

1	INTRODUCTION	7
1.1	LA CALCULATRICE SCOLAIRE CASIO FX-92 COLLEGE	7
1.2	DOUBLE AFFECTATION DES TOUCHES	8
1.3	LE MENU PRINCIPAL ACCUEIL	8
1.3.1	APERÇU DES FONCTIONS - ACCUEIL	9
1.4	BOUTONS DE NAVIGATION / EFFACER LES ENTREES	10
1.5	TOUCHES DE FONCTION IMPORTANTES	12
1.5.1	CATALOG	12
1.5.2	Outils	13
1.5.3	FONCTION	14
1.5.4	VARIABLE	15
1.5.5	FORMAT	16
1.6	CONFIG - PARAMETRES SUR LA CALCULATRICE	17
1.6.1	PARAMETRE CALCUL	18
1.6.2	PARAMETRE SYSTEME	20
1.6.3	REINITIALISER	21
1.6.4	MODE D'EMPLOI	21
1.7	LE BOUTON DE REPONSE REP	21
2	EFFECTUER DES CALCULS MATHEMATIQUES	23
2.1	LES OPERATIONS DE BASE	23
2.2	FRACTIONS	24
2.3	CALCUL DE POURCENTAGES	25
2.4	RACINES	27
2.5	PUISSEANCES	28
2.6	FONCTION E ET LOGARITHME	28
2.7	FONCTIONS TRIGONOMETRIQUES SIN, COS, TAN	29
2.8	AUTRES FONCTIONS CACHEES (CATALOG)	30
2.8.1	FACTORIELLE	30
2.8.2	COMBINAISONS / PERMUTATIONS	31
2.8.3	NUMEROS ALEATOIRES INDIVIDUELS RECUPERER	32
2.8.4	PGCD - PLUS GRAND COMMUN DIVISEUR	32
2.8.5	PPCM - PLUS PETIT COMMUN MULTIPLE	33

2.8.6	DECOMPOSITION EN FACTEURS PREMIERS	33
2.8.7	PART ENTIERE / DIVISION AVEC RESTE	34
2.8.8	FONCTIONS D'ARRONDI	34
2.8.9	DEGRES, MINUTES ET SECONDES (COORDONNEES)	35
<u>3</u>	<u>FONCTION CODE QR</u>	<u>36</u>
<u>4</u>	<u>PRODUIT EN CROIX</u>	<u>37</u>
<u>5</u>	<u>SYSTEMES D'EQUATIONS</u>	<u>38</u>
5.1	SYSTEMES D'EQUATIONS A 2 - 4 INCONNUES	38
5.1.1	UNE SOLUTION CLAIRE	38
5.1.2	PAS DE SOLUTION	39
5.1.3	UN NOMBRE INFINI DE SOLUTIONS	39
<u>6</u>	<u>REPRESENTER LES VALEURS DES FONCTIONS - TABL FONCT</u>	<u>40</u>
<u>7</u>	<u>STATISTIQUES - CALCUL DES PROBABILITES</u>	<u>44</u>
7.1	ÉCHANTILLONS / MOYENNE / ECART-TYPE	44
7.2	FREQUENCES RELATIVES / DISTRIBUTION DE PROBABILITE	45
7.2.1	REGLAGES VIA OUTILS	45
7.2.2	UNE TACHE AVEC DES VARIABLES ALEATOIRES	45
<u>8</u>	<u>TABLEUR</u>	<u>47</u>
8.1	SIMULER UN JEU DE DES AVEC LE TABLEUR	47
8.2	CROISSANCE EXPONENTIELLE / DECROISSANCE EXPONENTIELLE	49
<u>9</u>	<u>ALGO - DEFINIR DES ALGORITHMES</u>	<u>51</u>
9.1	LES COMMANDES EN DETAIL	52
9.2	EXEMPLE D'ALGORITHME	54

<u>10</u>	<u>MATH BOX</u>	55
10.1	LANCER LES DES	55
10.2	LANCER DE PIECES	57
10.3	DROITE NUMERIQUE - DROITE GRAD.	58
10.3.1	DEFINIR DES ZONES SUR UNE DROITE NUMERIQUE	58
10.3.2	MISE A L'ECHELLE D'UNE DROITE NUMERIQUE	59
10.3.3	DEFINIR PLUSIEURS DROITES NUMERIQUES	59
10.4	CERCLE	60
10.4.1	CERCLETRIGO - SINUS, COSINUS, TANGENTE	61
10.4.2	DEMI-CERCLE - SINUS, COSINUS, TANGENTE	61
10.4.3	HORLOGE - ANGLE ENTRE LES AIGUILLES	62
<u>11</u>	<u>CALCULS DE REGRESSION - REGRESSION LINEAIRE</u>	63
11.1	DEUX POINTS D'UNE LIGNE DROITE	63
11.2	REPRESENTER UNE SERIE DE MESURES D'UNE RELATION LINEAIRE	64
<u>12</u>	<u>RESOUDRE DES PROBLEMES MATHÉMATIQUES</u>	66
12.1	RESOUDRE LES EQUATIONS PAR APPROXIMATION	66
12.2	RESOUDRE ALTERNATIVEMENT DEUX EQUATIONS A DEUX INCONNUES	68
12.3	ÉQUATIONS QUADRATIQUES RESOUDRE AVEC LA FORMULE P-Q	70
12.4	POINTS ZERO TROUVER AVEC LA MÉTHODE DE NEWTON	71
12.5	DETERMINER LES RACINES AVEC LA MÉTHODE HERON	74
12.6	CALCULER LES DERIVÉES AVEC LE QUOTIENT DE DIFFÉRENCE	76
<u>13</u>	<u>EXEMPLES D'EXERCICES ET DE CONTROLES</u>	78
13.1	PARAMÈTRES / FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL	78
13.2	CALCULS DE BASE	79
13.3	FONCTIONS DU CATALOG	80
13.4	SOLUTIONS POUR CE CHAPITRE	81
<u>14</u>	<u>COMMANDES IMPORTANTES</u>	83
<u>15</u>	<u>INDEX / LISTE DES MOTS-CLES</u>	85