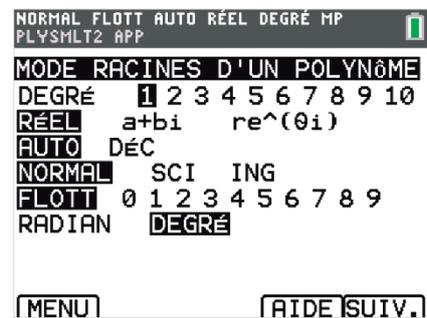
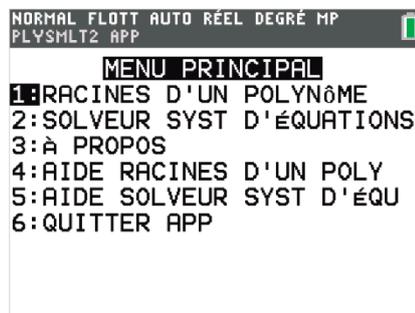
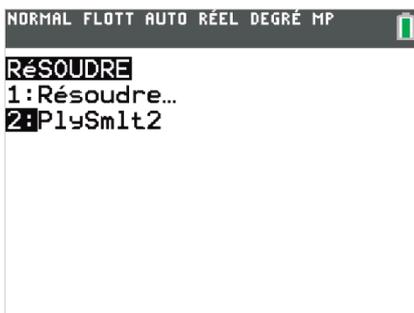


Equation de degré 1

On souhaite résoudre l'équation (E): $\frac{3}{4}x - \frac{5}{7} = 0$

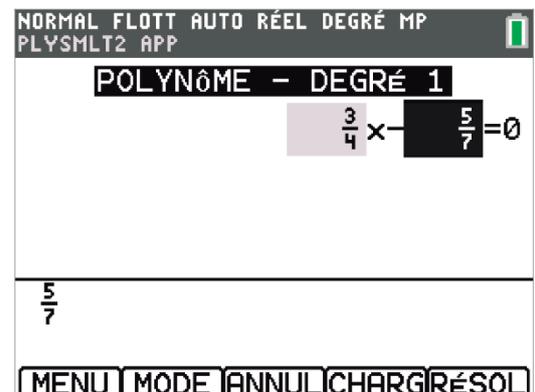
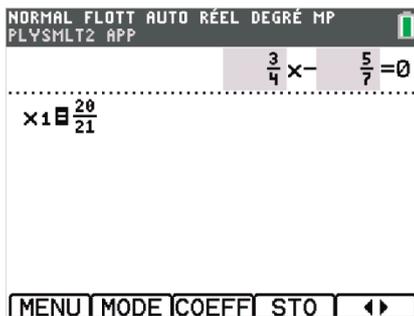
On peut utiliser une des applications présentes dans la calculatrice pour résoudre cette équation.

Appuyer sur **résol** puis sélectionner **PlySmlt2** et choisir **RACINE D'UN POLYNÔME** et sélectionner **DEGRÉ 1**.



Il faut maintenant entrer les coefficients (voir ci-contre) puis, pour obtenir les solutions, on appuie sur **RÉSOL** (touche **graphe**).

Si on souhaite avoir une valeur approchée de la solution, on appuie sur **◀▶** (touche **graphe**).



Conclusion : Soit S l'ensemble des solutions de l'équation (E) alors on a

$$S = \left\{ \frac{20}{21} \right\}$$

Pour quitter cette application, appuyer sur **2nde** **mode** puis choisir **6: QUITTER APP**.

Simulation aléatoire

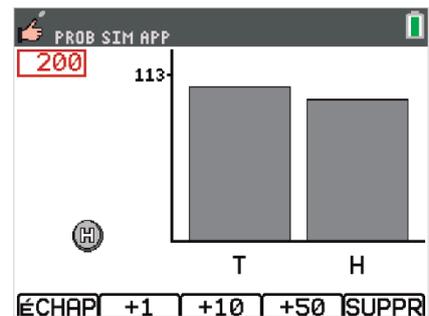
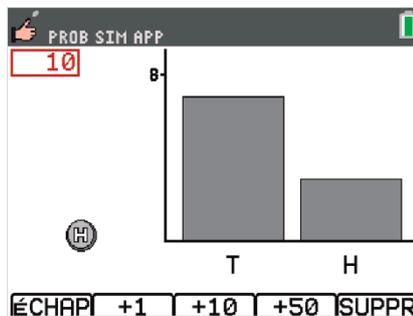
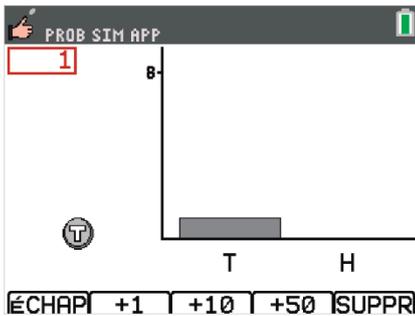
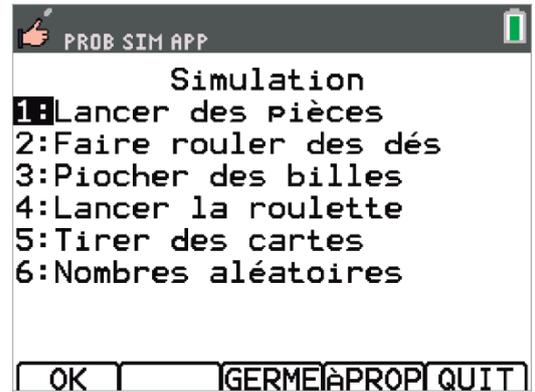
Pour accéder à l'application de simulation, appuyer sur **Znde** puis sélectionner tout en bas **0:Prob Sim**.

Lancer des pièces

Choisir **1:Lancer** des pièces et appuyer sur **OK** (touche **f(x)**).

Pour lancer la pièce, appuyer sur **LANCE**. On peut recommencer le lancer en appuyant sur **+1** ou **+10** pour lancer la pièce 10 fois ou encore **+50** pour la lancer 50 fois.

T est la première lettre du mot anglais « tail » qui signifie face en français et H est la première lettre de « head » pour pile.



Pour connaître l'effectif du nombre de piles et faces il suffit de naviguer avec les flèches de direction. Pour sortir de la simulation appuyer sur **ÉCHAP**.

Faire rouler des dés

Pour la simulation de lancers de dés, choisir **2:Faire rouler des dés** et appuyer sur **OK** (touche **f(x)**).

Les commandes sont les mêmes que pour la simulation précédente.

