

TI-15

Räknare och matematiktränare

Texas Instruments
7800 Banner Dr.
Dallas, TX 75251 U.S.A.

Texas Instruments Holland B.V.
Rutherfordweg 102
3542 CG Utrecht - The Netherlands



www.ti.com/calc

Copyright © 1999 Texas Instruments Incorporated

SWE 15/RG/1E6/A

Allmän information

Din TI-15 har två kraftkällor-, batteri och solceller. Räknaren drivs med solceller i väl upplysta miljöer och med batteri när det är mörkare.

Exempel: Se sidan med Exempel för olika problemställningar och tangentkombinationer som visar många av funktionerna och möjligheterna med din TI-15. Innan du påbörjar en uppsättning problem måste du återställa räknaren genom att trycka på  och  samtidigt för att garantera att du får samma svar som de i exemplen. Vid problemlösning i **Auto**-läge kommer visningen att variera från de som visas eftersom problemen väljs slumpmässigt.

Grundläggande funktioner

Slå på din TI-15 genom att trycka på .

Om räknaren är på trycker du på  för att stänga av den.

APD™ (Automatic Power Down™) stänger av din TI-15 automatiskt om ingen tangent tryckts ned på ungefär 5 minuter. Tryck på  i viloläge för att starta räknaren. Bildskärmen, operationer, inställningar och minnet uppdateras till senaste värden.

Skärm och rullning

Din TI-15 har en display med två rader som var och en kan innehålla upp till 11 tecken. Inmatningar som inte får plats på första raden fortsätter på den andra. När även andra raden är fylld rullas bildskärmen uppåt. *Undantag:* Vid beräkning med bråkital visar räknaren endast en rad som rullas åt sidan om talen tar upp mer plats än skärmens bredd.

Inmatningar kan vara upp till 88 tecken. *Undantag:* För lagrade operationer är gränsen 44 tecken. I  läge kan inmatningar inte radbrytas. Dvs att inmatningar inte kan vara mer än 11 tecken.

När ett resultat är större än skärmens kapacitet visas resultatet med vetenskaplig notation. Om resultatet däremot är mer än 10^{99} eller mindre än 10^{-99} får du felet *overflow* respektive *underflow*.

Rulla med , ,  och .

- Tryck på  och  för att bläddra genom inmatningar eller för att flytta understrykningstecknet i en meny.
- Tryck på  och  när du vill bläddra genom historiken, eller öppna nästa nivå i en meny.

Radering, korrigering och återställning

	Raderar tecknet till vänster om markören. Raderar från nedre högra hörnet till övre vänstra för bråkital.
	Tömmer skärmen och felmeddelandet. (Raderar inte värdet från minnet.)
 	Raderar värdet från minnet.
 och 	När du vill återställa håller du ned  och  samtidigt i några sekunder och släpper sedan upp tangenterna. MEM CLEARED visas. Detta raderar räknaren och återställer alla standardvärden. Du kan även återställa med menyn Mode (se nedan).

Skärmindikatorer

Indikator	Definition
	Räknaren är i problemlösningläge.
	Räknaren är i läget Placera värde.
Fix	Räknaren rundar av resultat.
	 har tryckts ned.
M	Ett värde som inte är noll finns i minnet.
Op1, Op2	Funktionen för lagrade operationer är aktiverad.
Auto	I räknarläge är Auto förenkling av bråkital aktiverat. I  , är problemlösningfunktionen i läget Auto .
I	Heltalsdivision är aktiverat (visas endast när markören är över divisionstecknet).
$\frac{n}{d} \div$	Resultatet av divisionen kommer att visas som ett bråkital.
$\frac{N}{D} \rightarrow \frac{n}{d}$	Bråktalet kan förenklas.
 	Fler historikposter eller menyer är tillgängliga. Tryck på  eller  när du vill öppna den.
 	En inmatning eller meny är längre än vad som får plats på skärmen. Tryck på  eller  när du vill rulla skärmen.

Meny för lägesinställningar

Tangent	Menyalternativ
	$\cdot$ n/d (Visa som bråk eller decimaltal)
 	+1 ? (Visa eller göm i Op)
  	OP1 OP2 (Radera lagrade Op)
   	N Y (Bekräfta eller avbryt återställning)
	U n/d n/d (Välj format på bråkital)
 	Man Auto (Förenklingsprocedur)
 	Auto Man (Automatisk eller Manuell)
  	1 2 3 (Svårighetsgrad)
   	+ - $\times$ $\div$? (Typ av operation)
   	11- -1- (Platsvärdesfunktion)
 	

Tryck på  eller  för att markera ett menyalternativ. När du vill välja det understrukna alternativet trycker du på . När du vill avsluta trycker du på .

Operationsordning

TI-15 använder systemet Equation Operating System (EOS™) vid utvärdering av uttryck.

1:a	Uttryck inuti parenteser.
2:a	Funktioner som kräver a) och föregår argumentet.
3:e	Bråktalet.
4:e	Potenser (^) och rötter (√).
5:e	Negation (-).
6:e	Multiplikation, implicit multiplikation, division.
7:e	Addition och subtraktion.
8:e	Omvandlingar (U n/d↔n/d, F↔D, ►%).
9:e	[Enter] slutför alla operationer.

Grundläggande aritmetik

[0], [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9]	Matar in 0 till 9.
[+], [-], [×], [÷]	Adderar, subtraherar, multiplicerar, dividerar.
[.]	Sätter in ett decimalkomma.
[-]	Skriver in ett minustecken. (Fungerar inte som en operator.)
[(),]	Öppnar, stänger en parentes runt en operation.
[Enter]	Slutför alla operationer.

Heltalsdivision

När du dividerar ett positivt heltal med ett positivt heltal med [Int÷] visas resultatet i formen **Q r R**, där **Q** är kvoten och **R** är resten.

Om du använder resultatet av en heltalsdivision i efterföljande beräkningar använder din TI-15 bara kvoten, inte restvärdet från divisionen.

Bråktalet

[1] [2] [Unit] [Frac] [U₂↔₁] [Simp] [Fac] [F↔D]

Tryck på [1] när du har skrivit in ett tal för att ange täljaren i ett bråktalet.

Tryck på [2] när du har skrivit in ett tal för att ange nämnaren ett bråktalet.

Både täljare och nämnare måste vara heltal. Om du skriver in en nämnare som är större än 1000, eller om en beräkning ger ett svar med en nämnare större än 1000, visar din TI-15 svaret i decimal form.

Du kan mata in täljaren eller nämnaren i valfri ordning.

[Unit] separerar heltalet från bråktalsdelen.

[Frac] öppnar en meny där du kan bestämma hur resultat av bråktalsberäkningar ska visas.

- **U n/d** (standard) visar resultaten som blandade tal.
- **n/d** visar resultat som enkla (oegentliga) bråk.

[Frac] ➔ öppnar en meny där du kan bestämma metod för förenkling av bråktalet.

- **Man** (standard) kräver manuell förenkling av bråktalet.
- **Auto** Förenklar automatiskt bråktalsresultat till lägsta termer.

N/D→n/d visar att bråktalet kan förenklas.

[Simp] gör att du kan förenkla bråktalet manuellt.

[Fac] visar den faktor som användes i föregående steg för att förenkla ett bråk manuellt. Tryck på [Fac] igen för att återställa bråktalet på skärmen.

[U₂↔₁] omvandlar blandade tal till oegentliga bråktalet, eller oegentliga bråktalet till blandade tal.

[F↔D] omvandlar ett bråk till ett decimaltal, eller tvärt om när det är möjligt.

Om ett problem innehåller både bråktalet och decimaler visas resultatet i decimal form. Om du trycker på [Mode] och väljer **n/d** visas resultatet av divisionen i bråkform när så är möjligt.

Procent

Tryck på [%] när du har skrivit in ett tal för att beräkna en procentsats.

Tryck på [►%] när du vill omvandla ett decimaltal eller ett bråktalet till en procentsats.

Rötter och potenser

[√] beräknar kvadratroten ur ett tal. Kontrollera att du stänger parantesen efter du har skrivit in talet.

[^] ökar ett tal till den potens du anger.

Pi

[π] matar in värdet för π som internt sparas med 13 siffror (3.141592653590). I vissa fall visas resultatet symboliskt, π, och i andra fall som numeriska värden.

Minne

Efter en beräkning trycker du på [►M][Enter] om du vill lagra resultatet i minnet. Om minnet redan innehåller ett värde ersätts det av det nya värdet. När minnet innehåller ett värde som inte är 0 visas **M** på skärmen.

När du vill hämta värdet från minnet till en beräkning trycker du på [MR/MC] en gång.

Om du vill radera minnet trycker du på [MR/MC][MR/MC].

Lagrade operationer

I **Op1** respektive **Op2** kan du lagra en operation med en konstant som sedan kan upprepas så många gånger du vill med bara en knapptryckning.

1. Tryck på [Op1] eller [Op2].
2. Skriv in operatören först (+, -, ×, ÷, Int÷ eller ^) och sedan talet.
3. Tryck på [Op1] eller [Op2].
4. Initialisera med ett startvärde.
5. Varje gång du sedan trycker på [Op1] eller [Op2] utförs operationen med konstanten igen.

Beräkningen med den lagrade operationen visas på den övre raden och svaret på den undre. Om du inte vill att beräkningsraden ska visas kan du trycka på [Mode] ➔ [Enter] för att gömma den. Eller om uttrycket inte får plats på raden så visas den inte. När utrymmet tillåter det visar en räknare på andra raden hur många gånger du har tryckt på [Op1] eller [Op2].

Om du vill radera innehållet i **Op1** eller **Op2**, tryck på [Mode] ➔ ➔, välj **Op1** eller **Op2** och tryck på [Enter].

Tryck sedan på [Mode] för att återgå till det senast visade resultatet.

Avrundning Fix 1000. 100. 10. 1. 0.1 0.01 0.001

Du kan avrunda resultat med **Fix** tillsammans med tangenterna för platsvärden och ange ett bestämt antal platser. (Det internt lagrade värdet avrundas inte.) Efter behov läggs nollor till det beräknade värdet. Du måste trycka på **Fix** igen varje gång du ändrar antalet platser.

Tangenter	Åtgärd
Fix 1000.	Avrundar till tusental.
Fix 100.	Avrundar till hundratal.
Fix 10.	Avrundar till tiotal.
Fix 1.	Avrundar till heltal.
Fix 0.1	Avrundar till närmaste tiotusental.
Fix 0.01	Avrundar till närmaste hundratusental.
Fix 0.001	Avrundar till närmaste miljontal.
Fix [-]	Nollställer inställningen för fast decimalpunkt.

Dessa tangenter för platsvärde fungerar även med **Mode** (se nedan).

Problemlösning Mode ? <

Med funktionen **Mode** kan du öva och testa dina aritmetiska kunskaper. Du kan välja antingen **Auto** eller **Man** som lägesinställning.

I **Mode** **Auto**-läge (standard) visar din TI-15 problem med en faktor okänd (t ex $5+2=?$ eller $5+?=7$ eller $5?2=7$). Du kan välja typ av problem och tre olika svårighetsgrader. Standard är addition med svårighetsgrad 1.

Svårighetsgrad. I **Mode**, tryck på **Mode** **↔** för att öppna menyn och tryck på **➡** eller **⬅** för att välja önskad svårighetsgrad (1, 2 eller 3). Tryck sedan på **Enter** **Mode** och din TI-15 visar problem med inställd svårighetsgrad.

Typ av problem. I **Mode**, tryck på **Mode** **↔** för att öppna menyn och tryck på **➡** eller **⬅** för att välja önskad typ av problem (addition, subtraktion, multiplikation, division eller hitta operator). Tryck sedan på **Enter** **Mode** och din TI-15 visar problem av önskad typ.

- Du matar in ett svar.
- Om svaret är korrekt visas "Yes" på skärmen och ett nytt problem öppnas.
- Om svaret inte är korrekt visas "No" på skärmen tillsammans med en indikation om det rätta svaret är större eller mindre än det svar du angett.
- Det felaktiga svaret raderas från skärmen och du kan ange ett annat svar på problemet.
- Om du skriver in tre felaktiga svar på ett problem, visas det korrekta svaret och ett nytt problem visas.

Poängtavla. Poängtavlan visas efter var femte problem. Varje rätt svar du angett sparas under "Yes" på poängtavlan. Om du svarar fel tre gånger på en fråga läggs en poäng till under "No". Vid 100 poäng nollställs poängtavlan.

När du först matar in **Mode** och när du trycker på **Mode** visas poängtavlan ett ögonblick på skärmen innan problemen visas, eller innan du öppnar en meny.

I **Mode** **Man**-läget (manuellt) komponerar du själv problemen. I **Mode**, tryck på **Mode** för att öppna menyn och tryck på **➡** för att välja **Man**. Tryck sedan på **Enter** **Mode** och din TI-15 är redo att ta emot ditt problem och din lösning. Räknaren accepterar bara positiva heltal i detta läge. Du anger ett saknat element med **?**.

I **Mode** **Man** läge kan du ange problem som har en lösning, flera lösningar, eller ingen lösning. Räknaren visar hur många lösningar problemet har.

- Problem med bara en okänd faktor har normalt bara en lösning. Du har tre försök på dig. Efter tre felaktiga svar visas det korrekta svaret och räknaren töms så att du kan skriva in ett nytt problem.
- Problem med flera okända faktorer har flera lösningar. Till exempel har $?+?=5$ sex olika lösningar; $?x?=24$ har 8 lösningar. (I denna typ av problem ersätter frågetecknen

operanderna och kan inte ersätta operatorn eller svaret.) Dessa problem raderas inte efter rätt svar, eller efter tre felaktiga svar, utan finns kvar i minnet så att du kan mata in andra lösningar tills du manuellt raderar problemet genom att trycka på **Clear**.

- När svaret på ett problem inte är ett positivt heltal (t ex $9\div 2$) indikerar räknaren att det inte finns några lösningar. Men om du matar in ett svar så visas om ditt svar är större eller mindre än det riktiga svaret.

Problemlösning (fortsättning)

Olikheter. I stället för att skriva in en ekvation kan du testa olikheter med **<**. Du får bara ett försök eftersom ett olikhetsuttryck bara kan vara sant eller falskt. Med olikheter kan du mata in decimaler. Tryck på **<** en gång för **<**, och två gånger på **<** för **>**.

När du vill avsluta problemlösning trycker du på **Mode** igen.

Platsvärde Mode 1000. 100. 10. 1. 0.1 0.01 0.001

I **Mode**, **Man** läge kan du bestämma platsvärdet för en siffra, visa hur många en-tal, tio-tal, hundra-tal, tusen-tal, tiotusen-tal, hundratusen-tal och miljon-tal ett tal innehåller eller bestämma vilken siffra i ett angivet nummer som finns på en viss plats.

- Bestämmer platsvärde:
 - När du har skrivit in ett tal kan du bestämma placeringen av en siffra (i heltalsdelen eller decimaldelen) genom att trycka på **Mode** och sedan på den aktuella siffran.
 - Om du har ett tal med en repeterad siffra analyseras förekomsten längst till höger om du trycker den siffran på din TI-15. När du vill visas platsvärdet hos siffrorna till vänster trycker du på angiven siffra igen innan svaret visas. Varje gång du trycker på siffran igen ändras visningen till att markera nästa förekomst till vänster av siffran och platsvärdet för denna förekomst.

I **Mode**, **Man** läge kan du öppna platsvärdesmenyn genom att trycka på **Mode** **↔**.

- Visa hur många en-tal, tio-tal, hundra-tal, tusen-tal, tiotusen-tal, hundratusen-tal och miljon-tal ett tal innehåller (standard): Tryck om nödvändigt på **Mode** **➡** **Enter** **↔**, välj inställningen **11-** och tryck på **Enter** **Mode**. Skriv in det tal som ska analyseras och tryck på **Mode** och tryck sedan på **1.**, **10.**, **100.**, **1000.**, **0.1**, **0.01**, eller **0.001**.
- Visa vilken siffra i ett tal som är placerad på en viss plats: Tryck på **Mode** **➡** **Enter** **↔**, välj inställningen **-1-** och tryck på **Enter** **Mode**. Skriv in det tal som ska analyseras och tryck på **Mode** och tryck sedan på **1.**, **10.**, **100.**, **1000.**, **0.1**, **0.01**, eller **0.001**.

Svaret visas kortvarigt och försvinner sedan så att du kan mata in en annan siffra eller trycka på knappen för platsvärde. När funktionen **Mode** är aktiverad behöver du inte trycka på denna tangent före varje siffra eller plats du vill undersöka för ett givet tal. Du måste trycka på **Clear** innan du matar in ett nytt för analysering och därefter aktivera **Mode** igen.

När du vill avbryta funktionen **Mode** trycker du på **Clear**.

Felkonditioner

Arith Error	Aritmetiskt fel.
Syn Error	Syntaxfel.
÷0 Error	Division med noll.
Mem Error	Fel vid försök att lagra ett värde i minnet.
Op Error	Fel vid steg i Op1 eller Op2.
Overflow Error	Talet är för stort.
Underflow Error	Talet är för litet.

I vissa fall återställer **Clear** den sista skärmbilden innan felmeddelandet visades.

Fel visas i historiken som **Error**.

Byte av batterier

Sätt på skyddslocket på din TI-15 och lägg ned räknaren med framsidan nedåt.

Lossa skruvarna på baksidan av räknaren med hjälp av en liten skruvmejsel.

Dela försiktigt fram och baksidan med början längst ned.

Försiktigt: Var försiktig så att du inte skadar några delar inuti räknaren.

Ta bort det gamla batteriet. Använd en liten skruvmejsel om nödvändigt. Sätt i ett nytt batteri. Sätt tillbaks locket.

Observera: Undvik att vidröra komponenterna i din TI-15 när du byter batteriet.

Om nödvändigt trycker du på  och  samtidigt för att återställa din TI-15 (raderar hela minnet och alla inställningar).

Observera: Kassera gamla batterier miljöriktigt. Bränn aldrig batterier och lägg dem inte där ett barn kan nå dem.

Vid problem

Kontrollera instruktionerna så att beräkningarna garanterat utfördes korrekt.

Tryck på  och  samtidigt. Detta raderar hela minnet och alla inställningar.

Kontrollera att batteriet är riktigt och att det är korrekt installerat. Byt batteriet när:

-  Inte slår på enheten
- Skärmen töms
- Du får oväntade resultat.

Om du vill använda din TI-15 tills du kommer åt att byta batteriet:

1. Belys solpanelen med starkare ljus.
2. Tryck på  och  samtidigt för att återställa räknaren.

TI-produktservice och garantiinformation

TI produkt- och serviceinformation

Kontakta TI via e-post, eller besök våra hemsidor, för mer information om olika produkter och tjänster.

e-post: **ti-cares@ti.com**

Internet: **<http://www.ti.com/calc>**

Service och garanti

För information om garantins varaktighet och villkor eller beträffande produktservice hänvisas till garantibeviset som bifogats med denna produkt. Du kan även kontakta din lokala återförsäljare/distributör för Texas Instruments.

On + - × ÷ Enter ← → ↶ ↷		
On	On	←
+	2 + 3 Enter	2+3= 5
-	7 - 4 Enter	7-4= 3
×	2 × 4 Enter	2×4= 8
÷	6 ÷ 3 Enter	6÷3= 2
↶	↶ ↶ ↶	2+3= 5 7-4= 3
↷	↷	7-4= 3 2×4= 8
← →	← ← ← 4 → → 2 Enter	74-42= 32

Clear ←		
Clear	9 ÷ 3 3	9÷33←
Clear	Clear	←
	9 ÷ 3 Enter	9÷3= 3
	9 ÷ 3 3	9÷33←
←	← Enter	9÷3= 3
	8 ÷ 3 ← ← ← 9 Enter	9÷3= 3
	9 ÷ 3 ← ← × 2 Enter	9×2= 18

•		
•	6 • 3 + 2 • 4 Enter	6.3+2.4= 8.7
	4 • 2 × 3 • 1 Enter	4.2×3.1= 13.02
	96 • 3 ÷ 2 • 52 Enter	96.3÷2.52= 38.21428571

(-)		
(-)	5 + (-) 2 Enter	5+ -2= 3
	5 - (-) 2	5- -2= 7
	4 × (-) 2 Enter	4× -2= -8

()		
	3 × 4 + 2 Enter	3×4+2= 14
() ()	3 × () 4 + 2 () Enter	3×(4+2)= 18

Int÷		
Int÷	9 Int÷ 4 Enter	9÷4= 2 r 1
	← ← ←	← ← ←
		9÷4= ←

Unit n a Simp Fac		
Unit n a	3 Unit 5 n 18 a + 1 Unit 7 n 18 a Enter	$\frac{n}{d} \rightarrow \frac{n}{d}$ $3\frac{5}{18} + 1\frac{7}{18} = 4\frac{12}{18}$
Simp	Simp Enter	$\frac{n}{d} \rightarrow \frac{n}{d}$ $4\frac{12}{18} \text{S} 4\frac{6}{9}$
Fac	Fac	$\frac{n}{d} \rightarrow \frac{n}{d}$ 2
	Fac Simp Enter	$4\frac{6}{9} \text{S} 4\frac{2}{3}$
	Fac	3

Frac $\frac{n}{d} \leftrightarrow \frac{n}{d}$ F↔D		
Frac	Frac → Enter	U n/d n/d
	Frac	←
	3 Unit 1 n 8 a + 1 Unit 3 n 8 a Enter	$\frac{n}{d} \rightarrow \frac{n}{d}$ $3\frac{1}{8} + 1\frac{3}{8} = \frac{36}{8}$
	Simp 4 Enter	$\frac{36}{8} \text{S4} \frac{9}{2}$
$\frac{n}{d} \leftrightarrow \frac{n}{d}$	$\frac{n}{d} \leftrightarrow \frac{n}{d}$	$4\frac{1}{2}$
F↔D	F↔D	4.5

$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$		
$\frac{\square}{\square}$	200 $\times$ 7 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	200 $\times$ 7% = 14
$\frac{\square}{\square}$	.375 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	.375 $\frac{\square}{\square}$ = 37.5%
	2 $\frac{\square}{\square}$ 5 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{\square}{\square}$ = 40%

$\sqrt{\square}$ $\sqrt{\square}$		
$\sqrt{\square}$	$\sqrt{\square}$ 25 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	$\sqrt{(25)}$ = 5
$\wedge$	5 $\wedge$ 2 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	5^2 = 25
	8 $\wedge$ 13 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	8^13 = 5.498 $\times$ 10^11

π		
π	π $\times$ 3 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	$\pi \times 3$ = 3 π
	π $\times$ 4 $\wedge$ 2 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	$\pi \times 4^2$ = 16 π
	2 $+$ 3 $\times$ π $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	2+3 $\times$ π = 11.42477796

$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$		
$\frac{\square}{\square}$	96 $+$ 85 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	96+85 = 181
$\frac{\square}{\square}$	$\div$ 2 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	M 181 $\div$ 2 = 90.5
	$\frac{\square}{\square}$	M ←
	98 $+$ 87 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	M 98+87 = 185
	$\div$ 2 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	M 185 $\div$ 2 = 92.5
$\frac{\square}{\square}$	$+$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	M 92.5+90.5 = 183
	$\div$ 2 $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	M 183 $\div$ 2 = 91.5
	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	←

$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$		
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $+$ 5 $\frac{\square}{\square}$	Op1 +5
	2 $\frac{\square}{\square}$	Op1 2+5 1 7
	$\frac{\square}{\square}$	Op1 7+5 2 12
	$\frac{\square}{\square}$	Op1 12+5 3 17
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\times$ 2 $\frac{\square}{\square}$	Op1 Op2 $\times$ 2
	3 $\frac{\square}{\square}$	Op1 Op2 3 $\times$ 2 1 6
	$\frac{\square}{\square}$	Op1 Op2 6 $\times$ 2 2 12
	$\frac{\square}{\square}$	Op1 Op2 12+5 1 17
Clear Op	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Op1 OP 1 OP 2 CLEAR
	$\frac{\square}{\square}$	Op1 12+5 17

$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$		
$\frac{\square}{\square}$	42 $\frac{\square}{\square}$ 394 $\times$ 97 $\frac{\square}{\square}$ 382 $\frac{\square}{\square}$	4128.412508
$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4000
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4100
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4130
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4128
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4128.4
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4128.41
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	Fix 4128.413
$\frac{\square}{\square}$	$\frac{\square}{\square}$ $\frac{\square}{\square}$	4128.412508

		Auto 8+3=? ◀
1 1	Enter	Auto 8+3=11 Yes
		Auto 3+?=8 ◀
5	Enter	Auto 3+5=8 Yes
		Auto 9+7=? ◀
1 5	Enter	Auto 9+7>15 No
1 8	Enter	Auto 9+7<18 No
1 7	Enter	Auto 9+7<17 No
		Auto 9+7=16 Yes
		Auto 4+?=6 ◀
2	Enter	Auto 4+2=6 Yes
		Auto 8+?=13 ◀
5	Enter	Auto 8+5=13 Yes
		Auto Yes No 4 1

1 2 3	Mode	Auto 1 2 3 - - -
	Mode	Auto 6+400=? ◀
4 0 6	Enter	Auto 6+400=406 Yes
+ - × ÷ ?	Mode	Auto + - × ÷ ?
	Mode	Auto 10×40=? ◀
4 0 0	Enter	Auto 10×40=400 Yes
	Mode	Auto 70-40=? ◀
2 0	Enter	Auto 70-40>20 No
3 0	Enter	Auto 70-40=30 Yes

	Mode	Auto Man
	Mode	◀
1 4	Enter	14-?=10 1 sol
4	Enter	14-4=10 Yes
? × ?	Enter	? × ? = 24 8 sol
8	Enter	8 × 3 = 24 Yes
		? × ? = 24 ◀
	Clear	◀
7 × 6	Enter	7 × 6 < 43 Yes
15 ÷ 3	Enter	15 ÷ 3 > 4 Yes

Mode 1 0.1 0.01 0.001 1 10 100 1000		
Mode	Mode Enter	Auto Man
	Mode	←
■	4379 ÷ 652 ■	4379.652 ←
	3	4379.652 -3- - - - -
		4379.652 3→100
	5	4379.652 - - - - - 5 -
		4379.652 5→0.01
	Clear 7653 - 498 ■	7653.498 ←
	1000	7653.498 7- - - - -
	0.01	7653.498 765349. _
	Mode ↔ Enter	11- - - - -1- ■
	Mode	7653.498 ←
	10	7653.498 - - 5 - - - -
	0.1	7653.498 - - - - - 4 -