RANM({200,1}) e armazenando o resultado na variável Σ DAT usando a função STO Σ (consulte o exemplo acima). A seguir, obtenha a informação de variável única usando: $\left(\rightarrow\right)$ STAT $\left[\text{OK}\right]$. Os resultados são:

```
Variance:31.0395728643
Total:(-85.)
Maximum:9.
Minimum:(-9.)
 $\Sigma$ DAT  $\Sigma$ PAR CASDI
```

Esta informação indica que nossas faixas de dados variam de -9 a 9. Para produzir uma distribuição de freqüência usaremos o intervalo (-8, 8) dividindo-o em 8 blocos de largura 2 cada.

- Selecionar o programa **2. Frequencies..** usando $\left(\rightarrow\right)$ STAT $\left[\downarrow\right]$ $\left[\text{OK}\right]$. Os dados já estão carregados no Σ DAT e a opção Col deveria manter o valor 1, já que temos apenas uma coluna no Σ DAT.
- Altere X-Min para -8, Bin Count para 8 e Bin Width para 2, depois pressione $\left[\text{OK}\right]$.

Usando o modo RPN, os resultados são mostrados na pilha como um vetor de colunas no nível de pilha 2 e um vetor de linhas de dois componentes no nível de pilha 1. O vetor no nível 1 da pilha é o número de valores fora de intervalo onde a contagem de freqüência foi feita. Para este caso, obtenha os valores [14. 8.] indicando que existem, no vetor Σ DAT, 14 valores menores do que -8 e 8 maiores do que 8.

- Pressione $\left[\leftarrow\right]$ para descer o vetor de valores fora dos limites da pilha. O resultado restante é a contagem da freqüência de dados.

Os blocos para esta distribuição de frequência serão: -8 a -6, -6 a -4, ..., 4 a 6 e 6 a 8, ou seja, 8 deles, com as frequências no vetor de coluna na pilha, a saber (para este caso):

23, 22, 22, 17, 26, 15, 20, 33.





Isso significa que existem 23 valores no bloco [-8,-6], 22 em [-6,-4], 22 em [-4,-2], 17 em [-2,0], 26 em [0,2], 15 em [2,4], 20 em [4,6] e 33 em [6,8]. Você pode também verificar que adicionados todos estes valores além dos valores fora dos limites, 14 e 8, mostrados acima, você conseguirá o total de número de elementos na amostra, a saber, 200.

Ajustando os dados para uma função $y = f(x)$

O programa **3. Fit data..**, disponível como opção número 3 no menu STAT, pode ser usado para ajustar funções lineares, logarítmicas, exponenciais e polinomiais para conjuntos de dados (x,y) armazenados nas colunas da matriz Σ DAT. Para esta aplicação, é necessário ter pelo menos duas colunas na sua variável Σ DAT.

Por exemplo, para ajustar uma regressão linear para os dados mostrados na tabela abaixo:

x	y
0	0.5
1	2.3
2	3.6
3	6.7
4	7.2
5	11

- Primeiro, insira as duas colunas de dados na variável Σ DAT usando o Matrix Writer e a função STO Σ .
- Para acessar o programa **3. Fit data..**, pressione as seguintes teclas:  STAT    A tela de entrada mostrará a variável Σ DAT atual, já carregada. Se for necessário, altere seu visor para os parâmetros seguintes para fazer a regressão linear:



- Para obter o ajuste dos dados pressione $\text{2ND} \rightarrow \text{STAT} \rightarrow \text{FIT}$. A saída deste programa, mostrado abaixo de nosso conjunto de dados em particular, consiste das seguintes três linhas no modo RPN:

```

3: '0.195238095238 + 2.00857242857*X'
2: Correlações: 0.983781424465
1: Covariância: 7.03

```


O nível 3 mostra a forma da equação. O nível 2 mostra o coeficiente de correlação da amostra e o nível 1 mostra a covariância de x-y. Para verificar as definições destes parâmetros consulte o capítulo 18 no Guia do Usuário da calculadora.

Para obter informações adicionais sobre os recursos de ajuste de dados da calculadora, consulte o capítulo 18 do Guia do Usuário da calculadora.

Obtendo estatísticas adicionais de resumo



A aplicação **4. Summary stats..** no menu STAT pode ser útil em alguns cálculos para estatísticas de amostras. Para começar, pressione $\text{2ND} \rightarrow \text{STAT}$ novamente, mova para a quarta opção usando a tecla com a seta para baixo V e pressione $\text{2ND} \rightarrow \text{STAT}$. O formulário de entrada resultante contém os seguintes campos:

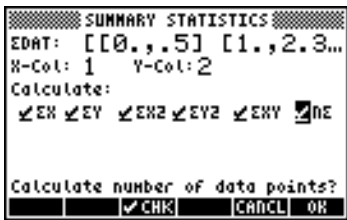
- Σ DAT:** A matriz contendo os dados de interesse.
- X-Col, Y-Col:** estas opções se aplicam apenas quando você tem mais de duas colunas na matriz Σ DAT. Por definição, a coluna x é a coluna 1 e a coluna y é a coluna 2. Se tiver apenas uma coluna, então a única configuração que faz sentido é ter **X-Col:** 1.

ΣX ΣY ...: estatísticas de resumo que você pode escolher como resultado deste programa verificando o campo apropriado e usando  quando este campo for selecionado.

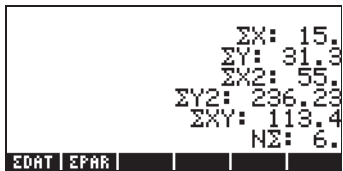
Muitas dessas estatísticas de resumo são usadas para calcular as estatísticas de duas variáveis (x,y), que são relacionadas por uma função $y = f(x)$. Portanto, este programa pode ser considerado como complemento para o programa **3. Fit data..**

Como exemplo, para os dados x-y atualmente no ΣDAT , obtenha todas as estatísticas de resumo.




- Para acessar a opção **summary stats...**, use:

- Selecione os números da coluna correspondente aos dados x- e y-, ou seja, Col.X: 1 e Col.Y: 2.
- Usando a tecla  selecione todas as opções para as saídas, ou seja, ΣX , ΣY , etc.

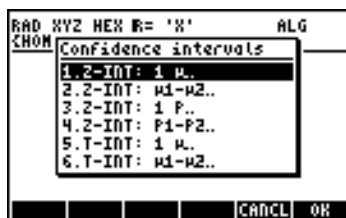


- Pressione  para obter os seguintes resultados:



Intervalos de confiança

A aplicação **6. Conf Interval** pode ser acessada usando  **STAT**  . A aplicação oferece as seguintes opções:



Estas opções devem ser interpretadas conforme a seguir:

1. INT-Z: 1μ .: Intervalo de confiança da amostra individual para a média da população, μ , com a variância conhecida da população ou para amostras grandes com variância desconhecida da população.
2. INT-Z: $\mu_1 - \mu_2$.: Intervalo de confiança para a diferença entre médias da população, $\mu_1 - \mu_2$, com as variâncias conhecidas da população ou para amostras grandes com variâncias desconhecidas da população.
3. INT-Z: $1 p$.: Intervalo de confiança da amostra individual para a proporção, p , para grandes amostras com variância desconhecida de população.
4. INT-Z: $p_1 - p_2$.: Intervalo de confiança para a diferença de duas proporções, $p_1 - p_2$, para amostras grandes com variâncias desconhecidas de população.
5. INT-T: 1μ .: Intervalo de confiança da amostra individual para a média da população, μ , para pequenas amostras com variância desconhecida de população.
6. INT-T: $\mu_1 - \mu_2$.: Intervalo de confiança para a diferença entre médias da população, $\mu_1 - \mu_2$, para as amostras pequenas com variâncias desconhecidas da população.

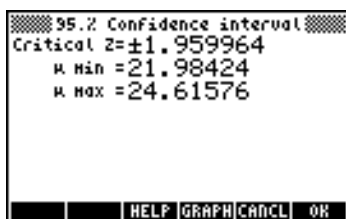
Exemplo 1 – Determina o intervalo de confiança centrado para a média de uma população se uma amostra de 60 elementos indicar que o valor médio da amostra é $\bar{x} = 23.3$ e seu desvio padrão é $s = 5.2$. Use $\alpha = 0.05$. O nível de confiança é $C = 1 - \alpha = 0.95$.

Selecione caso 1 do menu conhecido acima pressionando **1**. Insira os valores necessários na tela de entrada, conforme a seguir:

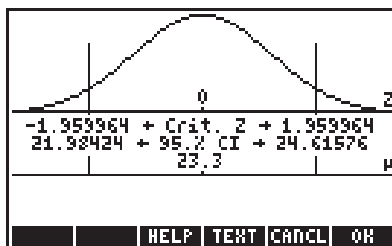


Pressione **2** para obter uma tela explicando o significado do intervalo de confiança em termos de números aleatórios gerados por uma calculadora. Para rolar o visor resultante use a tecla com a seta para baixo **▼**. Pressione **1** quando terminar de usar a tela de ajuda. Isto o levará de volta ao visor mostrado acima.



Para calcular o intervalo de confiança, pressione **3**. O resultado mostrado na calculadora é:



Pressione **4** para ver uma tela gráfico da informação do intervalo de confiança:



O gráfico mostra a distribuição normal padrão pdf (função densidade de probabilidade), o local dos pontos críticos $\pm z_{\alpha/2}$, o valor médio (23.3) e os

limites correspondentes do intervalo (21.98424 e 24.61576). Pressione  para voltar para a tela com o resultado anterior e/ou pressione  para sair do ambiente de intervalo de confiança. Os resultados serão listados no visor da calculadora.

Informações adicionais sobre cálculos de intervalo de confiança são apresentadas no capítulo 18 no Guia do Usuário da calculadora.

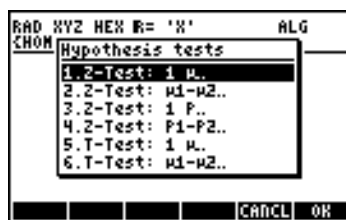
Teste de hipóteses

Uma hipótese é uma declaração feita sobre uma população (por exemplo, em relação a sua média). A aceitação da hipótese é baseada em um teste estatístico numa amostra tirada da população. A ação conseqüente e a tomada de decisão são chamadas de teste de hipóteses.

A calculadora fornece os procedimentos de teste de hipótese na aplicação 5. *Teste de hipóteses*, que pode ser acessada usando

    .

Similar ao cálculo de intervalos de confiança discutido anteriormente, este programa oferece as 6 seguintes opções.



Estas opções são interpretadas como nas aplicações de intervalo de confiança.

1. Teste-Z: 1 μ .: Teste de hipótese individual para a média da população, μ , com a variância conhecida da população ou para amostras grandes com variância desconhecida da população.
2. Teste-Z: $\mu_1 - \mu_2$.: Tese de hipótese para a diferença entre médias da população, $\mu_1 - \mu_2$, com as variâncias conhecidas da população ou para amostras grandes com variâncias desconhecidas da população.
3. Teste-Z: 1 p.: Teste de hipótese individual para a proporção, p, para grandes amostras com variância desconhecida de população.

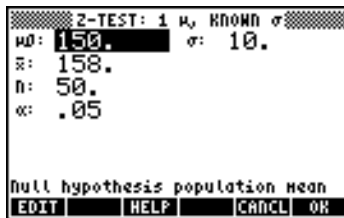
4. Teste-Z: $p_1 - p_2$: Tese de hipótese para a diferença de duas proporções, $p_1 - p_2$, para amostras grandes com variações desconhecidas de população.
5. Teste-T: 1μ .: Tese de amostra individual da amostra individual para a média da população, μ , para pequenas amostras com variância desconhecida de população.
6. Teste-T: $\mu_1 - \mu_2$.: Teste de hipótese para a diferença entre médias da população, $\mu_1 - \mu_2$, para as amostras pequenas com variâncias desconhecidas da população.

Tente os seguintes exercícios:

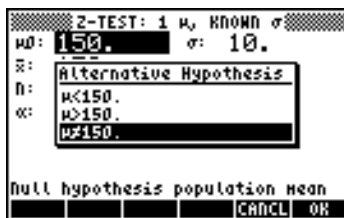
Exemplo 1 – Para $\mu_0 = 150$, $\sigma = 10$, $\bar{x} = 158$, $n = 50$, para $\alpha = 0.05$, teste a hipótese $H_0: \mu = \mu_0$, contra a hipótese alternativa, $H_1: \mu \neq \mu_0$.

Pressione \rightarrow STAT \uparrow \uparrow 03 para acessar os recursos de intervalo de confiança na calculadora. Pressione 03 para selecionar a opção 1. Teste-Z: 1μ ..

Insira os seguintes dados e pressione 03 :



Você então será solicitado a selecionar uma hipótese alternativa:

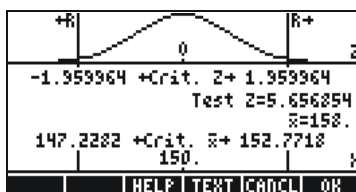


Selecione $\mu \neq 150$. Depois, pressione $\boxed{\text{F1}}$. O resultado é:



Então, rejeitamos $H_0: \mu = 150$, contra $H_1: \mu \neq 150$. O teste do valor z é $z_0 = 5.656854$. O valor P é 1.54×10^{-8} . Os valores críticos de $\pm z_{\alpha/2} = \pm 1.959964$, correspondentes a faixa crítica \bar{x} de {147.2 152.8}.

Esta informação pode ser observada graficamente pressionando a tecla $\boxed{\text{F2}}$:



Referências

Materiais adicionais sobre análise estatística, incluindo definições de conceitos, aplicações avançadas de estatística, estão disponíveis no capítulo 18 do guia do usuário da calculadora.

Capítulo 17

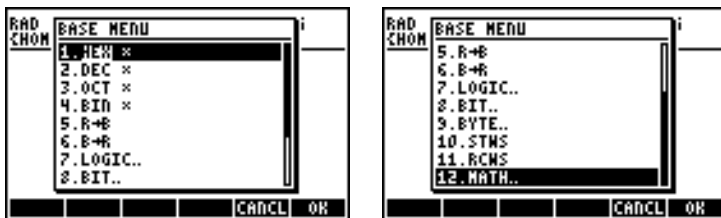
Números com Bases Diferentes

Além de nosso sistema numeral decimal (base 10, dígitos = 0 a 9), é possível trabalhar com um sistema binário (base 2, dígitos = 0, 1) e um sistema octal (base 8, dígitos = 0 a 7) ou um sistema hexadecimal (base 16, dígitos=0 a 9, A a F), entre outros. Da mesma forma que o número inteiro decimal 321 significa $3 \times 10^2 + 2 \times 10^1 + 1 \times 10^0$, o número 100110, na notação binária, significa

$$1 \times 2^5 + 0 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 0 \times 2^0 = 32 + 0 + 0 + 4 + 2 + 0 = 38.$$

O menu BASE

O menu BASE é acessível através de \leftarrow BASE (a tecla **3**). Com o sinalizador do sistema 117 configurado para CHOOSE boxes (consulte o capítulo 1 deste guia), as seguintes entradas estão disponíveis:





Com o sinalizador do sistema 117 configurado para *SOFT menus*, o menu BASE mostra o seguinte:



Esta figura mostra que as entradas LOGIC, BIT e BYTE dentro do menu BASE são os próprios submenus. Esses menus são discutidos em detalhes no Capítulo 19 do guia do usuário.

Escrevendo números não-decimais

Os números nos sistemas não-decimais, chamados de números inteiros binários, são escritos precedidos pelo símbolo # ( #__) na calculadora. Para selecionar a base atual a ser usada para os números inteiros binários, escolha entre HEX(adecimal), DEC(imal), OCT(al) ou BIN(ary) no menu BASE. Por exemplo, se  for selecionado, os inteiros binários serão os números hexadecimais, p. ex. #53, #A5B, etc. Ao selecionar sistemas diferentes, os números serão automaticamente convertidos para a nova base de dados.

Para escrever um número num determinado sistema, inicie o número com # e termine com h (hexadecimal), d (decimal), o (octal) ou b (binário), exemplos:

HEX

```
: # A2F0h
: # 2BC10h
: # 125h
# A2F0h
# 2BC10h
# 125h
HEX | DEC | OCT | BIN | R+R | R+R
```

DEC

```
: # 41712d
: # 179216d
: # 293d
# 41712d
# 179216d
# 293d
HEX | DEC | OCT | BIN | R+R | R+R
```

OCT

```
: # 121360o
: # 536020o
: # 445o
# 121360o
# 536020o
# 445o
HEX | DEC | OCT | BIN | R+R | R+R
```

BIN

```
: # 1010001011110000b
: # 1010001011110000b
: # 101011110000010000b
: # 101011110000010000b
: # 100100101b
# 101000101b
# 100100101b
HEX | DEC | OCT | BIN | R+R | R+R
```

Referências

Para obter detalhes sobre números em bases diferentes, consulte o Capítulo 19 do guia do usuário.

Capítulo 18

Como usar cartões SD

A calculadora possui uma entrada para cartão de memória na qual você poderá inserir um cartão flash SD para fazer o backup dos objetos da calculadora ou para fazer o download de objetos de outras fontes. O cartão SD na calculadora aparecerá como a porta número 3.

Inserir e remover um cartão SD

A entrada de SD é localizada na parte inferior da calculadora, logo abaixo das teclas de números. Os cartões SD devem ser inseridos virados para baixo. A maioria dos cartões possuem uma etiqueta, o que geralmente é considerada a parte de cima do cartão. Se estiver segurando a HP 50g com o teclado para cima, então este lado do cartão SD deve estar virado para baixo ou longe da pessoa que segura, quando estiver sendo inserido na HP 50g. O cartão entrará sem resistência quase por inteiro e depois precisará de mais força para inseri-lo por completo. Um cartão completamente inserido fica quase nivelado com o estojo, deixando visível apenas a parte de cima do cartão.

Para remover um cartão SD, desligue a HP 50g e empurre para dentro a parte exposta do cartão com cuidado. O cartão deve lançar-se um pouco para fora, permitindo que seja agora facilmente removido da calculadora.

Formatar um cartão SD

A maioria dos cartões SD já estarão formatados com um sistema de arquivos compatível com a HP 50g. A HP 50g somente funcionará com os cartões no formato FAT16 ou FAT32.

O cartão SD pode ser formatado a partir de um computador ou da calculadora. Se isso for feito a partir da calculadora (usando o método descrito abaixo), certifique-se de que sua calculadora possui baterias novas ou quase novas.

Nota: formatar um cartão SD apaga todos os dados contidos nele.

1. Insira o cartão SD na entrada do cartão (como explicado na seção anterior).

2. Mantenha pressionada a tecla **ON** e depois pressione a tecla **F4** . Solte a tecla **F4** e depois solte a tecla **ON** . O menu de sistema é exibido com diversas opções.
3. Pressione 0 para FORMAT. O processo de formatação será iniciado.
4. Quando a formatação estiver terminada, a HP 50g exibirá a mensagem "FORMAT FINISHED. PRESS ANY KEY TO EXIT" ("Formatação terminada. Pressione qualquer tecla para sair"). Para sair do menu do sistema, mantenha pressionada a tecla **ON** , pressione e solte a tecla **F3** e depois solte a tecla **ON** .

O cartão SD está agora pronto para uso. Ele estará no formato FAT32.

Método alternativo

Quando um cartão SD é inserido, aparece **FORMAT** um item de menu adicional no File Manager. Selecionar esta opção reformata o cartão, um processo que também apaga cada objeto no cartão.

Acessar objetos em um cartão SD

O acesso a um objeto no cartão SD é similar quando um objeto é localizado nas portas 0, 1 ou 2. Entretanto, a porta 3 não aparecerá no menu quando estiver utilizando a função LIB (**→** LIB). Os arquivos SD somente podem ser administrados usando-se o Filer ou Gerenciador de arquivos (**←** FILES). Ao iniciar o Filer, a visualização da Árvore será:



Nomes longos de arquivos em um cartão SD são suportados, mas são exibidos no formato 8.3 no Filer (isto é, seus nomes são truncados a 8 caracteres e uma extensão de 3 caracteres é adicionada como sufixo). O tipo de cada objeto será exibido, a menos que seja um objeto de computador ou um objeto de tipo desconhecido. (Nestes casos, seu tipo é

listado como uma seqüência.)

Além de usar as operações do gerenciador de arquivo, você pode usar as funções STO e RCL para armazenar objetos no cartão SD e restaurar objetos do cartão, conforme mostrado abaixo.

Armazenar objetos no cartão SD

Para armazenar um objeto, use a função STO, conforme segue:

- No modo algébrico:
Para inserir objeto, pressione **STO**, digite o nome do objeto armazenado usando a porta 3 (p. ex., `#3:VAR1`), pressione **ENTER**.
- No modo RPN:
Para inserir um objeto, digite o nome do objeto armazenado usando a porta 3 (p. ex., `#3:VAR1`), pressione **STO**.

Observe que, se o nome do objeto que pretende armazenar em um cartão SD for maior que oito caracteres, ele aparecerá no formato 8.3 DOS na porta 3 no Filer, uma vez que seja armazenado no cartão.

Restaurar um objeto do cartão SD

Para restaurar um objeto do cartão SD no visor, use a função RCL, conforme segue:

- No modo algébrico:
Pressione **RCL**, digite o nome do objeto armazenado usando a porta 3 (p. ex., `#3:VAR1`), pressione **ENTER**.
- No modo RPN:
Digite o nome do objeto armazenado usando a porta 3 (p. ex., `#3:VAR1`), pressione **RCL**.






Com o comando RCL, é possível reativar as variáveis especificando um caminho no comando, p. ex., no modo RPN: `#3: (path) ENTER RCL`. O caminho, como num drive do sistema DOS, é uma série de nomes de diretório que juntos especificam a posição da variável dentro da árvore do diretório. De qualquer forma, algumas variáveis armazenadas dentro de um objeto de backup não podem ser reativadas especificando um

caminho. Nesse caso, o objeto de backup total (p.ex., um diretório) terá que ser reativado e as variáveis individuais, então, acessadas no visor.

Observe que, no caso de objetos com nomes de arquivos longos, é possível especificar o nome completo do objeto, ou seu nome 8.3 truncado, quando emitir um comando RCL.


Excluir um objeto do cartão SD

Para excluir um objeto do cartão SD no visor, use a função PURGE, conforme segue:




- No modo algébrico:
Pressione  , digite o nome do objeto armazenado usando a porta 3 (ex. #3:VAR1) e pressione .
- No modo RPN:
Digite o nome do objeto armazenado usando a porta 3 (p. ex., #3:VAR1) e pressione  .

Observe que, no caso de objetos com nomes de arquivos longos, é possível especificar o nome completo do objeto, ou seu nome 8.3 truncado, quando emitir um comando PURGE.

Excluir todos os objetos no cartão SD (por reformatação)

É possível excluir todos os objetos do cartão SD ao reformatá-lo. Quando um cartão SD é inserido, aparece  um item de menu adicional no File Manager. Selecionar esta opção reformata o cartão inteiro, um processo que também apaga cada objeto no cartão.

Especificar um diretório no cartão SD

Pode-se armazenar, recuperar, avaliar e excluir objetos que estejam em diretórios no cartão SD. Note que, para trabalhar com um objeto no nível raiz de um cartão SD, a tecla  é usada. Mas quando trabalhar com um objeto em um subdiretório, o nome que contém o caminho do diretório deve ser incluído usando as teclas  .

Por exemplo, suponha que queira armazenar um objeto chamado PROG1 em um diretório chamado PROGS no cartão SD. Com este objeto ainda no primeiro nível da pilha, pressione:

Isto irá armazenar o objeto anteriormente na pilha do cartão SD para o diretório chamado PROGS em um objeto chamado PROG1. Nota: Se PROGS não existir, o diretório será criado automaticamente.

É possível especificar qualquer número de subdiretórios alojados. Por exemplo, para referir-se a um objeto em um subdiretório de terceiro nível, sua sintaxe deveria ser:

:3:"DIR1/DIR2/DIR3/NAME"

Observe que pressionar produz o caractere de barra inclinada para a direita.



Capítulo 19

Equation Library

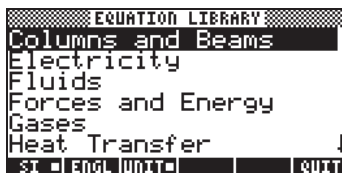
A aplicação Equation Library é um conjunto de equações e comandos que permitem a solução de problemas científicos e de engenharia simples. A biblioteca consiste de mais de 300 equações agrupadas em 15 tópicos técnicos que contêm mais de 100 títulos de problemas. Cada título de problema contém uma ou mais equações que ajudam a resolver tal tipo de problema.

NOTA: Os exemplos neste capítulo supõem que o modo de operação é RPN e que o sinalizador -117 está configurado. (Sinalizador -117 deve ser configurado sempre que usar o solver numérico para solucionar equações na aplicação Equations Library.)

Exemplo: Examine a equação definida para Movimento de Projétil.

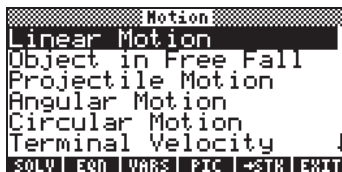
Etapa 1: Ajuste o visor para duas casas decimais e então abra a aplicação Equation Library. (Se  e  não estiverem sinalizados com quadrados pequenos, pressione uma vez cada uma das teclas de menu correspondentes.)

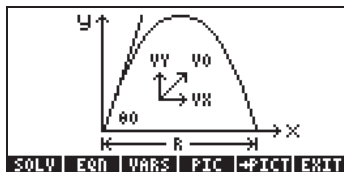


Etapa 2: Selecione o tópico Motion (Movimento) e abra o seu catálogo.



Etapa 3: Selecione Projectile Motion (Movimento de Projétil) e analise o diagrama que descreve o problema.



Etapa 4: Visualize as cinco equações no grupo Projectile Motion. Todas as cinco são usadas alternadamente para solucionar as variáveis que faltam (veja o próximo exemplo).

```
5. OF 5. *
R = (v0^2 / g) * SIN(2*theta)
```

Etapa 5: Examine as variáveis usadas pelo conjunto de equações.



e conforme necessário

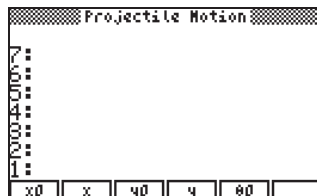
```
Projectile Motion:
x0: init x-position
x: final x-position
y0: init y-position
y: final y-position
theta: initial angle
v0: initial velocity
```

Agora use este conjunto de equações para responder as perguntas no exemplo a seguir.

Exemplo: Você estimou que, em média, os goleiros profissionais podem chutar uma bola de futebol a uma distância (R) de 65 metros para o campo do adversário com um ângulo de elevação (θ_0) de 50 graus. A que velocidade (v_0) eles chutam a bola? Qual é a altura da bola no meio do seu percurso aéreo? A que distância eles poderiam jogar a bola para chutar (sem bater no chão) se usassem a mesma velocidade de chute, mas mudassem o ângulo de elevação para 30 graus? (Ignore os efeitos de ficar com a bola muito tempo.)

Etapa 1: Comece a solucionar o problema problema.

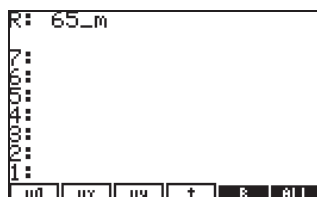
5000



Etapa 2: Insira os valores conhecidos e pressione a tecla de menu correspondente à variável. (Você pode supor que x_0 e y_0 são zero.) Observe que as opções de menu ficam pretas enquanto você armazena os valores. (Será necessário pressionar **NXT** para ver as variáveis que são mostradas inicialmente.)

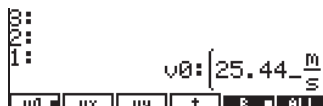
0 x_0 0 y_0 50 θ_0

NXT 65 R



Etapa 3: Solucione a velocidade, v_0 . (Você soluciona uma variável ao pressionar \leftarrow) e depois a tecla de menu da variável.)

\leftarrow v_0



Etapa 4: Chame de volta o alcance R , dividido por 2 para obter a meia distância, e insira esta com a coordenada x . Observe que pressionar a versão para a direita da tecla de menu de uma variável faz com que a calculadora recupere seu valor de volta à pilha. (O quadrado pequeno próximo ao R na opção de menu indica que ela foi usada no cálculo anterior.)

\rightarrow $\frac{R}{2}$ \div **NXT** **NXT**

$\frac{R}{2}$



Etapa 5: Solucione a altura, y . Observe que a calculadora encontra valores para outras variáveis necessárias (mostradas com os quadrados pequenos) para solucionar uma variável específica.


 

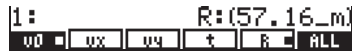


Etapa 6: Insira o novo valor para o ângulo de elevação (30 graus), armazene a velocidade inicial computada anteriormente (v_0) e então solucione o R .

30 

 L 



Referências

Para obter detalhes adicionais sobre a Equation Library, consulte o capítulo 27 do guia do usuário da calculadora.

Garantia Limitada

calculadora gráfica HP 50g; Duração da garantia: 12 meses

1. A HP garante ao usuário que a máquina, os acessórios e os equipamentos da HP estarão livres de defeitos de materiais ou mão-de-obra após a data da compra, durante o período acima especificado. Se a HP for notificada da ocorrência de tais defeitos durante o período de garantia, a HP irá, por opção sua, consertar ou substituir produtos que estejam comprovadamente com defeito. A substituição dos produtos pode ser feita com produtos novos ou no estado de novos.
2. A HP garante que o software HP não apresentará falhas na execução de suas instruções de programação após a data da compra, durante o período acima especificado, devido a defeitos no material ou de mão-de-obra, quando instalado e usado de forma apropriada. Se a HP for notificada de tais defeitos durante o período da garantia, a HP substituirá a mídia do programa que não executar suas instruções de programação devido a esses defeitos.
3. A HP não garante que a operação dos seus produtos será ininterrupta e livre de erros. Se a HP não puder, dentro de um tempo razoável, consertar ou substituir qualquer produto de acordo com as condições da garantia, você terá direito ao reembolso do valor da compra depois da pronta devolução do produto com o comprovante da compra.
4. Os produtos da HP podem conter peças recondiionadas equivalentes a novas em desempenho ou que possam ter estado sujeitas a uso acidental.
5. A garantia não se aplica aos defeitos resultantes da (a) manutenção ou calibração incorretas, (b) software, interface, peças ou equipamentos não fornecidos pela HP, (c) alteração não-autorizada ou uso incorreto, (d) operação fora das especificações ambientais divulgadas para o produto ou (e) preparação ou manutenção imprópria do local.
6. A HP NÃO OFERECE NENHUMA OUTRA GARANTIA OU CONDIÇÃO EXPLÍCITA, VERBAL OU ESCRITA. DE ACORDO COM O PERMITIDO PELA LEI LOCAL, QUALQUER GARANTIA OU CONDIÇÃO IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO, QUALIDADE SATISFATÓRIA OU ADEQUAÇÃO A UM OBJETIVO PARTICULAR,

ESTARÁ LIMITADA AO PERÍODO DE GARANTIA DETERMINADO ACIMA. Alguns países, estados ou províncias não permitem limitação da duração de uma garantia implícita, então a limitação ou exclusão acima talvez não se aplique a seu caso. Esta garantia lhe assegura direitos legais específicos e talvez você tenha outros direitos que variam de país para país, de estado para estado ou de província para província.

7. DENTRO DO PERMITIDO PELA LEI LOCAL, OS RECURSOS NESTA GARANTIA SÃO ÚNICOS E EXCLUSIVOS SEUS. EXCETO COMO INDICADO ACIMA, EM NENHUM MOMENTO A HP OU SEUS REPRESENTANTES SERÃO RESPONSÁVEIS POR PERDA DE DADOS OU POR OUTRO DANO DIRETO, ESPECIAL, ACIDENTAL, CONSEQÜENCIAL (INCLUINDO PREJUÍZO OU PERDA DE DADOS) OU OUTROS, SEJAM BASEADOS EM CONTRATO, ATO ILÍCITO OU OUTROS. Alguns países, estados ou províncias não permitem a exclusão ou limitação de danos acidentais ou conseqüenciais, então a limitação ou exclusão acima talvez não se aplique a seu caso.
8. As únicas garantias dadas aos produtos e serviços HP são aquelas estabelecidas e declaradas na garantia expressa que acompanha estes produtos e serviços. A HP não deverá ser responsabilizada por erros ou omissões técnicas ou editoriais aqui contidas.

PARA AQUISIÇÕES POR CONSUMIDORES NA AUSTRÁLIA E NOVA ZELÂNDIA: OS TERMOS DE GARANTIA CONTIDOS NESTA DECLARAÇÃO, EXCETO QUANDO PERMITIDO POR LEI, NÃO EXCLUEM, RESTRINGEM OU ALTERAM E ACOMPANHARÃO OS DIREITOS ESTATUTÁRIOS MANDATÁRIOS APLICÁVEIS À VENDA DESTE PRODUTO.

Serviço de atendimento ao cliente

Europa

País:	Telefones:
Áustria	+43-1-3602771203
Bélgica	+32-2-7126219
Dinamarca	+45-8-2332844

Países da Europa Oriental	+420-5-41422523
Finlândia	+358-9640009
França	+33-1-49939006
Alemanha	+49-69-95307103
Grécia	+420-5-41422523
Holanda	+31-2-06545301
Itália	+39-02-75419782
Noruega	+47-63849309
Portugal	+351-229570200
Espanha	+34-915-642095
Suécia	+46-851992065
	+41-1-4395358 (Alemão)
	+41-22-8278780 (Francês)
Suíça	+39-02-75419782 (Italiano)
Turquia	+420-5-41422523
Reino Unido	+44-207-4580161
República Tcheca	+420-5-41422523
África do Sul	+27-11-2376200
Luxemburgo	+32-2-7126219
Outros países europeus	+420-5-41422523

Ásia do Pacífico

País:	Telefones:
Austrália	+61-3-9841-5211
Cingapura	+61-3-9841-5211

América Latina

País:	Telefones:
Argentina	0-810-555-5520
Brasil	São Paulo 3747-7799; ROTC: 0-800-157751
México	Cidade do México 5258- 9922; ROTC 01-800-472-6684
Venezuela	0800-4746-8368

Chile	800-360999
Colômbia	9-800-114726
Peru	0-800-10111
América Central e Caribe	1-800-711-2884
Guatemala	1-800-999-5105
Porto Rico	1-877-232-0589
Costa Rica	0-800-011-0524

América do Norte

País:	Telefones:
EUA	1 800-HP INVENT
Canadá	(905) 206-4663 or 800- HP INVENT

ROTC = Restante do país

Acesse <http://www.hp.com> para obter os últimos serviços e informações de suporte.

Regulatory information

Federal Communications Commission Notice

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may

cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

- Consult the dealer or an experienced radio or television technician for help.

Modifications

The FCC requires the user to be notified that any changes or modifications made to this device that are not expressly approved by Hewlett-Packard Company may void the user's authority to operate the equipment.

Cables

Connections to this device must be made with shielded cables with metallic RFI/EMI connector hoods to maintain compliance with FCC rules and regulations.

Declaration of Conformity

for Products Marked with FCC Logo, United States Only

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

For questions regarding your product, contact:

Hewlett-Packard Company
P. O. Box 692000, Mail Stop 530113
Houston, Texas 77269-2000

Or, call
1-800-474-6836

For questions regarding this FCC declaration, contact:

Hewlett-Packard Company
P. O. Box 692000, Mail Stop 510101
Houston, Texas 77269-2000

Or, call
1-281-514-3333

To identify this product, refer to the part, series, or model number found on the product.

Canadian Notice

This Class B digital apparatus meets all requirements of the

Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Avis Canadien

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

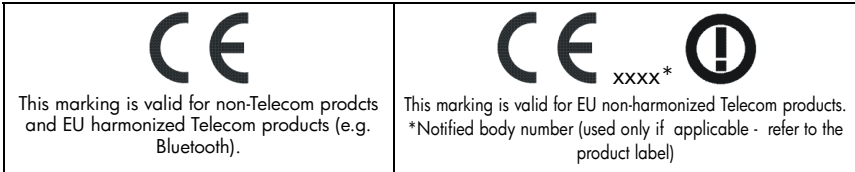
European Union Regulatory Notice

This product complies with the following EU Directives:

- Low Voltage Directive 73/23/EEC
- EMC Directive 89/336/EEC

Compliance with these directives implies conformity to applicable harmonized European standards (European Norms) which are listed on the EU Declaration of Conformity issued by Hewlett-Packard for this product or product family.

This compliance is indicated by the following conformity marking placed on the product:



Japanese Notice

この装置は、情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）の基準に基づくクラス B 情報技術装置です。この装置は、家庭環境で使用することを目的としていますが、この装置がラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。

取扱説明書に従って正しい取り扱いをしてください。

Korean Notice

B급 기기 (가정용 정보통신기기)

이 기기는 가정용으로 전자파적합등록을 한 기기로서
주거지역에서는 물론 모든지역에서 사용할 수 있습니다.

Descarte de Lixo Elétrico na Comunidade Européia



Este símbolo encontrado no produto ou na embalagem indica que o produto não deve ser descartado no lixo doméstico comum. É responsabilidade do cliente descartar o material usado (lixo elétrico), encaminhando-o para um ponto de coleta para reciclagem. A coleta e a reciclagem seletivas desse tipo de lixo ajudarão a conservar as reservas naturais; sendo assim, a reciclagem será feita de uma forma segura, protegendo o ambiente e a saúde das pessoas. Para obter mais informações sobre locais que reciclam esse tipo de material, entre em contato com o escritório da HP em sua cidade, com o serviço de coleta de lixo ou com a loja em que o produto foi adquirido.