

TI-83 Plus / TI-83 Plus Silver Edition

Calcolatrice Grafica Manuale

Operazioni preliminari

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accensione/
spegnimento | <input type="checkbox"/> Rappresentazione
grafica di una funzione |
| <input type="checkbox"/> Menu | <input type="checkbox"/> Modalità |
| <input type="checkbox"/> Uso delle parentesi | <input type="checkbox"/> Elenchi |

Creazione di...

- | | |
|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Tabelle | <input type="checkbox"/> Dati ed elenchi |
| <input type="checkbox"/> Matrici | <input type="checkbox"/> Divisione dello schermo |

Operazioni avanzate

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Statistica inferenziale | <input type="checkbox"/> Archiviazione/Richiamo |
| <input type="checkbox"/> Programmazione | <input type="checkbox"/> Mappa dei menu |

Ulteriori informazioni

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Invio e ricezione | <input type="checkbox"/> Risoluzione dei problemi |
| <input type="checkbox"/> Formule | <input type="checkbox"/> Assistenza e servizio |



Importante

Texas Instruments non rilascia alcuna garanzia, esplicita o implicita, ivi comprese ma non solo, le garanzie implicite di commerciabilità e idoneità per un particolare scopo, relativamente a qualsiasi programma o documentazione scritta allegata. Ne consegue che tali materiali sono residisponibili “così come sono”.

In nessun caso Texas Instruments potrà essere ritenuta responsabile dei danni speciali, collaterali, incidenti o conseguenti connessi o derivanti dall'acquisto o dall'utilizzo dei suddetti materiali. La responsabilità di Texas Instruments è in ogni caso limitata, a prescindere dalla forma di azione intrapresa, all'importo effettivamente pagato per l'acquisto del prodotto. Inoltre, Texas Instruments non potrà essere ritenuta responsabile di qualsivoglia reclamo riguardante l'utilizzo di tali materiali da parte di altri.

Windows® è un marchio registrato di Microsoft Corporation.

Macintosh è un marchio registrato di Apple Computer, Inc.

Capitolo 1:

Utilizzo della TI-83 Plus Silver Edition

Convenzioni della documentazione

All'interno di questo manuale, TI-83 Plus (in argento) indica la TI-83 Plus Silver Edition. A volte, come ad esempio nel Capitolo 19, viene utilizzato il nome completo TI-83 Plus Silver Edition per distinguere la calcolatrice della TI-83 Plus.

Tutte le istruzioni e gli esempi contenuti nel presente manuale sono validi anche per la TI-83 Plus. Le funzioni della TI-83 Plus Silver Edition sono le stesse della TI-83 Plus. L'unica differenza tra le due calcolatrici riguarda la disponibilità di memoria RAM e di memoria ROM per le applicazioni Flash.

Tastiera della calcolatrice TI-83 Plus

Generalmente, la tastiera è divisa in quattro parti: i tasti per la rappresentazione grafica, i tasti di modifica, i tasti delle funzioni avanzate e i tasti della calcolatrice scientifica.

Tasti per la rappresentazione grafica — Questi tasti vengono solitamente utilizzati per accedere alle funzioni interattive per la rappresentazione grafica della calcolatrice TI-83 Plus.

Tasti di modifica — Questi tasti vengono solitamente utilizzati per modificare le espressioni e i valori.

Tasti delle funzioni avanzate — Questi tasti vengono solitamente utilizzati per accedere alle funzioni avanzate della calcolatrice TI-83 Plus.

Tasti della calcolatrice scientifica — Questi tasti vengono solitamente utilizzati per accedere alle funzioni di una calcolatrice scientifica standard.

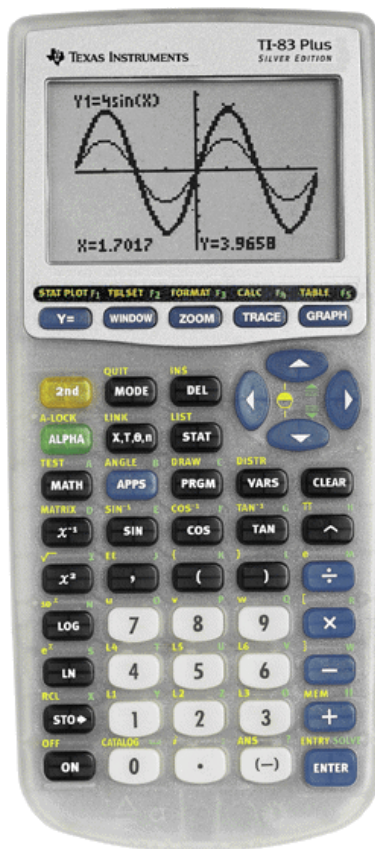
TI-83 Plus

Tasti di grafica _____

Tasti di modifica _____

Tasti delle funzioni avanzate _____

Tasti della calcolatrice scientifica _____



I colori del prodotto reale possono essere diversi

Utilizzo dei tasti colorati sulla tastiera

I tasti sulla calcolatrice TI-83 Plus sono a colori per facilitare la ricerca del tasto necessario.

I tasti grigi sono i tasti numerici. I tasti blu sulla destra della tastiera rappresentano le più comuni funzioni matematiche. I tasti blu nella parte superiore della calcolatrice impostano e visualizzano i grafici. Il tasto blu **[APPS]** fornisce accesso ad applicazioni quale l'applicazione Finance.

La funzione principale di ciascun tasto è stampata in bianco sul tasto. Per esempio, premendo **[MATH]**, viene visualizzato il menu **MATH**.

Utilizzo dei tasti **[2nd]** e **[ALPHA]**

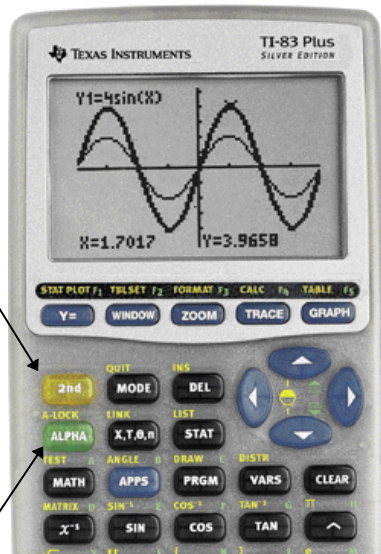
La funzione secondaria di ciascun tasto è stampata in giallo sopra al tasto. Quando si preme il tasto giallo **[2nd]**, il carattere, l'abbreviazione o la parola stampata in giallo sopra ad altri tasti diventa attiva per la pressione successiva del tasto. Ad esempio, quando si preme **[2nd]** e quindi **[MATH]**, viene visualizzato il menu **TEST**. Questa guida descrive questa combinazione di pressioni di tasti come **[2nd] [TEST]**.

La funzione alpha di ciascun tasto è stampata in verde sopra al tasto. Quando si preme il tasto verde **[ALPHA]**, il carattere alpha stampato in verde sopra ad altri tasti diventa attivo per la pressione successiva del tasto.

Ad esempio, quando si preme **[ALPHA]** e quindi **[MATH]**, viene immessa la lettera **A**. Questa guida descrive questa combinazione di pressioni di tasti come **[ALPHA] [A]**.

Il tasto **[2nd]** consente di accedere alla funzione secondaria stampata in giallo sopra a ciascun tasto.

Il tasto **[ALPHA]** consente di accedere alla funzione alpha stampata in verde sopra a ciascun tasto.

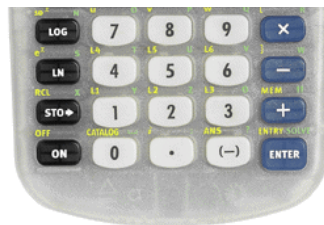


Accendere e spegnere TI-83 Plus

Accendere la calcolatrice

Per accendere la calcolatrice TI-83 Plus, premere **[ON]**.

- Se la calcolatrice, in precedenza, è stata spenta premendo **[2nd] [OFF]**, TI-83 Plus visualizza lo schermo principale così com'era l'ultima volta che è stato utilizzato e azzerà qualsiasi errore.
- Se l'ultima volta che si è utilizzato la calcolatrice, è stata spenta da Automatic Power Down™ (APD™), TI-83 Plus viene acceso visualizzando esattamente lo schermo, il cursore e tutti gli errori del momento in cui lo si è spento.
- Se la TI-83 Plus è spenta e lo si collega a un'altra calcolatrice o personal computer, la TI-83 Plus si “sveglierà” una volta completato il collegamento.
- Se la TI-83 Plus è spenta ed è collegata a un'altra calcolatrice o personal computer, qualsiasi attività di comunicazione “sveglierà” la TI-83 Plus.



Per allungare la durata delle pile, APD spegne la TI-83 Plus automaticamente dopo circa cinque minuti in assenza di attività.

Spegnere la calcolatrice

Per spegnere TI-83 Plus in modo manuale, premere **2nd** [OFF].

- Tutte le impostazioni e il contenuto della memoria vengono conservate dalla Constant Memory™.
- Qualsiasi condizione di errore viene azzerata.

Pile

La calcolatrice TI-83 Plus usa quattro pile AAA alcaline ed ha una pila di riserva al litio (CR1616 or CR1620), che può essere sostituita dall'utente. Per sostituire le pile senza perdere le informazioni archiviate nella memoria, seguire i passaggi dell'Appendice B.

Impostazione del contrasto dello schermo






Regolazione del contrasto dello schermo

È possibile regolare il contrasto dello schermo per adattarlo alle esigenze personali di inclinazione dello schermo e di luce. È possibile modificare l'impostazione del contrasto, un numero da **0** (più chiaro) a **9** (più scuro) nell'angolo superiore destro, indica il livello corrente. Se il contrasto è troppo chiaro o troppo scuro, potrebbe non essere possibile visualizzare il numero.

Nota: TI-83 Plus consente di utilizzare 40 impostazioni per il contrasto, ciascun numero da **0** a **9**, quindi, rappresenta quattro impostazioni.

Quando viene spenta, TI-83 Plus mantiene in memoria l'impostazione del contrasto.

Per regolare il contrasto, seguire i passaggi successivi:

1. Premere e rilasciare il tasto .
2. Premere e tenere premuto  oppure , che si trovano sopra e sotto al simbolo del contrasto (il cerchio ombreggiato per metà di colore giallo).
 -  schiarisce lo schermo.
 -  scurisce lo schermo.

Nota: Se si regola l'impostazione del contrasto sullo **0**, lo schermo viene visualizzato come se fosse vuoto. Per ripristinare lo schermo, premere e rilasciare **[2nd]**, quindi premere e tenere premuto **[▲]** fino a quando il contenuto dello schermo non viene visualizzato.

Quando sostituire le pile

Quando le pile sono quasi esaurite, viene visualizzato un messaggio di avviso ogni volta che:

- si accende la calcolatrice
- si scarica una nuova applicazione
- si tenta di aggiornare la calcolatrice con nuovo software

Per sostituire le pile senza perdere le informazioni archiviate nella memoria, seguire i passaggi dell'Appendice B.

Di solito, la calcolatrice continua a funzionare per una o due settimane dopo aver visualizzato per la prima volta il messaggio che avverte dell'esaurimento delle pile. Dopo questo periodo, TI-83 Plus si spegne automaticamente e l'unità non funziona più. A questo punto, è necessario sostituire le pile. La memoria viene conservata.

Nota: L'arco di tempo che segue il primo avviso di pile quasi esaurite potrebbe superare le due settimane se non si utilizza la calcolatrice di frequente.

Lo schermo

Tipi di schermo

TI-83 Plus consente di visualizzare sia testo che grafici. Il capitolo 3 descrive i grafici. Il capitolo 9 descrive il modo in cui TI-83 Plus consente di utilizzare lo schermo diviso orizzontalmente o verticalmente per visualizzare in modo simultaneo testo e grafici.

Schermo principale

Lo schermo principale è lo schermo primario della TI-83 Plus. In questo schermo, immettere le istruzioni da eseguire e le espressioni da calcolare. I risultati vengono visualizzati sullo stesso schermo.

Visualizzazione di dati e di risultati

Nella visualizzazione del testo, sullo schermo della TI-83 Plus è possibile far apparire fino a 8 righe con un massimo di 16 caratteri per riga. Se tutte le righe dello schermo sono complete, il testo scorre fuori dalla parte superiore dello schermo. Se un'espressione sullo schermo principale, nell'editor $Y=$ — (capitolo 3), oppure nell'editor del programma (capitolo 16) è più lunga di una riga, va a capo sulla riga successiva. In editor numerici come lo schermo della finestra (capitolo 3), un'espressione lunga scorre a sinistra e a destra.

Quando si esegue un'istruzione (dato) sullo schermo principale, il risultato viene visualizzato sulla destra della riga successiva.

log(2)	← Immissione
.3010299957	← Risultato

Le impostazioni della modalità controllano il modo in cui TI-83 Plus interpreta le espressioni e visualizza i risultati.

Se un risultato, come un elenco o una matrice, è troppo lungo e non può essere visualizzato completamente su una riga, sulla destra o sulla sinistra appaiono dei puntini di sospensione (...). Premere \blacktriangleright e \blacktriangleleft per far scorrere e visualizzare il risultato.

L1	← Immissione
{25.12 874.2 36...	← Risultato

Ritorno allo schermo principale





Per tornare allo schermo principale da un altro schermo, premere $\boxed{2nd}$ [QUIT].

Indicatore di occupato (busy)

Quando TI-83 Plus sta calcolando o tracciando un grafico, viene visualizzata una linea verticale mobile, che rappresenta un indicatore di occupato, nell'angolo superiore destro dello schermo. Quando si interrompe l'esecuzione di un grafico o di un programma, l'indicatore di occupato diventa una linea mobile punteggiata verticale.

Cursori dello schermo

Nella maggior parte dei casi, l'aspetto del cursore indica cosa avverrà quando si preme il tasto successivo, oppure quando si seleziona la voce di menu successiva da incollare come carattere.

cursore	Aspetto	Effetto del tasto premuto successivamente
Entry	Rettangolo lampeggiante scuro 	Viene immesso un carattere in corrispondenza del cursore; il carattere esistente viene sovrascritto
Insert	Sottolineatura lampeggiante —	Viene inserito un carattere prima della posizione del cursore
Second	Freccia lampeggiante 	Viene immesso un carattere 2nd (giallo sulla tastiera), oppure viene eseguita un'operazione 2nd
Alpha	A lampeggiante inversa 	Viene immesso un carattere alpha (verde sulla tastiera), oppure viene eseguita SOLVE
Full	Rettangolo Checkerboard 	Nessun dato; è stato immesso il numero massimo di caratteri al prompt, oppure la memoria è piena

Se si preme **ALPHA** durante un'immissione, il cursore si trasforma in una **A** sottolineata (**A**). Se si preme **2nd** durante un'immissione, il cursore sottolineato diventa un **↑** sottolineato (**↑**).

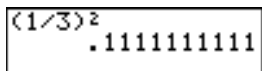
A volte, i grafici e gli editor consentono di visualizzare cursori supplementari; questi cursori sono descritti in altri capitoli.

Immissione di espressioni e istruzioni

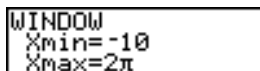
Che cos'è un'espressione?

Un'espressione è una sequenza di numeri, variabili, funzioni e relativi argomenti. Questa sequenza calcola un solo risultato. In TI-83 Plus, è possibile immettere un'espressione nello stesso ordine in cui la si scriverebbe su carta. Ad esempio, πR^2 è un'espressione.

È possibile utilizzare un'espressione sullo schermo principale per calcolare un risultato. È spesso possibile, inoltre, utilizzare un'espressione per immettere un valore quando il valore è richiesto.



```
(1/3)^2
.1111111111
```



```
WINDOW
Xmin=-10
Xmax=2π
```

Immissione di un'espressione

Per creare un'espressione, immettere numeri, variabili e funzioni dalla tastiera e dai menu. Un'espressione viene completata quando si preme **ENTER**, senza tenere in considerazione la posizione del cursore. L'intera espressione viene calcolata secondo [le regole](#) di Equation Operating System (EOS™) e il risultato viene visualizzato.

La maggior parte delle funzioni e delle operazioni della TI-83 Plus è costituita da simboli che comprendono diversi caratteri. È necessario

inserire il simbolo dalla tastiera o da un menu; non è possibile digitare la parola che indica il simbolo. Ad esempio, per calcolare il logaritmo di 45, premere **LOG** 45. Non digitare le lettere **L**, **O** e **G**. Se si digita **LOG**, TI-83 Plus interpreta l'immissione come moltiplicazione delle variabili **L**, **O** e **G**.

Calcolare $3.76 \div (-7.9 + \sqrt{5}) + 2 \log 45$.

3 **[.]** 76 **[÷]** **[(]** (-) 7 **[.]** 9 **[+]** **[2nd]** **[√]** **[)]** **[=]** **[2]** **[LOG]** 45 **[)]** **[ENTER]**

$$\frac{3.76}{(-7.9 + \sqrt{5})} + 2 \log(45)$$

$$2.642575252$$

Dati multipli su una riga

Per inserire due o più espressioni o istruzioni su una riga, è necessario separarle con i due punti (**ALPHA** [:]). Tutte le istruzioni vengono memorizzate in **ENTRY**.

$$5 \rightarrow A : 2 \rightarrow B : A \div B$$

$$2.5$$

Immissione di un numero in notazione scientifica

Per inserire un numero in notazione scientifica, seguire i passaggi successivi:

1. Digitare la parte del numero che precede l'esponente. Questo valore può essere un'espressione.
2. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[EE]}$. E viene incollato in corrispondenza della posizione del cursore.
3. Se l'esponente è negativo, premere $\boxed{(-)}$. A questo punto, digitare l'esponente, composto da una o due cifre.

$\boxed{(19/2)E^{-2} \quad .095}$

Quando si inserisce un numero in notazione scientifica, TI-83 Plus non visualizza automaticamente i risultati in notazione scientifica o tecnica. [Le impostazioni della modalità](#) e la dimensione del numero determinano il formato di visualizzazione.

Funzioni

Una funzione restituisce un valore. Ad esempio, \div , $-$, $+$, $\sqrt{}$ e $\log()$ sono funzioni nell'esempio della pagina precedente. Di solito, la prima lettera di ciascuna funzione su TI-83 Plus è in minuscolo. La maggior parte delle funzioni richiede almeno un argomento, come indicato dalla parentesi aperta ((), dopo il nome. Ad esempio, **sin**(richiede un argomento, **sin**(valore).

Istruzioni

Un'istruzione inizializza un'azione. Ad esempio, **ClrDraw** è un'istruzione che azzerava da un grafico qualsiasi elemento disegnato. Non è possibile utilizzare le istruzioni nelle espressioni. Di solito, la prima lettera di ciascuna istruzione è in maiuscolo. Alcune istruzioni richiedono più di un argomento, così come indicato dalla parentesi aperta ((), dopo il nome. Ad esempio, **Circle**(richiede tre argomenti, **Circle**(*X,Y,raggio*).

Interruzione di un calcolo














Mentre TI-83 Plus calcola o rappresenta un grafico, l'indicatore di occupato (busy) è attivo. Per interrompere il calcolo o la rappresentazione del grafico, premere **[ON]**. Viene visualizzato lo schermo **ERR:BREAK**.

Ogni volta che si interrompe un calcolo, appare un menu.

- Per tornare allo schermo principale, selezionare **1:Quit**.
- Per andare al punto dell'interruzione, selezionare **2:Goto**.

Nota: Per interrompere il grafico mentre TI-83 Plus lo sta rappresentando, premere **[ON]**. Per tornare allo schermo principale, premere **[CLEAR]** o un altro tasto.

Tasti di modifica della TI-83 Plus

Tasti premuti	Risultato
 o 	Sposta il cursore all'interno di un'espressione; questi tasti si ripetono.
 o 	Sposta il cursore da una riga all'altra in un'espressione composta da più righe; questi tasti si ripetono. Sulla prima riga di un'espressione sullo schermo principale,  sposta il cursore all'inizio dell'espressione. Sull'ultima riga di un'espressione sullo schermo principale,  sposta il cursore alla fine dell'espressione.
 	Sposta il cursore all'inizio di un'espressione.
 	Sposta il cursore alla fine di un'espressione.
	Calcola un'espressione o esegue un'istruzione.
	Su una riga di testo sullo schermo principale, azzerla la riga corrente. Su una riga vuota sullo schermo principale, azzerà tutto lo schermo principale. In un editor, azzerà l'espressione o il valore in cui è posizionato il cursore; non memorizza uno zero.
	Cancela un carattere in corrispondenza del cursore; questo tasto si ripete.

Tasti premuti	Risultato
2nd [INS]	Trasforma il cursore in _ ; inserisce caratteri davanti al cursore; per terminare l'inserimento, premere 2nd [INS] oppure ◀ , ▲ , ▶ , oppure ▼ .
2nd	Modifica il cursore in ¶ ; il tasto premuto successivamente esegue un'operazione 2nd (un'operazione in giallo sopra ad un tasto e sulla sinistra); per annullare 2nd , premere nuovamente 2nd .
ALPHA	Modifica il cursore in ¶ ; il tasto premuto successivamente incolla un carattere alpha (un carattere in verde sopra ad un tasto e sulla destra) oppure esegue SOLVE (capitoli 10 e 11); per annullare ALPHA , premere ALPHA oppure ◀ , ▲ , ▶ o ▼ .
2nd [A-LOCK]	Trasforma il cursore in ¶ ; imposta alpha-lock; i tasti premuti successivamente (su un tasto alpha) incollano caratteri alpha; per annullare alpha-lock, premere ALPHA . La richiesta di inserimento di un nome, per esempio di un gruppo o un programma, imposta alpha-lock automaticamente.
X, T, θ, n	Incolla una X in modalità Func , una T in modalità Par , un θ in modalità Pol , oppure una n in modalità Seq con un tasto premuto.

Impostazione delle modalità

Controllo impostazioni della modalità






Le impostazioni della modalità controllano come TI-83 Plus visualizza ed interpreta i numeri e i grafici. le impostazioni della modalità sono conservate dalla funzione Constant Memory quando TI-83 Plus viene spenta. Tutti i numeri, compresi elementi di matrici e liste, vengono visualizzati a seconda delle impostazioni della modalità correnti.

Per visualizzare le impostazioni della modalità, premere **[MODE]**. Le impostazioni correnti vengono evidenziate. I valori predefiniti sono evidenziati di seguito. Le seguenti pagine descrivono le impostazioni della modalità in modo approfondito.

Normal	Sci Eng	Notazione numerica
Float	0123456789	Numero di cifre decimali
Radian	Degree	Unità di misura dell'angolo
Func	Par Pol Seq	Tipo di rappresentazione del grafico
Connected	Dot	Se si intende collegare i punti del grafico
Sequential	Simul	Se si intende rappresentare simultaneamente
Real	$a+bi$ $re^{i\theta}$	Reale, cplx rettangolare o cplx polare
Full	Horiz G-T	Modalità a schermo intero, oppure diviso in due

Modifica delle impostazioni della modalità

Per modificare le impostazioni della modalità, seguire i passaggi successivi:

1. Premere  oppure  per spostare il cursore sulla riga dell'impostazione da modificare.
2. Premere  oppure  per spostare il cursore sull'impostazione desiderata.
3. Premere .

Impostazione di una modalità da un programma

È possibile impostare una modalità da un programma immettendo il nome della modalità come istruzione; ad esempio, **Func** o **Float**. Da una riga di programma vuota, selezionare il nome della modalità dallo schermo interattivo per la selezione della modalità; il nome viene incollato in corrispondenza della posizione del cursore.

```
PROGRAM: TEST
: Func█
```

Normal, Sci, Eng

Le modalità di notazione hanno effetto solo sul modo in cui viene visualizzato un risultato sullo schermo principale. È possibile visualizzare i risultati numerici con un massimo di dieci cifre e un esponente di due cifre. È possibile immettere un numero in qualsiasi formato.

La modalità di notazione **Normal** (normale) corrisponde al metodo generico di esprimere i numeri, con le cifre sulla sinistra e sulla destra le cifre decimali, come in **12345.67**.

La modalità di notazione **Sci** (scientifica) esprime i numeri in due parti. Le cifre principali vengono visualizzate con una cifra alla sinistra del separatore decimale. La potenza di 10 corrispondente viene visualizzata sulla destra di **E**, come in **1.234567E4**.

La modalità di notazione **Eng** (tecnica) è simile alla notazione scientifica. I numeri, tuttavia, possono avere una, due o tre cifre prima del separatore decimale; mentre l'esponente della potenza di 10 è un multiplo di tre, come in **12.34567E3**.

Nota: Se si seleziona la visualizzazione **Normal**, ma non è possibile visualizzare il risultato in 10 cifre (oppure il valore assoluto è minore di .001), TI-83 Plus esprime il risultato in notazione scientifica.

Float, 0123456789

La modalità decimale **Float** (a virgola mobile) visualizza un massimo di 10 cifre, oltre al separatore e al decimale.

La modalità decimale a virgola fissa visualizza il numero selezionato di cifre (**0** a **9**) sulla destra del separatore decimale. Posizionare il cursore sul numero desiderato di cifre decimali e premere **[ENTER]**.

L'impostazione decimale viene applicata a tutte e tre le modalità di visualizzazione delle notazioni.

L'impostazione decimale si applica a questi numeri.

- Un risultato visualizzato sullo schermo principale
- Coordinate su un grafico (capitoli 3, 4, 5 e 6)
- La funzione equazione tangente **DRAW** della riga, **x** e i valori **dy/dx** (capitolo 8)
- Risultati di operazioni **CALCULATE** (capitoli 3, 4, 5 e 6)
- Elementi di una equazione di regressione memorizzati dopo l'esecuzione di un modello di regressione (capitolo 12).

Radian, Degree

Le modalità dell'angolo controllano il modo in cui TI-83 Plus interpreta i valori dell'angolo in funzioni trigonometriche e in conversioni polari/rettangolari.

La modalità **Radian** interpreta i valori dell'angolo come radianti. I risultati vengono visualizzati in radianti.

La modalità **Degree** interpreta i valori dell'angolo come gradi sessagesimali. I risultati vengono visualizzati in gradi sessagesimali.

Func, Par, Pol, Seq

Le modalità per la rappresentazione dei grafici ne definiscono i parametri. I capitoli 3, 4, 5 e 6 descrivono queste modalità in modo approfondito.

La modalità per la rappresentazione dei grafici **Func** (funzione) rappresenta le funzioni, dove **Y** è una funzione di **X** (capitolo 3).

La modalità per la rappresentazione dei grafici **Par** (parametrica) rappresenta le relazioni, dove **X** e **Y** sono funzioni di **T** (capitolo 4).

La modalità per la rappresentazione dei grafici **Pol** (polare) rappresenta le funzioni, dove **r** è una funzione di θ (capitolo 5).

La modalità per la rappresentazione dei grafici **Seq** (sequenza) rappresenta le sequenze (capitolo 6).

Connected, Dot

La modalità per la rappresentazione **Connected** disegna una linea che collega ciascun punto calcolato per le funzioni selezionate.

La modalità per la rappresentazione **Dot** traccia solo i punti calcolati delle funzioni selezionate.

Sequential, Simul

La modalità per la rappresentazione dei grafici **Sequential** (sequenziale) calcola e rappresenta una funzione in modo completo prima di calcolare e rappresentare la funzione successiva.

La modalità per la rappresentazione dei grafici **Simul** (simultanea) calcola e rappresenta tutte le funzioni selezionate per un singolo valore di **X**, quindi le calcola e rappresenta per il valore successivo di **X**.

Nota: Ignorando della modalità di rappresentazione dei grafici selezionata, TI-83 Plus rappresenta in modo sequenziale la definizione di tutti i grafici statistici (stat) prima di rappresentare qualsiasi funzione.

Real, $a+bi$, $re^{\theta i}$

La modalità **Real** non visualizza risultati complessi a meno che non vengano immessi numeri complessi.

Due modalità complesse visualizzano risultati complessi.

- $a+bi$ (modalità complessa rettangolare) visualizza numeri complessi nella forma $a+bi$.
- $re^{\theta i}$ (modalità complessa polare) visualizza numeri complessi nella forma $re^{\theta i}$.

Full, Horiz, G-T

La modalità a schermo pieno **Full** utilizza l'intero schermo per visualizzare un grafico o per modificare lo schermo.

Ciascuna modalità di divisione dello schermo visualizza due schermi contemporaneamente.

- La modalità **Horiz** (orizzontale) visualizza il grafico corrente nella metà superiore dello schermo e lo schermo principale, oppure un editor nella metà inferiore (capitolo 9).
- La modalità **G-T** (grafico-tabella) visualizza il grafico corrente nella metà sinistra dello schermo e lo schermo della tabella nella metà destra (capitolo 9).

Utilizzo di nomi di variabili della TI-83 Plus

Variabili ed elementi definiti

In TI-83 Plus è possibile inserire ed utilizzare diversi tipi di dati, inclusi numeri reali e complessi, matrici, liste, funzioni, grafici statistici, database del grafico, immagini del grafico e stringhe.

TI-83 Plus utilizza nomi predefiniti per variabili e per altri elementi salvati in memoria. Per le liste, è inoltre possibile creare nomi personalizzati di cinque caratteri.

Tipo di variabile	Nomi
Numeri reali	A, B, . . . , Z, θ
Numeri complessi	A, B, . . . , z, θ
Matrici	[A], [B], [C], . . . , [J]
Liste	L1, L2, L3, L4, L5, L6 e nomi definiti dall'utente
Funzioni	Y1, Y2, . . . , Y9, Y0
Equazioni parametriche	X1T e Y1T, . . . , X6T e Y6T
Funzioni polari	r1, r2, r3, r4, r5, r6
Funzioni di successione	u, v, w
Grafici statistici	Plot1, Plot2, Plot3

Tipo di variabile	Nomi
Database del grafico	GDB1, GDB2, . . . , GDB9, GDB0
Immagini del grafico	Pic1, Pic2, . . . , Pic9, Pic0
Stringhe	Str1, Str2, . . . , Str9, Str0
Apps	Applicazioni
AppVars	Variabili dell'applicazione
Groups	Gruppi di variabili
Variabili di sistema	Xmin, Xmax ed altre

Note sulle variabili

- È possibile creare tutti i nomi di liste consentiti dalla memoria (capitolo 11).
- I programmi hanno nomi definiti dall'utente e condividono la memoria con le variabili (capitolo 16).
- Dallo schermo principale o dal programma, è possibile memorizzare nelle matrici (capitolo 10), nelle liste (capitolo 11), nelle stringhe (capitolo 15), nelle variabili di sistema come **Xmax** (capitolo 1), **TblStart** (capitolo 7) e in tutte le funzioni **Y=** (capitoli 3, 4, 5 e 6).
- Da un editor, è possibile memorizzare nelle matrici, nelle liste e nelle funzioni **Y=** (capitolo 3).

- Dallo schermo principale, dal programma oppure da un editor, è possibile memorizzare un valore in un elemento di una matrice o di un elenco.
- È possibile utilizzare le istruzioni del menu **DRAW STO** per memorizzare e richiamare i database grafici e le immagini (capitolo 8).
- Anche se la maggior parte delle variabili può essere archiviata, le variabili di sistema che includono r , t , x , y e θ non possono essere archiviate (capitolo 18)
- **Apps** sono applicazioni indipendenti che vengono memorizzate nella Flash ROM. **AppVars** è un contenitore di variabili che viene utilizzato per memorizzare variabili create da applicazioni indipendenti. Non è possibile modificare o cambiare le variabili contenute in **AppVars** a meno che non si utilizzi l'applicazione con cui sono state create.

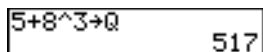
Memorizzazione dei valori delle variabili

Memorizzazione dei valori in una variabile

I valori delle variabili vengono archiviati nella memoria e richiamati dalla memoria utilizzando i nomi delle variabili. Quando viene calcolata un'espressione che contiene il nome di una variabile, viene utilizzato il valore della variabile in quel momento.

Per memorizzare un valore in una variabile dallo schermo principale o da un programma utilizzando il tasto **[STO▶]**, iniziare una riga vuota e seguire i seguenti passaggi:

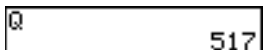
1. Immettere il valore che si desidera memorizzare. Il valore può essere un'espressione.
2. Premere **[STO▶]**. → viene copiato nella posizione del cursore.
3. Premere **[ALPHA]**, quindi la lettera della variabile in cui si desidera memorizzare il valore.
4. Premere **[ENTER]**. Se è stata immessa un'espressione, viene calcolata. Il valore viene memorizzato nella variabile.



5+8^3+0
517

Visualizzazione del valore di una variabile

Per visualizzare il valore di una variabile, immetterne il nome su una riga vuota dello schermo principale, quindi premere **[ENTER]**.



Q 517

Archiviazione delle variabili

È possibile archiviare dati, programmi o altre variabili in una sezione della memoria chiamata archivio dati utente dove non possono essere inavvertitamente modificati o cancellati. Le variabili archiviate sono segnalate da un asterisco (*) alla sinistra del nome. Le variabili archiviate non possono essere modificate né eseguite. Possono solo essere visualizzate e richiamate. Per esempio, se si archivia la lista L1, si vedrà che L1 è presente nella memoria, tuttavia se la si seleziona e si incolla il nome L1 nello schermo principale, non sarà possibile visualizzarne il contenuto né modificarla fino a quando non si richiamano le variabili archiviate.

Richiamo dei valori delle variabili

Utilizzo di Recall (RCL)

Per richiamare e copiare il contenuto delle variabili nella posizione corrente del cursore, seguire i passaggi successivi. Per uscire da RCL, premere **CLEAR**.

1. Premere **2nd** [**RCL**]. **Rcl** e il cursore di modifica vengono visualizzati sulla riga inferiore dello schermo.
2. Immettere il nome della variabile in uno dei seguenti modi.
 - Premere **ALPHA** e quindi la lettera della variabile.
 - Premere **2nd** [**LIST**] e quindi selezionare il nome dell'elenco o **2nd** [**L_n**].
 - Premere **2nd** [**MATRIX**], quindi selezionare il nome della matrice.
 - Premere **VARS** per visualizzare il menu **VARS** oppure **VARS** **▶** per visualizzare il menu **VARS Y-VARS**; quindi selezionare il tipo e il nome della variabile o della funzione.
 - Premere **PRGM** **◀** e quindi selezionare il nome del programma (solo nell'editor del programma).

Il nome della variabile selezionato viene visualizzato sulla riga inferiore e il cursore scompare.

```
100+  
  
Rcl 0
```

3. Premere **ENTER**. Il contenuto della variabile viene inserito nella posizione in cui si trovava il cursore prima di eseguire questi passaggi. È possibile modificare i caratteri copiati nell'espressione senza alterare il valore in memoria.

```
100+517■
```

Area di memorizzazione ENTRY (Last Entry)

Utilizzo di ENTRY (Last Entry)

Quando si preme **ENTER** sullo schermo principale per calcolare un'espressione o eseguire un'istruzione, l'espressione o l'istruzione viene posizionata in un'area di memorizzazione chiamata **ENTRY** (last entry). Quando si spegne TI-83 Plus, **ENTRY** viene conservata in memoria.

Per richiamare **ENTRY**, premere **2nd** **[ENTRY]**. L'ultima immissione viene incollata nella posizione corrente del cursore, dove è possibile modificarla ed eseguirla. Sullo schermo principale o in un editor, la riga corrente viene azzerata e l'ultima immissione viene incollata sulla riga.

TI-83 Plus aggiorna **ENTRY** solo quando si preme **ENTER**, per questo motivo, è possibile richiamare il dato precedente anche dopo aver iniziato ad inserire l'espressione successiva. Quando si richiama **ENTRY**, viene sostituito ciò che si è digitato.

5 **+** 7
ENTER
2nd **[ENTRY]**

5+7	12
5+7	

Accesso ad una ENTRY precedente

TI-83 Plus conserva in **ENTRY** tutti i dati precedenti possibili, fino ad un massimo di 128 byte. Per far scorrere questi dati, premere **[2nd] [ENTRY]** in modo continuo. Se un dato singolo è maggiore di 128 byte, viene conservato per **ENTRY**, ma non è possibile posizionarlo nell'area di memorizzazione **ENTRY**.

1	[STO▶]	[ALPHA]	A	1→A	
	[ENTER]			2→B	1
2	[STO▶]	[ALPHA]	B	2→B■	2
	[ENTER]				
	[2nd]	[ENTRY]			

Quando si preme **[2nd] [ENTRY]**, il dato richiamato sovrascrive la riga corrente. Se si preme **[2nd] [ENTRY]** dopo aver visualizzato il dato memorizzato più vecchio, viene visualizzato nuovamente il dato memorizzato più recente, quindi il dato più recente successivo e così via.

				1→A	
				2→B	1
				1→A■	2
[2nd]	[ENTRY]				

Eseguire nuovamente l'ENTRY precedente

Dopo aver incollato l'ultima immissione sullo schermo principale ed averla modificata (se si è scelto di modificarla), è possibile eseguire l'immissione. Per eseguire l'ultima immissione, premere **ENTER**.

Per eseguire nuovamente l'immissione visualizzata, premere **ENTER** di nuovo. Ogni volta che si riesegue viene visualizzato un risultato sul lato destro della riga successiva; l'immissione non viene rivisualizzata.

0 **STO▶** **ALPHA** N

ENTER

ALPHA N **+** 1 **STO▶** **ALPHA** N **ALPHA** [:] **ALPHA**

N **x²** **ENTER**

ENTER

ENTER

0→N	0
N+1→N:N²	1
	4
	9

Valori ENTRY multipli su una riga

Per memorizzare in **ENTRY** due o più espressioni o istruzioni di una riga, separare ciascuna espressione o istruzione con i due punti, quindi premere **ENTER**. Tutte le espressioni e le istruzioni separate dai due punti vengono memorizzate in **ENTRY**.

Quando si preme **2nd** **[ENTRY]**, tutte le espressioni e le istruzioni separate dai due punti vengono incollate nella posizione corrente del cursore. È possibile modificare tutti i dati, quindi eseguirli tutti premendo **ENTER**.

Per l'equazione $A=\pi r^2$, utilizzare prova ed errore per trovare il raggio che copre 200 centimetri quadrati. Utilizzare 8 come primo tentativo.

8 **[STO▶]** **[ALPHA]** **R** **[ALPHA]** **[:]** **[2nd]** **[π]** **[ALPHA]** **R**
[x²] **[ENTER]**
[2nd] **[ENTRY]**

```
8→R:πR2
      201.0619298
8→R:πR2■
```

[2nd] **[◀]** **7** **[2nd]** **[INS]** **[.]** **95**
[ENTER]

```
8→R:πR2
      201.0619298
7.95→R:πR2
      198.5565097
```

Continuare fino a quando il risultato è accurato.

Azzeramento di ENTRY

Clear Entries (capitolo 18) azzerata tutti i dati che TI-83 Plus sta conservando nell'area di memorizzazione **ENTRY**.

Area di memorizzazione Last Answer (Ans)

Utilizzo di Ans in un'espressione

Quando un'espressione viene calcolata correttamente dallo schermo principale o da un programma, TI-83 Plus memorizza il risultato in un'area chiamata **Ans** (last answer). **Ans** può essere un numero reale o complesso, un elenco, una matrice o una stringa. Quando si spegne la calcolatrice TI-83 Plus, il valore in **Ans** viene conservato in memoria.

È possibile utilizzare la variabile **Ans** per rappresentare l'ultimo risultato in diverse posizioni. Premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{ANS}]}$ per copiare il nome della variabile **Ans** nella posizione del cursore. Quando si calcola l'espressione, TI-83 Plus usa il valore di **Ans** nel calcolo.

Calcolare l'area di un appezzamento di giardino di 1,7 metri per 4,2 metri. A questo punto, calcolare il raccolto per metri quadrati se l'appezzamento produce un totale di 147 pomodori.

1 $\boxed{.}$ 7 $\boxed{\times}$ 4 $\boxed{.}$ 2

$\boxed{[\text{ENTER}]}$

147 $\boxed{\div}$ $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{ANS}]}$

$\boxed{[\text{ENTER}]}$

The image shows a TI-83 Plus calculator screen with a black border. The display shows three lines of text: the first line is '1.7*4.2', the second line is '7.14', and the third line is '147/Ans' followed by '20.58823529' on the next line.

Continuazione di un'espressione

È possibile utilizzare il valore in **Ans** come primo dato nell'espressione successiva, senza inserire il valore nuovamente, oppure premendo $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{ANS}]}$. Inserire la funzione in una riga vuota dello schermo principale. La calcolatrice TI-83 Plus incolla prima il nome della variabile **Ans** sullo schermo e quindi la funzione.

5 $\boxed{\div}$ 2
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\times}$ 9 $\boxed{\cdot}$ 9
 $\boxed{\text{ENTER}}$

```
5/2          2.5
Ans*9.9     24.75
```

Memorizzazione dei risultati

Per memorizzare un risultato, memorizzare **Ans** in una variabile prima di calcolare un'altra espressione.

Calcolare l'area di un cerchio con un raggio di 5 metri. Successivamente, calcolare il volume di un cilindro con un raggio di 5 metri ed altezza di 3,3 metri, quindi memorizzare il risultato nella variabile V.

$\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\pi]}$ 5 $\boxed{x^2}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\times}$ 3 $\boxed{\cdot}$ 3
 $\boxed{\text{ENTER}}$
 $\boxed{\text{STO} \blacktriangleright} \boxed{\text{ALPHA}} \text{V}$
 $\boxed{\text{ENTER}}$

```
 $\pi 5^2$       78.53981634
Ans*3.3    259.1813939
Ans  $\rightarrow$  V 259.1813939
```

Menu della TI-83 Plus

Utilizzo di un menu della TI-83 Plus



È possibile accedere alla maggior parte delle operazioni della calcolatrice TI-83 Plus utilizzando i menu. Quando si preme un tasto o una combinazione di tasti per visualizzare un menu, vengono visualizzati uno o più nomi di menu sulla riga superiore dello schermo.

- Il nome del menu sulla sinistra della riga superiore viene evidenziato. Vengono evidenziate fino a sette voci di quel menu, iniziando dall'elemento **1**, anch'esso evidenziato.
- Un numero o una lettera identifica la posizione nel menu di ciascuna voce del menu. L'ordine va da **1** a **9**, quindi **0**, quindi **A**, **B**, **C**, e così via. I menu **LIST NAMES**, **PRGM EXEC** e **PRGM EDIT** identificano le relative voci da **1** a **9** e **0**.
- Quando il menu prosegue oltre alle voci visualizzate, una freccia in giù (↓) sostituisce i due punti di fianco all'ultima voce visualizzata.
- Se alla fine della voce del menu vengono visualizzati i puntini di sospensione, selezionandola la voce stessa permetterà di accedere ad un menu o editor secondario.
- Quando appare un asterisco (*) a sinistra di una voce di menu, tale voce è memorizzata nell'archivio dati utente (capitolo 18).

```

RAM FREE    22494
ARC FREE   851076
  Pic1      767
 *Pic2      767
  L1        12


```

Per visualizzare un altro menu elencato sulla riga superiore, premere  o  fino a quando il nome di quel menu viene evidenziato. La posizione del cursore all'interno del menu iniziale è irrilevante. Il menu viene visualizzato con il cursore sulla prima voce.

Nota: Il menu Map nell'Appendice A visualizza ciascun menu, ciascuna operazione di ogni menu e il tasto o la combinazione di tasti da premere per visualizzare ciascun menu.

Visualizzazione di un menu

La calcolatrice TI-83 Plus utilizza i menu a schermo intero per accedere a diverse operazioni. I menu specifici vengono descritti in altri capitoli.

Quando si preme un tasto che visualizza un menu, il menu che appare sostituisce temporaneamente lo schermo in cui si sta lavorando. Ad esempio, quando si preme , viene visualizzato il menu **MATH** a schermo intero.

```

5+9

```

```

MATH NUM CPX PRB
1: Frac
2: Dec
3:
4: >I<
5: *I
6: fMin<
7: fMax<



```

Dopo aver selezionato una voce di un menu, viene nuovamente visualizzato lo schermo in cui si sta lavorando.



5+9³



Spostamento da un menu ad un altro menu







Alcuni tasti consentono di accedere a più di un menu. Quando si preme un tasto di questo tipo, sulla riga superiore vengono visualizzati tutti i nomi dei menu accessibili. Quando si evidenzia il nome di un menu, vengono visualizzate le voci di quel menu. Premere  e  per evidenziare ciascun nome di menu.



MATH NUM CPX PRB
1:abs(
2:round(
3:iPart(
4:fPart(
5:int(
6:min(
7↓max(

Scorrere un menu

Per far scorrere le voci di menu verso il basso, premere . Per far scorrere le voci di menu verso l'alto, premere .

Per far scorrere verso il basso sei voci di menu alla volta, premere  . Per far scorrere verso l'alto sei voci di menu alla volta, premere  . Le frecce verdi tra  e  sono i simboli per far scorrere le pagine verso il basso o verso l'alto.

Per posizionarsi sull'ultima voce di voce direttamente dalla prima voce, premere \uparrow . Per posizionarsi sulla prima voce di menu direttamente dall'ultima voce, premere \downarrow . In alcuni menu ciò non è possibile.

Selezione di una voce di menu

È possibile selezionare una voce di menu in uno dei seguenti modi:

- Premere il numero o la lettera della voce che si desidera selezionare. Il cursore può trovarsi in qualsiasi punto del menu e la voce selezionata può anche non essere visualizzata sullo schermo.
- Premere \downarrow o \uparrow per spostare il cursore sulla voce desiderata, quindi premere ENTER .



```
MATH  $\uparrow$   $\downarrow$  CPX PRB
1:abs(
2:round(
3:iPart(
4:fPart(
5:int(
6:min(
7: $\downarrow$ max(
```



```
MATH  $\uparrow$   $\downarrow$  CPX PRB
3:iPart(
4:fPart(
5:int(
6:min(
7:max(
8:lcm(
9:gcd(
```

Dopo aver selezionato una voce di menu, TI-83 Plus solitamente visualizza lo schermo precedente.

Nota: Nei menu LIST NAMES, PRGM EXEC e PRGM EDIT, è solo possibile selezionare una delle prime dieci voci premendo un numero da 1 a 9, oppure 0. Premere un carattere alpha oppure θ per spostare il cursore sulla prima voce che inizia con quel carattere alpha. Se non esistono voci che iniziano con quel carattere, il cursore si sposta alla voce successiva.

Uscita da un menu senza selezionare

È possibile uscire da un menu senza aver selezionato una voce in uno dei seguenti modi:

- Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{QUIT}]}$ per tornare allo schermo principale.
- Premere $\boxed{[\text{CLEAR}]}$ per tornare allo schermo precedente.
- Premere un tasto o una combinazione di tasti per visualizzare un altro menu, come $\boxed{[\text{MATH}]}$ o $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{LIST}]}$.
- Premere un tasto o una combinazione di tasti per visualizzare un altro schermo, come $\boxed{[\text{Y=}]}$ o $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{TABLE}]}$.

Calcolare $^3\sqrt{27}$.

$\boxed{[\text{MATH}]}$ $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{[\text{ENTER}]}$
 27 $\boxed{[\text{ENTER}]}$

$\boxed{^3\sqrt{27}}$ $\boxed{3}$

Menu VARS e VARS Y-VARS

Utilizzo del menu VARS

È possibile immettere i nomi delle funzioni e variabili di sistema in un'espressione, oppure memorizzare in esse direttamente.

Per visualizzare il menu **VARS**, premere **[VARS]**. Tutte le voci del menu **VARS** visualizzano menu secondari che mostrano i nomi delle variabili di sistema. **1:Window**, **2:Zoom** e **5:Statistics** consentono di accedere o più di un menu secondario.

VARS Y-VARS

1: Window...	Variabili X/Y , T/θ e U/V/W
2: Zoom...	Variabili ZX/ZY , ZT/Zθ e ZU
3: GDB...	Variabili Graph database
4: Picture...	Variabili Picture
5: Statistics...	Variabili XY , Σ , EQ , TEST e PTS
6: Table...	Variabili TABLE
7: String...	Variabili String

Selezione di un nome dal menu VARS o Y-VARS



Per visualizzare il menu **VARS Y-VARS**, premere **[VARS]** **[▶]**. **1:Function**, **2:Parametric** e **3:Polar** visualizzano menu secondari con i nomi delle funzioni **Y=**.

VARS	Y-VARS
1: Function...	Funzioni Yn
2: Parametric...	Funzioni XnT , YnT
3: Polar...	Funzioni rn
4: On/Off...	Consente di selezionare/deselezionare funzioni

Nota: Le variabili di successione (u, v, w) sono posizionate sulla tastiera come funzioni 2nd di **[7]**, **[8]** e **[9]**.

Per selezionare una variabile o un nome di funzione dal menu **VARS** o **Y-VARS**, seguire i passaggi successivi:

1. Selezionare il menu **VARS** o **Y-VARS**.
 - Premere **[VARS]** per visualizzare il menu **VARS**.
 - Premere **[VARS]** **[▶]** per visualizzare il menu **VARS Y-VARS**.
2. Selezionare il tipo di nome di variabile, come **2:Zoom** dal menu **VARS** o **3:Polar** dal menu **VARS Y-VARS**. Viene visualizzato un menu secondario.

3. Se si è selezionato **1:Window**, **2:Zoom** o **5:Statistics** dal menu **VARs**, è possibile premere  oppure  per visualizzare altri menu secondari.
4. Selezionare un nome di variabile dal menu che viene successivamente copiato nella posizione del cursore.

Equation Operating System (EOS)

Ordine del calcolo

L'Equation Operating System (EOS) definisce l'ordine in cui le funzioni nelle espressioni vengono immesse e calcolate in TI-83 Plus. EOS consente di immettere i numeri e le funzioni in una sequenza semplice e chiara.

EOS calcola le funzioni in un'espressione nell'ordine seguente:

- 1 Funzioni che precedono l'argomento, come $\sqrt{\quad}$, **sin(**, or **log(**
- 2 Le funzioni immesse dopo l'argomento, come 2 , $^{-1}$, **!**, $^{\circ}$, **r** e le conversioni
- 3 Potenze e radici, come 2^5 oppure $5\sqrt{32}$
- 4 Permutazioni (**nPr**) e combinazioni (**nCr**)
- 5 Moltiplicazione, moltiplicazione implicita e divisione
- 6 Addizione e sottrazione
- 7 Funzioni relazionali, come **>** oppure **≤**
- 8 Operatore logico **and**
- 9 Operatori logici **or** e **xor**

Se esiste un livello di priorità, EOS calcola le funzioni da sinistra a destra.

I calcoli tra parentesi vengono eseguiti per primi.

Moltiplicazione implicita

La calcolatrice TI-83 Plus riconosce la moltiplicazione implicita, per questo motivo, non è necessario premere \square per eseguire la moltiplicazione. Ad esempio, TI-83 Plus interpreta 2π , $4 \sin(46)$, $5(1+2)$ e $(2*5)7$ come moltiplicazioni implicite.

Nota: Le regole della moltiplicazione implicita della calcolatrice TI-83 Plus, sebbene uguali a quelle della TI-83, differiscono da quelle della TI-82. Ad esempio, la TI-83 Plus interpreta $1/2X$ come $(1/2)*X$, mentre la TI-82 interpreta $1/2X$ come $1/(2*X)$ (capitolo 2).

Parentesi

Tutti i calcoli racchiusi tra parentesi vengono eseguiti per primi. Ad esempio, nell'espressione $4(1+2)$, EOS calcola prima la parte tra parentesi, $1+2$, quindi moltiplica il risultato 3 , per 4 .

$4*1+2$	6
$4(1+2)$	12

È possibile non utilizzare la parentesi chiusa () alla fine di un'espressione. Tutti gli elementi tra parentesi aperte vengono chiusi automaticamente alla fine di un'espressione. Ciò è inoltre applicabile per

gli elementi tra parentesi aperte che precedono la memorizzazione oppure le istruzioni di conversione dello schermo.

Nota: Una parentesi aperta dopo il nome di un elenco, di una matrice, oppure di una funzione $Y=$ non indica la moltiplicazione connessa. La parentesi aperta specifica elementi nell'elenco (capitolo 11) o nella matrice (capitolo 10) ed un valore per cui risolvere la funzione $Y=$.

Negazione

Per immettere un numero negativo, utilizzare il tasto negazione. Premere $\boxed{(-)}$ e quindi immettere il numero. Nella calcolatrice TI-83 Plus, la negazione è il terzo livello nella gerarchia EOS. Le funzioni nel primo livello, come l'elevamento a potenza, vengono calcolate prima della negazione.

Ad esempio, il calcolo di $-X^2$ è un numero negativo (oppure 0). Utilizzare le parentesi per elevare a potenza un numero negativo.

-2^2	-4	$2 \rightarrow A$	2
$(-2)^2$	4	$-A^2$	-4
		$(-A)^2$	4

Nota: Utilizzare il tasto $\boxed{-}$ per la sottrazione e il tasto $\boxed{(-)}$ per la negazione. Se si preme $\boxed{-}$ per immettere un numero negativo, come in $9 \boxed{\times} \boxed{-} 7$, oppure se si preme $\boxed{(-)}$ per indicare la sottrazione, come in $9 \boxed{(-)} 7$, si verifica un errore. Se si preme $\boxed{\text{ALPHA}} \boxed{A} \boxed{(-)} \boxed{\text{ALPHA}} \boxed{B}$, viene interpretato come moltiplicazione connessa ($A * B$).

Funzioni speciali della TI-83 Plus

Upgrade elettronico mediante tecnologia Flash



Grazie alla tecnologia Flash, con la TI-83 Plus è possibile eseguire l'upgrade alle successive versioni software senza dover acquistare una nuova calcolatrice.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 19

Ogni volta che viene implementata una nuova funzione, è possibile aggiornare elettronicamente la TI-83 Plus da Internet, questa operazione si chiama upgrade. Le successive versioni software includeranno upgrade di manutenzione, rilasciati gratuitamente, oltre a nuove applicazioni e ulteriori upgrade software che saranno acquistabili presso il sito web di Ti: education.ti.com

1,56 megabyte (MB) di memoria disponibile

La TI-83 Plus dispone di 1,56 MB di memoria. Circa 24 kilobyte (KB) di RAM (Random Access Memory) sono riservati al calcolo e alla memorizzazione di funzioni, programmi e dati.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 18

Un archivio dati utente di circa 1,54 MB consente di memorizzare dati, programmi, applicazioni o altre variabili in un luogo sicuro dove non

possono essere inavvertitamente modificati o cancellati. Grazie alla capacità di archiviazione delle variabili, è possibile liberare spazio nella RAM.

Applicazioni

È possibile installare applicazioni e personalizzare la TI-83 Plus in base alle esigenze della classe. Lo spazio archivio da 1,54 MB consente di memorizzare fino a 94 applicazioni contemporaneamente. Le applicazioni possono anche essere memorizzate su un computer per un successivo utilizzo oppure collegate tra unità.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 18

Archiviazione

Le variabili possono essere memorizzate nell'archivio dati utente della TI-83 Plus, un'area protetta della memoria separata dalla RAM. L'archivio dati utente consente di:

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 18

- Memorizzare dati, programmi, applicazioni o altre variabili in un luogo sicuro in cui non possono essere inavvertitamente modificati o cancellati.

- Creare ulteriore spazio libero nella RAM mediante l'archiviazione di variabili.

Archiviando variabili che non richiedono modifiche frequenti, si libera spazio nella RAM per applicazioni che possono necessitare di ulteriore memoria.

Calculator-Based Laboratory™ (CBL 2™, CBL™) e Calculator-Based Ranger™ (CBR™)

La TI-83 Plus è dotato dell'applicazione CBL/CBR già installata. Quando alla calcolatrice si aggiungono gli accessori opzionali CBL 2/CBL o CBR, la TI-83 Plus può essere utilizzata per analizzare dati esterni.

**Per informazioni,
vedere:
capitolo 14**

CBL 2/CBL e CBR consentono di esplorare i rapporti matematici e scientifici tra distanza, velocità, accelerazione e tempo usando i dati raccolti dalle attività svolte.

CBL 2/CBL e CBR differiscono in quanto CBL 2/CBL consente di raccogliere dati utilizzando l'analisi di diverse indagini: Temperature, Light, Volt Type o Sonic (movimento). Il CBR raccoglie dati usando un rilevatore ultrasonico di movimento già incorporato. Gli accessori CBL 2/CBL e CBR possono essere collegati tra loro per raccogliere contemporaneamente più tipi di dati. Per ulteriori informazioni su [CBL 2/CBL e CBR](#), consultare i relativi manuali dell'utente.

Altre funzioni della calcolatrice TI-83 Plus

Il presente capitolo ha illustrato le operazioni fondamentali della TI-83 Plus. Questa guida spiega in modo approfondito le altre funzioni e capacità della TI-83 Plus.

Rappresentazione grafica

È possibile memorizzare, rappresentare graficamente e analizzare un massimo di: dieci funzioni, sei funzioni parametriche, sei funzioni polari e tre successioni. È possibile utilizzare le operazioni di DRAW per annotare i grafici.

**Per informazioni,
vedere:**
capitoli 3, 4, 5, 6, 8

I capitoli relativi alla rappresentazione grafica compaiono nel seguente ordine: Rappresentazione grafica delle funzioni, Grafica parametrica, Grafica polare, Grafica della successione e Operazioni di DRAW.

Successioni

È possibile generare successioni e rappresentarle graficamente nel tempo. Per tracciare le successioni, è inoltre possibile utilizzare i grafici a ragnatela oppure il diagramma delle fasi.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 6

Tabelle

È possibile creare tabelle per il calcolo delle funzioni per analizzare contemporaneamente più funzioni.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 7

Divisione dello schermo

È possibile dividere lo schermo in modo orizzontale per visualizzare sia il grafico che il relativo editor (come l'editor $\gamma=$), la tabella, l'editor **STAT** dell'elenco o lo schermo principale. Inoltre, è possibile dividere lo schermo verticalmente per visualizzare contemporaneamente il grafico e la tabella.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 9

Matrici

È possibile immettere e salvare fino ad un massimo di dieci matrici ed eseguire con esse operazioni standard delle matrici.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 10

Liste

È possibile immettere e salvare tutti le liste che la memoria consente di utilizzare nelle analisi statistiche. Per il calcolo automatico, è possibile allegare formule alle liste. Si possono utilizzare le liste per calcolare contemporaneamente le espressioni in corrispondenza di diversi valori e rappresentare graficamente una famiglia di curve.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 11

Statistica

È possibile eseguire analisi statistiche a una e due variabili, basate su elenchi, comprese regressioni per equazioni logistiche o sinusoidali. È possibile tracciare i dati come istogramma, xyLine, rappresentazioni della dispersione, box-and-whisker plot modificato o regolare oppure come rappresentazione della probabilità normale. Si possono definire e memorizzare fino a ad un massimo a tre definizioni di grafico.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 12

Statistica inferenziale

È possibile eseguire 16 verifiche dell'ipotesi e intervalli di confidenza e 15 funzioni di distribuzione. I risultati delle verifiche dell'ipotesi possono essere visualizzati in modo grafico o numerico.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 13

Applicazioni

È possibile utilizzare applicazioni come Finance, CBL 2/CBL o CBR. Con l'applicazione Finance si possono utilizzare le funzioni per la monetizzazione del tempo (**TVM**, time-value-of-money) per analizzare gli strumenti finanziari come le rendite annuali, i prestiti, i mutui, i contratti d'affitto e i risparmi. Si può analizzare il valore del denaro per periodi di tempo uguali usando le funzioni del flusso di cassa e si possono ammortizzare i prestiti con le funzioni di ammortizzazione. Con le applicazioni CBL/CBR e gli accessori CBL 2/CBL o CBR (opzionale), consente di utilizzare vari tipi di sonde per raccogliere dati relativi a: temperatura, intensità luminosa, tensione o Sonic (movimento).

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 14

Oltre alle applicazioni appena citate, la TI-83 Plus include applicazioni Flash. Premere **[APPS]** per visualizzare l'elenco completo delle applicazioni fornite in dotazione alla calcolatrice.

La documentazione relativa alle applicazioni Flash di TI si trova sul CD TI Resource. Per altre guide alle applicazioni Flash, visitare l'indirizzo education.ti.com/guides.

CATALOG

Il **CATALOG** è un elenco utile e ordinato alfabeticamente di tutte le funzioni e le istruzioni della calcolatrice TI-83 Plus. È possibile incollare qualsiasi funzione o istruzione dal **CATALOG** nella posizione corrente del cursore.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 15

Programmazione

È possibile immettere e memorizzare programmi che includono istruzioni di controllo e di input/output.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 16

Archiviazione

L'archiviazione consente di memorizzare dati, programmi o altre variabili nell'archivio dati utente, dove non possono essere inavvertitamente modificati o cancellati. L'archiviazione consente anche di liberare RAM

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 16

per variabili che possono richiedere l'uso di ulteriore memoria. Le variabili archiviate sono indicate da un asterisco (*) alla sinistra del nome.

Le variabili archiviate sono indicate da un asterisco (*) alla sinistra del nome.

```

MATHS MATH EDIT
1: *[A] 3x3
2: [B] 3x5
3: *[C] 9x9
4: [D] 2x3

```

Collegamento di comunicazione

La calcolatrice TI-83 Plus dispone di una porta che consente di collegarsi e comunicare con un'altra TI-83 Plus, con una TI-83 Plus, con una TI-83, con una TI-82, con una TI-73, con un CBL 2/CBL o con un CBR System. Il cavo di collegamento tra le unità viene appositamente fornito con la TI-83 Plus.

**Per informazioni,
vedere:**
capitolo 19

Con **TI-GRAPH LINK™** (incluso), è inoltre possibile collegare la TI-83 Plus a un personal computer. Sul sito web di TI verranno resi disponibili gli upgrade software che potranno essere scaricati sul PC e quindi, tramite il **TI-GRAPH LINK**, potranno essere utilizzati per aggiornare la TI-83 Plus.

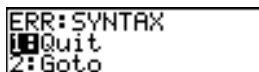
Condizioni di errore

Diagnostica di un errore

La calcolatrice TI-83 Plus rileva errori durante:

- il calcolo di un'espressione;
- l'esecuzione di un'istruzione;
- la rappresentanza di un grafico;
- la memorizzazione di un valore.

Quando la calcolatrice TI-83 Plus rileva un errore, viene visualizzato un messaggio di errore come titolo di menu, come **ERR:SYNTAX**. oppure **ERR:DOMAIN**. L'Appendice B descrive ciascun tipo di errore e le possibili ragioni dell'errore.



```
ERR:SYNTAX
1:Quit
2:Goto
```

- Se si seleziona **1:Quit** (o si preme **[2nd] [QUIT]** o **[CLEAR]**), viene visualizzato lo schermo principale.
- Se si seleziona **2:Goto**, viene visualizzato lo schermo precedente con il cursore vicino alla posizione dell'errore.

Nota: Se si verifica un errore di sintassi nel contenuto di una funzione $Y=$ durante l'esecuzione del programma, l'opzione **Goto** ritorna all'editor $Y=$ e non al programma.

Correzione di un errore

Per correggere un errore, seguire i passaggi successivi:




1. Annotare il tipo di errore (**ERR:***tipo di errore*).
2. Selezionare **2:Goto**, se disponibile. Viene visualizzato lo schermo precedente con il cursore vicino alla posizione dell'errore.
3. Determinare l'errore. Se non è possibile riconoscere l'errore, consultare l'Appendice B.
4. Correggere l'espressione.

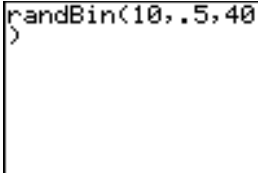
Capitolo 2: Operazioni dei menu **MATH**, **ANGLE** e **TEST**

Per iniziare: Lancio della moneta

Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Si desidera rappresentare 10 lanci di una moneta e tenere traccia di quanti di questi 10 lanci hanno come risultato testa. Si desidera eseguire questa simulazione 40 volte. Con una moneta non truccata, la probabilità che il lancio abbia come risultato testa è dello 0,5 e la probabilità che sia croce è dello 0,5.

1. Iniziare sullo schermo principale. Premere **MATH**  per visualizzare il menu **MATH PRB**. Premere **7** per selezionare **7:randBin(** (binomiale casuale). **randBin(** viene incollato sullo schermo principale. Premere **10** per immettere il numero di lanci della moneta. Premere **,** . Premere **5** per immettere la probabilità che risulti testa. Premere **,** . Premere **40** per immettere il numero di simulazioni. Premere **)**.



```
randBin(10, .5, 40
```


2. Premere **[ENTER]** per calcolare l'espressione. Viene generata una lista di 40 elementi dei quali i primi 7 appaiono sullo schermo. L'elenco contiene il numero di volte che il risultato del lancio è stato testa da ciascun set di 10 lanci della moneta. L'elenco ha 40 elementi perché questa simulazione è stata eseguita 40 volte. In questo esempio, è risultato testa cinque volte nel primo set di 10 lanci, cinque volte nel secondo set di 10 lanci, e così via.

```
randBin(10,.5,40
)
{5 5 7 4 6 6 3 ...
```

3. Premere **[▶]** o **[◀]** per visualizzare ulteriori risultati nella lista. I punti di sospensione (...) indicano che la lista prosegue al di fuori dello schermo.

```
randBin(10,.5,40
)
{5 5 7 4 6 6 3 ...
Ans→L1
{5 5 7 4 6 6 3 ...
```

4. Premere **[STO▶]** **[2nd]** **[L1]** **[ENTER]** per memorizzare i dati nel nome di lista **L1**. In questo modo, è possibile utilizzare i dati per un'altra attività, come la rappresentazione di un istogramma (capitolo 12).

Nota: **randBin()** genera numeri casuali, per questo motivo, gli elementi dell'elenco potrebbero essere diversi da quelli nell'esempio.

```
randBin(10,.5,40
)
{5 5 7 4 6 6 3 ...
Ans→L1
...2 5 3 6 5 7 5 ...
```

Operazioni matematiche della tastiera

Utilizzo di operazioni matematiche negli elenchi

Le operazioni matematiche che si possono utilizzare negli elenchi restituiscono un elenco calcolato elemento per elemento. Se nella stessa espressione si utilizzano due elenchi, è necessario che siano della stessa lunghezza.

$$\begin{bmatrix} (1, 2) + (3, 4) + 5 \\ (9, 11) \end{bmatrix}$$

+ (Addizione), - (Sottrazione), * (Moltiplicazione), / (Divisione)

È possibile utilizzare + (addizione, $\boxed{+}$), - (sottrazione, $\boxed{-}$), * (moltiplicazione, $\boxed{\times}$) e / (divisione, $\boxed{\div}$) con numeri reali e complessi, espressioni, elenchi e matrici. Con le matrici non è possibile utilizzare /.

valoreA+*valoreB*

valoreA - *valoreB*

*valoreA***valoreB*

valoreA / *valoreB*

Funzioni trigonometriche

È possibile utilizzare funzioni (seno, $\boxed{\text{SIN}}$; coseno, $\boxed{\text{COS}}$ e tangente, $\boxed{\text{TAN}}$) trigonometriche (trig) con numeri reali, espressioni ed elenchi.

L'impostazione corrente della modalità dell'angolo influisce

sull'interpretazione. Ad esempio, **sin(30)** in modalità **Radian** restituisce **-.9880316241**; in modalità **Degree** restituisce **.5**.

sin(valore) **cos**(valore) **tan**(valore)

È possibile utilizzare le funzioni trigonometriche inverse (arcoseno, $\boxed{2\text{nd}}$ [SIN⁻¹]; arcocoseno, $\boxed{2\text{nd}}$ [COS⁻¹] e arcotangente, $\boxed{2\text{nd}}$ [TAN⁻¹]) con numeri reali, espressioni ed elenchi. L'impostazione corrente della modalità dell'angolo influisce sull'interpretazione.

sin⁻¹(valore) **cos**⁻¹(valore) **tan**⁻¹(valore)

Nota: Non è possibile utilizzare le funzioni trigonometriche con i numeri complessi.

^ (Potenza), ² (Quadrato), $\sqrt{}$ (Radice quadrata)

È possibile utilizzare **^** (potenza, $\boxed{\wedge}$), **²** (quadrato, $\boxed{x^2}$) e **$\sqrt{}$** (radice quadrata, $\boxed{2\text{nd}}$ [$\sqrt{}$]) con numeri reali e complessi, espressioni, elenchi e matrici. Con le matrici non è possibile utilizzare **$\sqrt{}$** .

valore **^**potenza valore **²** **$\sqrt{}$** (valore)

$^{-1}$ (Inverso)

È possibile utilizzare $^{-1}$ (inverso, $\boxed{x^{-1}}$) con numeri reali e complessi, espressioni, elenchi e matrici. La moltiplicazione inversa è equivalente al reciproco, $1/x$.

valore⁻¹

$\boxed{5^{-1}} \quad .2$

log(, 10^(, ln(

È possibile utilizzare **log**((logaritmo, $\boxed{\text{LOG}}$), **10^**((potenza di 10, $\boxed{2\text{nd}}$ $[10^x]$) e **ln**((log naturale, $\boxed{\text{LN}}$) con numeri reali e complessi, espressioni o elenchi.

log(*valore*) **10^**(*potenza*) **ln**(*valore*)

e^((Esponenziale)

e^((esponenziale, $\boxed{2\text{nd}}$ $[e^x]$) restituisce la costante e elevata a potenza. È possibile utilizzare **e^**(con numeri reali o complessi, espressioni ed elenchi.

$e^{(potenza)}$

$e^{(5)}$
148.4131591

e (Costante)

Nella calcolatrice TI-83 Plus e (costante, $\boxed{2nd}$ [e]) viene memorizzata come costante. Premere $\boxed{2nd}$ [e] per copiare e nella posizione del cursore. Nei calcoli, TI-83 Plus utilizza 2.718281828459 al posto di e .

e
2.718281828

- (Negazione)

- (negazione, $\boxed{(-)}$) restituisce il negativo di *valore*, che può essere un numero reale o complesso, un'espressione, un elenco o una matrice.

-*valore*

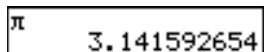
Le regole EOS™ (capitolo 1) determinano il momento del calcolo della negazione. Ad esempio, $-A^2$ restituisce un numero negativo perché il quadrato viene calcolato prima della negazione. Utilizzare le parentesi per elevare al quadrato un numero negativo, come $(-A)^2$.

$2 \rightarrow A: \{-A^2, (-A)^2, -$
 $2^2, (-2)^2\}$
 $\{-4 \ 4 \ -4 \ 4\}$

Nota: Sulla calcolatrice TI-83 Plus, il simbolo della negazione (-) è più corto e alto di quello della sottrazione (-) che viene visualizzato quando si preme \square .

π (Pi)

Nella calcolatrice TI-83 Plus, π (Pi) viene memorizzato come costante. Premere \square [π] per copiare il simbolo π nella posizione del cursore. Nei calcoli, TI-83 Plus utilizza 3.1415926535898 al posto di π .



The image shows a rectangular display area representing a calculator screen. On the left side, there is a small Greek letter pi symbol (π). To its right, the decimal value 3.141592654 is displayed. The entire display area is enclosed in a thin black border.

Operazioni del menu MATH

Menu MATH

Per visualizzare il menu MATH, premere **MATH**.

MATH NUM CPX PRB

1:►Frac	Visualizza il risultato come frazione.
2:►Dec	Visualizza il risultato come decimale.
3:³	Calcola il cubo.
4:³√(Calcola la radice cubica.
5:ˣ√	Calcola la radice <i>x-esima</i> .
6:fMin(Trova il minimo di una funzione.
7:fMax(Trova il massimo di una funzione.
8:nDeriv(Calcola la derivata numerica.
9:fnInt(Calcola la funzione integrale.
0:Solver...	Visualizza il risolutore dell'equazione.

►Frac, ►Dec

►Frac (visualizza una frazione) visualizza il risultato come suo equivalente razionale. Il *valore* può essere un numero reale o complesso, un'espressione, un elenco o una matrice. Se non è possibile semplificare il risultato oppure se il denominatore risultante ha più di tre cifre, viene restituito l'equivalente decimale. ►Frac deve sempre seguire *valore*.

valore▶**Frac**

▶**Dec** (visualizza un decimale) visualizza il risultato sotto forma decimale. Il *valore* può essere un numero reale o complesso, un'espressione, un elenco o una matrice. ▶**Dec** deve sempre seguire *valore*.

valore▶**Dec**

```
1/2+1/3▶Frac      5/6
Ans▶Dec
.8333333333
```

$\sqrt[3]{}$ (Cubo), $\sqrt[3]{}$ (Radice cubica)

$\sqrt[3]{}$ (cubo) restituisce il cubo di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice quadrata.

*valore*³

$\sqrt[3]{}$ (radice cubica) restituisce la radice cubica di un numero reale o complesso, di un'espressione o di un elenco.

$\sqrt[3]{\text{valore}}$

```
{2,3,4,5}^3
{8 27 64 125}
 $\sqrt[3]{\text{Ans}}$ 
{2 3 4 5}
```


$x\sqrt{\quad}$ (Radice)

$x\sqrt{\quad}$ (radice) restituisce la radice x -esima di un numero reale o complesso, di un'espressione o di un elenco.

radice x -esima $x\sqrt{\quad}$ valore

$$\boxed{5 \times \sqrt[3]{32} \quad 2}$$

fMin(, fMax(

fMin((funzione minimo) e **fMax(** (funzione massimo) restituisce il valore in cui si verifica il valore minimo o massimo di un'espressione, a seconda della variabile, tra i valori inferiore e superiore della variabile. **fMin(** e **fMax(** non sono valide in espressione. La precisione è controllata dalla tolleranza (se non specificata, l'impostazione predefinita è 1E-5).

fMin(espressione,variabile,inferiore,superiore[, tolleranza])

fMax(espressione,variabile,inferiore,superiore[, tolleranza])

Nota: in questo manuale gli argomenti opzionali e le virgole ad essi relative vengono racchiuse tra parentesi quadre ([]).

$$\boxed{\begin{array}{l} \text{fMin}(\sin(A), A, -\pi \\ , \pi) \\ -1.570797171 \\ \text{fMax}(\sin(A), A, -\pi \\ , \pi) \\ 1.570797171 \end{array}}$$

nDeriv(

nDeriv((derivata numerica) restituisce una derivata corretta dell'*espressione* in relazione alla *variabile*, dato il *valore* in cui calcolare la derivata e ε (se non specificato, l'impostazione predefinita è $1E-3$).

nDeriv(è valida solo per i numeri reali.

nDeriv(espressione,variabile,valore[, ε])

nDeriv(utilizza il metodo della differenza simmetrica del quoziente, che approssima il valore della derivata numerica come la pendenza della linea secante tra questi punti.

$$f'(x) = \frac{f(x + \varepsilon) - (f(x - \varepsilon))}{2\varepsilon}$$

Mentre ε diventa sempre più piccolo, l'approssimazione, di solito, diventa più precisa.

```
nDeriv(A^3,A,5,.  
01)                75.0001  
nDeriv(A^3,A,5,.  
0001)              75
```

È possibile utilizzare **nDeriv(** una sola volta nell'*espressione*. A causa del metodo utilizzato per calcolare **nDeriv(**, TI-83 Plus potrebbe restituire un valore falso della derivata in un punto non differenziabile.

fnInt(

fnInt((funzione integrale) restituisce l'integrale numerico (metodo Gauss-Kronrod) dell'*espressione* in relazione alla *variabile*, dato il limite *inferiore*, il limite *superiore* e una *tolleranza* (se non viene specificato, l'impostazione predefinita è 1E-5). **fnInt(** è valida solo per i numeri reali.

fnInt(*espressione,variabile,inferiore,superiore*[, *tolleranza*])

```
fnInt(A²,A,0,1)  
.3333333333
```

Suggerimento: Per velocizzare il disegno dei grafici di integrazione (quando **fnInt** viene utilizzato in un'equazione Y=), aumentare il valore della variabile della finestra **Xres** prima di premere **GRAPH**.

Utilizzo del risolutore delle equazioni

Solver

Solver visualizza il risolutore delle equazioni, in cui è possibile risolvere per qualsiasi variabile nell'equazione. Si assume che l'equazione sia uguale a zero.

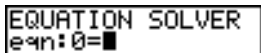
Quando si seleziona **Solver**, viene visualizzato uno dei due schermi seguenti:

- L'editor delle equazioni (vedere l'illustrazione del primo passaggio più avanti) viene visualizzato quando la variabile dell'equazione **eqn** è vuota.
- L'editor del risolutore interattivo viene visualizzato quando un'equazione viene memorizzata in **eqn**.

Immissione di un'espressione nel risolutore delle equazioni

Per immettere un'espressione nel risolutore delle equazioni, presupponendo che la variabile **eqn** sia vuota, eseguire i passaggi seguenti:

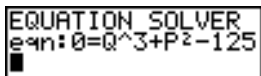
1. Selezionare **0:Solver** dal menu **MATH** per visualizzare l'editor delle equazioni.



```
EQUATION SOLVER
eqn: 0=
```

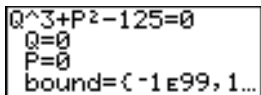
2. Immettere l'espressione in uno dei tre modi seguenti.
 - Immettere l'espressione direttamente nel risolutore delle equazioni.
 - Incollare un nome di variabile **Y=** dal menu **VARS Y-VARS** nel risolutore delle equazioni.
 - Premere **[2nd] [RCL]**, incollare un nome di variabile **Y=** dal menu **VARS Y-VARS** e premere **[ENTER]**. L'espressione viene incollata nel risolutore delle equazioni.

L'espressione viene memorizzata nella variabile **eqn** mentre la si immette.



```
EQUATION SOLVER
eqn: 0=Q^3+P^2-125
```

3. Premere **[ENTER]** o **[v]**. L'editor del risolutore interattivo viene visualizzato.



```
Q^3+P^2-125=0
Q=0
P=0
bound=C -1e99, 1...
```

- L'equazione memorizzata in **eqn** viene visualizzata sulla riga superiore impostata uguale a zero.
- Le variabili dell'equazione vengono elencate nell'ordine in cui vengono visualizzate nell'equazione. Vengono inoltre visualizzati tutti i valori memorizzati nelle variabili elencate.
- Le impostazioni predefinite dei limiti inferiore e superiore vengono visualizzate sull'ultima riga dell'editor (**bound={-1E99,1E99}**).
- Viene visualizzato un ↓ nella prima colonna della riga inferiore se l'editor continua oltre lo schermo.

Suggerimento: Per utilizzare il risolutore per risolvere un'equazione come $K = .5MV^2$, immettere **eqn:0=K-.5MV²** nell'editor dell'equazione.

Immissione e modifica dei valori delle variabili

Quando si immette o si modifica il valore di una variabile nell'editor del risolutore interattivo, il valore successivo viene archiviato nella memoria in quella variabile.

È possibile immettere un'espressione per un valore della variabile; viene calcolata quando si passa alla variabile successiva. Durante il calcolo iterativo, le espressioni devono avere come risultato numeri reali.

È possibile memorizzare le equazioni in qualsiasi variabile di funzione **VARS Y-VARS**, come **Y1** o **r6** e quindi fare riferimento alle variabili **Y=**

nell'equazione. L'editor del risolutore interattivo visualizza tutte le variabili di tutte le funzioni $Y=$ dell'equazione.

```
\Y0 X2-4AC  
\Y0=
```

```
EQUATION SOLVER  
eqn: 0=Y0+7
```

```
Y0+7=0  
X=0  
A=0  
C=0  
bound=(-1e99, 1...
```

Risoluzione per una variabile nel risolutore delle equazioni

Per risolvere per una variabile utilizzando il risolutore delle equazioni dopo aver memorizzato l'equazione in **eqn**, eseguire i passaggi seguenti:

1. Selezionare **0:Solver** dal menu **MATH** per visualizzare l'editor del risolutore interattivo, se non è già visualizzato.

```
Q3+P2-125=0  
Q=0  
P=0  
bound=(-1e99, 1...
```

2. Immettere o modificare il valore di ciascuna variabile conosciuta. È necessario che tutte le variabili, tranne quelle sconosciute, contengano un valore. Per spostare il cursore alla variabile successiva, premere **ENTER** o **▼**.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=0
P=5
bound=(-1E99,1...
```

3. Immettere un tentativo iniziale per la variabile per cui si sta risolvendo. Ciò è facoltativo, ma può essere utile per trovare la soluzione più velocemente. Inoltre, per le equazioni con radici multiple, TI-83 Plus tenterà di visualizzare la soluzione più vicina al tentativo immesso.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=4
P=5
bound=(-1E99,1...
```

Il tentativo predefinito viene calcolato come $\frac{(\text{superiore}+\text{inferiore})}{2}$.

4. Modificare **bound**={*inferiore*,*superiore*}. *inferiore* e *superiore* sono i limiti tra cui la calcolatrice TI-83 Plus cerca una soluzione. Ciò è facoltativo, ma può essere utile per trovare la soluzione più velocemente. L'impostazione predefinita è **bound**={-1E99,1E99}.
5. Spostare il cursore sulla variabile per cui si desidera risolvere e premere **[ALPHA]** **[SOLVE]**.

```
Q^3+P^2-125=0
Q=4.6415888336...
P=5
bound=(-50,50)
left-rt=0
```


- La soluzione viene visualizzata di fianco alla variabile utilizzata per la risoluzione. Un quadrato scuro nella prima colonna contrassegna la variabile per cui si è eseguita la risoluzione ed indica che l'equazione è bilanciata. I puntini di sospensione indicano che il valore continua oltre lo schermo.
- I valori delle variabili vengono aggiornati in memoria.
- **left-rt=diff** viene visualizzato sull'ultima riga dell'editor. *diff* rappresenta la differenza tra la parte sinistra e destra dell'equazione. Un quadrato scuro nella prima colonna di fianco a **left-rt=** indica che è stata calcolata in corrispondenza del valore successivo della variabile per cui si è risolto.

Modifica di un'equazione memorizzata in eqn

Per modificare o sostituire un'equazione memorizzata in **eqn** quando il risolutore interattivo dell'equazione è visualizzato, premere \square fino a quando appare l'editor delle equazioni. A questo punto, modificare l'equazione.

Equazioni con radici multiple

Alcune equazioni hanno più di una soluzione. È possibile immettere un nuovo tentativo iniziale o un nuovo limite per cercare soluzioni supplementari.

Soluzioni supplementari

Dopo aver risolto per una variabile, è possibile continuare a cercare soluzioni dall'editor del risolutore interattivo. Modificare i valori per una o più variabili. Quando si modifica il valore di una variabile, i quadrati scuri di fianco alla soluzione precedente e **left-rt=diff** scompaiono. Spostare il cursore sulla variabile per cui si desidera risolvere ora e premere **[ALPHA]** **[SOLVE]**.

Controllo della soluzione per Solver o solve(

La calcolatrice TI-83 Plus risolve equazioni utilizzando un processo iterativo. Per controllare il processo, immettere i limiti che si avvicinano relativamente alla soluzione e immettere un tentativo iniziale all'interno di questi limiti. Ciò può essere utile per trovare una soluzione più velocemente. Inoltre, definisce quale soluzione si desidera per le equazioni con soluzioni multiple.

Utilizzo di solve(sullo schermo principale o da un programma

solve(è disponibile solo da **CATALOG** o dall'interno di un programma. **solve(** restituisce una soluzione (radice) dell'*espressione* per la *variabile*, dato un *tentativo* iniziale e dati i limiti *inferiore* e *superiore* tra cui viene cercata la soluzione. L'impostazione predefinita del limite *inferiore* è $-1E99$, quella per il limite *superiore* è $1E99$. **solve(** è valida solo per i numeri reali.

solve(*espressione*,*variabile*,*tentativo*[,*{inferiore,superiore}*])

Si presume che l'*espressione* sia uguale a zero. Il valore della *variabile* non verrà aggiornato in memoria. Il *tentativo* può essere un valore o un elenco di due valori. Valori numerici devono essere memorizzati per ciascuna *variabile* nell'*espressione*, tranne che per *variabile*, prima che l'*espressione* venga calcolata. I limiti *inferiore* e *superiore* devono essere immessi in formato elenco.

```
5→P
solve(Q^3+P^2-125
,Q,4,{-50,50})
4.641588834
```

Operazioni del menu MATH NUM (numeri)

Menu MATH NUM

Per visualizzare il menu MATH NUM, premere $\boxed{\text{MATH}}$ $\boxed{\blacktriangleright}$.

MATH NUM CPX PRB

1:abs(Valore assoluto
2:round(Arrotondato
3:iPart(Parte intera
4:fPart(Parte frazionaria
5:int(Massimo intero
6:min(Valore minimo
7:max(Valore massimo
8:lcm(Minimo comune multiplo
9:gcd(Massimo denominatore comune

abs(

abs((valore assoluto) restituisce il valore assoluto di un numero reale o complesso (modulo), di un'espressione, di un elenco o di una matrice.

abs(valore)

```
abs(-256)          256
abs({1.25, -5.67})
)                  {1.25 5.67}
```

Nota: **abs**(è inoltre disponibile dal menu MATH CPX.

round(

round(restituisce un numero, un'espressione, un elenco o una matrice arrotondato a *#decimali* (≤ 9). Se si omette *#decimali*, il *valore* viene arrotondato alle cifre visualizzate, fino ad un massimo di 10 cifre.

round(valore[,#decimali])

```
round( $\pi$ , 4)      3.1416
```

```
123456789012+C
1.23456789E11
C-round(C)
12
123456789012-123
456789000
12
```

iPart, fPart(

iPart((parte intera) restituisce la parte o le parti intere di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice.

iPart(valore)

fPart (parte frazionaria) restituisce la parte o le parti frazionarie di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice.

fPart(valore)

```
iPart(-23.45)  -23
fPart(-23.45)  -.45
```

int(

int (massimo intero) restituisce il massimo intero \leq di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice.

int(valore)

```
int(-23.45)  -24
```

Nota: Il *valore* è lo stesso di **iPart** (per i numeri non negativi e interi negativi, ma è di un intero meno di **iPart** per i numeri negativi non interi).

min(, **max**(

min((valore minimo) restituisce il minimo fra il *valoreA* e il *valoreB* oppure l'elemento più piccolo dell'*elenco*. Se si confrontano *elencoA* e *elencoB*, **min**(restituisce un elenco del più piccolo di ciascuna coppia di elementi. Se si confrontano l'*elenco* e il *valore*, **min**(confronta ciascun elemento nell'*elenco* con il *valore*.

max((valore massimo) restituisce il valore massimo fra il *valoreA* e del *valoreB* oppure l'elemento più grande nell'*elenco*. Se si confrontano *elencoA* e *elencoB*, **max(** restituisce un elenco del più grande di ciascuna coppia di elementi. Se si confrontano l'*elenco* e il *valore*, **max(** confronta ciascun elemento nell'*elenco* con il *valore*.

min(valoreA, valoreB)

min(elenco)

min(elencoA, elencoB)

min(elenco, valore)

max(valoreA, valoreB)

max(elenco)

max(elencoA, elencoB)

max(elenco, valore)

min(3, 2+2)	3
min({3, 4, 5}, 4)	{3 4 4}
max({4, 5, 6})	6

Nota: **min(** e **max(** sono disponibili anche dal menu LIST MATH.

lcm(, gcd(

lcm(restituisce il minimo comune multiplo del *valoreA* e del *valoreB*. Questi valori devono essere entrambi interi non negativi. Se si confrontano *elencoA* ed *elencoB*, **lcm(** restituisce un elenco del minimo comune multiplo di ciascuna coppia di elementi. Se si confrontano *elenco* e *valore*, **lcm(** confronta ciascun elemento in *elenco* con *valore*.

gcd(restituisce il massimo denominatore comune di *valoreA* e *valoreB*. Questi valori devono essere entrambi interi non negativi. Se si

confrontano *elencoA* ed *elencoB*, **gcd**(restituisce un elenco del massimo denominatore comune di ciascuna coppia di elementi. Se si confrontano *elenco* e *valore*, **gcd**(confronta ciascun elemento in *elenco* con *valore*).

lcm(*valoreA*,*valoreB*)

lcm(*elencoA*,*elencoB*)

lcm(*elenco*,*valore*)

gcd(*valoreA*,*valoreB*)

gcd(*elencoA*,*elencoB*)

gcd(*elenco*,*valore*)

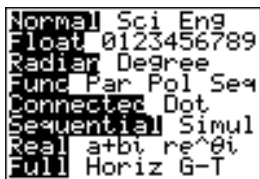
```
lcm(2,5)          10
gcd({48,66},{64,122})  {16 2}
```


Immissione e utilizzo dei numeri complessi

Modi dei numeri complessi

La TI-83 Plus visualizza i numeri complessi in forma rettangolare e polare. Per selezionare un modo per numeri complessi, premere **MODE** e selezionare uno dei due modi.

- **a+bi** (modo rettangolare complesso)
- **re^{θi}** (modo polare complesso)



```
Normal Sci Eng
Float 0123456789
Radian Degree
Func Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential Simul
Real a+bi re^θi
Full Horiz G-T
```

Nella TI-83 Plus i numeri complessi possono essere memorizzati in variabili. Inoltre i numeri complessi costituiscono elementi di lista validi.

Nel modo **Real** i risultati dei numeri complessi restituiscono un errore a meno di non aver inserito come input un numero complesso. Ad esempio, in modo **Real**, **ln(-1)** restituisce un errore; in modo **a+bi**, **ln(-1)** restituisce una risposta.

Modo Real

```
ln(-1)■
```



```
ERR:NONREAL ANS  
1:Quit  
2:Goto
```

Modo a+bi

```
ln(-1)■
```



```
ln(-1)  
3.141592654i
```

Inserimento di numeri complessi

I numeri complessi vengono memorizzati in forma rettangolare, anche se è possibile inserire un numero complesso in forma rettangolare o polare, indipendentemente dall'impostazione del modo. I componenti dei numeri complessi possono essere numeri reali o espressioni che danno numeri reali; le espressioni vengono calcolate quando si esegue il comando.

Nota circa la differenza tra modo Radian e Degree

È consigliabile utilizzare il modo Radian per i calcoli con numeri complessi. Internamente, la TI-83 Plus converte tutti i valori trigonometrici inseriti in radianti ma non converte i valori per le funzioni esponenziali, logaritmiche o iperboliche.

Nel modo Degree, le identità complesse come $e^{i\theta} = \cos(\theta) + i \sin(\theta)$ non sono normalmente vere in quanto i valori di \cos e \sin vengono convertiti in radianti, mentre quelli di $e^{i\theta}$ no. Ad esempio, $e^{i45} = \cos(45) + i \sin(45)$ viene interpretato internamente come $e^{i45} =$

$\cos(\pi/4) + i \sin(\pi/4)$. Le identità complesse sono sempre vere nel modo Radian.

Interpretazione di risultati complessi

I numeri complessi nei risultati, inclusi gli elementi dell'elenco, vengono visualizzati in formato rettangolare o polare, così come specificato dall'impostazione della modalità o dall'istruzione di conversione dello schermo. Nell'esempio seguente, sono state impostate le modalità formato polare ($re^{i\theta}$) e **Radian**.

Nell'esempio seguente, sono state impostate le modalità $re^{i\theta}$ e **Degree**.

$$\begin{array}{l} (2+i) - (1e^{i\pi/4}) \\) \\ 1.325654296e^{i\dots} \end{array}$$

Modalità formato rettangolare

La modalità rettangolare riconosce e visualizza un numero complesso in formato $a+bi$, dove a è il componente reale, b è il componente immaginario e i è una costante uguale a $\sqrt{-1}$.

$$\begin{array}{l} \ln(-1) \\ 3.141592654i \end{array}$$

Per immettere un numero complesso in formato rettangolare, immettere il valore di a (*componente reale*), premere $\boxed{+}$ o $\boxed{-}$, immettere il valore di b (*componente immaginario*) e premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{[i]}$ (costante).

componente reali(+ o -)componente immaginario i

$$\boxed{4+2i \quad 4+2i}$$

Modalità formato polare

La modalità polare riconosce e visualizza un numero complesso in formato $re^{\theta i}$, dove r è la grandezza, e è la base del logaritmo naturale, θ è l'angolo e i è una costante uguale a $\sqrt{-1}$.

$$\boxed{\ln(-1) \\ 3.141592654e^{(1...}}$$

Per immettere un numero complesso in formato polare, digitare il valore di r (*grandezza*), premere $\boxed{2nd}$ [e^x] (funzione esponenziale), digitare il valore di θ (*angolo*) e premere $\boxed{2nd}$ [i] (costante).

grandezza $e^{(angolo)i}$

$$\boxed{10e^{(\pi/3i)} \\ 10e^{(1.04719755...}}$$

Operazioni del menu MATH CPX (complessi)

Menu MATH CPX

Per visualizzare il menu **MATH CPX**, premere **MATH**  .

MATH **NUM** CPX PRB

1: conj(Restituisce il numero complesso coniugato
2: real(Restituisce la parte reale
3: imag(Restituisce la parte immaginaria
4: angle(Restituisce l'angolo polare
5: abs(Restituisce la grandezza (modulo)
6: ▶Rect	Visualizza il risultato in formato rettangolare
7: ▶Polar	Visualizza il risultato in formato polare

conj(

conj((numero complesso coniugato) restituisce il numero complesso coniugato di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.

conj(a+bi) restituisce un valore per $a-bi$ in modalità **a+bi**.

conj(re^(θi)) restituisce un valore per $re^{-θi}$ in modalità **re^{θi}**.

```
conj(3+4i)  3-4i
```

```
conj(3e^(4i))  3e^(2.283185307...)
```

real(

real((parte reale) restituisce la parte reale di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.

real($a+bi$) restituisce un valore per a .

real($re^{(\theta i)}$) restituisce un valore per $r \cdot \cos(\theta)$.

```
real(3+4i)
3
```

```
real(3e^(4i))
-1.960930863
```

imag(

imag((parte immaginaria) restituisce la parte immaginaria (non reale) di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.

imag($a+bi$) restituisce un valore per b .

imag($re^{(\theta i)}$) restituisce un valore per $r \cdot \sin(\theta)$.

```
imag(3+4i)
4
```

```
imag(3e^(4i))
-2.270407486
```

angle(

angle(restituisce l'angolo polare di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi, calcolato come $\tan^{-1}(b/a)$, dove b è la parte immaginaria e a è la parte reale. Il calcolo viene modificato di $+\pi$ nel secondo quadrante o da $-\pi$ nel terzo quadrante.

angle($a+bi$) restituisce un valore per $\tan^{-1}(b/a)$.

angle($re^{i\theta}$) restituisce un valore per θ , dove $-\pi < \theta < \pi$.

```
angle(3+4i)
.927295218
```

```
angle(3e^(4i))
-2.283185307
```

abs(

abs(valore assoluto) restituisce la grandezza (modulo), $\sqrt{(real^2+imag^2)}$, di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.

abs($a+bi$) restituisce un valore per $\sqrt{(a^2+b^2)}$.

abs($re^{i\theta}$) restituisce un valore per r (grandezza).

```
abs(3+4i)
5
```

```
abs(3e^(4i))
3
```

►Rect

►Rect (visualizza come rettangolare) visualizza un risultato complesso in formato rettangolare. È valido solo alla fine di un'espressione. Non è valido se il risultato è reale.

risultato complesso ►**Rect** restituisce un valore per $a+bi$

```
√(-2)►Rect
1.414213562i
```

►Polar

►**Polar** (visualizza come polare) visualizza come polare. È valido solo alla fine di un'espressione. Non è valido se il risultato è reale.

risultato complesso ►**Polar** restituisce un valore per $re^{i\theta}$

```
√(-2)►Polar  
1.414213562e^(1...
```


Operazioni del menu MATH PRB (probabilità)

Menu MATH PRB

Per visualizzare il menu MATH PRB, premere $\boxed{\text{MATH}}$ $\boxed{\blacktriangleleft}$.

MATH NUM CPX **PRB**

1:rand	Generatore numero casuale
2:nPr	Numero di permutazioni
3:nCr	Numero di combinazioni
4:!	Fattoriale
5:randInt(Generatore numero intero casuale
6:randNorm(# casuale dalla distribuzione normale
7:randBin(# casuale dalla distribuzione binomiale

rand

rand (numero casuale) genera e restituisce uno o più numeri casuali > 0 e < 1 . Per generare una sequenza di numeri casuali, premere $\boxed{\text{ENTER}}$ una volta dopo l'altra. Per generare una sequenza di numeri casuali visualizzati sotto forma di elenco, specificare un numero intero > 1 per *numeroprocessi*. L'impostazione predefinita di *numeroprocessi* è 1.

rand[(*numeroprocessi*)].

Suggerimento: Per generare numeri casuali al di fuori dell'intervallo da 0 a 1, è possibile includere **rand** in un'espressione. Ad esempio, **rand5** genera un numero casuale maggiore di 0 e minore di 5.

Con ciascuna esecuzione **rand**, TI-83 Plus genera la stessa sequenza di numeri casuali per un dato valore memorizzato in **rand**. L'impostazione predefinita di fabbrica della calcolatrice TI-83 Plus per il valore di **rand** è **0**. Per generare una sequenza di numeri casuali diversa, memorizzare un valore diverso da zero in **rand**. Per ripristinare il valore predefinito di fabbrica, memorizzare **0** in **rand** o ripristinare l'impostazione predefinita (capitolo 18).

Nota: L'impostazione predefinita influisce inoltre sulle istruzioni **randInt()**, **randNorm()** e **randBin()**.

```
rand
.1272157551
.2646513087
1→rand          1
rand(3)
(.7455607728 .8...
```

nPr , nCr

nPr (numero di permutazione) restituisce il numero di permutazioni degli *elementi* prese *numero* alla volta. Gli *elementi* e il *numero* devono essere numeri interi non negativi. Sia *elementi* che *numero* possono essere degli elenchi.

voci **nPr** *numero*

nCr (numero di combinazioni) restituisce il numero di combinazioni degli *elementi* prese *numero* alla volta. Gli *elementi* e il *numero* devono essere numeri interi non negativi. Sia *elementi* che *numero* possono essere degli elenchi.

elementi **nCr** *numero*

5 nPr 2	20
5 nCr 2	10
{2,3} nPr {2,2}	{2 6}

! (Factorial)

! (fattoriale) restituisce il fattoriale di un numero intero o un multiplo di 0,5. In un elenco, restituisce fattoriali per ciascun numero intero o multiplo di 0,5. Il *valore* deve essere $\geq -.5$ e ≤ 69 .

valore!

6!	720
{5,4,6}!	{120 24 720}

Nota: Il fattoriale viene calcolato periodicamente tramite l'equazione $(n+1)! = n*n!$, fino a quando n viene ridotto a 0 oppure a $-1/2$. A questo punto vengono utilizzate le definizioni $0!=1$ o $(-1/2)! = \sqrt{\pi}$ per completare il calcolo. Quindi:

$n! = n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdot \dots \cdot 2 \cdot 1$, se n è un intero ≥ 0

$n! = n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdot \dots \cdot \frac{1}{2} \cdot \sqrt{\pi}$, se $n+1/2$ è un intero ≥ 0

$n!$ è un errore, se né n né $n+1/2$ sono interi ≥ 0 .

(La variabile n sta per *valore* nella sintassi descritta qui sopra.)

randInt(

randInt((intero casuale) genera e visualizza un numero intero casuale all'interno dell'intervallo specificato dai numeri interi dei limiti *inferiore* e *superiore*. Per generare una sequenza di numeri interi casuali, premere **ENTER** una volta dopo l'altra. Per generare un elenco di numeri casuali, specificare un numero intero > 1 per *numeroprocessi* (se non specificata, l'impostazione predefinita è 1).

randInt(inferiore,superiore[,numeroprocessi])

```
randInt(1,6)+ran  
dInt(1,6)      6  
randInt(1,6,3)  
      {2 1 5}
```

randNorm(

randNorm((normale casuale) genera e visualizza un numero casuale normale da una distribuzione normale specificata. Ciascun valore generato può essere un numero reale qualsiasi, ma la maggior parte dei numeri sarà nell'intervallo $[\mu-3(\sigma), \mu+3(\sigma)]$. Per generare un elenco di

numeri casuali, specificare un numero intero > 1 per *numeroprocessi*. Se non specificata, l'impostazione predefinita è 1.

randNorm(μ, σ , [numeroprocessi])

```
randNorm(0,1)
.0772076175
randNorm(35,2,10)
0)
(34.02701938 37...
```

randBin(

randBin((binomiale casuale) genera e visualizza un numero reale casuale da una distribuzione binomiale specificata. *numeroprocessi* deve essere ≥ 1 . *prob* (probabilità di successo) deve essere ≥ 0 e ≤ 1 . Per generare un elenco di numeri casuali, specificare un numero intero > 1 per *numsimulazioni*. Se non specificata, l'impostazione predefinita è.

randBin(numeroprocessi,prob[,numsimulazioni])

```
randBin(5,.2)
3
randBin(7,.4,10)
(3 3 2 5 1 2 2 ...
```

Nota: L'impostazione predefinita influisce inoltre sulle istruzioni **randInt**(, **randNorm**(e **randBin**(.

Operazioni del menu ANGLE

Menu ANGLE

Per visualizzare il menu **ANGLE**, premere $\boxed{2\text{nd}}$ [ANGLE]. Il menu **ANGLE** visualizza gli indicatori dell'angolo e le istruzioni. L'impostazione della modalità **Radian/Degree** influisce sull'interpretazione delle voci del menu **ANGLE** della TI-83 Plus.

ANGLE

1: °	Notazione grado
2: '	Notazione minuto DMS
3: ''	Notazione radiante
4: ►DMS	Visualizza come gradi/minuti/secondi
5: R►Pr(Restituisce r , dati x e y
6: R►Pθ(Restituisce θ , dati x e y
7: P►Rx(Restituisce x , dati R e θ
8: P►Ry(Restituisce y , dati R e θ

Voce notazione DMS

La voce notazione DMS (gradi/minuti/secondi) comprende il simbolo dei gradi ($^\circ$), il simbolo dei minuti ($'$) e quello dei secondi ($''$). *gradi* deve essere un numero reale; *minuti* e *secondi* devono essere numeri reali ≥ 0 .

gradi[°]*minuti*'*secondi*''

Ad esempio, immettere **30°1'23"** per 30 gradi, 1 minuto, 23 secondi. Se la modalità dell'angolo non è impostata su **Degree**, è necessario utilizzare ° in modo che TI-83 Plus possa interpretare l'argomento come gradi, minuti e secondi.

Modalità **Degree**

```
sin(30°1'23")
.5003484441
```

Modalità **Radian**

```
sin(30°1'23")
-.9842129995
sin(30°1'23"°)
.5003484441
```

° (gradi)

° (gradi) stabilisce che un angolo o un elenco di angoli venga impostato in gradi, senza tenere conto dell'impostazione corrente della modalità dell'angolo. In modalità **Radian**, è possibile utilizzare ° per convertire i gradi in radianti.

valore°

{ *valore1, valore2, valore3, valore4, ..., valore n* }°

° stabilisce l'utilizzo dei *gradi* (D) in formato DMS.

' (minuti) stabilisce l'utilizzo dei *minuti* (M) in formato DMS.

" (secondi) stabilisce l'utilizzo dei *secondi* (S) in formato DMS.

Nota: " non si trova nel menu ANGLE. Per immettere " , premere ALPHA ["].

r (Radians)

r (radianti) stabilisce che un angolo o un elenco di angoli venga impostato in radianti, senza tenere conto dell'impostazione corrente della modalità dell'angolo. In modalità **Degree**, è possibile utilizzare r per convertire i radianti in gradi.

valore^r

Modalità **Degree**

```
sin((π/4)r)
.7071067812
sin((0,π/2)r)
(0 1)
(π/4)r
45
```

►DMS

►DMS (gradi/minuti/secondi) visualizzato il *risultato* in formato DMS. È necessario che l'impostazione della modalità sia **Degree** per fare in modo che il *risultato* venga interpretato in gradi, minuti e secondi. ►DMS è valido solo alla fine di una riga.

risultato ►DMS

```
54°32'30"*2
109.0833333
Ans►DMS
109°5'0"
```


R►Pr(, R►Pθ(, P►Rx(, P►Ry(

R►Pr(converte le coordinate rettangolari in coordinate polari e restituisce un valore per r . x e y possono essere elenchi. **R►Pθ(** converte le coordinate rettangolari in coordinate polari e restituisce un valore per θ . x e y possono essere elenchi.

R►Pr(x,y)

R►Pθ(x,y)

R►Pr(-1,0)	1
R►Pθ(-1,0)	3.141592654

Nota: È impostata la modalità **Radian**.

P►Rx(converte le coordinate polari in coordinate rettangolari e restituisce un valore per x . r e θ possono essere elenchi. **P►Ry(** converte le coordinate polari in coordinate rettangolari e restituisce un valore per y . r e θ possono essere elenchi.

P►Rx(r,θ)

P►Ry(r,θ)

P►Rx(1,π)	-1
P►Ry(1,π)	0

Nota: È impostata la modalità **Radian**.

Operazioni del menu TEST (relazionali)

Menu TEST

Per visualizzare il menu TEST, premere $\boxed{2nd}$ [TEST].

Questo operatore...	Restituisce 1 (vero) se...
TEST LOGIC	
1: =	Uguale
2: \neq	Diverso da
3: >	Maggiore di
4: \geq	Maggiore o uguale a
5: <	Minore di
6: \leq	Minore o uguale a

$=, \neq, >, \geq, <, \leq$

Gli operatori relazionali confrontano *valoreA* e *valoreB* e restituiscono **1** se la verifica è vera oppure **0** se la verifica è falsa. *valoreA* e *valoreB* possono essere numeri reali o complessi, espressioni o elenchi. Solo $=$ e \neq funzionano con le matrici. Se *valoreA* e *valoreB* sono matrici, è necessario che abbiano le stesse dimensioni.

Gli operatori relazionali vengono spesso utilizzati nei programmi per controllare il flusso del programma e nella rappresentazione grafica per controllare il grafico di una funzione in corrispondenza di valori specifici.

$valoreA=valoreB$

$valoreA>valoreB$

$valoreA<valoreB$

$valoreA\neq valoreB$

$valoreA\geq valoreB$

$valoreA\leq valoreB$

```
25=26
(1,2,3)<3      0
(1,2,3)≠(3,2,1)  {1 1 0}
                  {1 0 1}
```

Utilizzo delle verifiche

Gli operatori relazionali vengono calcolati dopo le funzioni matematiche seguendo le regole EOS (capitolo 1).

- L'espressione $2+2=2+3$ restituisce **0**. La calcolatrice TI-83 Plus esegue l'addizione prima perché così è stabilito dalle regole EOS, quindi confronta 4 a 5.
- L'espressione $2+(2=2)+3$ restituisce **6**. La calcolatrice TI-83 Plus esegue la verifica relazionale prima perché è tra parentesi, quindi somma 2, 1 e 3.

Operazioni del menu TEST LOGIC (booleani)

Menu TEST LOGIC

Per visualizzare il menu TEST LOGIC, premere $\boxed{2nd}$ [TEST] \blacktriangleright .

Questo operatore... Restituisce 1 (vero) se...

TEST LOGIC

1: and	Entrambi i valori sono diversi da zero (vero)
2: or	Almeno un valore è diverso da zero (vero)
3: xor	Solo un valore è zero (falso)
4: not(Il valore è zero (falso)

Operatori booleani

Gli operatori relazionali vengono spesso utilizzati nei programmi per controllare il flusso del programma e nella rappresentazione grafica per controllare il grafico di una funzione in corrispondenza di valori specifici. I valori vengono interpretati come zero (falso) o come diversi da zero (vero).

and, or, xor

and, **or** e **xor** restituiscono un valore di **1** se un'espressione è vera oppure **0** se un'espressione è falsa, secondo la seguente tabella. *valoreA* e *valoreB* possono essere numeri reali, espressioni o elenchi.

valoreA **and** *valoreB*

valoreA **or** *valoreB*

valoreA **xor** *valoreB*

<i>valoreA</i>	<i>valoreB</i>		and	or	xor
≠0	≠0	restituisce	1	1	0
≠0	0	restituisce	0	1	1
0	≠0	restituisce	0	1	1
0	0	restituisce	0	0	0

not(

not(restituisce **1** se *valore* (che può essere un'espressione) è **0**.

not(*valore*)

Utilizzo degli operatori booleani

La logica booleana viene spesso utilizzata con le verifiche relazionali. Nel seguente programma, le istruzioni memorizzano **4** in **C**.

```
PROGRAM:BOOLEAN  
:2→A:3→B  
:If A=2 and B=3  
:Then:4→C  
:Else:5→C  
:End
```

Capitolo 3:

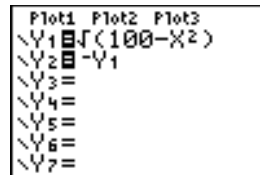
Rappresentazione grafica delle funzioni

Per iniziare: Rappresentazione grafica di un cerchio

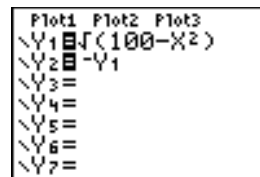
“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Rappresentare un cerchio con raggio 10, centrato rispetto all'origine nella finestra di visualizzazione standard. Per rappresentare graficamente questo cerchio, è necessario immettere formule separate per la parte superiore e inferiore del cerchio. A questo punto, utilizzare ZSquare (zoom quadrato) per regolare lo schermo in modo che le funzioni vengano visualizzate sotto forma di cerchio.

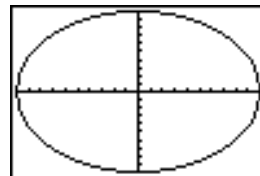
1. In modalità **Func**, premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor **Y=**. Premere $\boxed{2nd} \boxed{[\sqrt{ }]} \boxed{100} \boxed{-} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{x^2} \boxed{)} \boxed{ENTER}$ per immettere $Y=\sqrt{100-X^2}$, che definisce la metà superiore del cerchio.



L'espressione $Y = -\sqrt{100 - X^2}$ definisce la metà inferiore del cerchio. Nella calcolatrice TI-83 Plus, è possibile definire una funzione in termini di un'altra funzione. Per definire $Y_2 = -Y_1$, premere $\boxed{-}$ per immettere il segno di negazione. Premere $\boxed{\text{VAR}} \boxed{\blacktriangleright}$ per visualizzare il menu **VAR** **Y-VARS**, quindi premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per selezionare **1:Function**. Viene visualizzato il menu secondario **FUNCTION**. Premere **1** per selezionare **1:Y1**.

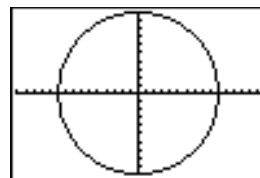


2. Premere $\boxed{\text{ZOOM}} \boxed{6}$ per selezionare **6:ZStandard**. Questo è un modo veloce per ripristinare le variabili della finestra ai valori standard. Inoltre, rappresenta graficamente le funzioni e non è necessario premere $\boxed{\text{GRAPH}}$.



Si noti che le funzioni vengono visualizzate sotto forma di ellisse nella finestra di visualizzazione standard.

3. Per regolare lo schermo in modo che ciascun pixel abbia uguale larghezza e altezza, premere $\boxed{\text{ZOOM}} \boxed{5}$ per selezionare **5:ZSquare**. Le funzioni vengono tracciate nuovamente e visualizzate sullo schermo come cerchio.



4. Per visualizzare le variabili della finestra **ZSquare**, premere **WINDOW** e controllare i nuovi valori di **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** e **Ymax**.

```
WINDOW
Xmin=-15.16129...
Xmax=15.161290...
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

Definizione dei grafici

Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus

Il capitolo 3 descrive in modo approfondito la rappresentazione grafica delle funzioni, ma i passaggi sono simili per ciascuna modalità di rappresentazione grafica della TI-83 Plus. I capitoli 4, 5 e 6 descrivono aspetti applicabili solo alla rappresentazione grafica parametrica, polare e delle successioni.

Definizione di un grafico

Per definire un grafico in qualsiasi modalità di rappresentazione grafica, eseguire i passaggi successivi. Alcuni passaggi, a volte, non sono necessari.

1. Premere **[MODE]** e impostare la modalità grafica corretta.
2. Premere **[Y=]** e immettere, modificare o selezionare una o più funzioni nell'editor **Y=**.
3. Deselezionare, se necessario, i grafici statistici.
4. Impostare lo stile del grafico per ciascuna funzione.
5. Premere **[WINDOW]** e definire le variabili della finestra di visualizzazione.
6. Premere **[2nd] [FORMAT]** e selezionare le impostazioni del formato del grafico.

Visualizzazione e studio di un grafico

Dopo aver definito un grafico, premere **GRAPH** per visualizzarlo. Studiare il comportamento della funzione o delle funzioni utilizzando gli strumenti della TI-83 Plus descritti in questo capitolo.

Salvataggio di un grafico per futuro utilizzo

È possibile memorizzare gli elementi che definiscono il grafico corrente in una qualsiasi delle 10 variabili del database del grafico (da **GDB1** a **GDB9** e **GDB0**; capitolo 8). Per creare nuovamente il grafico corrente in un secondo momento, richiamare il database del grafico in cui si è memorizzato il grafico originale.

Tipi di informazioni memorizzate in un **GDB**:

- Funzioni **Y=**
- Impostazioni dello stile del grafico
- Impostazioni della finestra
- Impostazioni di formato

È possibile memorizzare un'immagine della visualizzazione corrente del grafico in una qualsiasi delle 10 variabili dell'immagine del grafico (da **Pic1** a **Pic9** e **Pic0**; capitolo 8). È possibile, quindi, sovrapporre una o più immagini memorizzate sul grafico corrente.

Impostazione delle modalità per i grafici

Controllo e modifica della modalità di rappresentazione grafica

Per visualizzare lo schermo della modalità, premere **[MODE]**. Le impostazioni predefinite sono evidenziate di seguito. Per rappresentare le funzioni, è necessario selezionare la modalità **Func** prima di immettere i valori delle variabili della finestra e le funzioni.

```
Normal| Sci Eng  
Float 0123456789  
Radian Degree  
Func Par Pol Seq  
Connected Dot  
Sequential| Simul  
Real a+bi re^θi  
Full Horiz G-T
```

La calcolatrice TI-83 Plus dispone di quattro modalità di rappresentazione grafica:

- **Func** (grafica della funzione)
- **Par** (grafica parametrica; capitolo 4)
- **Pol** (grafica polare; capitolo 5)
- **Seq** (grafica delle successioni; capitolo 6)

Altre impostazioni della modalità influiscono sui risultati della rappresentazione grafica. Il capitolo 1 descrive ciascuna impostazione della modalità.

- La modalità decimale **Float** (mobile) o **0123456789** (fissa) influisce sulle coordinate visualizzate del grafico.
- La modalità dell'angolo **Radian** o **Degree** influisce sull'interpretazione di alcune funzioni.
- La modalità per la traccia **Connected** o **Dot** influisce sulla traccia delle funzioni selezionate.
- La modalità dell'ordine di rappresentazione **Sequential** o **Simul** influisce sulla traccia della funzione quando sono state selezionate più funzioni.

Impostazione delle modalità da un programma

Per impostare la modalità di rappresentazione grafica ed altre modalità da un programma, iniziare su una riga vuota dell'editor del programma ed eseguire i passaggi successivi:

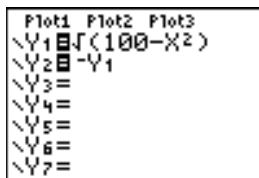
1. Premere **[MODE]** per visualizzare le impostazioni della modalità.
2. Premere **[▼]**, **[▶]**, **[◀]** e **[▲]** per posizionare il cursore sulla modalità che si desidera selezionare.
3. Premere **[ENTER]** per incollare il nome della modalità nella posizione del cursore.

La modalità viene modificata quando si esegue il programma.

Definizione delle funzioni nell'editor Y=

Visualizzazione delle funzioni nell'editor Y=

Per visualizzare l'editor Y=, premere $\boxed{Y=}$. È possibile memorizzare fino ad un massimo di 10 funzioni in variabili di funzione (da Y1 a Y9 e Y0). È possibile rappresentare contemporaneamente una o più funzioni definite. In questo esempio, le funzioni Y1 e Y2 sono definite e selezionate.



```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1  $\sqrt{(100-X^2)}$ 
\Y2  $-Y1$ 
\Y3 =
\Y4 =
\Y5 =
\Y6 =
\Y7 =
```

finizione o modifica di una funzione

Per definire o modificare una funzione, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor Y=.
2. Premere $\boxed{\downarrow}$ per spostare il cursore sulla funzione che si desidera definire o modificare. Per cancellare una funzione, premere $\boxed{\text{CLEAR}}$.
3. Immettere o modificare l'espressione per definire la funzione.

- Nell'espressione, è possibile utilizzare funzioni e variabili (inclusi elenchi e matrici). Quando il risultato del calcolo dell'espressione è un numero non reale, il valore non viene tracciato e non viene restituito alcun errore.
- La variabile indipendente nella funzione è **X**. La modalità **Func** definisce $[X, T, \Theta, n]$ come **X**. Per immettere **X**, premere $[X, T, \Theta, n]$ oppure $[\text{ALPHA}] [x]$.
- Quando si immette il primo carattere, il segno = viene evidenziato per indicare che la funzione è stata selezionata.

Mentre si immette l'espressione, questa viene memorizzata nella variabile Y_n nell'editor **Y=** come funzione definita dall'utente.

4. Premere $[\text{ENTER}]$ o $[\downarrow]$ per spostare il cursore alla funzione successiva.

Definizione di una funzione dallo schermo principale o da un programma

Per definire una funzione dallo schermo principale o da n programma, iniziare su una riga vuota ed eseguire i passaggi successivi:

1. Premere $[\text{ALPHA}] [Y]$, immettere l'espressione e quindi premere nuovamente $[\text{ALPHA}] [Y]$.
2. Premere $[\text{STO} \blacktriangleright]$.

3. Premere **[VARS]** **[▶]** **1** per selezionare **1:Function** dal menu **VARS Y-VARS**.
4. Selezionare il nome della funzione, che consente di incollare il nome nella posizione del cursore sullo schermo principale o nell'editor del programma.
5. Premere **[ENTER]** per completare l'istruzione.

"espressione" → Y_n

"X ² " → Y ₁	Done	Plot1 Plot2 Plot3 Y ₁ X ²
------------------------------------	------	--

Quando si esegue l'istruzione, TI-83 Plus memorizza l'espressione nella variabile Y_n designata, seleziona la funzione e visualizza il messaggio **Done**.

Calcolo di funzioni $Y=$ nelle espressioni

È possibile calcolare il valore di una funzione $Y= Y_n$ nel *valore* specificato di X . Un elenco di *valori* restituisce un elenco.

$Y_n(\text{valore})$

$Y_n(\{\text{valore1}, \text{valore2}, \text{valore3}, \dots, \text{valore } n\})$

Plot1 Plot2 Plot3 Y ₁ X ² -2X+6 Y ₂ = Y ₃ =	Y ₁ (0) Y ₁ ({0,1,2,3,4}) {6 4.2 3.6 5.4 ...}
--	---

Selezione e deselegione delle funzioni

Selezione e deselegione di una funzione

È possibile selezionare e deselegionare (attivare e disattivare) una funzione nell'editor $Y=$. Un'equazione è selezionata quando il segno $=$ è evidenziato. La calcolatrice TI-83 Plus rappresenta solo le funzioni selezionate. È possibile selezionare una qualsiasi funzione o tutte le funzioni da Y_1 a Y_9 e Y_0 .

Per selezionare o deselegionare una funzione nell'editor $Y=$, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor $Y=$.
2. Spostare il cursore sulla funzione che si desidera selezionare o deselegionare.
3. Premere $\boxed{\leftarrow}$ per posizionare il cursore sul segno $=$ della funzione.
4. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per modificare lo stato della selezione.

Quando si immette o si modifica una funzione, la funzione viene selezionata automaticamente. Quando si cancella una funzione, la funzione viene deselegionata.

Attivazione e disattivazione della definizione del grafico nell'editor Y=

Per visualizzare e modificare lo stato on/off di un grafico statistico nell'editor Y=, utilizzare **Plot1 Plot2 Plot3** (la riga superiore dell'editor Y=). Quando la rappresentazione è attiva, il relativo nome viene evidenziato su questa riga.

Per modificare lo stato on/off di un grafico statistico dall'editor Y=, premere \leftarrow e \rightarrow per posizionare il cursore su **Plot1**, **Plot2** o **Plot3**, quindi premere **ENTER**.

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 = .2X^3 - 2X + 6
\Y2 = -Y1
\Y3 = 2X + X^2
\Y4 =
\Y5 =
\Y6 =
\Y7 =
```

Plot1 è attivo.
Plot2 e **Plot3** sono
disattivati.

Selezione delle funzioni dallo schermo principale o da un programma

Per selezionare una funzione dallo schermo principale o da un programma, iniziare su una riga vuota ed eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **VAR** \rightarrow per visualizzare il menu **VAR** Y-VARS.
2. Selezionare **4:On/Off** per visualizzare il menu secondario **ON/OFF**.

3. Selezionare **1:FnOn** per attivare una o più funzioni, oppure **2:FnOff** per disattivare una o più funzioni. L'istruzione selezionata viene copiata nella posizione del cursore.
4. Immettere il numero (da **1** a **9**, oppure **0**; non la variabile Y_n) di ciascuna funzione che si desidera attivare o disattivare.
 - Se vengono immessi due o più numeri, è necessario separarli con delle virgole.
 - Per attivare o disattivare tutte le funzioni, non immettere un numero dopo **FnOn** o **FnOff**.

FnOn[funzione#, funzione#, . . . , funzione n]

FnOff[funzione#, funzione#, . . . , funzione n]

5. Premere **ENTER**. Quando si esegue l'istruzione, viene impostato lo stato di ciascuna funzione nella modalità corrente e viene visualizzato **Done**.

Ad esempio, in modalità **Func**, **FnOff :FnOn 1,3** disattiva tutte le funzioni nell'editor **Y=** e quindi attiva **Y1** e **Y3**.








```
FnOff :FnOn 1,3
Done
```

```
P1ot1 P1ot2 P1ot3
\Y1  2X3-2X+6
\Y2  -Y1
\Y3  X2
\Y4  =
\Y5  =
\Y6  =
\Y7  =
```

Impostazione degli stili del grafico per le funzioni

Icone per lo stile del grafico nell'editor Y=

La seguente tabella descrive gli stili del grafico disponibili per la rappresentazione del grafico della funzione. Utilizzare gli stili per differenziare in modo visibile le funzioni che devono essere rappresentate insieme. Ad esempio, è possibile impostare Y_1 come linea scura e continua, Y_2 come linea punteggiata e Y_3 come linea spessa.

Icona	Stile	Descrizione
	Linea	Una linea scura collega i punti tracciati; impostazione predefinita in modalità Connected
	Spesso	Una linea spessa e scura collega i punti tracciati
	Sopra	Un'ombreggiatura copre l'area al di sopra del grafico
	Sotto	Un'ombreggiatura copre l'area al di sotto del grafico
	Percorso	Un cursore circolare traccia il bordo principale del grafico e disegna un percorso
	Animazione	Un cursore circolare traccia il bordo principale del grafico senza disegnare un percorso
	Punto	Un piccolo punto rappresenta ciascun punto tracciato; impostazione predefinita in modalità Dot

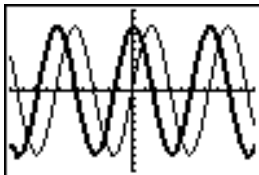
Nota: Alcuni stili del grafico non sono disponibili in tutte le modalità di rappresentazione grafica. I capitoli 4, 5 e 6 elencano gli stili per le modalità **Par**, **Pol** e **Seq**.

Impostazione dello stile del grafico

Per impostare lo stile del grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor $Y=$.
2. Premere $\boxed{\downarrow}$ e $\boxed{\uparrow}$ per spostare il cursore sulla funzione.
3. Premere $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ per spostare il cursore a sinistra, dopo il segno =, sull'icona dello stile del grafico nella prima colonna. Viene visualizzato il cursore di inserimento. I passaggi 2 e 3 sono intercambiabili.
4. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ una volta dopo l'altra per scorrere gli stili del grafico. I sette stili scorrono nello stesso ordine in cui sono elencati nella tabella precedente.
5. Premere $\boxed{\rightarrow}$, $\boxed{\leftarrow}$ oppure $\boxed{\downarrow}$ dopo aver selezionato uno stile.

Plot1	Plot2	Plot3
$\sqrt{V_1}$	\square	$\sin(X)$
$\sqrt{V_2}$	\square	$\cos(X)$
$\sqrt{V_3}$	=	
$\sqrt{V_4}$	=	
$\sqrt{V_5}$	=	
$\sqrt{V_6}$	=	
$\sqrt{V_7}$	=	

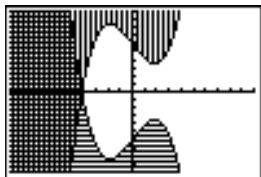


Ombreggiatura sopra e sotto

Quando si seleziona ■ o ■ per due o più funzioni, TI-83 Plus scorre a rotazione tra quattro motivi di ombreggiatura.

- Linee verticali ombreggiano la prima funzione con uno stile del grafico ■ o ■ .
- Linee orizzontali ombreggiano la seconda funzione.
- Linee diagonali con pendenza negativa ombreggiano la terza funzione.
- Linee diagonali con pendenza positiva ombreggiano la quarta funzione.
- La rotazione ritorna alle linee verticali per la quinta funzione ■ o ■ , ripetendo l'ordine descritto in precedenza.

Quando le aree ombreggiate di intersecano, i motivi si sovrappongono.



Nota: Quando si seleziona ■ o ■ per un'equazione $Y=$ che rappresenta una famiglia di curve, come $Y1=\{1,2,3\}X$, i quattro motivi per l'ombreggiatura ruotano per ciascun componente della famiglia di curve.

Impostazione di uno stile del grafico da un programma

Per impostare lo stile di un grafico da un programma, selezionare **H:GraphStyle** dal menu **PRGM CTL**. Per visualizzare questo menu, premere **PRGM** mentre ci si trova nell'editor del programma. *funzione#* è il numero del nome della funzione **Y=** nella modalità di rappresentazione grafica corrente. *stilegrafico#* è un numero intero da **1** a **7** che corrisponde allo stile del grafico, come illustrato di seguito:

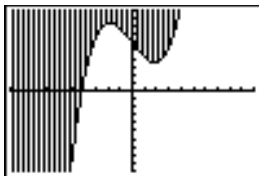
1 = \ (linea) 2 = █ (spesso) 3 = ▒ (sopra)
4 = ▒ (sotto) 5 = ◌ (percorso) 6 = ◌ (animazione) 7 = ' (punto)

GraphStyle(*funzione#*,*stilegrafico#*)

Ad esempio, quando si esegue questo programma in modalità **Func**, **GraphStyle(1,3)** imposta **Y1** a ▒.

```
PROGRAM: SHADE
: ".2X^3-2X+6"→Y1
: GraphStyle(1,3)

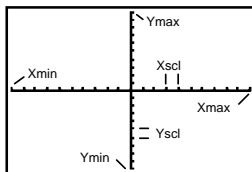
: DispGraph
```



Impostazione delle variabili della finestra di visualizzazione

Finestra di visualizzazione TI-83 Plus

La finestra di visualizzazione è la parte del piano delle coordinate definita da **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** e **Ymax**. **Xscl** (scala X) definisce la distanza tra gli indicatori sull'asse x. **Yscl** (scala Y) definisce la distanza tra gli indicatori sull'asse y. Per disattivare gli indicatori, impostare **Xscl=0** e **Yscl=0**.



```
WINDOW
Xmin=-10
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

Visualizzazione delle variabili della finestra

Per visualizzare i valori delle variabili della finestra corrente, premere **WINDOW**. L'editor della finestra sopra a destra visualizza i valori predefiniti in modalità di rappresentazione **Func** e in modalità dell'angolo **Radian**. Le variabili della finestra sono diverse nelle varie modalità di rappresentazione grafica.

Xres imposta la risoluzione in pixel (da **1** a **8**) solo per i grafici delle funzioni. L'impostazione predefinita è **1**.

- A **Xres=1**, le funzioni vengono calcolate e rappresentate su ciascun pixel sull'asse x.
- A **Xres=8**, le funzioni vengono calcolate e rappresentate ogni otto pixel sull'asse x.

Suggerimento: Valori di **Xres** piccoli migliorano la risoluzione del grafico ma possono rallentare il disegno dei grafici sulla calcolatrice TI-83 Plus.

Modifica di un valore della variabili della finestra

Per modificare un valore di una variabile della finestra dall'editor della finestra, eseguire i seguenti passaggi:

1. Premere o per spostare il cursore sulla variabile della finestra che si desidera modificare.
2. Modificare il valore, che può essere un'espressione.
 - Immettere un nuovo valore, che cancella il valore originale.
 - Spostare il cursore sulla cifra specifica e quindi modificarla.
3. Premere (ENTER), o . Se si è immessa un'espressione, TI-83 Plus la calcola. Il nuovo valore viene memorizzato.

Nota: $X_{min} < X_{max}$ e $Y_{min} < Y_{max}$ devono essere veri per essere rappresentati graficamente.

Memorizzazione in una variabile della finestra dallo schermo principale o da un programma

Per memorizzare un valore, che può essere un'espressione, in una variabile della finestra, iniziare su una riga vuota ed eseguire i passaggi successivi:

1. Immettere il valore che si desidera memorizzare.
2. Premere $\boxed{\text{STO}} \blacktriangleright$.
3. Premere $\boxed{\text{VARS}}$ per visualizzare il menu **VARS**.
4. Selezionare **1:Window** per visualizzare le variabili della finestra **Func** (menu secondario x/Y).
 - Premere \blacktriangleright per visualizzare le variabili della finestra **Par** e **PoI** (menu secondario τ/θ).
 - Premere $\blacktriangleright \blacktriangleright$ per visualizzare le variabili della finestra **Seq** (menu secondario $u/v/w$).
5. Selezionare la variabile della finestra in cui si desidera memorizzare un valore. Il nome della variabile viene incollato nella posizione corrente del cursore.

6. Premere **ENTER** per completare l'istruzione.

Quando si esegue l'istruzione, la calcolatrice TI-83 Plus memorizza il valore nella variabile della finestra e lo visualizza.

```
14→Xmax      14
```

ΔX e ΔY

Le variabili ΔX e ΔY (voci **8** e **9** del menu secondario **X/Y** di **VARS** (**1:Window**)) definiscono la distanza sul grafico dal centro di un pixel al centro di qualsiasi pixel adiacente (precisione della grafica). ΔX e ΔY vengono calcolati da **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** e **Ymax** quando si visualizza un grafico.

$$\Delta X = \frac{(X_{\max} - X_{\min})}{94} \quad \Delta Y = \frac{(Y_{\max} - Y_{\min})}{62}$$

È possibile memorizzare valori in ΔX e ΔY . Se ciò avviene, **Xmax** e **Ymax** vengono calcolati a partire da ΔX , **Xmin**, ΔY e **Ymin**.

Impostazione del formato del grafico

Visualizzazione delle impostazioni del formato

Per visualizzare le impostazioni del formato, premere $\boxed{2nd}$ [FORMAT].
Le impostazioni predefinite sono evidenziate di seguito.

RectGC	PolarGC	Imposta le coordinate del cursore.
Coord0n	CoordOff	Attiva/Disattiva la visualizzazione delle coordinate.
Grid0ff	Grid0n	Attiva/Disattiva la griglia.
Axes0n	AxesOff	Attiva/Disattiva le assi.
Label0ff	Label0n	Attiva/Disattiva le etichette delle assi.
Expr0n	ExprOff	Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'espressione.

Le impostazioni del formato definiscono l'aspetto del grafico sullo schermo. Le impostazioni del formato si applicano a tutte le modalità di rappresentazione grafica. La modalità **Seq** ha un'impostazione supplementare (capitolo 6).

Modifica di un'impostazione di formato

Per modificare un'impostazione di formato, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere $\boxed{\blacktriangledown}$, $\boxed{\blacktriangleright}$, $\boxed{\blacktriangleup}$ e $\boxed{\blacktriangleleft}$ come necessario per spostare il cursore sull'impostazione che si desidera selezionare.

2. Premere **ENTER** per selezionare l'impostazione evidenziata.

RectGC, PolarGC

RectGC (coordinate rettangolari della grafica) visualizza la posizione del cursore come coordinate rettangolari **X** e **Y**.

PolarGC (coordinate polari della grafica) visualizza la posizione del cursore come coordinate polari **R** e θ .

L'impostazione **RectGC/PolarGC** determina quali variabili vengono aggiornate quando si traccia il grafico, si sposta il cursore a movimento libero o si traccia.

- **RectGC** aggiorna **X** e **Y**; se **CoordOn**, **X** e **Y** sono visualizzate.
- **PolarGC** aggiorna **X**, **Y**, **R** e θ ; se **CoordOn**, **R** e θ sono visualizzate.

CoordOn, CoordOff

CoordOn (coordinate attive) visualizza le coordinate del cursore nella parte inferiore del grafico. Se è stato selezionato il formato **ExprOff**, il numero della funzione viene visualizzato nell'angolo superiore destro.

CoordOff (coordinate disattivate) non visualizza il numero della funzione o le coordinate.

GridOff, GridOn

I punti della griglia coprono la finestra di visualizzazione in righe che corrispondono agli indicatori su ciascuna asse.

GridOff non visualizza i punti della griglia.

GridOn visualizza i punti della griglia.

AxesOn, AxesOff

AxesOn visualizza le assi.

AxesOff non visualizza le assi.

Questa impostazione sovrascrive l'impostazione di formato **LabelOff/LabelOn**.

LabelOff, LabelOn

LabelOff e **LabelOn** determinano se visualizzare le etichette delle assi (X e Y), se si è selezionato il formato **AxesOn**.

ExprOn, ExprOff

ExprOn ed **ExprOff** determinano se visualizzare l'espressione $Y=$ quando è attivo il cursore per la traccia. Questa impostazione di formato si può applicare anche alla definizione dei grafici.

Quando si seleziona **ExprOn**, l'espressione viene visualizzata nell'angolo superiore sinistro dello schermo del grafico.

Quando si selezionano sia **ExprOff** che **CoordOn**, il numero nell'angolo superiore destro specifica la funzione che viene tracciata in questo momento.

Visualizzazione dei grafici

Visualizzazione di un grafico nuovo

Per visualizzare il grafico della funzione o delle funzioni selezionate, premere **[GRAPH]**. Le operazioni **TRACE**, **ZOOM** e **CALC** visualizzano il grafico automaticamente. Mentre **TI-83 Plus** traccia il grafico, l'indicatore di occupato è attivo. Mentre il grafico viene tracciato, **X** e **Y** vengono aggiornate.

Interruzione e sospensione di un grafico

Mentre si traccia un grafico, è possibile interrompere o sospendere la rappresentazione.

- Premere **[ENTER]** per interrompere; quindi premere **[ENTER]** per riprendere.
- Premere **[ON]** per sospendere; quindi premere **[GRAPH]** per ridisegnare.

Smart Graph

Smart Graph è una funzione della **TI-83 Plus** che rivisualizza l'ultimo grafico appena si preme **[GRAPH]**, se tutti gli elementi della rappresentazione grafica che potrebbero essere la causa di una nuova

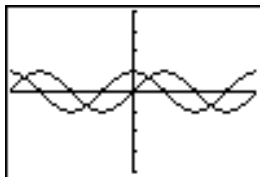
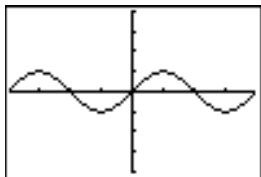
rappresentazione del grafico sono rimasti invariati dall'ultima volta che il grafico è stato visualizzato.

Se è stata eseguita una delle azioni seguenti dall'ultima volta che si è visualizzato il grafico, TI-83 Plus rappresenterà nuovamente il grafico basandosi sui nuovi valori quando si preme **[GRAPH]**.

- Modifica di un'impostazione della modalità che influisce sui grafici.
- Modifica di una funzione nell'immagine corrente.
- Selezione o deselezione di una funzione o di una definizione di grafico.
- Modifica del valore di una variabile in una funzione selezionata.
- Modifica di una variabile della finestra o di un'impostazione di formato del grafico.
- Eliminazione di disegni selezionando **ClrDraw**.
- Modifica della definizione di un grafico statistico.

Sovrapposizione di funzioni su un grafico

Sulla calcolatrice TI-83 Plus, è possibile rappresentare una o più funzioni senza tracciare nuovamente funzioni esistenti. Ad esempio, memorizzare **sin(X)** su **Y1** nell'editor **Y=** e premere **[GRAPH]**. Memorizzare, quindi, **cos(X)** su **Y2** e premere nuovamente **[GRAPH]**. La funzione **Y2** viene rappresentata sopra a **Y1**, la funzione originale.



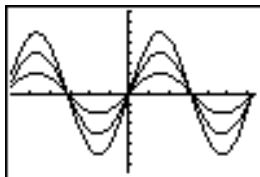
Rappresentazione di una famiglia di curve

Se si immette un elenco (capitolo 11) come elemento di un'espressione, TI-83 Plus traccia la funzione per ciascun valore nell'elenco, rappresentando, quindi, una famiglia di curve. In modalità **Simul**, la calcolatrice rappresenta tutte le funzioni in modo sequenziale per il primo elemento dell'elenco, quindi per il secondo, e così via.

$\{2,4,6\}\sin(X)$ rappresenta tre funzioni: $2 \sin(X)$, $4 \sin(X)$, e $6 \sin(X)$.

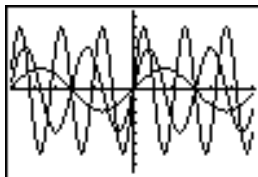
```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1= {2,4,6}sin(X)
Y2=
Y3=
Y4=
Y5=
Y6=
  
```



$\{2,4,6\}\sin \{1,2,3\}X$ rappresenta $2 \sin(X)$, $4 \sin(2X)$ e $6 \sin(3X)$.









```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 (2,4,6)sin(X)
1,2,3)X)
\Y2 =
\Y3 =
\Y4 =
\Y5 =
\Y6 =
```









Nota: Quando si utilizza più di un elenco, gli elenchi devono avere le stesse dimensioni.

Studio dei grafici con il cursore a movimento libero

Cursore a movimento libero

Mentre si sta visualizzando un grafico, premere , ,  o  per spostare il cursore intorno al grafico. Appena si visualizza il grafico, il cursore non è visibile. Quando si preme , ,  o , il cursore si sposta dal centro della finestra di visualizzazione.

Mentre si sposta il cursore intorno al grafico, i valori delle coordinate della posizione del cursore vengono visualizzate nella parte inferiore sullo schermo se il formato **CoordOn** è selezionato. L'impostazione della modalità **Float/Fix** determina il numero di cifre decimali visualizzate per i valori delle coordinate.

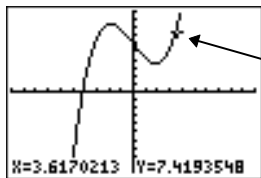
Per visualizzare il grafico senza i valori del cursore e delle coordinate, premere  o . Quando si preme , ,  o , il cursore si sposta dalla stessa posizione.

Precisione nella rappresentazione grafica

Il cursore a movimento libero si sposta da un pixel all'altro sullo schermo. Quando si sposta il cursore su un pixel che sembra essere sulla funzione, il cursore può rimanere vicino, ma non sopra, alla funzione. Il valore delle

coordinate visualizzate nella parte inferiore dello schermo non può essere un punto sulla funzione. Per spostare il cursore su una funzione, utilizzare **TRACE**.

I valori delle coordinate visualizzati mentre si sposta il cursore sono un'approssimazione di vere coordinate matematiche, accurate entro larghezza e altezza del pixel. Man mano che **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** e **Ymax** si avvicinano tra di loro (come in **Zoom In**) la precisione della grafica aumenta e i valori delle coordinate si avvicinano sempre più alle coordinate matematiche .



Cursore a movimento libero sulla curva

Studio dei grafici con TRACE

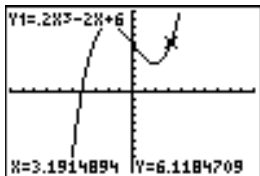
Inizio della traccia

Utilizzare TRACE per spostare il cursore da un punto tracciato al successivo punto della funzione. Per iniziare a tracciare, premere **TRACE**. Se il grafico non è già visualizzato, premere **TRACE** per visualizzarlo. Il cursore per la traccia si trova sulla prima funzione selezionata nell'editor **Y=**, in corrispondenza del valore intermedio **X** sullo schermo. Le coordinate del cursore vengono visualizzate nella parte inferiore dello schermo. L'espressione **Y=** viene visualizzata nell'angolo superiore sinistro dello schermo, se è stato selezionato il formato **ExprOn**.

Spostamento del cursore per la traccia

Per spostare il cursore per la traccia...	Fare ciò:
Al punto tracciato precedente o successivo	Premere ◀ o ▶ .
Di cinque punti tracciati su una funzione (Xres influisce su questo)	Premere 2nd ◀ o 2nd ▶ .
Su qualsiasi valore X valido su una funzione	Immettere un valore e quindi premere ENTER .
Da una funzione ad un'altra	Premere ▲ o ▼ .

Quando il cursore per la traccia si sposta su una funzione, il valore Y viene calcolato dal valore X ; ovvero, $Y=Y_n(X)$. Se la funzione non è definita per un valore X , il valore Y rimane vuoto.



Se si sposta il cursore della traccia oltre il margine superiore o inferiore dello schermo, i valori delle coordinate nella parte inferiore dello schermo cambiano di conseguenza.

Spostamento del cursore per la traccia da una funzione all'altra

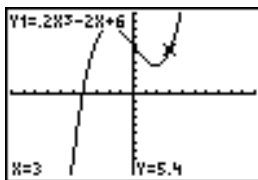
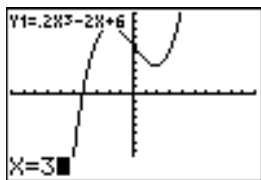
Per spostare il cursore per la traccia da una funzione all'altra, premere \square e \triangleup . Il cursore segue l'ordine delle funzioni selezionate nell'editor $Y=$. Il cursore per la traccia si sposta su ciascuna funzione in corrispondenza dello stesso valore X . Se è stato selezionato il formato **ExprOn**, l'espressione viene aggiornata.

Spostamento del cursore per la traccia su un valore X valido

Per spostare il cursore per la traccia su un qualsiasi valore X valido della funzione corrente, immettere il valore. Quando si immette la prima cifra, vengono visualizzati un prompt $X=$ e il numero immesso nell'angolo

inferiore sinistro dello schermo. Al prompt **X=** è possibile immettere un'espressione.

Il valore deve essere valido per la finestra di visualizzazione corrente. Dopo aver completato l'immissione, premere **ENTER** per spostare il cursore.



Nota: Non è possibile utilizzare questa funzione in un grafico statistico.

Panoramica sulla sinistra o sulla destra

Se la funzione viene tracciata oltre al margine sinistro o destro dello schermo, la finestra di visualizzazione fa automaticamente una panoramica sulla sinistra o sulla destra. **Xmin** e **Xmax** vengono aggiornate per corrispondere alla nuova finestra di visualizzazione.

Quick Zoom

Mentre si traccia, è possibile premere **ENTER** per regolare la finestra di visualizzazione in modo che la posizione del cursore diventi il centro della nuova finestra di visualizzazione, anche se il cursore è al di sopra o

al di sotto dello schermo. Ciò permette di eseguire la panoramica verso l'alto o il basso. Dopo l'utilizzo di Quick Zoom, il cursore rimane in **TRACE**.

Uscita e ritorno in TRACE

Quando si esce e si ritorna in **TRACE**, il cursore per la traccia viene visualizzato nella stessa posizione in cui si trovava quando si è usciti da **TRACE**, a meno che Smart Graph abbia tracciato nuovamente il grafico.

Utilizzo di TRACE in un programma

Su una riga vuota nell'editor del programma, premere **TRACE**. L'istruzione **Trace** viene incollata nella posizione del cursore. Quando si incontra l'istruzione durante l'esecuzione di un programma, il grafico viene visualizzato con il cursore per la traccia sulla prima funzione selezionata. Mentre si traccia, i valori delle coordinate del cursore vengono aggiornati. Al termine della traccia, premere **ENTER** per riprendere l'esecuzione del programma.

Studio dei grafici con le istruzioni ZOOM

Menu ZOOM

Per visualizzare il menu **zoom**, premere $\boxed{\text{ZOOM}}$. È possibile regolare velocemente la finestra di visualizzazione del grafico in diversi modi. È possibile accedere a tutte le istruzioni **zoom** dai programmi.

ZOOM MEMORY

1:ZBox	Disegna una casella per definire la finestra di visualizzazione
2:Zoom In	Ingrandisce il grafico intorno al cursore
3:Zoom Out	Visualizza una parte maggiore di grafico intorno al cursore
4:ZDecimal	Imposta ΔX e ΔY a 0,1
5:ZSquare	Imposta pixel di uguali dimensioni sulle assi X e Y
6:ZStandard	Imposta le variabili standard della finestra
7:ZTrig	Imposta le variabili trigonometriche incorporate della finestra
8:ZInteger	Imposta valori interi sulle assi X e Y
9:ZoomStat	Imposta i valori degli elenchi stat correnti
0:ZoomFit	Adatta YMin & YMax tra XMin & XMax

Cursore di ingrandimento

Quando si seleziona **1:ZBox**, **2:Zoom In** o **3:Zoom Out**, il cursore sul grafico si trasforma nel cursore di ingrandimento (+), una versione più piccola del cursore a movimento libero (+).

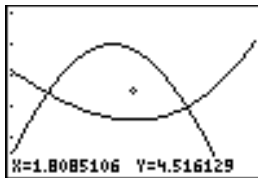
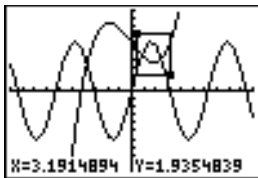
ZBox

Per definire una nuova finestra di visualizzazione utilizzando **ZBox**, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **1:ZBox** dal menu **zoom**. Il cursore di ingrandimento viene visualizzato al centro dello schermo.
2. Spostare il cursore di ingrandimento in qualsiasi punto che si desidera definire come angolo della casella e quindi premere **ENTER**. Quando si sposta il cursore dal primo angolo definito, un piccolo punto quadrato indica il punto definito come angolo.
3. Premere **◀**, **▲**, **▶** o **▼**. Mentre si sposta il cursore, i lati della casella si allungano o si accorciano in modo proporzionale allo schermo.

Nota: Per annullare **ZBox** prima di premere **ENTER**, premere **CLEAR**.

4. Dopo aver definito la casella, premere **ENTER** per tracciare nuovamente il grafico.



Per utilizzare **ZBox** per definire un'altra casella all'interno del nuovo grafico, ripetere i passaggi da 2 a 4. Per annullare **ZBox**, premere **CLEAR**.

Zoom In, Zoom Out

Zoom In ingrandisce la parte di grafico che circonda la posizione del cursore. **Zoom Out** visualizza una parte di grafico maggiore, centrata rispetto alla posizione del cursore. Le impostazioni **XFact** e **YFact** determinano la grandezza dello zoom.

Per ingrandire un grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Controllare **XFact** e **YFact**; modificare come necessario.
2. Selezionare **2:Zoom In** dal menu **zoom**. Viene visualizzato il cursore di ingrandimento.
3. Spostare il cursore di ingrandimento nel punto che deve diventare il centro della nuova finestra di visualizzazione.
4. Premere **ENTER**. La calcolatrice TI-83 Plus regola la finestra di visualizzazione di **XFact** e **YFact**; aggiorna le variabili della finestra; traccia nuovamente le funzioni selezionate, centrate in corrispondenza della posizione del cursore.
5. Ingrandire nuovamente il grafico in uno dei due seguenti modi:

- Per ingrandire nello stesso punto, premere **ENTER**.
- Per ingrandire in un punto nuovo, spostare il cursore nel punto che deve diventare il centro della nuova finestra di visualizzazione e quindi premere **ENTER**.

Per ridurre un grafico, selezionare 3:Zoom Out e ripetere i passaggi da 3 a 5.

Per annullare **Zoom In** o **Zoom Out**, premere **CLEAR**.

ZDecimal

ZDecimal ritraccia le funzioni immediatamente. Questa istruzione aggiorna le variabili della finestra ai valori preimpostati, come illustrato di seguito. Questi valori impostano ΔX e ΔY uguali a **0,1** e impostano il valore **X** e **Y** di ciascun pixel ad una cifra decimale.

Xmin=-4.7

Ymin=-3.1

Xmax=4.7

Ymax=3.1

Xscl=1

Yscl=1

ZSquare

ZSquare ritraccia le funzioni immediatamente. Questa istruzione definisce nuovamente la finestra di visualizzazione basata sulle variabili della finestra corrente; regola solo una direzione in modo che $\Delta X = \Delta Y$,

che fa in modo che il grafico di un cerchio assomigli a un cerchio. **Xscl** e **Yscl** rimangono invariati. Il punto in mezzo al grafico corrente (non l'intersezione delle assi) diventa il punto esattamente nel mezzo del nuovo grafico.

ZStandard

ZStandard ritraccia le funzioni immediatamente. Questa istruzione aggiorna le variabili della finestra ai valori standard illustrati di seguito.

Xmin=-10	Ymin=-10	Xres=1
Xmax=10	Ymax=10	
Xscl=1	Yscl=1	

ZTrig

ZTrig ritraccia le funzioni immediatamente. Questa istruzione aggiorna le variabili della finestra ai valori preimpostati che sono corretti per tracciare funzioni trigonometriche. I valori preimpostati in modalità **Radian** sono illustrati di seguito:

Xmin=$-(47/24)\pi$	Ymin=-4
Xmax=$(47/24)\pi$	Ymax=4
Xscl=$\pi/2$	Yscl=1

ZInteger

ZInteger definisce nuovamente la finestra di visualizzazione con le dimensioni illustrate di seguito. Per utilizzare **ZInteger**, spostare il cursore nel punto che deve essere il centro della nuova finestra, quindi premere **ENTER**; **ZInteger** traccia nuovamente le funzioni.

$\Delta X=1$

Xscl=10

$\Delta Y=1$

Yscl=10

ZoomStat

ZoomStat definisce nuovamente la finestra di visualizzazione in modo che vengano visualizzati tutti i punti dei dati statistici. Per ottenere boxplot normali e modificati, vengono regolati **Xmin** e **Xmax**.

ZoomFit

ZoomFit ritraccia le funzioni immediatamente. Questa istruzione calcola nuovamente **YMin** e **YMax** per includere i valori minimi e massimi **Y** delle funzioni selezionate tra **XMin** e **Xmax** correnti. **XMin** e **XMax** non vengono modificati.

Utilizzo del menu ZOOM MEMORY

Menu ZOOM MEMORY

Per visualizzare il menu ZOOM MEMORY, premere $\boxed{\text{ZOOM}}$ \blacktriangleright .

ZOOM MEMORY

1:ZPrevious	Utilizza la finestra di visualizzazione precedente
2:ZoomSto	Memorizza la finestra definita dall'utente
3:ZoomRc1	Richiama la finestra definita dall'utente
4:SetFactors...	Modifica i fattori Zoom In e Zoom Out

ZPrevious

ZPrevious traccia nuovamente il grafico utilizzando le variabili della finestra del grafico visualizzato prima di eseguire l'ultima istruzione **ZOOM**.

ZoomSto

ZoomSto memorizza immediatamente la finestra di visualizzazione corrente. Il grafico viene visualizzato e i valori delle variabili correnti della finestra vengono memorizzati nelle variabili **zoom** definite dall'utente **ZXmin**, **ZXmax**, **ZXscl**, **ZYmin**, **ZYmax**, **ZYscl** e **ZXres**.

Queste variabili valgono per tutte le modalità di rappresentazione grafica. Ad esempio, se si modifica il valore di **ZXmin** in modalità **Func**, questo valore cambia anche in modalità **Par**.

ZoomRcl

ZoomRcl rappresenta le funzioni selezionate in una finestra di visualizzazione definita dall'utente. La finestra di visualizzazione definita dall'utente viene determinata dai valori memorizzati con l'istruzione **ZoomSto**. Le variabili della finestra vengono aggiornate insieme ai valori definiti dall'utente e il grafico viene rappresentato.

I fattori ZOOM

I fattori zoom (**XFact** e **YFact**) sono numeri positivi (non necessariamente degli interi) maggiori di o uguali a 1. Questi numeri definiscono il fattore di ingrandimento o di riduzione utilizzato per le istruzioni **Zoom In** o **Zoom Out** intorno ad un punto.

Controllo di XFact e YFact

Per visualizzare lo schermo **ZOOM FACTORS**, in cui è possibile rivedere i valori correnti di **XFact** e **YFact**, selezionare **4:SetFactors** dal menu **ZOOM MEMORY**. I valori illustrati sono quelli predefiniti.

```
ZOOM FACTORS
XFact=4
YFact=4
```

Modifica di XFact e YFact

È possibile modificare **XFact** e **YFact** in uno dei due seguenti modi:

- Immettere un nuovo valore. Il valore originale viene cancellato automaticamente nel momento in cui si digita la prima cifra.
- Posizionare il cursore sulla cifra che si desidera modificare, quindi immettere un valore o premere **[DEL]** per cancellarla.

Utilizzo delle voci del menu ZOOM MEMORY dallo schermo principale o da un programma

Dallo schermo principale o da un programma, è possibile memorizzare direttamente in una qualsiasi variabile **zoom** definita dall'utente.

```
-5→Zxmin:5→Zxmax
5|
```

Da un programma, è possibile selezionare le istruzioni **ZoomSto** o **ZoomRcl** dal menu **ZOOM MEMORY**.

Utilizzo delle operazioni CALC (calcolo)

Menu CALCULATE

Per visualizzare il menu **CALCULATE**, premere $\boxed{2nd}$ [CALC]. Utilizzare le voci di questo menu per analizzare le funzioni del grafico corrente.

CALCULATE

1:value	Calcola il valore Y di una funzione per un dato valore X.
2:zero	Trova uno zero (intercetta x) di una funzione.
3:minimum	Trova un minimo di una funzione.
4:maximum	Trova un massimo di una funzione.
5:intersect	Trova l'intersezione di due funzioni.
6:dy/dx	Trova una derivata numerica di una funzione.
7: $\int f(x)dx$	Trova un'integrale numerico di una funzione.

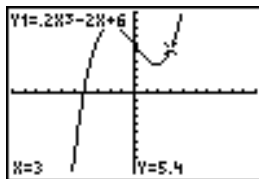
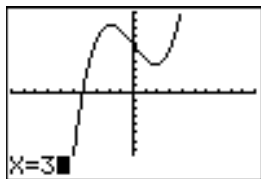
value

value calcola una o più funzioni attualmente selezionate per un valore di **X** specificato.

Nota: Quando per **X** viene visualizzato un valore, premere \boxed{CLEAR} per azzerare il valore. Quando non viene visualizzato alcun valore, premere \boxed{CLEAR} per annullare **value**.

Per calcolare una funzione selezionata in **X**, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **1:value** dal menu **CALCULATE**. Il grafico viene visualizzato con **X=** nell'angolo inferiore sinistro.
2. Immettere un valore reale (che può essere un'espressione) per **X** tra **Xmin** e **Xmax**.
3. Premere **ENTER**.



Il cursore si trova sulla prima funzione selezionata nell'editor **Y=** in corrispondenza del valore **X** immesso, le coordinate vengono visualizzate anche se è stato selezionato il formato **CoordOff**.









Per spostare il cursore da una funzione all'altra sul valore **X** immesso, premere \uparrow o \downarrow . Per ripristinare il cursore a movimento libero, premere \leftarrow o \rightarrow .

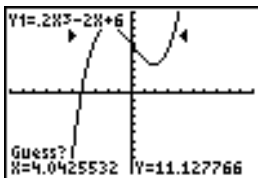
zero

zero trova uno zero (intercetta x o radice) di una funzione. Le funzioni possono avere più di un valore intercetta x ; **zero** trova lo zero più vicino al tentativo.

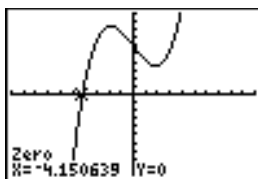
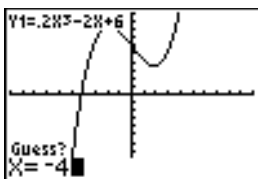
Il tempo che **zero** impiega per trovare il valore zero corretto dipende dalla precisione dei valori specificati per i limiti sinistro e destro e dalla precisione del tentativo.

Per trovare lo zero di una funzione, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **2: zero** dal menu **CALCULATE**. Il grafico corrente viene visualizzato con **Left Bound?** nell'angolo inferiore sinistro.
2. Premere  o  per spostare il cursore sulla funzione per cui si desidera trovare uno zero.
3. Premere  o  (oppure immettere un valore) per selezionare il valore x per il limite sinistro dell'intervallo, quindi premere **ENTER**. Un indicatore  sullo schermo del grafico visualizza il limite sinistro. **Right Bound?** viene visualizzato nell'angolo inferiore destro. Premere  o  (oppure immettere un valore) per selezionare il valore x per il limite destro, quindi premere **ENTER**. Un indicatore  sullo schermo del grafico visualizza il limite destro. Viene quindi visualizzato **Guess?** nell'angolo inferiore sinistro.



4. Premere \leftarrow o \rightarrow (oppure immettere un valore) per selezionare un punto vicino allo zero della funzione, tra i limiti, quindi premere $\boxed{\text{ENTER}}$.



Il cursore si trova sulla soluzione e le coordinate vengono visualizzate, anche se è stato selezionato il formato **CoordOff**. Per spostarsi sullo stesso valore x in altre funzioni selezionate, premere \uparrow o \downarrow . Per ripristinare il cursore a movimento libero, premere \leftarrow o \rightarrow .





minimum, maximum

minimum e **maximum** trovano il minimo o il massimo di una funzione all'interno di un intervallo specificato con una tolleranza di $1E-5$.

Per trovare un minimo o un massimo, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **3:minimum** o **4:maximum** dal menu **CALCULATE**. Viene visualizzato il grafico corrente.
2. Selezionare la funzione e impostare limite sinistro, limite destro e tentativo come descritto per **zero** (passaggi da 2 a 4;).

Il cursore appare sulla soluzione e le coordinate vengono visualizzate anche se è stato selezionato il formato **CoordOff**; **Minimum** o **Maximum** viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro.

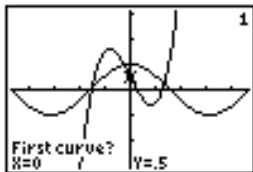
Per spostarsi sullo stesso valore x in altre funzioni selezionate, premere  o . Per ripristinare il cursore a movimento libero, premere  o .

intersect

intersect trova le coordinate di un punto in cui due o più funzioni si intersecano. Per utilizzare **intersect**, l'intersezione deve essere visualizzata sullo schermo.

Per trovare un'intersezione, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **5: intersect** dal menu **CALCULATE**. Il grafico corrente viene visualizzato con **First curve?** nell'angolo inferiore sinistro.



2. Premere o per spostare il cursore sulla prima funzione e premere . Nell'angolo inferiore sinistro viene visualizzato **Second curve?**.
3. Premere o per spostare il cursore sulla seconda funzione e premere .
4. Premere o per spostare il cursore nel punto che si pensa essere la posizione dell'intersezione, quindi premere .

Il cursore si trova sulla soluzione e le coordinate vengono visualizzate, anche se è stato selezionato il formato **CoordOff**. **Intersection** viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro. Per ripristinare il cursore a movimento libero, premere , , o .

dy/dx

dy/dx (derivata numerica) trova la derivata numerica (pendenza) di una funzione in un punto, con $\epsilon=1E-3$.

Per trovare la pendenza di una funzione in un punto, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **6:dy/dx** dal menu **CALCULATE**. Viene visualizzato il grafico corrente.
2. Premere \uparrow o \downarrow per selezionare la funzione di cui si desidera trovare la derivata numerica.
3. Premere \leftarrow o \rightarrow , oppure immettere un valore per selezionare il valore **X** in cui si desidera calcolare la derivata, quindi premere **ENTER**.

Il cursore si trova sulla soluzione e la derivata numerica viene visualizzata.

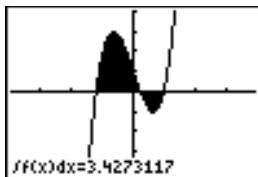
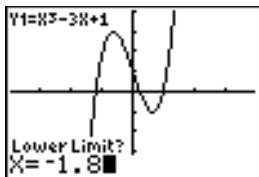
Per spostarsi sullo stesso valore x in altre funzioni selezionate, premere \uparrow o \downarrow . Per ripristinare il cursore a movimento libero, premere \leftarrow , \rightarrow , \uparrow o \downarrow .

$\int f(x)dx$

$\int f(x)dx$ (integrale numerico) trova l'integrale numerico di una funzione in un intervallo specificato. Viene utilizzata la funzione **fnInt**(, con una tolleranza di $\epsilon=1E-3$.

1. Selezionare **7: $\int f(x)dx$** dal menu **CALCULATE**. Viene visualizzato il grafico corrente con **Lower Limit?** nell'angolo inferiore sinistro.

2. Premere \blacktriangle o \blacktriangledown per spostare il cursore sulla funzione per cui si desidera calcolare l'integrale.
3. Impostare i limiti inferiore e superiore nello stesso modo in cui si impostano i limiti sinistro e destro per **zero**. Il valore dell'integrale viene visualizzato e l'area integrata viene ombreggiata.



Nota: L'area ombreggiata è un disegno. Utilizzare **ClrDraw** (capitolo 8) o qualsiasi modifica che richiama Smart Graph per azzerare l'area ombreggiata.

Capitolo 4:

Grafica parametrica

Per iniziare: traiettoria di una palla

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Rappresentare graficamente l'equazione parametrica che descrive la traiettoria di una palla colpita ad una velocità iniziale di 30 metri/secondo, con un angolo iniziale di 25°, in orizzontale rispetto al livello del suolo. Di quanto si sposta la palla? Quando colpisce il suolo? Quanto sale? Ignorare tutte le forze tranne la gravità.

Per la velocità iniziale v_0 e l'angolo θ , la posizione della palla in funzione del tempo ha una componente orizzontale e una verticale.

$$\text{Orizzontale: } X1(t)=tv_0\cos(\theta) \quad \text{Verticale: } Y1(t)=tv_0\sin(\theta)-\frac{1}{2}gt^2$$

I vettori verticale e orizzontale del movimento della palla verranno anch'essi rappresentati graficamente.

$$\begin{array}{lll} \text{Vettore verticale:} & X2(t)=0 & Y2(t)=Y1(t) \\ \text{Vettore orizzontale:} & X3(t)=X1(t) & Y3(t)=0 \\ \text{Costante gravitazionale:} & g=9.8 \text{ m/sec}^2 & \end{array}$$

1. Premere **MODE**. Premere $\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ **ENTER** per selezionare il modo **Par**. Premere $\downarrow \downarrow \rightarrow$ **ENTER** per selezionare **Simul** per rappresentare graficamente e in simultanea tutte e tre le equazioni parametriche dell'esempio.

```
Normal Sci Eng
Float 0123456789
Radian Degree
Func Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential Simul
Real a+bi re^θi
Full Horiz G-T
```

2. Premere **Y=**. Premere **30** $\langle X,T,\theta,n \rangle$ **COS** **25** **2nd** **[ANGLE]** **1** (per selezionare $^\circ$) **)** **ENTER** per definire **X1T** in funzione di **T**.

```
Plot1 Plot2 Plot3
\X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
-9.8/2T²
\X2T=
Y2T=
\X3T=
```

3. Premere **30** $\langle X,T,\theta,n \rangle$ **SIN** **25** **2nd** **[ANGLE]** **1** **)** **-** **9.8** **÷** **2** $\langle X,T,\theta,n \rangle$ $\langle x^2 \rangle$ **ENTER** per definire **Y1T**.

Il vettore della componente verticale è definito da **X2T** e **Y2T**.

4. Premere **0** **ENTER** per definire **X2T**.

```
Plot1 Plot2 Plot3
\X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
-9.8/2T²
\X2T=0
Y2T=
\X3T=
```

5. Premere **VARS** \rightarrow per visualizzare il menu **VARS Y-VARS**. Premere **2** per visualizzare il menu secondario **PARAMETRIC**. Premere **2** **ENTER** per definire **Y2T**.

```
Plot1 Plot2 Plot3
\X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
-9.8/2T²
\X2T=0
Y2T=Y1T
\X3T=
```

Il vettore della componente orizzontale è definito da X_{3T} e Y_{3T} .

6. Premere **[VARS]** **[▶]** **2**, quindi **1** **[ENTER]** per definire X_{3T} . Premere **0** **[ENTER]** per definire Y_{3T} .

```

Plot1 Plot2 Plot3
Y1T=30Tsin(25°)
-9.8/2T²
X2T=0
Y2T=V1T
X3T=X1T
Y3T=0
X4T=
  
```

7. Premere **[◀]** **[◀]** **[▲]** **[ENTER]** per passare allo stile di rappresentazione grafica ↖ per X_{3T} e Y_{3T} . Premere **[▲]** **[ENTER]** **[ENTER]** per passare allo stile di rappresentazione grafica ↕ per X_{2T} e Y_{2T} . Premere **[▲]** **[ENTER]** **[ENTER]** per passare allo stile di rappresentazione grafica ↕ per X_{1T} e Y_{1T} . Queste sequenze di tasti da premere presuppongono che in origine tutti gli stili di rappresentazione grafica fossero impostati su ↖ .

```

Plot1 Plot2 Plot3
-0X1T=30Tcos(25°)
Y1T=30Tsin(25°)
-9.8/2T²
-0X2T=0
Y2T=V1T
X3T=X1T
  
```

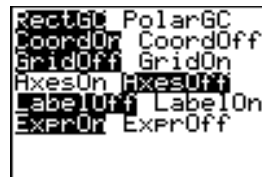
8. Premere **[WINDOW]**. Inserire questi valori per le variabili Window.

Tmin=0	Xmin=-10	Ymin=-5
Tmax=5	Xmax=100	Ymax=15
Tstep=.1	Xscl=50	Yscl=10

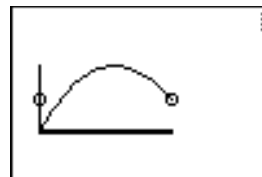
```

WINDOW
↑Tstep=.1
Xmin=-10
Xmax=100
Xscl=50
Ymin=-5
Ymax=15
Yscl=10
  
```

9. Premere $\boxed{2nd}$ \boxed{FORMAT} \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \boxed{ENTER} per impostare **AxesOff**, che disattiva gli assi.

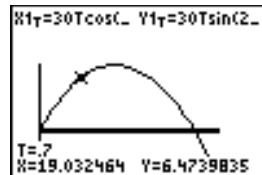


10. Premere \boxed{GRAPH} . L'operazione di disegno mostra simultaneamente la palla in volo e i vettori delle componenti orizzontale e verticale del moto.



Suggerimento: per simulare il volo della palla, impostare lo stile di rappresentazione grafica $\#$ (animato) per **X1T** e **Y1T**.

11. Premere \boxed{TRACE} per ottenere risultati numerici e rispondere alle domande all'inizio di questa sezione.



Il tracciamento inizia a **Tmin** sulla prima equazione parametrica (**X1T** e **Y1T**). Premendo \rightarrow per percorrere la curva, il cursore segue la traiettoria della palla lungo l'intervallo di tempo. I valori di **X** (distanza), **Y** (altezza) e **T** (tempo) vengono visualizzati nella parte inferiore dello schermo.

Definizione e visualizzazione dei grafici parametrici

Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus

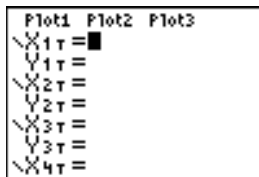
I passaggi per definire un grafico parametrico sono simili ai passaggi per definire il grafico di una funzione. Per comprendere il capitolo 4 si consiglia di aver dimestichezza con il capitolo 3: Grafica delle funzioni. Il capitolo 4 spiega in dettaglio alcuni aspetti della grafica parametrica che sono diversi dalla grafica delle funzioni.

Impostazione della modalità di rappresentazione grafica parametrica

Per visualizzare lo schermo della modalità, premere $\boxed{\text{MODE}}$. Per rappresentare le equazioni parametriche, è necessario selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Par** prima di immettere le variabili della finestra e prima di immettere i componenti delle equazioni parametriche.

Visualizzazione dell'editor parametrico $Y=$

Dopo aver selezionato la modalità di rappresentazione del grafico **Par**, premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor parametrico $Y=$.



In questo editor, è possibile visualizzare e immettere i componenti X e Y di un massimo di sei equazioni, da X_{1T} e Y_{1T} a X_{6T} e Y_{6T} . Ciascun componente viene definito nei termini della variabile indipendente T . Un'applicazione frequente dei grafici parametrici consiste nella rappresentazione delle equazioni nel tempo.

Selezione di uno stile del grafico

Le icone sulla sinistra di X_{1T} fino a X_{6T} rappresentano lo stile del grafico di ciascuna equazione parametrica (capitolo 3). L'impostazione predefinita in modalità **Par** è \backslash (linea), che collega i punti tracciati. Gli stili disponibili per la grafica parametrica sono: linea, \equiv (spessa), \curvearrowright (percorso), \curvearrowleft (animazione) e \cdot (punto).

Definizione e modifica di equazioni parametriche

Per definire o modificare un'equazione parametrica, seguire i passaggi nel capitolo 3 per la definizione o la modifica di una funzione. La variabile indipendente in un'equazione parametrica è T . In modalità di

rappresentazione grafica **Par**, è possibile immettere la variabile parametrica **T** in uno dei due modi seguenti:

- Premere $\boxed{X, T, \theta, \eta}$.
- Premere \boxed{ALPHA} $[T]$.

I due componenti, **X** e **Y**, definiscono un'equazione parametrica singola. È necessario definire entrambi i componenti.

Selezione e deselezione di equazioni parametriche

La calcolatrice TI-83 Plus traccia solo le equazioni parametriche selezionate. Nell'editor **Y=**, un'equazione parametrica viene selezionata quando i segni **=** di entrambi i componenti **X** e **Y** sono evidenziati. È possibile selezionare una o tutte le equazioni da **X_{1T}** e **Y_{1T}** a **X_{6T}** e **Y_{6T}**.

Per modificare lo stato della selezione, spostare il cursore sul segno **=** del componente **X** o **Y** e premere \boxed{ENTER} . Lo stato di entrambi i componenti **X** e **Y** viene modificato.

Impostazione delle variabili della finestra

Per visualizzare i valori delle variabili della finestra, premere \boxed{WINDOW} . Queste variabili definiscono la finestra di visualizzazione. I valori seguenti sono predefiniti per la rappresentazione grafica **Par** in modalità angolo **Radian**.

$T_{min}=0$	Minimo valore T da calcolare
$T_{max}=6.2831853\dots$	Massimo valore T da calcolare (2π)
$T_{step}=0.1308996\dots$	Valore incremento di T ($\pi/24$)
$X_{min}=-10$	Minimo valore X da visualizzare
$X_{max}=10$	Massimo valore X da visualizzare
$X_{scl}=1$	Spaziatura tra gli indicatori X
$Y_{min}=-10$	Minimo valore Y da visualizzare
$Y_{max}=10$	Massimo valore Y da visualizzare
$Y_{scl}=1$	Spaziatura tra gli indicatori Y

Nota: Per assicurarsi che vengano tracciati punti sufficienti, è possibile modificare le variabili **T** della finestra.

Impostazione del formato del grafico

Per visualizzare le impostazioni del formato del grafico corrente, premere $\boxed{2nd}$ [FORMAT]. Il capitolo 3 descrive le impostazioni di formato in modo approfondito. Le altre modalità per la rappresentazione grafica condividono le impostazioni del formato; la modalità di rappresentazione grafica **Seq** ha un'impostazione di formato supplementare per le assi.

Visualizzazione di un grafico

Quando si preme \boxed{GRAPH} , TI-83 Plus traccia le equazioni parametriche selezionate, calcola quindi i componenti **X** e **Y** per ciascun valore di **T** (da **Tmin** a **Tmax** in intervalli di **Tstep**), quindi traccia ciascun punto definito

da **X** e **Y**. Le variabili della finestra definiscono la finestra di visualizzazione.

Mentre il grafico viene tracciato, **X**, **Y** e **T** vengono aggiornate.

È possibile utilizzare Smart Graph con i grafici parametrici (capitolo 3).

Variabili della finestra e menu Y-VARS

È possibile eseguire le operazioni seguenti dallo schermo principale o da un programma:

- Accedere alle funzioni utilizzando il nome del componente **X** o **Y** dell'equazione come variabile.

```
X1T*.5
94.70916375
```

- Memorizzare equazioni parametriche.

```
"sin(T)"→X1T Done
"cos(T)"→Y1T Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
√X1T sin(T)
Y1T cos(T)
√X2T =
Y2T =
```

- Selezionare o deselezionare equazioni parametriche.

```
FnOff 1 Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
√X1T =cos(T)
Y1T =sin(T)
√X2T =
Y2T =
```

- Memorizzare i valori direttamente nelle variabili della finestra.

```
360→Tmax      360
```

Studio di un grafico parametrico

Cursore a movimento libero

Il cursore a movimento libero nella rappresentazione grafica **Par** funziona allo stesso modo che nella rappresentazione grafica **Func**.

In formato **RectGC**, lo spostamento del cursore aggiorna i valori di **X** e **Y**; se si seleziona il formato **CoordOn**, **X** e **Y** vengono visualizzate.

In formato **PolarGC**, **X**, **Y**, **R** e θ vengono aggiornati; se si seleziona il formato **CoordOn**, **R** e θ vengono visualizzate.

TRACE

Per attivare **TRACE**, premere **TRACE**. Quando **TRACE** è attivo, è possibile spostare il cursore per la traccia sul grafico dell'equazione di un **Tstep** alla volta. Quando si inizia a tracciare, il cursore si trova sulla prima funzione selezionata a **Tmin**. Se è stato selezionato **ExprOn**, la funzione viene visualizzata.

In formato **RectGC**, **TRACE** aggiorna e visualizza i valori di **X**, **Y** e **T**, se il formato **CoordOn** è attivo.

In formato **PolarGC**, **X**, **Y**, **R**, θ e **T** vengono aggiornate; se si seleziona il formato **CoordOn**, **R**, θ e **T** vengono visualizzate. I valori **X** e **Y** (o **R** e θ) vengono calcolati a partire da **T**.

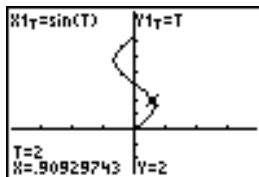
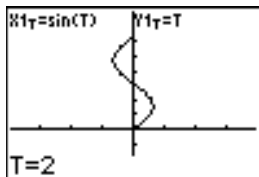
Per spostarsi di cinque punti tracciati su una funzione, premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{\leftarrow}$ o $\boxed{2nd}$ $\boxed{\rightarrow}$. Se si sposta il cursore al fuori della parte superiore o inferiore dello schermo, i valori delle coordinate nella parte inferiore dello schermo continuano a cambiare in modo appropriato.

Nella rappresentazione grafica **Par**, Quick Zoom è disponibile, mentre la panoramica non lo è (capitolo 3).

Spostamento del cursore per la traccia su un valore **T** valido

Per spostare il cursore per la traccia su un qualsiasi valore **T** valido della funzione corrente, immettere il numero. Quando si immette la prima cifra, vengono visualizzati un prompt **T=** e il numero immesso nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Al prompt **T=**, è possibile immettere un'espressione. Il valore deve essere valido per la finestra di visualizzazione corrente. Dopo aver completato l'immissione, premere \boxed{ENTER} per spostare il cursore.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T= sin(T)
Y1T= T
```



ZOOM

Le operazioni di **ZOOM** nella grafica **Par** funzionano come nella grafica **Func**. Vengono prese in considerazione solo le variabili di finestra **X** (**Xmin**, **Xmax** e **Xscl**) e **Y** (**Ymin**, **Ymax** e **Yscl**).

Le variabili di finestra **T** (**Tmin**, **Tmax** e **Tstep**) vengono prese in considerazione solo quando si seleziona **ZStandard**. Le voci **ZT/θ** del menu secondario **VARS ZOOM: 1:ZTmin**, **2:ZTmax** e **3:ZTstep** sono le variabili zoom di memoria per la grafica **Par**.

CALC

Le operazioni di **CALC** nella grafica **Par** funzionano come nella grafica **Func**. Le voci del menu **CALCULATE** disponibili in grafica **Par** sono **1:value**, **2:dy/dx**, **3:dy/dt** e **4:dx/dt**.

Capitolo 5:

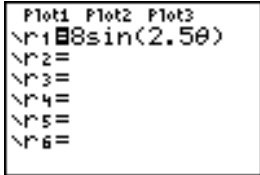
Grafica polare

Per iniziare: Rosa polare

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

L'equazione polare $R=A\sin(B\theta)$ rappresenta graficamente una rosa. Rappresentare la rosa per $A=8$ e $B=2.5$, quindi studiare l'aspetto della rosa per altri valori di A e B .

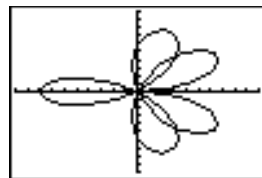
1. Premere **MODE** per visualizzare la modalità dello schermo. Premere **▼ ▼ ▼ ► ► ENTER** per selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Pol**. Selezionare i valori predefiniti (le opzioni sulla sinistra) per altre impostazioni di modalità.



```
Plot1 Plot2 Plot3
r1=8sin(2.5θ)
r2=
r3=
r4=
r5=
r6=
```

2. Premere **Y=** per visualizzare l'editor polare **Y=**. Premere **8 SIN 2.5 (X,T,θ,n)) ENTER** per definire r_1 .

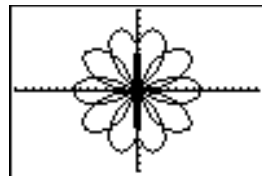
3. Premere **ZOOM** 6 per selezionare **6:ZStandard** e tracciare l'equazione nella finestra di visualizzazione standard. Il grafico visualizza solo cinque petali della rosa, e inoltre la rosa non è simmetrica. Ciò accade perché la finestra standard imposta $\theta_{\max}=2\pi$ e definisce la finestra come un quadrato invece che i pixel.



4. Premere **WINDOW** per visualizzare le variabili della finestra. Premere \square 4 **2nd** [π] per aumentare il valore di θ_{\max} a 4π .

```
WINDOW
θmin=0
θmax=4π
θstep=.1308996...
Xmin=-10
Xmax=10
Xscl=1
↓Ymin=-10
```

5. Premere **ZOOM** 5 per selezionare **5:ZSquare** e tracciare il grafico.



6. Ripetere i passaggi da 2 a 5 con nuovi valori per le variabili A e B nell'equazione polare $r_1=A\sin(B\theta)$. Si osservi come i nuovi valori influiscono sul grafico.

Definizione e visualizzazione dei grafici polari

Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus

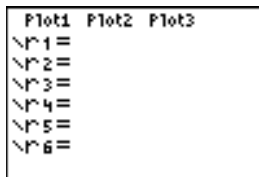
I passaggi per definire un grafico polare sono simili ai passaggi per la definizione del grafico di una funzione. Per comprendere il capitolo 5 si consiglia di aver dimestichezza con il capitolo 3: Grafica delle funzioni. Il capitolo 5 spiega in dettaglio gli aspetti della rappresentazione grafica polare che differiscono dalla rappresentazione grafica delle funzioni.

Impostazione della modalità Polar

Per visualizzare lo schermo della modalità, premere $\boxed{\text{MODE}}$. Per rappresentare le equazioni polari, è necessario selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Pol** prima di immettere i valori per le variabili della finestra e le equazioni polari.

Visualizzazione dell'editor polare $Y=$

Dopo aver selezionato la modalità di rappresentazione grafica **Pol**, premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor polare $Y=$.



In questo editor, è possibile immettere e visualizzare fino a sei equazioni polari, da r_1 a r_6 . Ciascuna equazione viene definita in termini della variabile indipendente θ .

Selezione degli stili del grafico

Le icone sulla sinistra di r_1 fino a r_6 rappresentano lo stile del grafico di ciascuna equazione polare (capitolo 3). L'impostazione predefinita in modalità **Pol** è --- (linea), che collega i punti tracciati. Gli stili disponibili per la grafica polare sono: linea, --- (spessa), --- (percorso), --- (animazione) e --- (punto).

Definizione e modifica di equazioni polari

Per definire o modificare un'equazione polare, seguire i passaggi nel capitolo 3 per la definizione o la modifica di una funzione. La variabile indipendente in un'equazione polare è θ . In modalità di rappresentazione grafica **Pol**, è possibile immettere la variabile polare θ in uno dei due seguenti:

- Premere $\boxed{X,T,\theta,\eta}$.

- Premere **ALPHA** [θ].

Selezione e deselezione di equazioni polari

La calcolatrice TI-83 Plus traccia solo le equazioni polari selezionate. Nell'editor **Y=**, un'equazione polare viene selezionata quando il segno = viene evidenziato. È possibile selezionare una o tutte le equazioni.

Per modificare lo stato della selezione, spostare il cursore sul segno = e premere **ENTER**.

Impostazione delle variabili della finestra

Per visualizzare i valori delle variabili della finestra, premere **WINDOW**. Queste variabili definiscono la finestra di visualizzazione. I valori seguenti sono predefiniti per la rappresentazione grafica **Pol** in modalità angolo **Radian**.

$\theta_{\min}=0$	Minimo valore θ da calcolare
$\theta_{\max}=6.2831853\dots$	Massimo valore θ da calcolare (2π)
$\theta_{\text{step}}=.1308996\dots$	Incremento tra valori θ ($\pi/24$)
$X_{\min}=-10$	Minimo valore X da visualizzare
$X_{\max}=10$	Massimo Valore X da visualizzare
$X_{\text{sc1}}=1$	Spaziatura tra gli indicatori X
$Y_{\min}=-10$	Minimo valore Y da visualizzare
$Y_{\max}=10$	Massimo valore Y da visualizzare
$Y_{\text{sc1}}=1$	Spaziatura tra gli indicatori Y

Nota: Per assicurarsi che vengano tracciati punti sufficienti, è possibile modificare le variabili θ della finestra.

Impostazione del formato del grafico

Per visualizzare le impostazioni del formato del grafico corrente, premere $\boxed{2\text{nd}}$ [FORMAT]. Il capitolo 3 descrive le impostazioni di formato in modo approfondito. Le altre modalità per la rappresentazione grafica condividono queste impostazioni di formato.

Visualizzazione di un grafico

Quando si preme $\boxed{\text{GRAPH}}$, TI-83 Plus traccia le equazioni polari selezionate, calcola quindi R per ciascun valore di θ (da θ_{min} a θ_{max} in intervalli di θ_{step}) e quindi traccia ciascun punto. Le variabili della finestra definiscono la finestra di visualizzazione.

Mentre il grafico viene tracciato, X , Y , R e θ vengono aggiornate.

È possibile utilizzare Smart Graph con i grafici polari (capitolo 3).

Variabili della finestra e menu Y-VARS

È possibile eseguire le operazioni seguenti dallo schermo principale o da un programma:

- Accedere alle funzioni utilizzando il nome dell'equazione come variabile.

```
r1+r2      8
```

- Selezionare o deselezionare equazioni polari.

```
"5θ"→r1    Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
\r1 5θ
\r2 =
```

- Memorizzare equazioni polari.

```
FnOfff 1    Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
\r1 5θ
\r2 =
```

- Memorizzare i valori direttamente nelle variabili della finestra.

```
θ→θmin     0
```

Studio di un grafico polare

Cursore a movimento libero

Il cursore a movimento libero nella rappresentazione grafica **Pol** funziona allo stesso modo che nella rappresentazione grafica **Func**. In formato **RectGC**, lo spostamento del cursore aggiorna i valori di **X** e **Y**; se si seleziona il formato **CoordOn**, **X** e **Y** vengono visualizzate. In formato **PolarGC**, **X**, **Y**, **R** e θ vengono aggiornate; se si seleziona il formato **CoordOn**, **R** e θ vengono visualizzate.

TRACE

Per attivare **TRACE**, premere $\boxed{\text{TRACE}}$. Quando **TRACE** è attivo, è possibile spostare il cursore per la traccia sul grafico dell'equazione di un θ **step** alla volta. Quando si inizia a tracciare, il cursore si trova sulla prima funzione selezionata a θ **min**. Se è stato selezionato il formato **ExprOn**, la funzione viene visualizzata.

In formato **RectGC**, **TRACE** aggiorna i valori di **X**, **Y** e θ ; se il formato **CoordOn** è stato selezionato; se il formato **CoordOn** è stato selezionato, **X**, **Y** e θ vengono visualizzate. In formato **PolarGC**, **TRACE** aggiorna **X**, **Y**, **R** e θ ; se il formato **CoordOn** è stato selezionato, **R** e θ vengono visualizzate.

Per spostarsi di cinque punti tracciati su una funzione, premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{\blacktriangleleft}$ o $\boxed{2nd}$ $\boxed{\blacktriangleright}$. Se si sposta il cursore al fuori della parte superiore o inferiore

dello schermo, i valori delle coordinate nella parte inferiore dello schermo continuano a cambiare in modo appropriato.

Nella rappresentazione grafica **Pol**, Quick Zoom è disponibile, mentre la panoramica non lo è (capitolo 3).

Spostamento del cursore per la traccia su un valore θ valido

Per spostare il cursore per la traccia su un qualsiasi valore θ valido della funzione corrente, immettere il numero. Quando si immette la prima cifra, vengono visualizzati un prompt $\theta=$ e il numero immesso nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Al prompt $\theta=$, è possibile immettere un'espressione. Il valore deve essere valido per la finestra di visualizzazione corrente. Dopo aver completato l'immissione, premere **ENTER** per spostare il cursore.

ZOOM

Le operazioni di **zoom** nella grafica **Pol** funzionano come nella grafica **Func**. Vengono prese in considerazione solo le variabili di finestra **X** (**Xmin**, **Xmax** e **Xscl**) e **Y** (**Ymin**, **Ymax** e **Yscl**).

Le variabili di finestra θ (**θ min**, **θ max** e **θ step**) vengono prese in considerazione solo quando si seleziona **ZStandard**. Le voci **ZT/z θ** del menu secondario **VARS ZOOM: 4:Z θ min**, **5:Z θ max** e **6:Z θ step** sono le variabili zoom di memoria per la grafica **Pol**.

CALC

Le operazioni di **CALC** nella grafica **Pol** funzionano come nella grafica **Func**.
Le voci del menu **CALCULATE** disponibili in grafica **Pol** sono **1:value**, **2:dy/dx**
e **3:dr/dθ**.


Capitolo 6: Rappresentazione grafica di successione

Per iniziare: Foresta e alberi

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Una foresta di piccole dimensioni contiene 4.000 alberi. Con l’approvazione di un nuovo piano di silvicoltura, ogni anno il 20 per cento degli alberi verrà tagliato e 1.000 nuovi alberi verranno piantati. La foresta nel tempo scomparirà? La dimensione della foresta si stabilizzerà? Se così fosse, in quanti anni e con quanti alberi?

1. Premere **[MODE]**. Premere **▼ ▼ ▼ ► ► ► [ENTER]** per selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Seq**.



```
Normal Sci Eng
Float 0123456789
Radian Degree
Func Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential Simul
Real a+bi re^θi
Full Horiz G-T
```

2. Premere **[2nd] [FORMAT]** e selezionare il formato degli assi **Time** e il formato **ExpOn**.



```
TimeWeb uv vw uw
RectGC PolarGC
CoordOn CoordOff
GridOff GridOn
AxesOn AxesOff
LabelOff LabelOn
ExprOn ExprOff
```

3. Premere $\boxed{Y=}$. Se l'icona dello stile del grafico non è \cdot : (punto), premere $\boxed{\leftarrow}$, premere $\boxed{\text{ENTER}}$ fino a quando non viene visualizzato \cdot ., quindi premere $\boxed{\rightarrow}$.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n) = iPart(.8u(
n-1)+1000)
u(nMin) = 4000
v(n) =
v(nMin) =
w(n) =

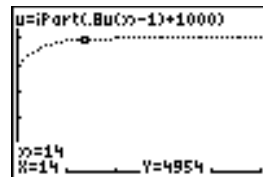
```

4. Premere $\boxed{\text{MATH}}$ $\boxed{\rightarrow}$ **3** per selezionare **iPart**((parte intera) perché vengono tagliati solo gli alberi interi. Dopo ciascun taglio annuale, l'80 per cento (.80) degli alberi rimane. Premere $\boxed{\cdot}$ **8** $\boxed{\text{2nd}}$ $\boxed{[u]}$ $\boxed{[X,T,\theta,n]}$ $\boxed{-}$ **1** $\boxed{)}$ per definire il numero di alberi dopo ciascun taglio annuale. Premere $\boxed{+}$ **1000** $\boxed{)}$ per definire i nuovi alberi. Premere $\boxed{\nabla}$ **4000** per definire il numero di alberi all'inizio del programma.

5. Premere $\boxed{\text{WINDOW}}$ **0** per impostare $n\text{Min}=0$. Premere $\boxed{\nabla}$ **50** per impostare $n\text{Max}=50$. $n\text{Min}$ e $n\text{Max}$ calcolano la dimensione della foresta nei successivi 50 anni. Impostare le altre variabili della finestra.

PlotStart=1	Xmin=0	Ymin=0
PlotStep=1	Xmax=50	Ymax=6000
	Xscl=10	Yscl=1000

6. Premere **TRACE**. La rappresentazione inizia a **nMin** (l'inizio del piano di silvicoltura). Premere **▶** per tracciare la successione anno per anno. La successione viene visualizzata nella parte superiore dello schermo. I valori di **n** (numero di anni), **X** (**X=n**, perché **n** viene tracciato sull'asse delle x) e **Y** (conteggio degli alberi) vengono visualizzati nella parte inferiore dello schermo. Quando si stabilizzerà la foresta? Con quanti alberi?



Definizione e visualizzazione dei grafici delle successioni

Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus

I passaggi per definire un grafico della successione sono simili ai passaggi per la definizione del grafico di una funzione. Per comprendere il capitolo 6 si consiglia di aver dimestichezza con il capitolo 3: Grafica delle funzioni. Il capitolo 6 spiega in dettaglio gli aspetti della rappresentazione grafica delle successioni che differiscono dalla rappresentazione grafica delle funzioni.

Impostazione della modalità Sequence

Per visualizzare lo schermo della modalità, premere **MODE**. Per rappresentare le equazioni della successione, è necessario selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Seq** prima di immettere le variabili della finestra e le funzioni della successione.

I grafici delle successioni vengono rappresentati automaticamente in modalità **Simul**, senza tenere in considerazione l'impostazione della modalità corrente per l'ordine di rappresentazione.

Funzioni della successione u , v e w della TI-83 Plus

La calcolatrice TI-83 Plus dispone di tre funzioni di successione:
 u , v e w .

- Per immettere il nome della funzione u , premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[u]}$ (sopra a $\boxed{7}$).
- Per immettere il nome della funzione v , premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[v]}$ (sopra a $\boxed{8}$).
- Per immettere il nome della funzione w , premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[w]}$ (sopra a $\boxed{9}$).

È possibile definire le funzioni in termini di:

- Variabile indipendente n
- Il termine precedente nella funzione della successione, come $u(n-1)$
- Il termine che precede il termine precedente nella funzione della successione, come $u(n-2)$
- Il termine precedente oppure il termine che precede il termine precedente in un'altra funzione della successione, come $u(n-1)$ e $u(n-2)$ quando vi si fa riferimento nella successione $v(n)$.

Nota: Le istruzioni di questo capitolo su $u(n)$ sono vere anche per $v(n)$ e $w(n)$; le istruzioni su $u(n-1)$ sono vere anche per $v(n-1)$ e $w(n-1)$; le istruzioni su $u(n-2)$ sono vere anche per $v(n-2)$ e $w(n-2)$.

Visualizzazione dell'editor della successione $Y=$

Dopo aver selezionato la modalità **Seq**, premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor della successione $Y=$.

```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
·u(n)=
u(nMin)=
·v(n)=
v(nMin)=
·w(n)=
w(nMin)=
```

In questo editor, è possibile immettere e visualizzare successioni di $u(n)$, $v(n)$ e $w(n)$. Inoltre, è possibile modificare il valore di $nMin$, che rappresenta la variabile della successione della finestra che definisce il valore minimo n da calcolare.

L'editor della successione $Y=$ visualizza il valore $nMin$ perché è pertinente con $u(nMin)$, $v(nMin)$ e $w(nMin)$, che sono i valori iniziali rispettivamente delle equazioni delle successioni $u(n)$, $v(n)$ e $w(n)$.

$nMin$ nell'editor $Y=$ è uguale a $nMin$ nell'editor della finestra. Se per $nMin$ si immette un nuovo valore in un editor, il nuovo valore di $nMin$ viene aggiornato in entrambi gli editor.

Nota: Utilizzare $u(nMin)$, $v(nMin)$ oppure $w(nMin)$ solo con una successione ricorsiva, che richiede un valore iniziale.

Selezione degli stili del grafico

Le icone sulla sinistra di $u(n)$, $v(n)$ e $w(n)$ rappresentano lo stile del grafico di ciascuna successione (capitolo 3). L'impostazione predefinita in modalità **Seq** è \cdot (punto), che visualizza valori discreti. Per la rappresentazione della successione sono disponibili gli stili punto, \cdot (linea) e \blacksquare (spesso).

Selezione e deselegione di equazioni di successione

La calcolatrice TI-83 Plus traccia solo le funzioni delle successioni selezionate. Nell'editor **Y=**, una funzione della successione viene selezionata quando i segni = di $u(n)=$ e $u(nMin)=$ sono evidenziati.

Per modificare lo stato della selezione di una funzione della successione, spostare il cursore sul segno = del nome della successione, quindi premere **ENTER**. Lo stato della selezione viene modificato sia per la funzione della successione $u(n)$ che per il relativo valore iniziale $u(nMin)$.

Definizione delle funzioni della successione

Per definire una funzione di successione, seguire i passaggi per la definizione di una funzione nel capitolo 3. La variabile indipendente in una successione è n .

- Per immettere il nome della funzione **u**, premere $\boxed{2\text{nd}} [u]$ (sopra a $\boxed{7}$).
- Per immettere il nome della funzione **v**, premere $\boxed{2\text{nd}} [v]$ (sopra a $\boxed{8}$).
- Per immettere il nome della funzione **w**, premere $\boxed{2\text{nd}} [w]$ (sopra a $\boxed{9}$).
- Per immettere **n**, premere $\boxed{X,T,\theta,n}$ in modalità **Seq**.

Nota: La variabile indipendente **n** è inoltre disponibile nel CATALOG.

Di solito, le successioni sono ricorsive o non ricorsive. Le successioni vengono calcolate solo per valori interi consecutivi. **n** rappresenta sempre una serie di valori interi consecutivi iniziando da zero o da un qualsiasi valore positivo intero.

Successioni non ricorsive

In una successione non ricorsiva, il termine **n**-esimo è una funzione della variabile indipendente **n**. Ciascun termine è indipendente da tutti gli altri.

Ad esempio, nella seguente successione non ricorsiva, è possibile calcolare **u(5)** direttamente, senza prima calcolare **u(1)** o qualsiasi altro termine precedente.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
·u(n)=2*n
u(nMin)=
·v(n)=
v(nMin)=
·w(n)=
w(nMin)=

```

L'equazione della successione visualizzata sopra restituisce la successione: **2, 4, 6, 8, 10, ...** per $n = 1, 2, 3, 4, 5, \dots$

Nota: È possibile lasciare vuoto il valore iniziale $u(nMin)$ quando si calcolano successioni non ricorsive.

Successioni ricorsive

In una successione ricorsiva, il termine n -esimo nella successione viene definito in relazione al termine precedente oppure ai due termini precedenti, rappresentati da $u(n-1)$ e $u(n-2)$. È possibile, inoltre, definire una successione ricorsiva in relazione a n , come in $u(n)=u(n-1)+n$.

Ad esempio, nella successione seguente non è possibile calcolare $u(5)$ senza prima calcolare $u(1)$, $u(2)$, $u(3)$ e $u(4)$.

```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=2*u(n-1)
u(nMin)=1
```

Utilizzando il valore iniziale $u(nMin) = 1$, la successione visualizzata sopra restituisce **1, 2, 4, 8, 16, ...**

Suggerimento: Nella calcolatrice TI-83 Plus, è necessario digitare ciascun carattere dei termini. Ad esempio, per immettere $u(n-1)$, premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{[u]}$ $\boxed{[]}$ $\boxed{X,T,O,n}$ $\boxed{=}$ $\boxed{1}$ $\boxed{]}$.

Le successioni ricorsive richiedono un valore iniziale o dei valori, perché fanno riferimento a termini non definiti.

- Se ciascun termine nella successione viene definito in relazione al primo livello ricorsivo, come in $u(n-1)$, è necessario specificare un valore iniziale per il primo termine.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)▣.8u(n-1)+5
0
u(nMin)▣100

```

- Se ciascun termine nella successione viene definito in relazione al secondo livello ricorsivo, come in $u(n-2)$, è necessario specificare valori iniziali per i primi due termini. Immettere i valori iniziali come elenco racchiuso tra parentesi ({ }) con delle virgole che separano i valori.

```

Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)▣u(n-1)+u(n-2)
-2)
u(nMin)▣{1,0}

```

Il valore del primo termine è 0 e il valore del secondo termine 1 per la successione $u(n)$.

Impostazione delle variabili della finestra

Per visualizzare le variabili della finestra, premere **WINDOW**. Queste variabili definiscono la finestra di visualizzazione. I valori seguenti sono predefiniti per la rappresentazione grafica **Seq** nelle modalità angolo **Radian** e **Degree**.

$nMin=1$	Minimo valore n più piccolo da calcolare
$nMax=10$	Massimo valore n più grande da calcolare
$PlotStart=1$	Numero del primo termine da tracciare
$PlotStep=1$	Valore incrementale n (solo per la rappresentazione grafica)
$Xmin=-10$	Minimo valore X nella finestra di visualizzazione
$Xmax=10$	Massim valore X nella finestra di visualizzazione
$Xscl=1$	Distanza tra gli indicatori X (scala)
$Ymin=-10$	Minimo valore Y nella finestra di visualizzazione
$Ymax=10$	Massimo valore Y massimo nella finestra di visualizzazione
$Yscl=1$	Distanza tra gli indicatori Y (scala)

$nMin$ deve essere un numero intero ≥ 0 . $nMax$, $PlotStart$ e $PlotStep$ devono essere numeri interi ≥ 1 .

$nMin$ è il valore n più piccolo da calcolare. $nMin$ viene visualizzato nell'editor $Y=$ della successione. $nMax$ è il valore n più grande da calcolare. le successioni vengono calcolate in $u(nMin)$, $u(nMin+1)$ $u(nMin+2)$, ..., $u(nMax)$.

$PlotStart$ è il primo termine che viene tracciato. $PlotStart=1$ inizia a tracciare in corrispondenza del primo termine della successione. Se si desidera iniziare a tracciare, ad esempio, dal quinto termine della successione, impostare $PlotStart=5$. I primi quattro termini vengono calcolati ma non tracciati sul grafico.

PlotStep è il valore incrementale n solo per la rappresentazione grafica. **PlotStep** non influisce sul calcolo della successione; stabilisce solo quali punti devono essere tracciati sul grafico. Se si specifica **PlotStep=2**, la successione viene calcolata in corrispondenza di ciascun intero consecutivo, ma sul grafico, vengono tracciati solo interi in modo alternato.

Selezione di combinazioni di assi

Impostazione del formato del grafico

Per visualizzare le impostazioni del formato del grafico corrente, premere **[2nd] [FORMAT]**. Il capitolo 3 descrive le impostazioni di formato in modo approfondito. Le altre modalità per la rappresentazione grafica condividono queste impostazioni di formato. L'impostazione degli assi nella riga superiore dello schermo è disponibile solo in modalità **Seq**. **PolarGC** viene ignorato in formato **Time**.

Time	Web uv vw uw	Tipo di rappresentazione della successione (assi)
RectGC	PolarGC	Output rettangolare o polare
CoordOn	CoordOff	Visualizzazione coordinate cursore on/off
GridOff	GridOn	Visualizzazione griglia on/off
AxesOn	AxesOff	Visualizzazione assi on/off
LabelOff	LabelOn	Visualizzazione etichette assi on/off
ExprOn	ExprOff	Visualizzazione espressione on/off

Impostazione del formato degli assi

Per la rappresentazione grafica della successione, è possibile selezionare uno dei cinque formati degli assi. La tabella seguente mostra i valori tracciati sugli assi x e y per ciascuna impostazione degli assi.

Impostazione assi	Asse x	Asse y
Time	n	$u(n), v(n), w(n)$
<u>Web</u>	$u(n-1), v(n-1), w(n-1)$	$u(n), v(n), w(n)$
<u>uv</u>	$u(n)$	$v(n)$
<u>vw</u>	$v(n)$	$w(n)$
<u>uw</u>	$u(n)$	$w(n)$

Visualizzazione di un grafico della successione

Per tracciare le funzioni della successione selezionata, premere **GRAPH**.
Mentre il grafico viene tracciato, TI-83 Plus aggiorna **X**, **Y** e **n**.

Si può utilizzare Smart Graph per i grafici delle successioni (capitolo 3).

Studio dei grafici delle successioni

Cursore a movimento libero

Il cursore a movimento libero nella rappresentazione grafica **Seq** funziona allo stesso modo che nella rappresentazione grafica **Func**. In formato **RectGC**, se si sposta il cursore si aggiornano i valori di **X** e **Y**; se si seleziona il formato **CoordOn**, vengono visualizzate **X** e **Y**. In formato **PolarGC**, **X**, **Y**, **R** e θ vengono aggiornate; se si seleziona il formato **CoordOn**, **R** e θ vengono visualizzate.

TRACE

L'impostazione del formato degli assi influisce su **TRACE**.

Quando si seleziona il formato degli assi **Time**, **uv**, **vw** o **uw**, **TRACE** sposta il cursore sulla successione di un incremento **PlotStep** alla volta. Per spostarsi cinque punti tracciati contemporaneamente, premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{\blacktriangleright}$ o $\boxed{2nd}$ $\boxed{\blacktriangleleft}$.

- Quando si inizia a tracciare, il cursore si trova sulla prima successione selezionata in corrispondenza del numero del termine specificato da **PlotStart**, anche se trova al di fuori della finestra di visualizzazione.

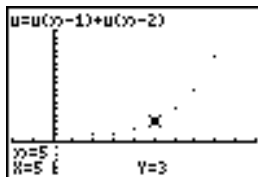
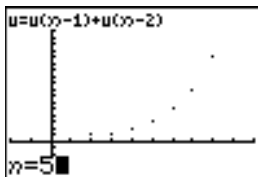
- È possibile utilizzare Quick Zoom in tutte le direzioni. Per centrare la finestra di visualizzazione nella posizione corrente del cursore dopo aver spostato il cursore per la traccia, premere **ENTER**. Il cursore per la traccia ritorna a **nMin**.

In formato **Web**, la scia del cursore aiuta nell'identificazione dei punti nella successione che attraggono e quelli che non attraggono. Quando si inizia a tracciare, il cursore si trova sull'asse x in corrispondenza del valore iniziale della prima funzione selezionata.

Suggerimento: Per calcolare una successione durante la traccia, immettere un valore per n e premere **ENTER**. Ad esempio, per riportare velocemente il cursore all'inizio della successione, incollare **nMin** al prompt **n=** e premere **ENTER**.

Spostamento del cursore per la traccia su un valore n valido

Per spostare il cursore per la traccia su un qualsiasi valore n valido della funzione corrente, immettere il numero. Quando si immette la prima cifra, vengono visualizzati un prompt **n =** e il numero immesso nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Al prompt **n =**, è possibile immettere un'espressione. Il valore deve essere valido per la finestra di visualizzazione corrente. Dopo aver completato l'immissione, premere **ENTER** per spostare il cursore.



ZOOM

Le operazioni di **zoom** nella grafica **Seq** funzionano come nella grafica **Func**. Vengono prese in considerazione solo le variabili di finestra **X** (**Xmin**, **Xmax** e **Xscl**) e **Y** (**Ymin**, **Ymax** e **Yscl**).

PlotStart, **PlotStep**, **nMin** e **nMax** non vengono presi in considerazione, tranne quando si seleziona **ZStandard**. Le voci **zu** del menu secondario **VARS ZOOM** da 1 a 7 sono le variabili **ZOOM MEMORY** per grafica **Seq**.

CALC

L'unica operazione **CALC** disponibile in grafica **Seq** è **value**.

- Quando si seleziona il formato degli assi **Time**, **value** visualizza **Y** (il valore $u(n)$) per un valore n specificato.
- Quando si seleziona il formato degli assi **Web**, **value** disegna la ragnatela e visualizza **Y** (il valore $u(n)$) per un valore n specificato.

- Quando si seleziona il formato degli assi **uv**, **vw** o **uw**, **value** visualizza **X** e **Y** a seconda della impostazione di formato degli assi. Ad esempio, per il formato **uv**, **X** rappresenta **$u(n)$** e **Y** rappresenta **$v(n)$** .

Calcolo di u, v, e w

Per immettere i nomi delle successioni **u**, **v** o **w**, premere $\boxed{2^{nd}}$ [u], [v] o [w]. È possibile calcolare questi nomi in uno dei seguenti modi:

- Calcolare il valore **n** -esimo in una successione.
- Calcolare un elenco di valori in una successione.
- Generare una **successione** con **$u(nstart, nstop[, nstep])$** . *nstep* è facoltativo; il valore predefinito è 1.

```
"n²"→u:u(3)
u(1,3,5,7,9) 9
{1 9 25 49 81}
u(1,9,2)
{1 9 25 49 81}
```

Disegnare grafici a ragnatela

Disegnare un grafico a ragnatela

Per selezionare il formato degli assi **Web**, premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{FORMAT}]} \boxed{\blacktriangleright} \boxed{[\text{ENTER}]}$. Viene rappresentato un grafico a ragnatela $u(n)$ contro $u(n-1)$, che è possibile utilizzare per studiare il comportamento a lungo termine (convergenza, divergenza od oscillazione) di una **successione** ricorsiva. È possibile, quindi, vedere come si modifica la successione nel momento in cui cambia il suo valore iniziale.

Funzione valide per grafici a ragnatela

Quando si seleziona il formato degli assi **Web**, non è possibile tracciare una **successione** se non soddisfa una delle seguenti condizioni:

- Deve essere ricorsiva con un solo livello ricorsivo ($u(n-1)$ ma non $u(n-2)$).
- Non può far riferimento a n direttamente.
- Non può far riferimento a una successione definita se non se a stessa.

Visualizzazione dello schermo del grafico

In formato **Web**, premere $\boxed{\text{GRAPH}}$ per visualizzare lo schermo del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus:


- Disegna una linea di riferimento $y=x$ in formato **AxesOn**.
- Traccia le successioni selezionate con $u(n-1)$ come variabile indipendente.

Nota: Un punto di convergenza potenziale si verifica ogni volta che una successione interseca la linea di riferimento $y=x$. Tuttavia, la successione può convergere o non convergere in quel punto, a seconda del valore iniziale della successione.

Disegnare la ragnatela

Per attivare il cursore per la traccia, premere $\boxed{\text{TRACE}}$. Lo schermo visualizza la **successione** e i valori correnti di **n**, **X** e **Y** (**X** rappresenta $u(n-1)$ e **Y** rappresenta $u(n)$). Premere $\boxed{\blacktriangleright}$ ripetutamente per disegnare la ragnatela passo dopo passo, iniziando da **nMin**. In formato **Web**, il cursore per la traccia segue questo corso:

1. Inizia sull'asse x in corrispondenza del valore iniziale **u(nMin)** (quando **PlotStart=1**).
2. Si sposta verticalmente (su o giù) nella successione.

3. Si sposta orizzontalmente sulla linea di riferimento $y=x$.
4. Ripete questo movimento verticale e orizzontale mentre si continua a premere .

Utilizzo dei grafici a ragnatela per illustrare la convergenza

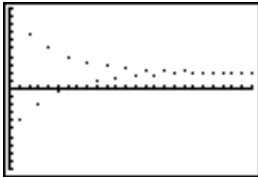
Esempio: Convergenza

1. Premere $\boxed{Y=}$ in modalità **Seq** per visualizzare l'editor della successione $Y=$. Assicurarsi che lo stile del grafico sia impostato a $'$: (punto), quindi definire $nMin$, $u(n)$ e $u(nMin)$ come illustrato di seguito.

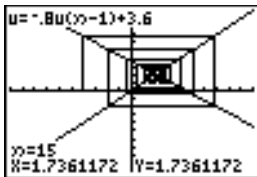
```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)=-.8u(n-1)+
3.6
u(nMin)=-4
v(n)=
v(nMin)=
w(n)=
```

2. Premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{[FORMAT]}$ \boxed{ENTER} per impostare il formato degli assi **Time**.
3. Premere \boxed{WINDOW} e impostare le variabili come illustrato di seguito.

$nMin=1$	$Xmin=0$	$Ymin=-10$
$nMax=25$	$Xmax=25$	$Ymax=10$
$PlotStart=1$	$Xscl=1$	$Yscl=1$
$PlotStep=1$		
4. Premere \boxed{GRAPH} per rappresentare la successione.



5. Premere **[2nd]** **[FORMAT]** e scegliere l'impostazione per le assi **Web**.
6. Premere **[WINDOW]** e modificare le variabili seguenti.
Xmin=-10 **Xmax=10**
7. Premere **[GRAPH]** per rappresentare la successione.
8. Premere **[TRACE]**, quindi premere **[▸]** per disegnare la ragnatela. Le coordinate del cursore visualizzate **n** , **$X(u(n-1))$** e **$Y(u(n))$** vengono modificate di conseguenza. Quando si preme **[▸]**, viene visualizzato un nuovo valore **n** e il cursore per la traccia si trova sulla successione. Quando si preme nuovamente **[▸]**, il valore **n** rimane invariato e il cursore si sposta sulla linea di riferimento **$y=x$** . Questo motivo si ripete mentre si traccia la ragnatela.



Utilizzo del diagramma delle fasi

Rappresentazione grafica con uv , vw e uw

Le impostazioni degli assi per il diagramma delle fasi uv , vw e uw mostrano le relazioni tra due successioni. Per selezionare un'impostazione degli assi per il diagramma delle fasi, premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{[FORMAT]}$, premere $\boxed{\blacktriangleright}$ fino a quando il cursore si trova su uv , vw o uw , quindi premere \boxed{ENTER} .

Impostazione assi	Asse x	Asse y
uv	$u(n)$	$v(n)$
vw	$v(n)$	$w(n)$
uw	$u(n)$	$w(n)$

Esempio: Modello predatore-preda

Utilizzare il modello predatore-preda per determinare la popolazione regionale di un predatore e della sua preda che manterrebbe l'equilibrio tra le due specie.

Questo esempio utilizza il modello per determinare la popolazione di equilibrio di lupi e conigli, con popolazione iniziale di 200 conigli ($u(nMin)$) e di 50 lupi ($v(nMin)$).

Queste sono le variabili (i valori dati sono tra parentesi):

R = numero di conigli

M = tasso di crescita dei conigli senza lupi (.05)

K = tasso di morte dei conigli con i lupi (.001)

W = numero di lupi

G = tasso di crescita dei lupi con i conigli (.0002)

D = tasso di morte dei lupi senza i conigli (.03)

n = tempo (in mesi)

$R_n = R_{n-1}(1+M-KW_{n-1})$

$W_n = W_{n-1}(1+GR_{n-1}-D)$

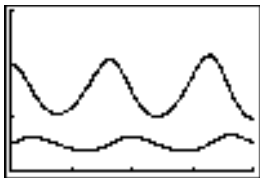
1. Premere $\boxed{Y=}$ in modalità **Seq** per visualizzare l'editor **Y=** della successione. Definire le successioni e i valori iniziali per R_n e W_n come illustrato di seguito. Immettere la successione R_n per $\mathbf{u(n)}$ e quindi immettere la successione per W_n per $\mathbf{v(n)}$.

```
Plot1 Plot2 Plot3
nMin=1
u(n)▣u(n-1)*(1+
.05-.001*v(n-1))
u(nMin)▣(200)
v(n)▣v(n-1)*(1+
.0002*u(n-1)-.03
```

```
)
v(nMin)▣(50)
w(n)=
w(nMin)=
```

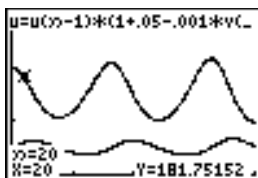
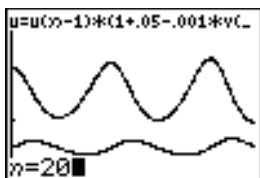
- Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{FORMAT}]}$ $\boxed{[\text{ENTER}]}$ per selezionare il formato degli assi **Time**.
- Premere $\boxed{[\text{WINDOW}]}$ e impostare le variabili come illustrato di seguito:

$n\text{Min}=0$	$X\text{min}=0$	$Y\text{min}=0$
$n\text{Max}=400$	$X\text{max}=400$	$Y\text{max}=300$
$\text{PlotStart}=1$	$X\text{scl}=100$	$Y\text{scl}=100$
$\text{PlotStep}=1$		
- Premere $\boxed{[\text{GRAPH}]}$ per rappresentare la successione.

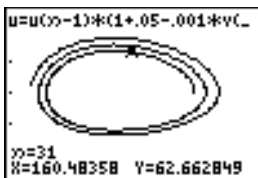


- Premere $\boxed{[\text{TRACE}]}$ $\boxed{\blacktriangleright}$ per tracciare individualmente il numero di conigli ($u(n)$) e di lupi ($v(n)$) nel tempo (n).

Suggerimento: Premere un numero, quindi premere $\boxed{[\text{ENTER}]}$ per saltare ad un valore n specifico (mese) mentre ci si trova in TRACE.



6. Premere **2nd** **[FORMAT]** **▶** **▶** **[ENTER]** per selezionare il formato degli assi **uv**.
7. Premere **[WINDOW]** e modificare queste variabili come illustrato di seguito:
- | | |
|-----------------|----------------|
| Xmin=84 | Ymin=25 |
| Xmax=237 | Ymax=75 |
| Xscl=50 | Yscl=10 |
8. Premere **[TRACE]** per tracciare sia il numero di conigli (**X**) che il numero di lupi (**Y**) fino a 400 generazioni.



Nota: Premendo **[TRACE]** viene visualizzata nell'angolo superiore sinistro l'equazione per **u**. Premere **▲** o **▼** per visualizzare l'equazione per **v**.

Confronto tra le funzioni per le successioni della TI-83 Plus e TI-82

Variabili della successione e della finestra

Fare riferimento alla tabella se si ha dimestichezza con la calcolatrice TI-82. La tabella illustra le variabili di successione le variabili di successione della finestra della TI-83 Plus, confrontandole con quelle della TI-82.

TI-83 Plus	TI-82
Nell'editor Y=:	
u(n)	Un
u(nMin)	UnStart (variabile di finestra)
v(n)	Vn
v(nMin)	VnStart (variabile di finestra)
w(n)	non disponibile
w(nMin)	non disponibile
Nell'editor della finestra:	
nMin	nStart
nMax	nMax
PlotStart	nMin
PlotStep	non disponibile

Differenze tra i tasti della TI-83 Plus e TI-82

Modifiche dei tasti della successione

Fare riferimento alla tabella se si ha dimestichezza con TI-82. Vengono confrontate la sintassi del nome della successione e la sintassi della variabile nella TI-83 Plus con la sintassi del nome della successione e della variabile nella TI-82.

TI-83 Plus / TI-82	Sulla TI-83 Plus, premere:	Sulla TI-82, premere:
n / n	$\boxed{X,T,\theta,n}$	$\boxed{2nd} [n]$
$u(n) / Un$	$\boxed{2nd} [u]$ $\boxed{(} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)}$	$\boxed{2nd} [Y-VARS] \boxed{4} \boxed{1}$
$v(n) / Vn$	$\boxed{2nd} [v]$ $\boxed{(} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)}$	$\boxed{2nd} [Y-VARS] \boxed{4} \boxed{2}$
$w(n)$	$\boxed{2nd} [w]$ $\boxed{(} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)}$	non disponibile
$u(n-1) / Un-1$	$\boxed{2nd} [u]$ $\boxed{(} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{-} \boxed{1} \boxed{)}$	$\boxed{2nd} [U_{n-1}]$
$v(n-1) / Vn-1$	$\boxed{2nd} [v]$ $\boxed{(} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{-} \boxed{1} \boxed{)}$	$\boxed{2nd} [V_{n-1}]$
$w(n-1)$	$\boxed{2nd} [w]$ $\boxed{(} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{-} \boxed{1} \boxed{)}$	non disponibile

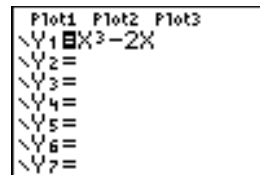
Capitolo 7: Tabelle

Per iniziare: Radici di una funzione

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Calcolare la funzione $Y=X^3-2X$ a ciascun numero intero tra -10 e 10. Quanti cambiamenti di segno si verificano ed a quali valori di X ?

1. Premere $\boxed{\text{MODE}}$ \downarrow \downarrow \downarrow $\boxed{\text{ENTER}}$ per impostare la modalità grafica **Func**.
2. Premere $\boxed{Y=}$. A questo punto, premere $\boxed{X,T,\theta,n}$ $\boxed{\text{MATH}}$ $\boxed{3}$ (per selezionare 3) $\boxed{-}$ $\boxed{2}$ $\boxed{X,T,\theta,n}$ per immettere la funzione $Y_1=X^3-2X$.



3. Premere $\boxed{2^{nd}}$ [TBLSET] per visualizzare lo schermo **TABLE SETUP**. Premere $\boxed{(-)}$ 10 per impostare **TblStart=-10**. Impostare $\Delta Tbl=1$.

```
TABLE SETUP
TblStart=-10
ΔTbl=1
Indpt: Auto Ask
Depend: Auto Ask
```

Selezionare **Indpnt:Auto** (valore indipendente) e **Depend:Auto** (valore dipendente).

4. Premere $\boxed{2^{nd}}$ [TABLE] per visualizzare lo schermo della tabella.

X	Y1	
-10	-980	
-9	-711	
-8	-486	
-7	-329	
-6	-204	
-5	-115	
-4	-56	

X=-10

5. Premere $\boxed{\nabla}$ fino a quando si vedono i cambiamenti del segno nel valore di Y1. Quanti cambiamenti di segno si verificano ed a quali valori di X?

X	Y1	
-3	-21	
-2	-4	
-1	1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	

X=3

Definizione delle variabili

Schermo TABLE SETUP

Per visualizzare lo schermo **TABLE SETUP**, premere $\boxed{2nd}$ [TBLSET]. Utilizzare lo schermo **TABLE SETUP** per definire il valore iniziale e l'incremento della variabile indipendente della tabella.

```
TABLE SETUP
TblStart=0
ΔTbl=1
Indpnt: Auto Ask
Depnd: Auto Ask
```

La variabile indipendente corrente della tabella viene determinata dalla modalità di rappresentazione del grafico corrente (capitolo 1).

X (in modalità **Func**)

T (in modalità **Par**)

θ (in modalità **PoI**)

n (in modalità **Seq**)

TblStart e ΔTbl

TblStart (inizio tabella) definisce il valore iniziale della variabile indipendente. **TblStart** è utilizzabile solo quando la variabile indipendente viene generata automaticamente (quando **Indpnt:Auto** è stato selezionato).

ΔTbl (passo tabella) definisce l'incremento della variabile indipendente.

Nota: In modalità **Seq**, **TblStart** e Δ **Tbl** devono essere numeri interi.

Indpnt: Auto o Ask

Per generare e visualizzare automaticamente una tabella di valori della variabile indipendente quando si visualizza la tabella per la prima volta, selezionare **Auto**. Per visualizzare, invece, una tabella vuota, e quindi inserire i valori della variabile indipendente uno alla volta, selezionare **Ask**. Quando la tabella viene visualizzata, immettere i valori.

Depend: Auto o Ask

Per calcolare e visualizzare automaticamente tutti i valori della tabella delle variabili dipendenti quando la tabella viene visualizzata per la prima volta, selezionare **Auto**. Per creare una colonna di variabili dipendenti con valori calcolati per le variabili dipendenti selezionate, selezionare **Ask**. Quando la tabella viene visualizzata, spostare il cursore nella colonna delle variabili dipendenti, quindi premere **ENTER** nella posizione in cui si desidera calcolare un valore. Ripetere i passaggi.

Impostazione di una tabella dallo schermo principale o da un programma

Per memorizzare un valore in **TblStart**, Δ **Tbl**, oppure in **TblInput** dallo schermo principale o da un programma, selezionare il nome della variabile dal menu **VARs Table**. **TblInput** è un elenco di valori della variabile indipendente nella tabella corrente. Quando si preme $\boxed{2nd}$ [TBLSET] nell'editor del programma, è possibile selezionare **IndpntAuto**, **IndpntAsk**, **DependAuto**, oppure **DependAsk**.

Definizione delle variabili dipendenti

Definizione delle variabili dipendenti dall'editor Y=

Immettere le funzioni che definiscono le variabili dipendenti nell'editor Y=. Nella tabella vengono visualizzate solo le funzioni selezionate nell'editor Y=. Viene utilizzata la modalità di rappresentazione dei grafici corrente. In modalità **Par**, è necessario definire entrambi i componenti di ciascuna equazione parametrica (capitolo 4).

Modifica delle variabili dipendenti dall'editor di impostazione della tabella

Per modificare una funzione Y= selezionata dall'editor di impostazione della tabella, seguire i passaggi successivi:

1. Premere $\boxed{2nd}$ [TABLE] per visualizzare la tabella, quindi premere $\boxed{\blacktriangleright}$ o $\boxed{\blacktriangleleft}$ per spostare il cursore in una colonna di variabili dipendenti.
2. Premere $\boxed{\blacktriangleup}$ fino a quando il cursore si posiziona sul nome della funzione all'inizio della colonna. La funzione viene visualizzata sulla riga inferiore.

X	Y1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	
4	56	
5	115	
6	204	

Y1 = X³ - 2X

3. Premere **ENTER**. Il cursore si sposta sulla riga inferiore. Modificare la funzione.

X	Y1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	
4	56	
5	115	
6	204	

Y1 = X³ - 2X

X	Y1	
0	0	
1	-1	
2	4	
3	21	
4	56	
5	115	
6	204	

Y1 = X³ - 4X

4. Premere **ENTER** o **▼**. Vengono calcolati i nuovi valori. La tabella e la funzione Y= vengono aggiornate automaticamente.

X	Y1	
0	0	
1	-3	
2	0	
3	15	
4	48	
5	105	
6	192	

Y1 = 0

Nota: È inoltre possibile utilizzare questa funzionalità per visualizzare la funzione che definisce una variabile dipendente senza uscire dalla tabella.

Visualizzazione della tabella

La tabella

Per visualizzare lo schermo della tabella, premere $\boxed{2\text{nd}}$ [TABLE].

Cella corrente

Valori (X) della variabile indipendente nella prima colonna →

X	Y ₁	Y ₂
10	-33.17	-49.17
11	-44.86	-54.86
12	-47.88	-57.88
13	-52.86	-62.86
14	-56.98	-66.98
15	-59.2	-69.2
16	-64.59	-74.59

← *Valori (Y_n) della variabile dipendente nella seconda e terza colonna*

↑
Valore completo della cella corrente

Y₁ = -39.173120459

Nota: Se necessario, la tabella abbrevia i valori.

Le selezioni effettuate nello schermo **TABLE SETUP** determinano quali celle contengono i valori quando si preme $\boxed{2\text{nd}}$ [TABLE] per visualizzare lo schermo della tabella.

Selezione	Caratteristiche tabella
Indpnt:Auto Depend: Auto	I valori vengono visualizzati in tutte le celle della tabella automaticamente.
Indpnt: Ask Depend: Auto	La tabella è vuota; quando si immette un valore per la variabile indipendente, i valori dipendenti vengono calcolati e visualizzati automaticamente.
Indpnt: Auto Depend: Ask	Vengono visualizzati i valori della variabile indipendente; per generare un valore per una variabile dipendente, spostare il cursore in quella cella e premere [ENTER] .
Indpnt: Ask Depend: Ask	La tabella è vuota; immettere i valori per la variabile indipendente; per generare un valore per una variabile dipendente, spostare il cursore in quella cella e premere [ENTER] .

Azzeramento di una tabella dallo schermo principale o da un programma

Dallo schermo principale, selezionare **ClrTable** da **CATALOG**. Per azzerare la tabella, premere **[ENTER]**.

Da un programma, selezionare **9:ClrTable** dal menu **PRGM I/O**. Per azzerare la tabella, eseguire il programma. Se la tabella è stata impostata per **IndpntAsk**, tutti i valori della variabile nella tabella, sia indipendenti che dipendenti, vengono azzerati. Se la tabella è stata impostata per

DependAsk, tutti i valori della variabile dipendente nella tabella vengono azzerati.

Visualizzazione di valori indipendenti supplementari

Se si è selezionato **Indpnt: Auto**, è possibile premere $\square \uparrow$ e $\square \downarrow$ nella colonna della variabile indipendente per visualizzare valori (**X**) supplementari della variabile indipendente. Nel momento in cui vengono visualizzati i valori della variabile indipendente, vengono visualizzati anche i valori (**Y_n**) corrispondenti della variabile dipendente.

X	Y ₁	Y ₂
0	0	0
1	-1	-3
4	0	0
21	15	15
56	48	48
115	105	105
204	192	192

X=0

X	Y ₁	Y ₂
1	3	3
0	0	0
1	-1	-3
4	0	0
21	15	15
56	48	48
115	105	105

X=-1

Nota: È inoltre possibile scorrere dal valore immesso per **TblStart**. Mentre si scorre, **TblStart** viene aggiornato automaticamente al valore visualizzato sulla riga superiore della tabella. Nell'esempio precedente, **TblStart=0** e $\Delta\text{Tbl}=1$ generano e visualizzano valori di **X=0, . . . , 6**; è inoltre possibile premere $\square \downarrow$ per scorrere indietro e visualizzare la tabella per **X=-1, . . . , 5**.

Visualizzazione di variabili dipendenti supplementari

Se sono state definite più di due variabili dipendenti, vengono visualizzate inizialmente le prime due funzioni $Y=$ selezionate. Premere \blacktriangleright o \blacktriangleleft per visualizzare le variabili dipendenti definite da altre funzioni $Y=$ selezionate. La variabile indipendente rimane sempre nella colonna sinistra.

X	Y_2	Y_3
-4	-4	-28
-3	-6	-18
-2	-6	-10
-1	-4	-4
0	0	0
1	6	6
2	14	22

$Y_3 = -28$

Suggerimento: Per visualizzare simultaneamente sulla tabella due variabili dipendenti non definite come funzioni $Y=$ consecutive, andare nell'editor $Y=$ e deselezionare le funzioni $Y=$ tra le due che si desidera visualizzare. Ad esempio, per visualizzare simultaneamente Y_4 e Y_7 sulla tabella, andare nell'editor $Y=$ e deselezionare Y_5 e Y_6 .

Capitolo 8: Operazioni di DRAW

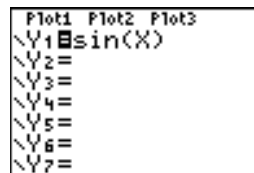
Per iniziare: Disegnare una retta tangente

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

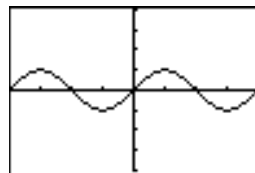
Si desidera trovare l'equazione della retta tangente in $X=\sqrt{2}/2$ per la funzione $Y1=\sin(X)$.

Prima di iniziare, selezionare le modalità **Func** e **Radian** dallo schermo delle modalità.

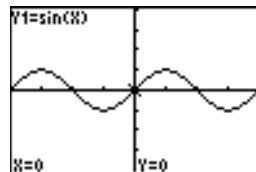
1. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor $Y=$.
Premere $\boxed{\text{SIN}} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)}$ per memorizzare $\sin(X)$ in $Y1$.
2. Premere $\boxed{\text{ZOOM}} \boxed{7}$ per selezionare **7:ZTrig**, che traccia l'equazione nella finestra Zoom Trig.



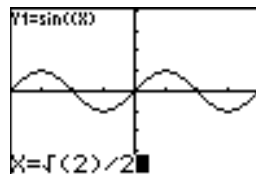
```
Plot1 Plot2 Plot3
Y1=sin(X)
Y2=
Y3=
Y4=
Y5=
Y6=
Y7=
```



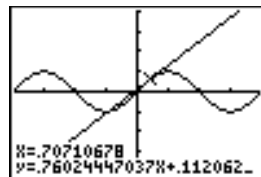
3. Premere $\boxed{2nd}$ \boxed{DRAW} $\boxed{5}$ per selezionare **5:Tangent(** per eseguire l'istruzione tangente.



4. Premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{\sqrt{\quad}}$ $\boxed{2}$ $\boxed{\square}$ $\boxed{\div}$ $\boxed{2}$.



5. Premere \boxed{ENTER} . Viene disegnata la retta tangente in $\sqrt{2}/2$; il valore **X** e l'equazione della retta tangente vengono visualizzate nel grafico.



Utilizzo del menu DRAW

Menu DRAW

Per visualizzare il menu **DRAW**, premere $\boxed{2nd}$ [DRAW]. L'interpretazione della calcolatrice TI-83 Plus di queste istruzioni dipende se l'accesso al menu è stato effettuato dallo schermo principale, dall'editor del programma o direttamente da un grafico.

DRAW POINTS STO

1:ClrDraw	Azzerare tutti gli elementi disegnati
2:Line(Disegna una retta tra due punti
3:Horizontal	Disegna una retta orizzontale
4:Vertical	Disegna una retta verticale
5:Tangent(Disegna una retta tangente a una funzione
6:DrawF	Disegna una funzione
7:Shade(Ombreggia un'area tra due funzioni
8:DrawInv	Disegna l'inverso di una funzione
9:Circle(Disegna un cerchio
0:Text(Disegna testo nello schermo del grafico
A:Pen	Abilita lo strumento per il disegno a mano libera

Prima di disegnare su un grafico

Le operazioni del menu **DRAW** consentono di disegnare sul grafico delle funzioni attualmente selezionate. Per questo motivo, prima di disegnare su un grafico, può essere desiderabile eseguire i passaggi seguenti:

- Modificare le impostazioni della modalità sullo schermo relativo.
- Modificare le impostazioni di formato sullo schermo relativo.
- Immettere o modificare le funzioni nell'editor **Y=**.
- Selezionare o deselezionare le funzioni nell'editor **Y=**.
- Modificare i valori della variabile della finestra.
- Abilitare o disabilitare i grafici statistici.
- Azzerare i disegni esistenti con **ClrDraw**.

Nota: Se si disegna su un grafico e quindi si esegue una delle operazioni elencate precedentemente, il grafico viene rappresentato nuovamente senza i disegni quando lo si rivisualizza.

Disegnare su un grafico

È possibile utilizzare qualsiasi funzione del menu **DRAW** tranne **DrawInv** per disegnare su grafici **Func**, **Par**, **Pol** e **Seq**. **DrawInv** è valida solo per la rappresentazione dei grafici in **Func**. Le coordinate per tutte le funzioni di **DRAW** sono i valori delle coordinate x e y dello schermo.

È possibile utilizzare la maggior parte delle funzioni dei menu **DRAW** e **DRAW POINTS** per disegnare direttamente su un grafico, utilizzando il cursore per identificare le coordinate. È inoltre possibile eseguire queste istruzioni dallo schermo principale o da un programma. Se quando si seleziona una funzione del menu **DRAW** non è visualizzato un grafico, appare lo schermo principale.

Azzeramento dei disegni

Azzeramento dei disegni con un grafico visualizzato

Tutti i punti, le rette e le ombreggiature disegnate su un grafico utilizzando le funzioni di **DRAW** sono temporanee.

Per azzerare i disegni dal grafico attualmente selezionato, selezionare **1:ClrDraw** dal menu **DRAW**. Il grafico corrente viene rappresentato nuovamente e visualizzato senza gli elementi disegnati.

Azzeramento dei disegni dallo schermo principale o da un programma

Per azzerare i disegni dallo schermo principale o da un programma, iniziare una riga vuota sullo schermo principale oppure nell'editor del programma. Selezionare **1:ClrDraw** dal menu **DRAW**. L'istruzione viene copiata nella posizione del cursore. Premere **ENTER**.

L'esecuzione di **ClrDraw**, azzerata tutti i disegni dal grafico corrente e visualizza il messaggio **Done**. Quando si visualizza nuovamente il grafico, tutti i punti, le rette, i cerchi e le aree ombreggiate saranno scomparse.

```
ClrDraw      Done
```

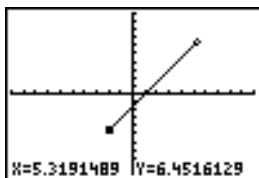
Nota: Prima di azzerare i disegni, è possibile memorizzarli con **StorePic**.

Disegnare segmenti

Disegnare segmenti direttamente su un grafico

Per disegnare un segmento quando è visualizzato un grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **2:Line(** dal menu **DRAW**.
2. Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera iniziare a disegnare il segmento, quindi premere **ENTER**.
3. Spostare il cursore nel punto in cui si desidera terminare il segmento. Il segmento di retta viene visualizzato mentre si sposta il cursore. Premere **ENTER**.

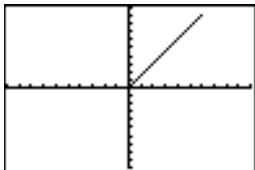
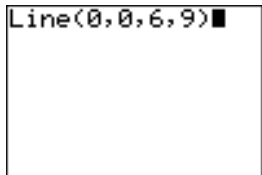


Per continuare a disegnare i segmenti, ripetere i passaggi 2 e 3.
Per annullare **Line(** , premere **CLEAR**.

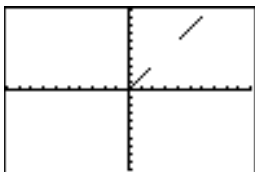
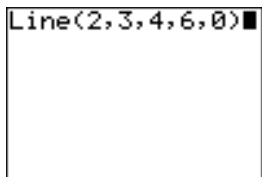
Disegnare segmenti dallo schermo principale o da un programma

Line(disegna un segmento tra le coordinate $(X1,Y1)$ e $(X2,Y2)$.
È possibile immettere i valori sotto forma di espressioni.

Line $(X1,Y1,X2,Y2)$



Per cancellare un segmento di retta, immettere **Line** $(X1,Y1,X2,Y2,0)$

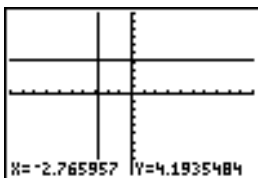


Disegnare rette orizzontali e verticali

Disegnare rette direttamente su un grafico

Per disegnare una retta orizzontale o verticale quando il grafico è visualizzato, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **3:Horizontal** o **4:Vertical** dal menu **DRAW**. Viene visualizzata una retta che si sposta quando si sposta il cursore.
2. Posizionare il cursore sulla coordinata y (per le rette orizzontali) o sulla coordinata x (per le rette verticali) attraverso cui si desidera far passare la retta disegnata.
3. Premere **ENTER** per disegnare la retta sul grafico.



Per continuare a disegnare le rette, ripetere i passaggi 2 e 3.

Per annullare **Horizontal** o **Vertical**, premere **CLEAR**.

Disegnare rette dallo schermo principale o da un programma

Horizontal (retta orizzontale) disegna una retta orizzontale su $Y=y$. y può essere un'espressione ma non un elenco.

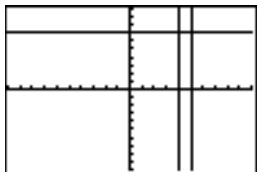
Horizontal y

Vertical (retta verticale) disegna una retta verticale su $X=x$. x può essere un'espressione ma non un elenco.

Vertical x

Per fare in modo che la calcolatrice TI-83 Plus disegni più di una retta orizzontale o verticale, separare ciascuna istruzione con i due punti (:).

```
Horizontal 7:Ver  
tical 4:Vertical  
5■
```

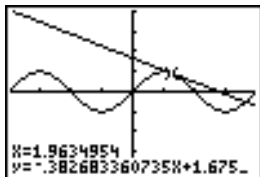


Disegnare rette tangenti

Disegnare tangenti direttamente su un grafico

Per disegnare una retta tangente quando il grafico è visualizzato, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **5:Tangent(** dal menu **DRAW**.
2. Premere \blacktriangledown e \blacktriangleleft per spostare il cursore sulla funzione per cui si desidera disegnare una retta tangente. Se **ExprOn** è selezionata, la funzione **Y=** del grafico corrente viene visualizzata nell'angolo superiore sinistro.
3. Premere \blacktriangleright e \blacktriangleleft , oppure immettere un numero per selezionare il punto sulla funzione in cui si desidera disegnare la retta tangente.
4. Premere **ENTER**. In modalità **Func**, viene visualizzato il valore **X** in cui è stata disegnata la retta tangente, insieme all'equazione della retta tangente nella parte inferiore dello schermo. In tutte le altre modalità, viene visualizzato il valore **dy/dx**.

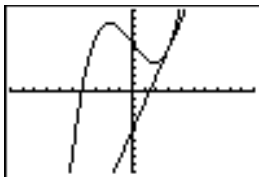
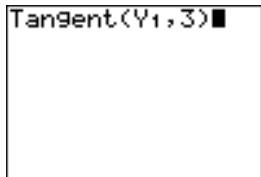


Suggerimento: Modificare l'impostazione decimale fisso nello schermo delle modalità per visualizzare meno cifre per **X** e nell'equazione per **Y**.

Disegnare tangenti dallo schermo principale o da un programma

Tangent((retta tangente) disegna una retta tangente all'*espressione* in termini di **X**, come **Y1** o **X²**, nel punto **X=valore**. **X** può essere un'espressione. *Espressione* viene interpretata come se fosse in modalità **Func**.

Tangent(*espressione, valore*)



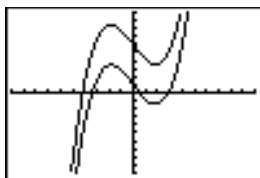
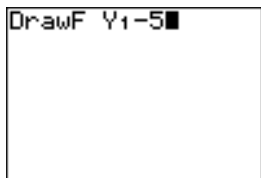
Nota: L'immagine sulla destra visualizza il grafico utilizzando tracce.

Disegnare funzioni e le relative funzioni inverse

Disegnare una funzione

DrawF (disegna funzione) disegna sul grafico corrente l'*espressione* come una funzione in termini di **X**. Quando si seleziona **6:DrawF** dal menu **DRAW**, TI-83 Plus ritorna allo schermo principale o all'editor del programma. **DrawF** non è interattiva.

DrawF *espressione*

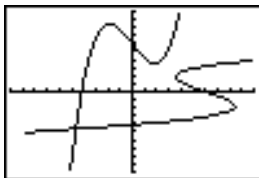


Nota: Nell'*espressione* non è possibile utilizzare un elenco per disegnare una famiglia di curve.

Disegnare una funzione inversa

DrawInv (disegna funzione inversa) disegna sul grafico corrente l'inverso dell'*espressione* in termini di **X**. Quando si seleziona **8:DrawInv** dal menu **DRAW**, TI-83 Plus ritorna allo schermo principale o all'editor del programma. **DrawInv** non è interattiva. **DrawInv** funziona solo in modalità **Func**.

DrawInv espressione



Nota: Nell'*espressione* non è possibile utilizzare un elenco per disegnare una famiglia di curve.

Ombreggiare aree di un grafico

Ombreggiare un grafico

Per ombreggiare un'area di un grafico, selezionare **7:Shade(** dal menu **DRAW**. L'istruzione viene incollata sullo schermo principale oppure nell'editor del programma.

Shade(disegna *lowerfunc* e *upperfunc* in termini di **X** sul grafico corrente ed ombreggia l'area al di sopra di *lowerfunc* e al di sotto di *upperfunc*. Vengono ombreggiate solo le aree in cui $lowerfunc < upperfunc$.

Xleft e *Xright*, se inclusi, specificano i margini sinistro e destro dell'ombreggiatura. *Xleft* e *Xright* devono essere numeri tra **Xmin** e **Xmax**, che sono i valori predefiniti.

pattern specifica uno dei quattro motivi dell'ombreggiatura.

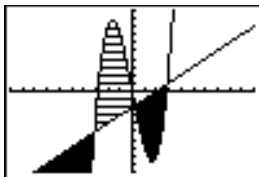
<i>pattern=1</i>	verticale (predefinito)
<i>pattern=2</i>	orizzontale
<i>pattern=3</i>	pendenza -negativa 45°
<i>pattern=4</i>	pendenza -positiva 45°

patres specifica la risoluzione dell'ombreggiatura utilizzando un numero intero da 1 a 8.

<i>patres</i> =1	ombreggia ciascun pixel (predefinito)
<i>patres</i> =2	ombreggia a pixel alternati
<i>patres</i> =3	ombreggia un pixel ogni tre
<i>patres</i> =4	ombreggia un pixel ogni quattro
<i>patres</i> =5	ombreggia un pixel ogni cinque
<i>patres</i> =6	ombreggia un pixel ogni sei
<i>patres</i> =7	ombreggia un pixel ogni sette
<i>patres</i> =8	ombreggia un pixel ogni otto

Shade(*lowerfunc*,*upperfunc*[,*Xleft*,*Xright*,*pattern*,*patres*])

```
Shade(X^3-8X, X-2)  
: Shade(X-2, X^3-8X  
, -3, 2, 2, 3)
```

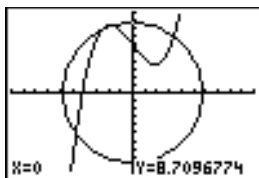


Disegnare i cerchi

Disegnare i cerchi direttamente su un grafico

Per disegnare un cerchio direttamente sul grafico visualizzato utilizzando il cursore, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **9:Circle(** dal menu **DRAW**.
2. Posizionare il cursore al centro del cerchio che si desidera disegnare. Premere **[ENTER]**.
3. Spostare il cursore su un punto della circonferenza. Premere **[ENTER]** per disegnare il cerchio sul grafico.



Nota: Questo cerchio è stato disegnato direttamente sullo schermo, per questo motivo, viene quindi visualizzato perfettamente circolare e non tiene conto dei valori della variabile della finestra. Quando si utilizza l'istruzione **Circle(** dallo schermo principale o da un programma, le variabili della finestra corrente potrebbero distorcere la forma.

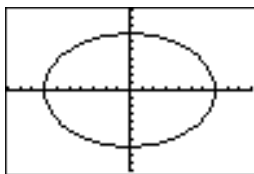
Per continuare a disegnare cerchi, ripetere i passaggi 2 e 3. Per annullare **Circle**(, premere **CLEAR**.

Disegnare cerchi dallo schermo principale o da un programma

Circle(disegna un cerchio con centro (X,Y) e *raggio*.
Questo valori possono essere espressioni.

Circle($X,Y,raggio$)

```
Circle(0,0,7)■
```



Nota: Quando si utilizza **Circle**(sullo schermo principale o da un programma, i valori della finestra corrente potrebbero distorcere il cerchio disegnato. Utilizzare **ZSquare** (capitolo 3) prima di disegnare il cerchio per modificare le variabili della finestra in modo da poter creare un cerchio perfetto.

Posizionamento di testo in un grafico

Posizionamento di testo direttamente su un grafico

Per posizionare testo su un grafico quando il grafico è visualizzato, eseguire i passaggi successivi:

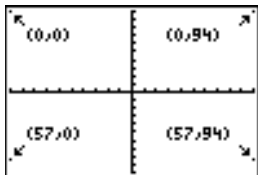
1. Selezionare **0:Text(** dal menu **DRAW**.
2. Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera far iniziare il testo.
3. Immettere i caratteri. Premere **[ALPHA]** o **[2nd] [A-LOCK]** per immettere le lettere e θ . È possibile immettere le funzioni, le variabili e le istruzioni della calcolatrice TI-83 Plus. Il carattere è proporzionale, per questo motivo, il numero esatto di caratteri immessi varia. Mentre si digita, i caratteri vengono posizionati sopra al grafico.

Per annullare **Text(** , premere **[CLEAR]**.

Posizionamento del testo su un grafico dallo schermo principale o da un programma

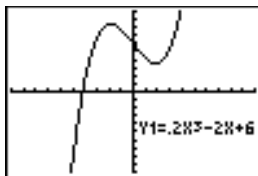
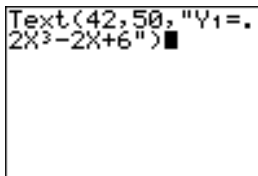
Text(posiziona sul grafico corrente i caratteri compreso il *valore*, che può includere funzioni e istruzioni della TI-83 Plus. L'angolo superiore sinistro del primo carattere è il pixel (*riga,colonna*), dove *riga* è un numero intero

tra 0 e 57 e *colonna* è un numero intero tra 0 e 94. Sia *riga* che *colonna* possono essere espressioni.



Text(*riga,colonna,valore,valore . . .*)

valore può essere del testo racchiuso tra virgolette ("), oppure un'espressione. La calcolatrice TI-83 Plus calcolerà un'espressione e visualizzerà il risultato con un massimo di 10 caratteri.



Divisione dello schermo

In uno schermo diviso orizzontalmente (**Horiz**), il valore massimo delle *righe* è 25. In uno schermo diviso **G-T**, il valore massimo delle *righe* è 45, mentre, il valore massimo delle *colonne* è 46.

Utilizzo della penna per disegnare su un grafico

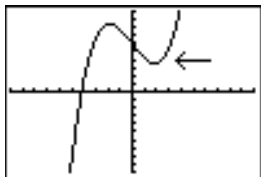
Utilizzo di Pen per disegnare su un grafico

Pen disegna direttamente solo su un grafico. Non è possibile eseguire **Pen** dallo schermo principale o da un programma.

Per disegnare su un grafico visualizzato, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **A:Pen** dal menu **DRAW**.
2. Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera iniziare a disegnare. Premere **[ENTER]** per attivare la penna.
3. Spostare il cursore. Mentre si sposta il cursore si disegna sul grafico, ombreggiando un pixel alla volta.
4. Premere **[ENTER]** per disattivare la penna.

Ad esempio, la funzione **Pen** è stata utilizzata per creare la freccia che punta al minimo locale della funzione selezionata.



Per continuare a disegnare sul grafico, spostare il cursore nella nuova posizione in cui si desidera ricominciare a disegnare, quindi ripetere i passaggi 2, 3 e 4. Per annullare **Pen**, premere **CLEAR**.

Disegnare punti su un grafico

Menu DRAW POINTS

Per visualizzare il menu **DRAW POINTS**, premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{[DRAW]}$ $\boxed{\blacktriangleright}$.
L'interpretazione di queste istruzioni dipende se l'accesso a questo menu è stato effettuato dallo schermo principale, dall'editor del programma o direttamente dal grafico.

DRAW POINTS STO

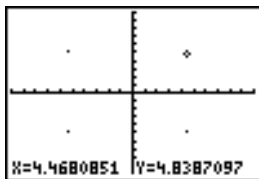
1:Pt-On(Attiva un punto.
2:Pt-Off(Disattiva un punto.
3:Pt-Change(Attiva e disattiva un punto.
4:Pxl-On(Attiva un pixel.
5:Pxl-Off(Disattiva un pixel.
6:Pxl-Change(Attiva e disattiva un pixel.
7:pxl-Test(Restituisce 1 se pixel è attivo, 0 se pixel è disattivo.

Disegnare punti direttamente su un grafico

Per disegnare un punto su un grafico, eseguire i passaggi seguenti:

1. Selezionare **1:Pt-On(** dal menu **DRAW POINTS**.
2. Spostare il cursore nella posizione in cui si desidera disegnare il punto.

3. Premere **ENTER** per disegnare il punto.



Per continuare a disegnare punti, ripetere i passaggi 2 e 3.
Per annullare **Pt-On(** , premere **CLEAR**.

Pt-Off(

Per cancellare (disattivare) un punto disegnato su un grafico, eseguire i passaggi seguenti:

1. Sezionare **2:Pt-Off(** (punto off) dal menu **DRAW POINTS**.
2. Spostare il cursore sul punto che si desidera cancellare.
3. Premere **ENTER** per cancellare il punto.

Per continuare a cancellare i punti, ripetere i passaggi 2 e 3.
Per annullare **Pt-Off(**, premere **CLEAR**.

Pt-Change(

Per modificare (attivare e disattivare) un punto su un grafico, eseguire i passaggi seguenti:

1. Selezionare **3:Pt-Change(** (modifica punto) dal menu **DRAW POINTS**.
2. Spostare il cursore sul punto che si desidera modificare.
3. Premere **[ENTER]** per modificare lo stato del punto (attivo/disattivo).

Per continuare la modifica dei punti, ripetere i passaggi 2 e 3.

Per annullare **Pt-Change(**, premere **[CLEAR]**.

Disegnare punti dallo schermo principale o da un programma

Pt-On((punto on) attiva il punto su (**X=x,Y=y**). **Pt-Off(** disattiva il punto.

Pt-Change(attiva e disattiva il punto. *mark* è facoltativo; determina l'aspetto del punto; specificare **1**, **2** o **3**, dove:

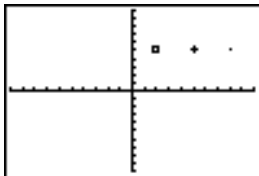
1 = . (punto; predefinito) **2** = □ (casella) **3** = + (croce)

Pt-On($x,y[,mark]$)

Pt-Off($x,y[,mark]$)

Pt-Change(x,y)

```
Pt-On(2,5,2):Pt-  
On(5,5,3):Pt-On(  
8,5,1)
```

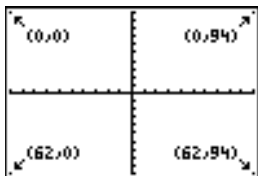


Nota: Se si specifica *mark* per attivare un punto con **Pt-On()**, è necessario specificare *mark* quando si disattiva il punto con **Pt-Off()**. **Pt-Change()** non ha l'opzione *mark*.

Disegnare pixel

Pixel della TI-83 Plus

Le funzioni **Pxl-** (pixel) consentono di attivare, disattivare o invertire un pixel (puntino) sul grafico utilizzando il cursore. Quando si seleziona un'istruzione pixel dal menu **DRAW**, la calcolatrice TI-83 Plus ritorna allo schermo principale o all'editor del programma. Le istruzioni pixel non sono interattive.



Attivare e disattivare i pixel

Pxl-On((pixel on) attiva un pixel su (*row,column*), dove *row* (riga) è un numero intero tra 0 e 62 e *column* (colonna) è un numero intero tra 0 e 94.

Pxl-Off(disattiva il pixel. **Pxl-Change**(attiva e disattiva il pixel.

Pxl-On(*riga,colonna*)

Pxl-Off(*riga,colonna*)

Pxl-Change(*riga,colonna*)

pxl-Test(

pxl-Test((pixel test) restituisce 1 se il pixel in (*riga,colonna*) è attivo, oppure 0 se il pixel è disattivo sul grafico corrente. *riga* deve essere un numero intero tra 0 e 62. *colonna* deve essere un numero intero tra 0 e 94.

pxl-Test(*riga,colonna*)

Divisione dello schermo

In uno schermo diviso orizzontalmente (**Horiz**), il valore massimo delle *righe* è 30 per **Pxl-On**(, **Pxl-Off**(, **Pxl-Change**(e **pxl-Test**(.

In uno schermo diviso **G-T**, il valore massimo delle *righe* è 50, mentre, il valore massimo delle *colonne* è 46 per **Pxl-On**(, **Pxl-Off**(, **Pxl-Change**(e **pxl-Test**(.

Memorizzazione di immagini del grafico

Menu DRAW STO

Per visualizzare il menu **DRAW STO**, premere **[2nd]** **[DRAW]** **[↓]**.

DRAW POINTS **STO**

1 :StorePic	Memorizza l'immagine corrente
2:RecallPic	Richiama un'immagine salvata
3:StoreGDB	Memorizza il database del grafico corrente
4:RecallGDB	Richiama un database salvato del grafico

Memorizzazione di un'immagine di un grafico

È possibile memorizzare fino a 10 immagini di un grafico, ciascuna delle quali è un'immagine della visualizzazione corrente del grafico nelle variabili **Pic1** a **Pic9**, oppure **Pic0**. Successivamente, è possibile sovrapporre l'immagine memorizzata ad un grafico visualizzato dallo schermo principale o da un programma.

Un'immagine include elementi disegnati, funzioni tracciate, assi e segni di spunta. L'immagine non include le etichette delle assi, gli indicatori dei limiti superiore e inferiore, i prompt o le coordinate del cursore. Le parti dello schermo nascoste da queste voci vengono memorizzate con l'immagine.

Per memorizzare un'immagine di un grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **1:StorePic dal menu DRAW STO**. **StorePic** viene incollato nella posizione corrente del cursore.
2. Immettere il numero (da **1** a **9** o **0**) della variabile dell'immagine in cui si desidera memorizzare l'immagine. Ad esempio, se si immette **3**, TI-83 Plus memorizzerà l'immagine in **Pic3**.

```
StorePic 3
```

Nota: È inoltre possibile selezionare una variabile dal menu secondario PICTURE (**VAR** **4**). La variabile viene incollata di fianco a **StorePic**.

3. Premere **ENTER** per visualizzare il grafico corrente e memorizzare l'immagine.

Richiamo di immagini del grafico

Richiamo di un'immagine del grafico

Per richiamare un'immagine di un grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **2:RecallPic** dal menu **DRAW STO**. **RecallPic** viene incollato nella posizione corrente del cursore.
2. Immettere il numero (da **1** a **9** oppure **0**) della variabile dell'immagine da cui si desidera richiamare un'immagine. Ad esempio, se si immette **3**, la calcolatrice TI-83 Plus richiamerà l'immagine memorizzata in **Pic3**.

```
RecallPic 3
```

Nota: È inoltre possibile selezionare una variabile dal menu secondario **PICTURE** (**VAR**S **4**). La variabile viene incollata di fianco a **RecallPic**.

3. Premere **ENTER** per visualizzare il grafico corrente con l'immagine sovrapposta.

Nota: Le immagini sono disegni. Non è possibile tracciare una curva che fa parte di un'immagine.

Cancellare un'immagine del grafico

Per cancellare le immagini del grafico dalla memoria, utilizzare il menu secondario **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** (capitolo 18).

Memorizzazione di database del grafico (GDB)

Che cos'è un database del grafico?

Un database del grafico (**GDB**) contiene l'insieme di elementi che definisce un grafico particolare. È possibile creare nuovamente il grafico da questi elementi. È possibile memorizzare un massimo di dieci **GDB** in variabili (da **GDB1** a **GDB9**, oppure **GDB0**) e richiamarli per creare nuovamente i grafici.

Un **GDB** memorizza cinque elementi di un grafico:

- Modalità di rappresentazione del grafico
- Variabili della finestra
- Impostazioni di formato
- Tutte le funzioni nell'editor **Y=** -- e il relativo stato della selezione
- Stile del grafico per ciascuna funzione **Y=**.

I **GDB** non contengono voci disegnate o definizioni stat plot.

Memorizzazione di un database di un grafico

Per memorizzare un database di un grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **3:StoreGDB** dal menu **DRAW STO**. **StoreGDB** viene incollato nella posizione corrente del cursore.
2. Immettere il numero (da **1** a **9**, oppure **0**) di una variabile del **GDB**. Ad esempio, se è stato immesso **7**, **TI-83 Plus** memorizzerà il **GDB** in **GDB7**.

```
StoreGDB 7
```

Nota: È inoltre possibile selezionare una variabile dal menu secondario **GDB** (**VAR**S) **3**). La variabile viene incollata di fianco a **StoreGDB**.

3. Premere **ENTER** per memorizzare il database corrente nella variabile **GDB** specificata.

Richiamo di database del grafico (GDB)

Richiamo di un database di un grafico

ATTENZIONE: Quando si richiama un **GDB**, il database sostituisce tutte le funzioni **Y=** esistenti. Si consiglia di memorizzare le funzioni **Y=** correnti in un altro database prima di richiamare un **GDB** memorizzato.

Per richiamare un database di un grafico, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare **4:RecallGDB** dal menu **DRAW STO**. **RecallGDB** viene incollato nella posizione corrente del cursore.
2. Immettere il numero (da **1** a **9**, oppure **0**) di una variabile del **GDB** da cui si desidera richiamare un **GDB**. Ad esempio, se è stato immesso **7**, TI-83 Plus richiamerà il **GDB** memorizzato in **GDB7**.

```
RecallGDB 7
```

Nota: È inoltre possibile selezionare una variabile dal menu secondario **GDB** (**VAR**S **3**). La variabile viene incollata di fianco a **RecallGDB**.

3. Premere **ENTER** per sostituire il **GDB** corrente con il **GDB** richiamato. Il nuovo grafico non viene rappresentato. La calcolatrice TI-83 Plus modifica la modalità di rappresentazione automaticamente, se necessario.

Cancellare un database di un grafico

Per cancellare un **GDB** dalla memoria, utilizzare il menu secondario **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** (capitolo 18).

Capitolo 9:

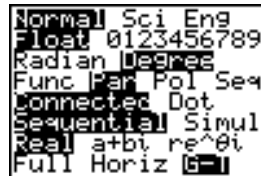
Divisione dello schermo

Per iniziare: Studio di una circonferenza trigonometrica

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Utilizzare la modalità schermo diviso **G-T** (grafico-tabella) per studiare una circonferenza trigonometrica e le sue relazioni con i valori numerici dei più comuni angoli trigonometrici di 0° , 30° , 45° , 60° , 90° , e così via.

1. Premere **[MODE]** per visualizzare lo schermo della modalità. Premere **[↓] [↓] [→] [ENTER]** per selezionare la modalità **Degree**. Premere **[↓] [→] [ENTER]** per selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Par** (parametrica).



Premere **[↓] [↓] [↓] [↓] [→] [→] [ENTER]** per selezionare la modalità schermo diviso **G-T** (grafico-tabella).

2. Premere **[2nd]** **[FORMAT]** per visualizzare lo schermo del formato. Premere **[▼]** **[▼]** **[▼]** **[▼]** **[▼]** **[▶]** **[ENTER]** per selezionare **ExprOff**.

```
RectGC PolarGC
CoordOn CoordOff
GridOff GridOn
AxesOn AxesOff
LabelOff LabelOn
ExprOn ExprOff
```

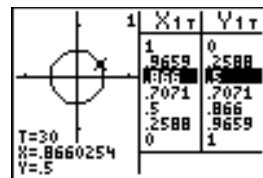
3. Premere **[Y=]** per visualizzare l'editor **Y=** per la modalità di rappresentazione **Par**. Premere **[COS]** **[X,T,θ,n]** **[)]** **[ENTER]** per memorizzare **cos(T)** su **X1T**. Premere **[SIN]** **[X,T,θ,n]** **[)]** **[ENTER]** per memorizzare **sin(T)** su **Y1T**.

```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T=cos(T)
Y1T=sin(T)
X2T=
Y2T=
X3T=
Y3T=
X4T=
```

4. Premere **[WINDOW]** per visualizzare l'editor della finestra. Immettere i seguenti valori per le variabili della finestra:

Tmin=0	Xmin=-2.3	Ymin=-2.5
Tmax=360	Xmax=2.3	Ymax=2.5
Tstep=15	Xscl=1	Yscl=1

5. Premere **TRACE**. Il cerchio viene rappresentato, sulla sinistra, in modo parametrico in modalità **Degree** e il cursore per la traccia viene attivato. Quando **T=0** (dalle coordinate del grafico), è possibile vedere dalla tabella sulla destra che il valore di **X1T (cos(T))** è **1** e di **Y1T (sin(T))** è **0**. Premere **▶** per spostare il cursore all'incremento di angolo 15° successivo. Mentre si traccia intorno al cerchio in passaggi di 15° , viene visualizzato nella tabella un'approssimazione del valore standard per ciascun angolo.



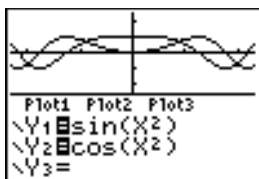
Utilizzo della divisione dello schermo

Impostazione di una modalità di divisione dello schermo

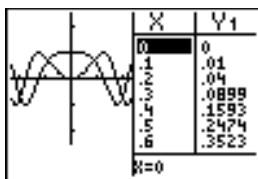
Per impostare una modalità di divisione dello schermo, premere **MODE**, quindi spostare il cursore sulla riga inferiore dello schermo della modalità.

- Selezionare **Horiz** per visualizzare lo schermo del grafico e un altro schermo divisi orizzontalmente.
- Selezionare **G-T** (grafico-tabella) per visualizzare lo schermo del grafico e lo schermo della tabella divisi verticalmente.

```
Normal| Sci Eng
Float 0|123456789
Radiar| Degree
Func  Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential| Simul
Real a+bi re^@i
Full Horiz G-T
```



```
Normal| Sci Eng
Float 0|123456789
Radiar| Degree
Func  Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential| Simul
Real a+bi re^@i
Full Horiz G-T
```



La divisione dello schermo viene attivata quando si preme un tasto qualsiasi che visualizza uno schermo a cui si riferisce la divisione dello schermo.

Alcuni schermi non possono essere visualizzati in modalità di divisione. Ad esempio, se si preme **[MODE]** in modalità **Horiz** o **G-T**, lo schermo viene visualizzato come schermo intero. Se a questo punto, si preme un tasto che visualizza una delle due metà di uno schermo diviso, come **[TRACE]**, lo schermo si divide nuovamente.

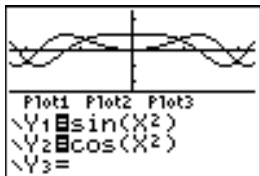
Quando si preme un tasto in modalità **Horiz** o **G-T**, il cursore viene posizionato nella metà dello schermo a cui quel tasto si riferisce. Ad esempio, se si preme **[TRACE]**, il cursore viene posizionato nella metà in cui è visualizzato il grafico. Se si preme **[2nd] [TABLE]**, il cursore viene posizionato nella metà in cui è visualizzata la tabella.

La calcolatrice TI-83 Plus rimane in modalità di divisione fino a quando si ripristina la modalità **Full** (a schermo intero).

Divisione schermo Horiz (orizzontale)

Horiz

In modalità di divisione dello schermo **Horiz** (orizzontale), una linea orizzontale divide lo schermo in due metà.



La metà superiore visualizza il grafico.

La metà inferiore visualizza uno di questi editor:

- Lo schermo principale (quattro righe)
- Editor **Y=** (quattro righe)
- Editor Stat (due righe)
- Editor della finestra (tre impostazioni)
- Editor di impostazione della tabella (due righe)

Spostamento da una metà all'altra in modalità Horiz

Per utilizzare la metà superiore dello schermo diviso:

- Premere **[GRAPH]** o **[TRACE]**.
- Selezionare un'operazione **ZOOM** o **CALC**.

Per utilizzare la metà inferiore dello schermo diviso:

- Premere qualsiasi tasto o combinazione di tasti che visualizza lo schermo principale.
- Premere **[Y=]** (editor **Y=**).
- Premere **[STAT]** **[ENTER]** (editor Stat).
- Premere **[WINDOW]** (editor della finestra).
- Premere **[2nd]** **[TABLE]** (editor di impostazione della tabella).

Schermi interi in modalità Horiz

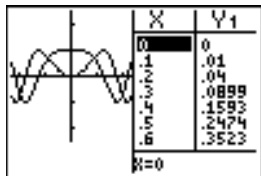
In modalità di divisione dello schermo **Horiz**, tutti gli altri schermi vengono visualizzati come schermi interi.

Per ritornare alla divisione dello schermo **Horiz** da uno schermo intero quando ci si trova in modalità **Horiz**, premere qualsiasi tasto o combinazione di tasti che visualizza il grafico, lo schermo principale, l'editor **Y=**, l'editor Stat, l'editor della finestra o l'editor di impostazione della tabella.

Divisione schermo G-T (grafico-tabella)

Modalità G-T

In modalità di divisione dello schermo **G-T** (grafico-tabella), una linea verticale divide lo schermo in due metà.



La metà sinistra visualizza il grafico.

La metà destra visualizza la tabella.

Spostamento da una metà all'altra in modalità G-T

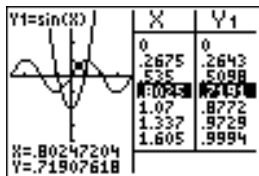
Per utilizzare la metà sinistra dello schermo:

- Premere **GRAPH** o **TRACE**.
- Selezionare un'operazione **ZOOM** o **CALC**.

Per utilizzare la metà destra dello schermo premere **2nd** **[TABLE]**.

Utilizzo di TRACE in modalità G-T

Mentre si sposta il cursore per la traccia sul grafico nella metà sinistra in modalità G-T, la tabella nella metà destra scorre automaticamente per far corrispondere i valori del cursore correnti.



Nota: Quando si rappresenta un grafico in modalità **Par**, entrambi i componenti di un'equazione (XnT e YnT) vengono visualizzati nelle due colonne della tabella. Mentre si rappresenta il grafico, il valore corrente della variabile indipendente **T** viene visualizzato sul grafico.

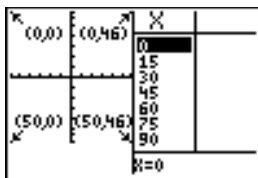
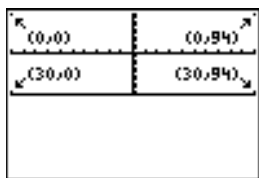
Schermi interi in modalità G-T

In modalità di divisione dello schermo **G-T**, tutti gli altri schermi, tranne quello del grafico e quello della tabella, vengono visualizzati come schermi interi.

Per ritornare alla divisione dello schermo **G-T** da uno schermo intero quando ci si trova in modalità **G-T**, premere qualsiasi tasto che visualizza un grafico o la tabella.

Pixel della TI-83 Plus in modalità Horiz e G-T

Pixel della TI-83 Plus nelle modalità Horiz e G-T



Nota: Ciascun set di numeri in parentesi visualizzato sopra rappresenta la riga e la colonna di un pixel d'angolo che è attivo.

Istruzioni DRAW Pixel

Per le istruzioni **Pxl-On**(, **Pxl-Off**(e **Pxl-Change**(e per la funzione **pxl-Test**(:

- In modalità **Horiz**, il valore massimo per *riga* è 30; il valore massimo per *colonna* è 94.
- In modalità **G-T**, il valore massimo per *riga* è 50; il valore massimo per *colonna* è 46.

Pxl-On(*riga,colonna*)

Menu DRAW istruzione Text(

Per l'istruzione **Text**(:

- In modalità **Horiz**, il valore massimo per *riga* è 25; il valore massimo per *colonna* è 94.
- In modalità **G-T**, il valore massimo per *riga* è 45 il valore massimo per *colonna* è 46.

Text(*riga,colonna,"testo"*)

Menu PRGM I/O istruzione Output(

Per l'istruzione **Output**(:

- In modalità **Horiz**, il valore massimo per *riga* è 4; il valore massimo per *colonna* è 16.
- In modalità **G-T**, il valore massimo per *riga* è 8; il valore massimo per *colonna* è 16.

Output(*riga,colonna,"testo"*)

Impostazione della modalità di divisione dello schermo dallo schermo principale o da un programma

Per impostare **Horiz** o **G-T** da un programma, eseguire i passaggi seguenti:

1. Premere **[MODE]** mentre il cursore si trova su una riga vuota nell'editor del programma.
2. Selezionare **Horiz** o **G-T**.

L'istruzione viene incollata nella posizione del cursore. La modalità viene impostata quando si incontra l'istruzione durante l'esecuzione. La modalità rimane attiva anche dopo l'esecuzione del programma.

Nota: È possibile, inoltre, incollare **Horiz** o **G-T** sullo schermo principale o nell'editor del programma da CATALOG (capitolo 15).

Capitolo 10:

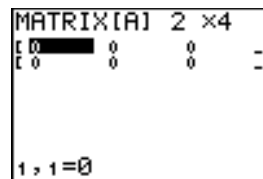
Matrici

Per iniziare: Sistemi di equazioni lineari

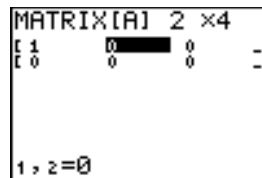
“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Calcolare la soluzione di $X+2Y+3Z=3$ e $2X+3Y+4Z=3$. La calcolatrice TI-83 Plus, consente di risolvere un sistema di equazioni lineari immettendo in una matrice i coefficienti come elementi e quindi utilizzando rref(per ottenere il formato ridotto a righe sovrapposte).

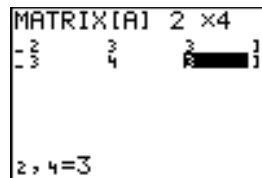
1. Premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{[MATRIX]}$. Premere $\boxed{\blacktriangleright}$ $\boxed{\blacktriangleright}$ per visualizzare il menu **MATRIX EDIT**. Premere **1** per selezionare **1: [A]**.
2. Premere **2** \boxed{ENTER} **4** \boxed{ENTER} per definire una matrice 2×4 . Il cursore rettangolare indica l'elemento corrente. I puntini di sospensione (...) indicano le colonne supplementari fuori dallo schermo.



3. Premere **1** **[ENTER]** per immettere il primo elemento. Il cursore rettangolare si sposta nella seconda colonna della prima riga.

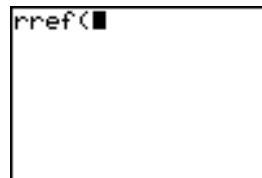


4. Premere **2** **[ENTER]** **3** **[ENTER]** **3** **[ENTER]** per completare la riga superiore (per $X+2Y+3Z=3$).



5. Premere **2** **[ENTER]** **3** **[ENTER]** **4** **[ENTER]** **3** **[ENTER]** per immettere la riga inferiore (per $2X+3Y+4Z=3$).

6. Premere **[2nd]** **[QUIT]** per tornare allo schermo principale. Se necessario, premere **[CLEAR]** per cancellare lo schermo principale. Premere **[2nd]** **[MATRIX]** **[>]** per visualizzare il menu **MATRIX MATH**. Premere **[<]** per vedere la parte inferiore del menu. Selezionare **B:rref(** per copiare **rref(** sullo schermo principale.



7. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[MATRIX]}$ $\boxed{1}$ per selezionare 1: [A] dal menu **MATRX NAMES**. Premere $\boxed{)}$ \boxed{ENTER} . Il formato ridotto a gradini sovrapposte della matrice viene visualizzato e memorizzato in

Ans.

$$\begin{array}{lll} 1X-1Z=-3 & \text{quindi} & X=-3+Z \\ 1Y+2Z=3 & \text{quindi} & Y=3-2Z \end{array}$$

```
rref([A])
[[1 0 -1 -3]
 [0 1 2 3 1]]
```

Definizione di una matrice

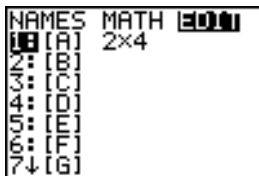
Che cos'è una matrice?

Una matrice è un array bidimensionale. È possibile visualizzare, immettere o modificare una matrice nell'editor della matrice. TI-83 Plus contiene 10 variabili di matrice da **[A]** a **[J]**. È possibile definire una matrice direttamente in un'espressione. Una matrice, a seconda della memoria disponibile, può avere fino a 99 righe o colonne. Nelle matrici della calcolatrice TI-83 Plus è possibile memorizzare solo numeri reali.

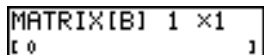
Selezione di una matrice

Prima di poter definire o visualizzare una matrice nell'editor, è necessario selezionare il nome della matrice. Per fare ciò, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[2nd]** **[MATRIX]** **[↓]** per visualizzare il menu **MATRIX EDIT**. Vengono visualizzate le dimensioni di qualsiasi matrice definita in precedenza.



2. Selezionare la matrice che si desidera definire. Viene visualizzato lo schermo **MATRIX EDIT**.



MATRIX[B] 1 x1
[0]

Accettazione o modifica delle dimensioni della matrice

Le dimensioni della matrice (*riga x colonna*) vengono visualizzate sulla riga superiore. Le dimensioni di una nuova matrice sono **1 x1**. È necessario accettare o modificare le dimensioni ogni volta che si modifica una matrice. Quando si seleziona una matrice da definire, il cursore evidenzia la dimensione per riga.

- Per accettare la dimensione per riga, premere **ENTER**.
- Per modifica la dimensione per riga, immettere il numero di righe (fino a **99**), quindi premere **ENTER**.

Il cursore si sposta sulla dimensione per colonne. A questo punto, è necessario accettare o modificare la dimensione per colonne nello stesso modo utilizzato per la dimensione della riga. Quando si preme **ENTER**, il cursore rettangolare si sposta sul primo elemento della matrice.

Visualizzazione degli elementi di una matrice

Visualizzazione degli elementi della matrice

Dopo aver impostato le dimensioni della matrice, è possibile visualizzare la matrice e immettere i valori per gli elementi della matrice. In una nuova matrice, tutti i valori sono uguali a zero.

Selezionare la matrice dal menu **MATRIX EDIT** e immettere le dimensioni. La parte centrale dell'editor della matrice visualizza un massimo di sette righe e tre colonne di una matrice, visualizzando i valori degli elementi in forma abbreviata, se necessario. L'intero valore dell'elemento corrente, indicato dal cursore rettangolare, viene visualizzato sulla riga inferiore.

```
MATRIX[A] 8 ×4
[ 3.14159  -3.142  13  -
[ -1  3.1416  0  -
[ 0  0  0  -
[ 0  0  88  -
[ 1.8  0  0  -
[ 0  .85714  0  -
[ 0  0  2  ↓
1, 1=3.141592653
```

Questa è una matrice 8×4. I puntini di sospensione nella colonna destra o sinistra indicano colonne supplementari. ↑ o ↓ nella colonna destra indicano righe supplementari.

Cancellazione di una matrice

Per cancellare le matrici dalla memoria, utilizzare il menu secondario **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** (capitolo 18).

Visualizzazione di una matrice

L'editor della matrice ha due modalità, visualizzazione e modifica. In modalità visualizzazione, è possibile utilizzare i tasti di movimento del cursore per spostarsi velocemente da un elemento della matrice all'altro. L'intero valore dell'elemento evidenziato viene visualizzato sulla riga inferiore.

Selezionare la matrice dal menu **MATRIX EDIT**, quindi immettere le dimensioni.

```
MATRIX[A] 8 ×4
[ 3.1416  -3.142  13  -  -
[ 1  3.1416  0  -  -
[ 0  0  0  -  -
[ 0  0  88  -  -
[ 1.8  0  0  -  -
[ 0  .85714  0  -  -
[ 0  0  2  ↓  ↓
1, 1=3.141592653
```


Tasti della modalità di visualizzazione

Tasto	Funzione
◀ o ▶	Sposta il cursore rettangolare all'interno della riga corrente
▼ o ▲	Sposta il cursore rettangolare all'interno della colonna corrente; sulla riga superiore, ▲ sposta il cursore sulla dimensione della colonna; sulla dimensione della colonna, ▲ sposta il cursore sulla dimensione della riga
ENTER	Consente di passare alla modalità di modifica; attiva il cursore di modifica sulla riga inferiore
CLEAR	Consente di passare alla modalità di modifica; azzera il valore sulla riga inferiore
Qualsiasi carattere	Consente di passare alla modalità di modifica; azzera il valore sulla riga inferiore; copia il carattere sulla riga inferiore
2nd [INS]	Nessuna
DEL	Nessuna

Modifica di un elemento di una matrice

In modalità di modifica, è attivo un cursore di modifica sulla riga inferiore. Per modificare il valore di un elemento di una matrice, eseguire i passaggi successivi.

1. Selezionare la matrice dal menu **MATRIX EDIT** e immettere le dimensioni.
2. Premere \leftarrow , \uparrow , \rightarrow e \downarrow per spostare il cursore sull'elemento della matrice che si desidera modificare.
3. Passare alla modalità di modifica premendo **[ENTER]**, **[CLEAR]**.
4. Per modificare il valore dell'elemento della matrice, utilizzare i tasti della modalità di modifica descritti di seguito. È possibile immettere un'espressione, che viene calcolata quando si esce la modalità di modifica.

Nota: Se si commette un errore, è possibile premere **[CLEAR]** **[ENTER]** per ripristinare il valore in corrispondenza del cursore rettangolare.

5. Premere **[ENTER]**, \uparrow o \downarrow per spostarsi su un altro elemento.

```

MATRIX[A] 8 x4
[ 3.1416  -3.142  13  --
[ 2222  3.1416  0  --
[ 0  0  0  --
[ 0  0  88  --
[ 1.8  0  0  --
[ 0  .85714  0  --
[ 0  0  2  ↓
3 > 1=2X^2+3█

```

```

MATRIX[A] 8 x4
[ 3.1416  -3.142  13  --
[ 2222  3.1416  0  --
[ 112.33  0  0  --
[ 0  0  88  --
[ 1.8  0  0  --
[ 0  .85714  0  --
[ 0  0  2  ↓
3 > 2=0

```

Tasti della modalità di modifica

Tasto	Funzione
◀ o ▶	Sposta il cursore di modifica all'interno del valore
▼ o ▲	Memorizza il valore visualizzato sulla riga inferiore nell'elemento della matrice; passa alla modalità di visualizzazione e sposta il cursore rettangolare all'interno della colonna
ENTER	Memorizza il valore visualizzato sulla riga inferiore nell'elemento della matrice; passa alla modalità di visualizzazione e sposta il cursore rettangolare sull'elemento della riga successiva
CLEAR	Azzerà il valore sulla riga inferiore
Qualsiasi carattere	Copia il carattere nella posizione del cursore di modifica sulla riga inferiore
2nd [INS]	Attiva il cursore di inserimento
DEL	Cancella il carattere sotto al cursore di modifica sulla riga inferiore

Utilizzo delle matrici con le espressioni

Utilizzo di una matrice in un'espressione

Per utilizzare una matrice in un'espressione, eseguire uno dei passaggi successivi:

- Copiare il nome dal menu **MATRX NAMES**.
- Richiamare il contenuto della matrice nell'espressione con $\boxed{2nd}$ [RCL] (capitolo 1).
- Immettere la matrice direttamente (vedere di seguito).

Immissione di una matrice in un'espressione

È possibile immettere, modificare e memorizzare una matrice nell'editor della matrice. È inoltre possibile immettere una matrice direttamente nell'espressione.

Per immettere una matrice in un'espressione, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere $\boxed{2nd}$ [I] per indicare l'inizio della matrice.
2. Premere $\boxed{2nd}$ [I] per indicare l'inizio di una riga.

3. Immettere un valore, che può essere un'espressione, per ciascun elemento nella riga. Separare il valori con virgole.
4. Premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[]}$ per indicare la fine di una riga.
5. Ripetere i passaggi da 2 a 4 per immettere tutte le righe.
6. Premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[]}$ per indicare la fine della matrice.

Nota: Le parentesi chiude (**]])** non sono necessarie alla fine di un'espressione o prima di \rightarrow .

La matrice risultante viene visualizzata nella forma:

[[*elemento1,1*,...,*elemento1,n*] [*elemento_m,1*,...,*elemento_m,n*]]

L'espressione viene calcolata quando il dato viene eseguito.

```
2*[[1,2,3][4,5,6
]]
      [[2 4 6 ]
       [8 10 12]]
```

Nota: Le virgole immesse per separare gli elementi non vengono visualizzate nell'output.

Visualizzazione e copia delle matrici

Visualizzazione di una matrice

Per visualizzare il contenuto di una matrice sullo schermo principale, selezionare la matrice dal menu **MATRIX NAMES**, quindi premere **ENTER**.

```
[A]
  [[ 7  8  9]
   [ 3  2 11]]
```

I puntini di sospensione nella colonna destra o sinistra indicano colonne supplementari. \uparrow o \downarrow nella colonna destra indicano righe supplementari.

Premere **▶**, **◀**, **▼** e **▲** per scorrere la matrice.

```
...46.0000 161.0↑
...116.0000 -188.0...
...49.0000 -62.0...
...235.0000 -96.0...
...2.0000 65.00...
...47.0000 136.0...
...3.0000 -69.0↓
```

Copia di una matrice su un'altra matrice

Per copiare una matrice, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **2nd** **[MATRIX]** per visualizzare il menu **MATRIX NAMES**.
2. Selezionare il nome della matrice che si desidera copiare.

3. Premere **STO▶**.
4. Premere nuovamente **2nd** **[MATRIX]** e selezionare il nome della nuova matrice su cui si desidera copiare la matrice esistente.
5. Premere **ENTER** per copiare la matrice su un nuovo nome di matrice.

```
[A]→[B]
[[7 8 9]
 [3 2 1]]
```

Accesso ad un elemento della matrice

Sullo schermo principale o da un programma, è possibile memorizzare un valore su, oppure richiamare un valore da un elemento di una matrice.

È necessario che l'elemento sia all'interno delle dimensioni correnti definite per la matrice. Selezionare *matrice* dal menu **MATRIX NAMES**.

[matrice](riga,colonna)

```
0→[B](2,3):[B]
[[7 8 9]
 [3 2 0]]
[B](2,3)
0
```

Utilizzo di funzioni matematiche con le matrici

Utilizzo di funzioni matematiche con le matrici

Con le matrici, è possibile utilizzare diverse funzioni matematiche sulla tastiera della TI-83 Plus, il menu **MATH** e il menu **MATH NUM**.

È necessario, tuttavia, che le dimensioni siano corrette. Ciascuna funzione descritta di seguito consente di creare una nuova matrice; mentre la matrice originale non subisce modifiche.

+ (addizione), **-** (sottrazione), ***** (moltiplicazione)

Per sommare (\oplus) o sottrarre (\ominus) le matrici, è necessario che le dimensioni siano le stesse. Il risultato consiste in una matrice in cui gli elementi sono la somma o la differenza degli elementi individuali corrispondenti.

matriceA \oplus *matriceB*

matriceA \ominus *matriceB*

Per moltiplicare (\otimes) due matrici, la dimensione della colonna della *matriceA* deve corrispondere alla dimensione della riga della *matriceB*.

*matriceA*matriceB*

$$\begin{array}{l} [A] \\ [B] \end{array} \begin{array}{l} \begin{bmatrix} 2 & 2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 0 & 5 \\ 4 & 3 \end{bmatrix} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} [A]+[B] \\ [A]*[B] \end{array} \begin{array}{l} \begin{bmatrix} 2 & 7 \\ 7 & 7 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 8 & 16 \\ 16 & 27 \end{bmatrix} \end{array}$$

La moltiplicazione di una *matrice* per un *valore* o un *valore* per una *matrice* restituisce una matrice in cui ciascun elemento di *matrice* è moltiplicato per *valore*.

*matrice*valore*

*valore*matrice*

$$[A]*3 \begin{array}{l} \begin{bmatrix} 6 & 6 \\ 9 & 12 \end{bmatrix} \end{array}$$

- (Negazione)

La negazione di una matrice (\ominus) restituisce una matrice in cui il segno di ciascun elemento è cambiato (invertito).

-matrice

$$\begin{array}{l} [A] \\ -[A] \end{array} \begin{array}{l} \begin{bmatrix} 2 & -2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} -2 & 2 \\ -3 & -4 \end{bmatrix} \end{array}$$

abs(

abs((valore assoluto, menu **MATH NUM**) restituisce una matrice che contiene il valore assoluto di ciascun elemento della *matrice*.

abs(matrice)

```
[C]
  [[-23 -69]
   [-25 -14]]
abs([C])
  [[23 69]
   [25 14]]
```

round(

round((menu **MATH NUM**) restituisce una matrice. Arrotonda ciascun elemento nella *matrice* a *#decimale*. Se *#decimale* viene omissso, gli elementi vengono arrotondati a 10 cifre.

round(matrice[,#decimale])

```
MATRIX[A] 2 x2
[[ 1.259  2.333 ]
 [ 3.662  4.121 ]]
```

```
round([A],2)
[[1.26 2.33]
 [3.66 4.12]]
```

⁻¹ (Inverse)

Utilizzare la funzione ⁻¹ ($\boxed{x^{-1}}$) per invertire una matrice (\wedge^{-1} non è valido). *matrice* deve essere quadrata e il determinante non può essere uguale a zero.

matrice⁻¹

$$\text{MATRIX[A] } 2 \times 2$$
$$\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix}$$

$$[A]^{-1}$$
$$\begin{bmatrix} -2 & 1 \\ 1.5 & -.5 \end{bmatrix}$$

Potenze

Per elevare a potenza una matrice, *matrice* deve essere quadrata. È possibile utilizzare x^2 , x^3 (menu **MATH**) o x^{potenza} (\wedge per potenze tra 0 e 255).

matrice²

matrice³

matrice^{potenza}

$$\text{MATRIX[A] } 2 \times 2$$
$$\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix}$$

$$[A]^3$$
$$\begin{bmatrix} 37 & 54 \\ 81 & 118 \end{bmatrix}$$
$$[A]^5$$
$$\begin{bmatrix} 1069 & 1558 \\ 2337 & 3406 \end{bmatrix}$$

Operatori relazionali

Per confrontare due matrici utilizzando gli operatori relazionali = e \neq (menu **TEST**), è necessario che le matrici abbiano le stesse dimensioni. Gli operatori = e \neq confrontano la *matriceA* e la *matriceB* elemento per elemento. Gli altri operatori relazionali non si possono utilizzare con le matrici e non sono validi.

$matriceA=matriceB$ restituisce **1** se ogni confronto è vero; restituisce **0** se almeno un confronto è falso.

$matriceA\neq matriceB$ restituisce **1** se almeno un confronto è falso.

[A]	[[1 2 3] [3 2 1]]
[B]	[[3 2 1] [1 2 3]]

[A]=[B]	0
[A]≠[B]	1

iPart(, fPart(, int(

iPart(, **fPart(** e **int(** si trovano nel menu **MATH NUM**.

iPart(restituisce una matrice contenente la parte intera di ciascun elemento di *matrice*.

fPart(restituisce una matrice contenente la parte frazionaria di ciascun elemento di *matrice*.

int(restituisce una matrice contenente il massimo intero minore o uguale di ciascun elemento di *matrice*.

iPart(matrice)

fPart(matrice)

int(matrice)

```
[0]
[[1.25  3.333]
 [100.5 47.15]]
```

```
iPart([0])
[[1  3.]
 [100 47]]
fPart([0])
[[.25 .333]
 [.5  .15 ]]
```

Operazioni di MATRX MATH

Menu MATRX MATH

Per visualizzare il menu **MATRX MATH**, premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{MATRIX}]}$ $\boxed{\blacktriangleright}$.

NAMES	MATH	EDIT
1:	det(Calcola il determinante
2:	T	Traspone la matrice
3:	dim(Restituisce le dimensioni della matrice
4:	Fill(Riempie tutti gli elementi con una costante
5:	identity(Restituisce la matrice identità
6:	randM(Restituisce una matrice casuale
7:	augment(Concatena due matrici
8:	Matr▶list(Memorizza una matrice in un elenco
9:	List▶matr(Memorizza un elenco in una matrice
0:	cumSum(Restituisce le somme cumulative di una matrice
A:	ref(Restituisce il formato in righe sovrapposte di una matrice
B:	rref(Restituisce il formato ridotto in righe sovrapposte
C:	rowSwap(Scambia due righe di una matrice
D:	row+(Aggiunge due righe; memorizza nella seconda riga
E:	*row(Moltiplica la riga per un numero
F:	*row+(Moltiplica la riga, aggiunge alla seconda riga

det(

det((determinante) restituisce il determinante (un numero reale) di una *matrice* quadrata.

det(matrice)

^T (Transpose)

^T (trasposta) restituisce una matrice in cui ciascun elemento (riga, colonna) viene scambiato con l'elemento corrispondente (colonna, riga) di *matrice*.

matrice^T

$$[A] \quad \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 3 & 2 & 1 \end{bmatrix}$$

$$[A]^T \quad \begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 2 \\ 3 & 1 \end{bmatrix}$$

Accesso alle dimensioni della matrice con dim(

dim((dimensioni) restituisce un elenco che contiene le dimensioni (*{righe,colonne}*) di una *matrice*.

dim(matrice)

Nota: $\text{dim}(\text{matrice}) \rightarrow L_n:L_n(1)$ restituisce il numero di righe.

$\text{dim}(\text{matrice}) \rightarrow L_n:L_n(2)$ restituisce il numero di colonne.

```
dim([[2,7,11],[-8,
3,11]])
      {2 3}
```

```
dim([[2,7,11],[-8,
3,11]])→L1:L1(1)
      2
```

Creazione di una matrice con dim()

Utilizzare **dim()** (con $\boxed{\text{STO}} \blacktriangleright$) per creare una nuova *matrice* di dimensioni *righe* × *colonne* con tutti gli elementi uguali a zero.

$\{\text{righe}, \text{colonne}\} \rightarrow \text{dim}(\text{matrice})$

```
{2,2}→dim([E])
      {2 2}
[E]
      [[0 0]
      [0 0]]
```

Ridimensionare una matrice con dim()

Utilizzare **dim()** (con $\boxed{\text{STO}} \blacktriangleright$) per ridimensionare una *matrice* esistente alle dimensioni *righe* × *colonne*. Gli elementi nella vecchia *matrice* che rientrano nelle nuove dimensioni non vengono modificati. Gli elementi supplementari creati sono degli zero.

Nota: Gli elementi della matrice che non rientrano nelle nuove dimensioni vengono cancellati.

$\{\text{righe}, \text{colonne}\} \rightarrow \text{dim}(\text{matrice})$

Fill(

Fill(memorizza un *valore* in ciascun elemento della *matrice*.

Fill(valore,matrice)

```
Fill(5, [E]) Done
[E]
      [[5 5]
       [5 5]]
```

identity(

identity(restituisce la matrice identica di *dimensione* righe \times *dimensione* colonne.

identity(dimensione)

randM(

randM((crea una matrice casuale) restituisce una matrice *righe* \times *colonne* di numeri interi casuali a una cifra (da -9 a 9). I valori vengono controllati dalla funzione **rand** (capitolo 2).

randM(righe,colonne)

```
rand=randM(2,2)
      [[0 -7]
       [8 8 1]]
```

augment(

augment(concatena la *matriceA* e la *matriceB*. Il numero di righe nella *matriceA* deve essere uguale al numero di righe nella *matriceB*.

augment(matriceA,matriceB)

```
[[[1,2][3,4]]→[A]
: [[5,6][7,8]]→[B]
]:augment([A],[B]
:]
      [[1 2 5 6]
       [3 4 7 8]]
```

Matr▶list(

Matr▶list((matrice memorizzata in un elenco) riempie ciascun *nomeelenco* con elementi da ciascuna colonna della *matrice*. **Matr▶list(** ignora gli argomenti extra di *nomeelenco*. Nello stesso modo, **Matr▶list(** ignora le colonne extra della *matrice*.

Matr▶list(matrice,nomeelencoA,...,nomeelenco n)

```
[A]
      [[1 2 3]
       [4 5 6]] →
Matr▶list([A],L1
,L2,L3)
      Done      L1      (1 4)
                  L2      (2 5)
                  L3      (3 6)
```

Matr►list(riempie, inoltre, un *nomeelenco* con gli elementi di una *colonna#* specifica della *matrice*. Per riempire un elenco utilizzando una colonna specifica della matrice, è necessario immettere *colonna#* dopo *matrice*.

Matr►list(*matrice,colonna#,nomeelenco*)

<pre>[A] [[1 2 3] [4 5 6]] Matr►list(A),3, L1) Done</pre>	→	<pre>L1 [3 6]</pre>
--	---	-----------------------

List►matr(

(elenchi memorizzati nella matrice) riempie una *nomematrice* colonna per colonna con elementi di ciascun elenco. Se tutti gli elenchi non hanno la stessa dimensione, **List►matr**(riempirà ciascuna riga extra di *nomematrice* con uno **0**. Gli elenchi complessi non sono validi.

List►matr(*elencoA,..., elenco n,nomematrice*)

<pre>(1,2,3)→LX [1 2 3] (4,5,6)→LY [4 5 6] (7,8,9)→LB [7 8 9]</pre>	→	<pre>List►matr(LX,LY, LB,[C]) Done [C] [[1 4 7] [2 5 8] [3 6 9]]</pre>
---	---	--

cumSum(

cumSum(restituisce somme cumulative degli elementi nella *matrice*, iniziando con il primo elemento. Ciascun elemento è la somma cumulativa di tutta la colonna.

cumSum(matrice)

[D]	$\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \\ 5 & 6 \end{bmatrix}$	cumSum([D])	$\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 4 & 6 \\ 9 & 12 \end{bmatrix}$
-----	---	-------------	--

Operazioni sulle righe

Le operazioni sulle righe che si possono utilizzare in un'espressione, non modificano la *matrice* in memoria. È possibile immettere come espressioni tutti i numeri e i valori delle righe. Selezionare la matrice dal menu **MATRX NAMES**.

ref(), rref(

ref((formato delle righe sovrapposte) restituisce il formato delle righe sovrapposte di una *matrice* reale. Il numero di colonne deve essere maggiore di oppure uguale al numero di righe.

ref(matrice)

rref((formato ridotto delle righe sovrapposte) restituisce il formato ridotto delle righe sovrapposte di una *matrice* reale. Il numero di colonne deve essere maggiore di oppure uguale al numero di righe.

rref(*matrice*)

```
[B]
      [[4 5 6]
       [7 8 9]]
```

```
ref([B])
[[1 1.142857143...
 [0 1
rref([B])
      [[1 0 -1]
       [0 1 2]]]
```

rowSwap(

rowSwap(restituisce una matrice. Scambia la *rigaA* e la *rigaB* della *matrice*.

rowSwap(*matrice*,*rigaA*,*rigaB*)

```
[F]
      [[2 3 6 9]
       [5 4 7]
       [2 1 0]
       [6 8 5]]]
```

```
rowSwap([F],2,4)
      [[2 3 6 9]
       [6 8 5]
       [2 1 0]
       [5 4 7]]]
```

row+(

row+((addizione riga) restituisce una matrice. Somma la *rigaA* e la *rigaB* della *matrice* e memorizza il risultato nella *rigaB*.

row+(matrice,rigaA,rigaB)

```
[[2,5,7] [8,9,4]]
→[0]
      [[2 5 7]
       [8 9 4]]
```

```
row+([0],1,2)
      [[2 5 7]
       [10 14 11]]
```

***row(**

***row(** (moltiplicazione riga) restituisce una matrice. Moltiplica la *riga* della *matrice* per il *valore* e memorizza il risultato nella *riga*.

***row(valore,matrice, riga)**

***row+(**

***row+(** (moltiplicazione e addizione riga) restituisce una matrice. Moltiplica la *rigaA* della *matrice* per il *valore*, quindi lo somma alla *rigaB* e memorizza il risultato nella *rigaB*.

***row+(valore,matrice, rigaA, rigaB)**

```
[[1,2,3] [4,5,6]]
→[E]
      [[1 2 3]
       [4 5 6]]
```

```
*row+(3, [E], 1, 2)
      [[1 2 3]
       [7 11 15]]
```

Capitolo 11: Elenchi

Per iniziare: Generazione di una successione

"Per iniziare" consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Calcolare i primi otto termini della successione $1/A^2$. Memorizzare i risultati in un elenco creato dall'utente, quindi visualizzare i risultati sotto forma di frazione. Iniziare questa esercitazione su una riga vuota dello schermo principale.

1. Premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{[LIST]} \boxed{\blacktriangleright}$ per visualizzare il menu LIST OPS.



2. Premere **5** per selezionare **5:seq(** , che incolla **seq(** nella posizione corrente del cursore.

3. Premere $1 \div$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ \boxed{A} $\boxed{x^2}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ \boxed{A} $\boxed{,}$ $1 \boxed{,}$ $8 \boxed{,}$ $1 \boxed{)}$ per immettere la successione.

```
seq(1/A^2,A,1,8,1
)→SEQ1
```

4. Premere $\boxed{\text{STO}}$ e quindi $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ per attivare alpha-lock. Premere \boxed{S} \boxed{E} \boxed{Q} e quindi $\boxed{\text{ALPHA}}$ per disattivare alpha-lock. Premere 1 per completare il nome dell'elenco.1

5. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per generare l'elenco e memorizzarlo in **SEQ1**. L'elenco viene visualizzato sullo schermo principale. I puntini di sospensione (...) indicano che l'elenco continua oltre la finestra di visualizzazione. Premere $\boxed{\blacktriangleright}$ più volte (oppure premere e tenere premuto) per far scorrere l'elenco e visualizzare tutti gli elementi dell'elenco.

```
seq(1/A^2,A,1,8,1
)→SEQ1
(1.25 .1111111...

```

6. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{\text{LIST}}$ per visualizzare il menu **LIST NAMES**. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per incollare **LSEQ1** nella posizione corrente del cursore. (Se **SEQ1** non è l'elemento **1** del menu **LIST NAMES**, spostare il cursore su **SEQ1** prima di premere $\boxed{\text{ENTER}}$.)

```
NAME OPS MATH
1: L1
2: L2
3: L3
4: L4
5: L5
6: L6
7: SEQ1
```


7. Premere **MATH** per visualizzare il menu **MATH**.
Premere **1** per selezionare **1:►Frac**, che incolla
►Frac nella posizione corrente del cursore.

```
seq(1/A^2,A,1,8,1
)→SEQ1
(1 .25 .1111111...
LSEQ1►Frac
(1 1/4 1/9 1/16...
■
```

8. Premere **ENTER** per visualizzare la successione
sotto forma di frazione. Premere **▶** più volte
(oppure premere e tenere premuto) per far
scorrere l'elenco e visualizzare tutti gli elementi
dell'elenco.

Denominazione degli elenchi

Utilizzo dei nomi degli elenchi della TI-83 Plus

La calcolatrice TI-83 Plus dispone di sei nomi di elenchi in memoria: **L1**, **L2**, **L3**, **L4**, **L5** e **L6**. I nomi degli elenchi da **L1** a **L6** sono sulla tastiera sopra ai tasti numerici da **[1]** a **[6]**. Per incollare uno di questi nomi su uno schermo valido, premere **[2nd]** e quindi il tasto relativo. Gli elenchi da **L1** a **L6** sono memorizzati nelle colonne da **1** a **6** dell'editor **STAT** dell'elenco nel momento in cui si reimposta la memoria.

Creazione di un nome di elenco sullo schermo principale

Per creare il nome di un elenco sullo schermo principale, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[2nd]** **[{]**, immettere uno o più elementi dell'elenco, quindi premere **[2nd]** **[}]**. Separare gli elementi dell'elenco con delle virgole. Gli elementi dell'elenco possono essere numeri reali, numeri complessi o espressioni.

```
|{1,2,3,4}|
```

2. Premere **[STO▶]**.
3. Premere **[ALPHA]** [*lettera da A a Z oppure θ*] per immettere la prima lettera del nome.

4. Immettere da zero a quattro lettere, θ , oppure dei numeri per completare il nome.

```
{1,2,3,4}→TEST
```

5. Premere **ENTER**. L'elenco viene visualizzato sulla riga successiva. Il nome dell'elenco e i relativi elementi vengono archiviati in memoria. Il nome dell'elenco diventa una voce del menu **LIST NAMES**.

```
{1,2,3,4}→TEST  
{1 2 3 4}
```

```
LIST NAMES OPS MATH  
1:SEQ1  
2:T123  
3:TEST
```

Nota: Per visualizzare un nome di un elenco creato dall'utente nell'editor STAT dell'elenco, è necessario memorizzarlo nell'editor (capitolo 12).

E' possibile anche creare il nome di un elenco in uno dei seguenti quattro modi.

- Al prompt **Name=** o nell' editor **STAT** dell' elenco
- Al prompt **Xlist:**, **Ylist:**, o **Data List:** negli editor dei grafici statistici
- Ai prompt **List:**, **List1:**, **List2:**, **Freq:**, **Freq1:**, **Freq2:**, **XList:** o **YList:** negli editor di statistica inferenziale
- Allo schermo principale utilizzando **SetUpEditor**

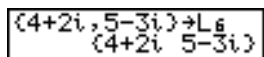
È possibile creare tutti i nomi di elenco desiderati a seconda dello spazio disponibile nella memoria della TI-83 Plus.

Memorizzazione e visualizzazione degli elenchi

Memorizzazione di elementi in un elenco

Di solito, è possibile memorizzare gli elementi di un elenco in uno dei seguenti modi.

- Utilizzare parentesi graffe e $\boxed{\text{STO}} \blacktriangleright$ per memorizzare gli elementi in un nome elenco.



```
{4+2i, 5-3i} → L6
```

- Utilizzare l'editor **STAT** dell'elenco per memorizzare gli elementi in un nome elenco (capitolo 12).

La dimensione massima di un elenco è di 999 elementi.

Visualizzazione di un elenco sullo schermo principale

Per visualizzare gli elementi di un elenco sullo schermo principale, immettere il nome dell'elenco (utilizzando L, se necessario) e premere $\boxed{\text{ENTER}}$. I puntini di sospensione indicano che l'elenco continua oltre la finestra di visualizzazione. Premere \blacktriangleright più volte (oppure premere e tenere premuto) per far scorrere l'elenco e visualizzare tutti gli elementi dell'elenco.

```
L1
  (2 5 10)
LDATA
(2.154 50.47 9....
```

Copia di un elenco su un altro elenco

Per copiare un elenco, memorizzarlo in un altro elenco.

```
LTEST
  (1 2 3 4)
LTEST→TEST2
  (1 2 3 4)
```

Accesso ad un elemento di un elenco

È possibile memorizzare un valore in oppure richiamare un valore da un *elemento* specifico dell'elenco. È possibile memorizzare in qualsiasi elemento all'interno della dimensione corrente dell'elenco oppure in un elemento oltre la dimensione.

nomeelenco(*elemento*)

```
(1,2,3)→L3
  (1 2 3)
4→L3(4):L3
  (1 2 3 4)
L3(2)
  2
```

Eliminazione di un elenco dalla memoria

Per cancellare gli elenchi dalla memoria, compresi **L1** fino a **L6**, utilizzare il menu secondario **MEMORY MANAGEMENT/DELETE** (capitolo 18).

La reimpostazione della memoria ripristina **L1** fino a **L6**. Se si cancella un elenco dall'editor **STAT** non lo si cancella dalla memoria.

Utilizzo degli elenchi nella rappresentazione grafica

È possibile utilizzare gli elenchi per rappresentare graficamente una famiglia di curve (capitolo 3).

Immissione dei nomi degli elenchi

Utilizzo del menu LIST NAMES

Per visualizzare il menu **LIST NAMES**, premere $\boxed{2^{nd}}$ **[LIST]**. Ciascuna voce è un nome di elenco creato dall'utente. La calcolatrice TI-83 Plus ordina automaticamente i nomi di elenco in ordine alfanumerico.

```
NAMES OPS MATH
L1:SEQ1
L2:TEST
```

Nota: Il menu **LIST NAMES** omette i nomi di elenco da **L1** a **L6**. Immettere da **L1** a **L6** direttamente dalla tastiera.

Quando si seleziona un nome di elenco dal menu **LIST NAMES**, il nome viene incollato nella posizione corrente del cursore.

- Il simbolo del nome **L** precede un nome di elenco quando il nome viene incollato in un punto in cui sono validi anche dati diversi da un nome di elenco, come lo schermo principale.

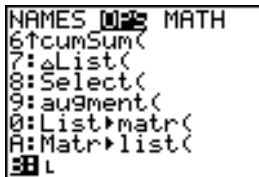
```
LTEST {1 2 3 4}
```

- Il simbolo **L** non precede un nome di elenco quando il nome viene incollato in un punto in cui un nome di elenco è l'unico input valido, come il prompt **Name=** dell'editor **STAT** dell'elenco oppure i prompt **XList:** e **YList** dell'editor **STAT** per la definizione dei grafici.

Immissione del nome di un elenco creato dall'utente direttamente

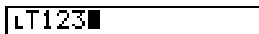
Per immettere direttamente un nome di elenco esistente, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **2nd** [LIST] **▶** per visualizzare il menu **LIST OPS**.
2. Selezionare **B:L**, che incolla **L** nella posizione corrente del cursore. **L** non è sempre necessario.



A screenshot of the TI-83 Plus calculator's LIST OPS menu. The menu is displayed in a monospaced font within a rectangular border. The options listed are: NAMES, MATH, 6: cumSum(, 7: List(, 8: Select(, 9: augment(, 0: List>matr(, A: Matr>list(, and B:L. The cursor is positioned on the B:L option.

3. Immettere i caratteri che compongono il nome dell'elenco.



A screenshot of the TI-83 Plus calculator's input field. The field contains the text "LT123" followed by a cursor block.

Come allegare formule ai nomi degli elenchi

Come allegare una formula ad un elenco

È possibile allegare una formula ad un nome di elenco, in modo che ciascun elemento dell'elenco sia un risultato della formula. La formula allegata deve includere almeno un altro elenco o un altro nome di elenco, oppure la stessa formula deve risultare un elenco.

Nel momento in cui si modifica qualsiasi cosa nella formula allegata, l'elenco a cui la formula è allegata viene aggiornato automaticamente. Ad esempio, quando un elemento di un elenco a cui la formula fa riferimento cambia, l'elenco a cui la formula è allegata viene aggiornato.

Ad esempio, la seguente schermata mostra che gli elementi sono memorizzati in **L3** e la formula **L3+10** è allegata al nome di elenco **LADD10**. Le virgolette indicano la formula che deve allegata a **LADD10**. Ciascun elemento di **LADD10** è la somma di un elemento in **L3** più 10.

```
{1,2,3}→L3      {1 2 3}
                {1 2 3}
"L3+10"→LADD10
L3+10
LADD10          {11 12 13}
```

La schermata successiva mostra un altro elenco, **L4**. Gli elementi di **L4** sono la somma della stessa formula allegata a **L3**. Tuttavia, le virgolette non sono state immesse e per questo motivo la formula non è allegata a **L4**.

Sulla riga successiva, **-6→L3(1):L3** modifica il primo elemento in **L3** a **-6** e quindi visualizza nuovamente **L3**.

```
L3+10→L4  
  {11 12 13}  
-6→L3(1):L3  
  {-6 2 3}
```

L'ultima schermata mostra che la modifica di **L3** ha aggiornato **LADD10**, ma non ha modificato **L4**. Il motivo di ciò è che la formula **L1+10** è allegata a **LADD10** ma non a **L4**.

```
LADD10  
  {4 12 13}  
L4  
  {11 12 13}
```

Nota: Per visualizzare una formula allegata ad un nome di elenco, utilizzare l'editor STAT dell'elenco (capitolo 12).

Come allegare una formula ad un elenco sullo schermo principale o in un programma

Per allegare una formula ad un nome di elenco da una riga vuota sullo schermo principale o da un programma, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[ALPHA]** **[\uparrow]**, immettere la formula (che deve risolversi in un elenco) e premere nuovamente **[ALPHA]** **[\uparrow]**.

Nota: Quando in una formula si includono più di un nome di elenco, ciascun elenco deve avere la stessa dimensione.

2. Premere **[STO]**.
3. Immettere il nome dell'elenco a cui si desidera allegare la formula.
 - Premere **[2nd]** e quindi un nome di elenco della TI-83 Plus da **L1** a **L6**.
 - Premere **[2nd]** **[LIST]** e selezionare un nome di elenco creato dall'utente dal menu **LIST NAMES**.
 - Immettere direttamente un nome di elenco creato dall'utente utilizzando **L**.
4. Premere **[ENTER]**.

```
(4,8,9)→L1      {4 8 9}
"5*L1"→LLIST
5*L1
LLIST           {20 40 45}
```

Nota: L'editor STAT dell'elenco visualizza un simbolo di protezione della formula di fianco a ciascun nome di elenco a cui è stato allegato una formula. Il capitolo 12 descrive come utilizzare l'editor STAT dell'elenco per allegare le formule agli elenchi, per modificare le formule allegate e per togliere le formule dagli elenchi.

Come togliere una formula da un elenco

È possibile togliere (azzerare) una formula allegata da un elenco in vari modi.

Per esempio:

- Immettere ""→nome elenco sullo schermo principale.
- Modificare qualsiasi elemento di un elenco a cui la formula è allegata.
- Utilizzare l'editor stat dell'elenco (capitolo 12).
- Utilizzare **ClrList** o **ClrAllList** per togliere una formula dalla lista (capitolo 18).

Utilizzo degli elenchi nelle espressioni

Utilizzo di un elenco in un'espressione

È possibile utilizzare degli elenchi in un'espressione in uno dei seguenti modi. Quando si preme **[ENTER]**, qualsiasi espressione viene calcolata per ciascun elemento dell'elenco e viene visualizzato un elenco.

- In un'espressione, utilizzare un nome di elenco creato dall'utente oppure uno in memoria della TI-83 Plus.

```
(2,5,10)→L1
      {2 5 10}
20/L1
      {10 4 2}
```

- Immettere direttamente gli elementi dell'elenco.

```
20/{2,5,10}
      {10 4 2}
```

- Utilizzare **[2nd]** **[RCL]** per richiamare il contenuto dell'elenco in una espressione in corrispondenza della posizione del cursore (capitolo 1).

```
Rcl L1 → (2,5,10)2
           {4 25 100}
```

Suggerimento: È necessario incollare i nomi di elenchi creati dall'utente al prompt **Rcl** selezionandoli dal menu LIST NAMES. Non è possibile immettere i nomi direttamente utilizzando **L**.

Utilizzo degli elenchi con funzioni matematiche

È possibile utilizzare un elenco per immettere diversi valori di funzioni matematiche. Altri capitoli e l'Appendice A illustrano se un elenco è valido. La funzione viene calcolata per ciascun elemento dell'elenco e un elenco viene visualizzato.

- Quando si utilizza un elenco con una funzione, è necessario che la funzione sia valida per ciascun elemento nell'elenco. Nella rappresentazione grafica, un elemento non valido, come -1 in $\sqrt{\{1,0,-1\}}$, viene ignorato.

```
√({1,0,-1})
```

Questo restituisce un errore.

```
Plot1 Plot2 Plot3  
√({1,0,-1})
```

Questo rappresenta graficamente $X*\sqrt{1}$ e $X*\sqrt{0}$, ma salta $X*\sqrt{-1}$.

- Quando si utilizzano due elenchi con una funzione a due argomenti, la dimensione di ciascun elenco deve essere uguale. La funzione viene calcolata per elementi corrispondenti.

```
{1,2,3}+{4,5,6}  
{5 7 9}
```

- Quando si utilizzano un elenco e un valore con una funzione a due argomenti, il valore viene utilizzato con ciascun elemento nell'elenco.

```
{1,2,3}+4  
{5 6 7}
```

Menu LIST OPS

Menu LIST OPS

Per visualizzare il menu LIST OPS, premere $\boxed{2nd}$ [LIST] \blacktriangleright .

NAMES OPS	MATH
1:SortA(Ordina gli elenchi in ordine ascendente
2:SortD(Ordina gli elenchi in ordine discendente
3:dim(Imposta la dimensione dell'elenco
4:Fill(Immette una costante in tutti gli elementi
5:seq(Crea una successione
6:cumSum(Restituisce un elenco di somme cumulative
7: Δ List(Restituisce la differenza di elementi consecutivi
8:Select(Seleziona punti dati specifici
9:augment(Concatena due elenchi
0:List \blacktriangleright matr(Memorizza un elenco in una matrice
A:Matr \blacktriangleright list(Memorizza una matrice in un elenco
B:L	Designa il tipo di dati del nome dell'elenco

SortA(, SortD(

SortA((ordinamento ascendente) ordina gli elementi dell'elenco dai valori più bassi a quelli più alti. **SortD(** (ordinamento discendente) ordina gli elementi dell'elenco dai valori più alti a quelli più bassi. Gli elenchi complessi vengono ordinati a seconda della grandezza (modulo).

Con un elenco, **SortA**(e **SortD**(ordinano gli elementi di *nomeelenco* e aggiornano l'elenco in memoria.

SortA(*nomeelenco*)

```
{5,6,4}→L3
      {5 6 4}
SortA(L3)
      Done
L3
      {4 5 6}
```

SortD(*nomeelenco*)

```
SortD(L3)
      Done
L3
      {6 5 4}
```

SortA, SortD

Con due o più elenchi, **SortA**(e **SortD**(ordinano *keylistname* e quindi ordinano ciascun *dependlist* posizionando i relativi elementi nello stesso ordine dei corrispondenti elementi in *keylist*. Tutti gli elenchi devono avere la stessa dimensione.

SortA(*keylistname*,*dependlist1*[,*dependlist2*,...,*dependlist n*])

SortD(*keylistname*,*dependlist1*[,*dependlist2*,...,*dependlist n*])

```
{5,6,4}→L4
      {5 6 4}
{1,2,3}→L5
      {1 2 3}
```

```
SortA(L4,L5)
      Done
L4
      {4 5 6}
L5
      {3 1 2}
```

Suggerimento: Nell'esempio, **5** è il primo elemento in **L4** e **1** è il primo elemento in **L5**. Dopo **SortA(L4,L5)**, **5** diventa il secondo elemento di **L4** e, nello stesso modo, **1** diventa il secondo elemento di **L5**.

Nota: **SortA**(e **SortD**(sono uguali a **SortA**(e **SortD**(del menu STAT EDIT (capitolo 12).

Utilizzo di dim(per trovare le dimensioni dell'elenco

dim((dimensione) restituisce la lunghezza (numero di elementi) dell'*elenco*.

dim(*elenco*)

```
dim({1,3,5,7}) 4
```

Utilizzo di dim(per creare un elenco

È possibile utilizzare **dim**(con **[STO▶]** per creare un nuovo *nomeelenco* di *lunghezza* da 1 a 999. Gli elementi sono degli zero.

lunghezza→**dim**(*nomeelenco*)

```
3→dim(L2)      3
L2              {0 0 0}
```

Utilizzo di dim(per ridimensionare un elenco

È possibile utilizzare **dim** con **[STO▶]** per ridimensionare un *nomeelenco* esistente utilizzando una *lunghezza* da 1 a 999.

- Gli elementi nel *nomeelenco* vecchio che rientrano nella nuova dimensione non vengono modificati.
- Gli elementi extra dell'elenco vengono riempiti da **0**.
- Gli elementi nel vecchio elenco al di fuori della nuova dimensione vengono cancellati.

lunghezza → **dim**(*nomeelenco*)

```
(4,8,6)→L1
{4 8 6}
4→dim(L1)
4
L1
{4 8 6 0}
```

```
3→dim(L1)
L1
{4 8 6}
```

Fill(

Fill(sostituisce ciascun elemento in *nomeelenco* con un *valore*.

Fill(*valore*,*nomeelenco*)

```
(3,4,5)→L3
{3 4 5}
Fill(8,L3)
Done
L3
{8 8 8}
```

```
Fill(4+3i,L3)
Done
L3
{4+3i 4+3i 4+3i}
```

Nota: **dim**(e **Fill**(sono uguali a **dim**(e **Fill**(del menu MATRX MATH (capitolo 10).

seq(

seq((successione) restituisce un elenco in cui ciascun elemento è il risultato del calcolo dell'*espressione* a seconda della *variabile* per i valori nell'intervallo da *inizio* a *fine* in passaggi *incrementali*. La *variabile* nn deve essere definita in memoria. L'*incremento* può essere negativo. **seq(** non è valido nell'*espressione*. Il valore predefinito per *incremento* è 1. Le liste complesse non sono valide.

seq(espressione,variabile,inizio,fine[,incremento])

```
seq(A^2,A,1,11,3)
{1 16 49 100}
```

cumSum(

cumSum((somma cumulativa) restituisce le somme cumulative degli elementi nell'*elenco*, iniziando con il primo elemento. Gli elementi dell'elenco possono essere numeri reali o complessi.

cumSum(elenco)

```
cumSum({1,2,3,4,
5})
{1 3 6 10 15}
```

Δ List(

Δ List(restituisce un elenco contenente le differenze tra elementi consecutivi nell'elenco. Δ List sottrae il primo elemento nell'elenco dal secondo elemento, quindi sottrae il secondo elemento dal terzo, e così via. L'elenco di differenze ha sempre un elemento in meno dell'elenco originale. Gli elementi dell'elenco possono essere numeri reali o complessi.

Δ List(*elenco*)

```
(20, 30, 45, 70) → LD
IST
(20 30 45 70)
ΔList(LDIST)
(10 15 25)
```

Select(

Select(seleziona uno o più punti dati specifici da una rappresentazione di dispersione oppure dalla rappresentazione xyLine (solo), quindi memorizza i punti dati selezionati in due nuovi elenchi, *nomeelencox* e *nomeelencoy*. Ad esempio, è possibile utilizzare **Select(** per selezionare e quindi analizzare una parte di dati CBL 2™/CBL™ tracciati.



Select(*nomeelencox, nomeelencoy*)

Nota: Prima di utilizzare **Select(** è necessario aver selezionato (attivato) una rappresentazione di dispersione oppure una rappresentazione xyLine. È

necessario, inoltre visualizzare la rappresentazione grafica nella finestra di visualizzazione corrente.

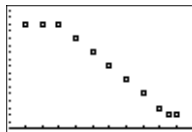
Prima di utilizzare Select(

Prima di utilizzare **Select(**, eseguire i passaggi successivi:

1. Creare i nomi di due elenchi ed immettere i dati.
2. Attivare la definizione di grafico, selezionare  (rappresentazione di dispersione) oppure  (xyLine), quindi immettere i due nomi di elenco in **Xlist:** e **Ylist:**.
3. Utilizzare **ZoomStat** per tracciare i dati (capitolo 3).

```
{1,2,3,4,5,6,7,8
{9,9,4,10}→DIST
{1,2,3,4,5,6,7...
{15,10,15,13,11...
{9,7,5,3,2,2}→TIM
{15 15 15 13 11...
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
Off Off
Type: [xyLine] [xyLine]
Xlist: DIST
Ylist: TIME
Mark: [square] [plus]
```



Selezione di punti dati da una rappresentazione grafica

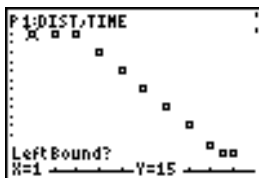
Per selezionare punti dati da una rappresentazione di dispersione oppure da una rappresentazione xyLine, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[2nd] [LIST] [8]** per selezionare **8:Select(** dal menu **LIST OPS**. **Select(** viene incollato sullo schermo principale.

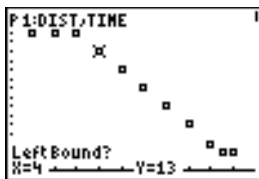
2. Immettere *nomeelencox*, premere , immettere *nomeelencoy* e premere per designare i nomi degli elenchi in cui si desidera memorizzare i dati selezionati.

```
Select(L1,L2)■
```

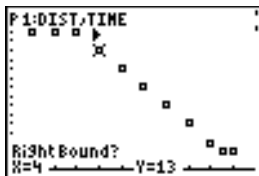
3. Premere . Viene visualizzato lo schermo del grafico con **Left Bound?** nell'angolo inferiore sinistro.



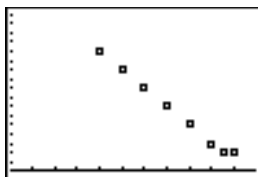
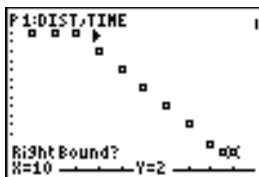
4. Premere o (se è stata selezionata più di una rappresentazione grafica) per spostare il cursore sulla rappresentazione grafica da cui si desidera selezionare i punti dati.
5. Premere e per spostare il cursore sui punti dati della rappresentazione grafica che si desidera utilizzare come limite sinistro.



6. Premere **[ENTER]**. Un indicatore ► sullo schermo del grafico visualizza il limite sinistro. Viene visualizzato **Right Bound?** nell'angolo inferiore sinistro.



7. Premere **[◀]** o **[▶]** per spostare il cursore sul punto della rappresentazione grafica che si desidera utilizzare come limite destro, quindi premere **[ENTER]**.



I valori x e y dei punti selezionati vengono memorizzati in *nomeelencox* e *nomeelencoy*. Una nuova rappresentazione grafica di *nomeelencox* e *nomeelencoy* sostituisce la rappresentazione da cui si sono selezionati i punti dati. I nomi degli elenchi vengono aggiornati nell'editor **STAT**.

```

L1
{4 5 6 7 8 9 9...
L2
{13 11 9 7 5 3 ...

```

```

Plot1 Plot2 Plot3
On Off
Type: [ ] [ ] [ ]
Xlist:L1
Ylist:L2
Mark: [ ] + .

```

Nota: I due elenchi nuovi (*nomeelencox* e *nomeelencoy*) includono i punti selezionati come limite sinistro e limite destro. Inoltre, *left-bound x-value* \leq *right-bound x-value* deve essere verificato.

augment(

augment(concatena gli elementi dell'*elencoA* e dell'*elencoB*. Gli elementi dell'elenco possono essere numeri reali o complessi.

augment(*elencoA,elencoB*)

```

{1,17,21}→L3
{1 17 21}
augment(L3,{25,3
0,41})
{1 17 21 25 30 ...

```

List►matr(

List►matr((elenchi memorizzati in una matrice) immette in una matrice, colonna per colonna, gli elementi di ciascun elenco. Se tutti gli elenchi non hanno la stessa dimensione, **List►matr(** riempie ciascuna riga extra di *nomematrice* con **0**. Gli elenchi complessi non sono validi.

List►matr(*elencoA*,...,*elenco n*,*nomematrice*)

<pre>(1,2,3)→LX (1 2 3) (4,5,6)→LY (4 5 6) (7,8,9)→LB (7 8 9)</pre>	→	<pre>List►matr(LX,LY, LB,[C]) Done [C] [[1 4 7] [2 5 8] [3 6 9]]</pre>
---	---	--

Matr►list(

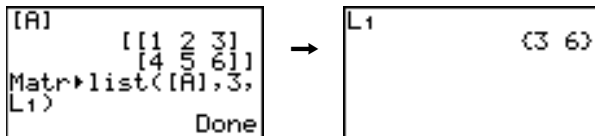
Matr►list((matrice memorizzata in un elenco) riempie ciascun *nomeelenco* con elementi da ciascuna colonna della *matrice*. Se il numero di argomenti di *nomeelenco* supera il numero di colonne della *matrice*, **Matr►list**(ignora gli argomenti extra di *nomeelenco*. Nello stesso modo, se il numero di colonne nella *matrice* supera il numero di argomenti di *nomeelenco*, **Matr►list**(ignora le colonne extra della *matrice*.

Matr►list(*matrice*, *nomeelencoA*,..., *nomeelenco n*)

<pre>[A] [[1 2 3] [4 5 6]] Matr►list([A],L1 ,L2,L3) Done</pre>	→	<pre>L1 (1 4) L2 (2 5) L3 (3 6)</pre>
--	---	---------------------------------------

Matr►list(riempie, inoltre, un *nomeelenco* con gli elementi di una *colonna#* specifica della *matrice*. Per riempire un elenco utilizzando una colonna specifica della matrice, è necessario immettere *colonna#* dopo *matrice*.

Matr▶list(matrice,colonna#,nomeelenco)



L che precede da uno a cinque caratteri, identifica questi caratteri come un nome di elenco creato dall'utente. Il nome dell'elenco può comprendere lettere, θ e numeri, ma deve iniziare con una lettera da A a Z o con θ .

Lnomeelenco

Generalmente, **L** deve precedere il nome di un elenco creato dall'utente quando viene immesso un nome di elenco creato dall'utente in un punto in cui è valido immettere altro input, ad esempio, sullo schermo principale.

La calcolatrice TI-83 Plus, senza **L**, potrebbe interpretare erratamente un nome di elenco creato dall'utente come moltiplicazione connessa di due o più caratteri.

L non deve precedere un nome di elenco creato dall'utente quando il nome di elenco è il solo input valido, ad esempio, al prompt **Name=** nell'editor STAT dell'elenco oppure ai prompt **Xlist:** e **Ylist:** nell'editor STAT per grafici. Se si immette **L** quando non è necessario, TI-83 Plus ignora l'immissione.

Menu LIST MATH

Menu LIST MATH

Per visualizzare il menu LIST MATH, premere $\boxed{2\text{nd}}$ [LIST] $\boxed{\blacktriangleleft}$.

NAMES OPS **MATH**

1: min(Restituisce l'elemento più piccolo di un elenco
2: max(Restituisce l'elemento più grande di un elenco
3: mean(Restituisce il valore medio di un elenco
4: median(Restituisce il valore mediano di un elenco
5: sum(Restituisce la somma degli elementi di un elenco
6: prod(Restituisce il prodotto degli elementi nell'elenco
7: stdDev(Restituisce la deviazione standard di un elenco
8: variance(Restituisce la varianza di un elenco

min(, max(

min((minimo) e **max(** (massimo) restituiscono l'elemento più piccolo o più grande dell'*elencoA*. Se vengono confrontati due elenchi, viene restituito un elenco con l'elemento più piccolo o più grande di ciascuna coppia di elementi in *elencoA* ed *elencoB*. In un elenco complesso, viene restituito l'elemento di grandezza (modulo) massima o minima.

min(*elencoA*[,*elencoB*])

max(*elencoA*[,*elencoB*])

```
min({1,2,3},{3,2
,1})
      {1 2 1}
max({1,2,3},{3,2
,1})
      {3 2 3}
```

Nota: **min(** e **max(** sono uguali a **min(** e **max(** del menu MATH NUM.

mean(, median(

mean(restituisce il valore medio dell'elenco. **median(** restituisce il valore mediano dell'elenco. Il valore predefinito di *freqlist* è 1. Ciascun elemento di *freqlist* conta il numero di occorrenze consecutive dell'elemento corrispondente nell'elenco. Gli elenchi complessi non sono validi.

mean(*elenco*[,*freqlist*])

median(*elenco*[,*freqlist*])

```
mean({1,2,3},{3,
2,1})
      1.666666667
median({1,2,3})
      2
```

sum(, prod(

sum((somma) restituisce la somma degli elementi nell'elenco. Gli elementi *inizio* e *fine* sono facoltativi; questi elementi specificano un intervallo di elementi. Gli elementi dell'elenco possono essere numeri reali o complessi.

prod(restituisce il prodotto di tutti gli elementi dell'elenco. Gli elementi *inizio* e *fine* sono facoltativi; questi elementi specificano un intervallo di elementi Gli elementi dell'elenco possono essere numeri reali o complessi.

sum(elenco[,inizio,fine]) **prod**(elenco[,inizio,fine])

L1	{1 2 5 8 10}
sum(L1)	
	26
sum(L1,3,5)	
	23

L1	{1 2 5 8 10}
Prod(L1)	
	800
Prod(L1,3,5)	
	400

Somme e prodotti di sequenze numeriche

È possibile unire **sum**(o **prod**(a **seq**(per ottenere:

superiore
 $\sum_{x=\text{inferiore}} \text{espressione}(x)$

superiore
 $\prod_{x=\text{inferiore}} \text{espressione}(x)$

Per calcolare $\sum 2^{(N-1)}$ da N=1 a 4:

sum(seq(2^(N-1),	
N,1,4,1))	
	15

stdDev(, variance(

stdDev(restituisce la deviazione standard degli elementi nell'elenco. Il valore predefinito di *freqlist* è 1. Ciascun elemento *freqlist* conta il numero di occorrenze consecutive dell'elemento corrispondente nell'elenco. Gli elenchi complessi non sono validi.

variance(restituisce la varianza degli elementi nell'elenco. Il valore predefinito di *freqlist* è 1. Ciascun elemento *freqlist* conta il numero di occorrenze consecutive dell'elemento corrispondente nell'elenco. Gli elenchi complessi non sono validi.

stdDev(elenco[,*freqlist*]) **variance**(elenco[,*freqlist*])

```
stdDev({1,2,5,-6  
,3,-2})  
3.937003937
```

```
variance({1,2,5,  
-6,3,-2})  
15.5
```

Capitolo 12:

Statistica

Per iniziare: Lunghezza e periodo di oscillazione del pendolo

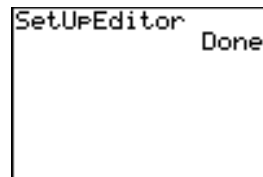
"Per iniziare" consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Un gruppo di studenti sta cercando di determinare la relazione matematica tra la lunghezza della corda di un pendolo ed il relativo periodo (un'oscillazione completa di un pendolo). Il gruppo crea un semplice pendolo con corde e rondelle e quindi lo appende al soffitto. Gli studenti registrano il periodo di oscillazione del pendolo per ciascuna delle 12 lunghezze delle corde.*

Lunghezza (cm)	Periodo (sec)	Lunghezza (cm)	Periodo (sec)
6.5	0.51	24.4	1.01
11.0	0.68	26.6	1.08
13.2	0.73	30.5	1.13
15.0	0.79	34.3	1.26
18.0	0.88	37.6	1.28
23.1	0.99	41.5	1.32

* Questo esempio è stato preso e modificato da *Contemporary Precalculus Through Applications*, North Carolina della School of Science and Mathematics, grazie al permesso di Janson Publications, Inc., Dedham, MA. 1-800-322-MATH. © 1992. Tutti i diritti riservati.

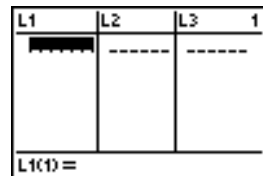
1. Premere **MODE** \downarrow \downarrow \downarrow **ENTER** per impostare la modalità di rappresentazione grafica **Func**.
2. Premere **STAT** **5** per selezionare **5:SetUpEditor**. **SetUpEditor** viene incollato sullo schermo principale.



Premere **ENTER**. In questo modo, vengono eliminati i nomi degli elenchi dalle colonne da **1** a **20** dell'editor **STAT** dell'elenco e, successivamente, vengono memorizzati i nomi degli elenchi **L1** fino a **L6** nelle colonne da **1** a **6**.

Nota: L'eliminazione degli elenchi dall'editor **STAT** dell'elenco non li elimina dalla memoria.

3. Premere **STAT** **1** per selezionare **1:Edit** dal menu **STAT EDIT**. Viene visualizzato l'editor **STAT** dell'elenco. Se vi sono elementi memorizzati in **L1** e **L2**, premere \uparrow per spostare il cursore su **L1**, quindi premere **CLEAR** **ENTER** \rightarrow \uparrow **CLEAR** **ENTER** per azzerare entrambi gli elenchi. Premere \leftarrow per spostare nuovamente il cursore rettangolare sulla prima riga in **L1**.



4. Premere **6** **.** **5** **ENTER** per memorizzare la lunghezza della prima corda del pendolo (6,5 cm) in L1.

Il cursore rettangolare si sposta sulla riga successiva. Ripetere questo passaggio per immettere ciascun valore delle 12 lunghezze della corda nella tabella.

L1	L2	L3	1
24,4			
26,6			
30,5			
34			
37			
41,5			

L1(13) =			

5. Premere **▶** per spostare il cursore rettangolare sulla prima riga in L2.

Premere **.** **51** **ENTER** per memorizzare il primo valore del tempo (0,51 sec) in L2. Il cursore rettangolare si sposta sulla riga successiva. Ripetere questo passaggio per immettere ciascun valore dei 12 tempi nella tabella.

L1	L2	L3	2
24,4	1.01		
26,6	1.08		
30,5	1.13		
34	1.26		
37	1.28		
41,5	1.32		

L2(13) =			

6. Premere **Y=** per visualizzare l'editor Y=.

Se necessario, premere **CLEAR** per azzerare la funzione Y1. Quando necessario, premere **▲**, **ENTER** e **▶** per disattivare **Plot1**, **Plot2** e **Plot3** dalla riga superiore dell'editor Y= (capitolo 3). Quando necessario, premere **▼**, **◀** e **ENTER** per deselezionare qualsiasi funzione selezionata.

Plot1	Plot2	Plot3
Y1 =		
Y2 =		
Y3 =		
Y4 =		
Y5 =		
Y6 =		
Y7 =		

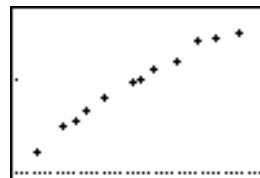
7. Premere $\boxed{2nd}$ $\boxed{STAT PLOT}$ $\boxed{1}$ per selezionare **1:Plot1** dal menu **STAT PLOTS**. Viene visualizzato l'editor dei grafici statistici.



8. Premere \boxed{ENTER} per selezionare **On**, che attiva il grafico 1. Premere $\boxed{\downarrow}$ \boxed{ENTER} per selezionare \cdot (rappresentazione della dispersione). Premere $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{2nd}$ $\boxed{L1}$ per specificare **Xlist:L1** per il grafico 1. Premere $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{2nd}$ $\boxed{L2}$ per specificare **Ylist:L2** per il grafico 1. Premere $\boxed{\downarrow}$ $\boxed{\rightarrow}$ \boxed{ENTER} per selezionare **+** come **Indicatore** di ciascun punto dati nella rappresentazione della dispersione.



9. Premere \boxed{ZOOM} $\boxed{9}$ per selezionare **9:ZoomStat** dal menu **zoom**. Le variabili della finestra vengono adattate automaticamente e viene visualizzato il grafico 1. Questo grafico è la rappresentazione della dispersione dei dati del tempo rispetto a quelli della lunghezza.



Dal momento che la rappresentazione della dispersione dei dati del tempo rispetto alla lunghezza della corda sembra essere abbastanza lineare, si può approssimare con una linea i dati.

10. Premere **[STAT]** **[▶]** **4** per selezionare **4:LinReg(ax+b)** (modello di regressione lineare) dal menu **STAT CALC**. **LinReg(ax+b)** viene incollato sullo schermo principale.

```
LinReg(ax+b) ■
```

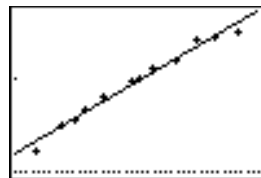
11. Premere **[2nd]** **[L1]** **[,]** **[2nd]** **[L2]** **[,]**. Premere **[VARS]** **[▶]** **1** per visualizzare il menu secondario **VARS Y-VARS FUNCTION**, quindi premere **1** per selezionare **1:Y1**. **L1**, **L2** e **Y1** vengono incollati sullo schermo principale come argomenti di **LinReg(ax+b)**.

```
LinReg(ax+b) L1,  
L2,Y1 ■
```

12. Premere **[ENTER]** per eseguire **LinReg(ax+b)**. Viene calcolata la regressione lineare per i dati in **L1** e **L2**. I valori di **a** e **b** vengono visualizzati sullo schermo principale. L'equazione della regressione lineare viene memorizzata in **Y1**. I residui vengono calcolati e memorizzati automaticamente nel nome dell'elenco **RESID**, che diventa una voce del menu **LIST NAMES**.

```
LinReg  
y=ax+b  
a=.0230877122  
b=.4296826236  
■
```

13. Premere **GRAPH**. Vengono visualizzati la linea della regressione e la rappresentazione della dispersione.



La linea di regressione sembra approssimare bene la parte centrale della rappresentazione della dispersione. Tuttavia, la rappresentazione grafica dei residui potrebbe fornire ulteriori informazioni su questa approssimazione.

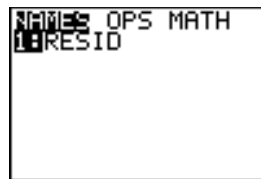
14. Premere **STAT** 1 per selezionare **1:Edit**. Viene visualizzato l'editor **STAT** dell'elenco. Premere **▶** e **▲** per spostare il cursore su **L3**. Premere **2nd** **[INS]**. La colonna senza nome viene visualizzata nella colonna **3**; **L3**, **L4**, **L5** e **L6** si spostano a destra di una colonna. Il prompt **Name=** viene visualizzato sulla riga di inserimento e alpha-lock è attivo.

L1	L2		3
6.5	.51		
11	.68		
13.2	.73		
15	.78		
18	.88		
23.1	.98		
24.4	1.01		

Name=

15. Premere **2nd** **[LIST]** per visualizzare il menu **LIST NAMES**.

Se necessario, premere **▼** per spostare il cursore sul nome dell'elenco **RESID**.



16. Premere **[ENTER]** per selezionare **RESID** e incollarlo in corrispondenza del prompt **Name=** dell'editor **STAT** dell'elenco.

L1	L2	RESID	3
6.5	.51		
11	.68		
13.2	.73		
15	.78		
18	.88		
23.1	.99		
24.4	1.01		

Name=RESID

17. Premere **[ENTER]**. **RESID** viene memorizzato nella colonna **3** dell'editor **STAT** dell'elenco.

L1	L2	RESID	3
6.5	.51	-.0698	
11	.68	-.0036	
13.2	.73	-.0044	
15	.78	.014	
18	.88	.03474	
23.1	.99	.02699	
24.4	1.01	.01698	

RESID = (-.0697527...

Premere ripetutamente **[↓]** per esaminare i residui.

Si noti che i primi tre residui sono negativi. Questi residui corrispondono alle lunghezze della corda del pendolo più corte in **L1**. I successivi cinque residui sono positivi e tre degli ultimi quattro sono negativi. L'ultimo residuo corrisponde alle lunghezze della corda più lunghe in **L1**. La rappresentazione grafica dei residui visualizzerà questa conformazione dei residui in modo più chiaro.

18. Premere **[2nd]** **[STAT PLOT]** **2** per selezionare **2:Plot2** dal menu **STAT PLOT**. L'editor Per la rappresentazione grafica delle statistiche viene visualizzato per il grafico 2.

Plot1	Plot2	Plot3
On	On	Off
Type:	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Xlist:	L1	
Ylist:	L2	
Mark:	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

19. Premere **ENTER** per selezionare **On**, che attiva il grafico 2.

Premere **▼** **ENTER** per selezionare **☐** (rappresentazione della dispersione).

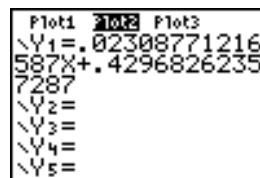
Premere **▼** **2nd** **[L1]** per specificare **Xlist:L1** per il grafico 2. Premere **▼** **[R]** **[E]** **[S]** **[I]** **[D]** (alpha-lock è attivo) per specificare **Ylist:RESID** per il grafico 2. Premere **▼** **ENTER** per selezionare **☐** come indicatore per ciascun punto dati nella rappresentazione della dispersione.



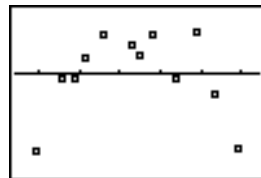
20. Premere **Y=** per visualizzare l'editor **Y=**.

Premere **◀** per spostare il cursore sul segno **=** e quindi premere **ENTER** per deselegionare **Y1**.

Premere **▲** **ENTER** per disattivare il grafico 1.



21. Premere **ZOOM** **9** per selezionare **9:ZoomStat** dal menu **zoom**. Le variabili della finestra vengono adattate automaticamente e viene visualizzato il grafico 2. Questa è la rappresentazione della dispersione dei residui.

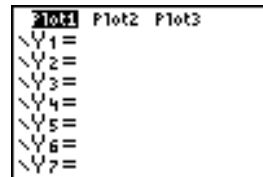


Si noti la conformazione dei residui: un gruppo di residui negativi, quindi un gruppo di residui positivi e quindi un altro gruppo di residui negativi.

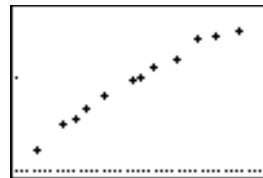
La conformazione dei residui indica una curvatura associata a questo insieme di dati che il modello lineare non ha tenuto in considerazione. La rappresentazione grafica dei residui enfatizza una curvatura verso il basso, per cui un modello che curva verso il basso insieme ai dati sarebbe più preciso. Una funzione, come una radice quadrata, forse approssimerebbe meglio. Si provi con una regressione su potenza per approssimare una funzione come $y=a*x^b$.

22. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor $Y=$.

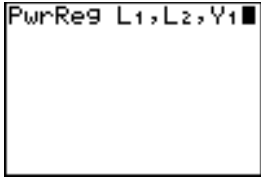
Premere \boxed{CLEAR} per azzerare l'equazione della regressione lineare da $Y1$. Premere $\boxed{\blacktriangle}$ \boxed{ENTER} per attivare il grafico 1. Premere $\boxed{\blacktriangleright}$ \boxed{ENTER} per disattivare il grafico 2.



23. Premere \boxed{ZOOM} $\boxed{9}$ per selezionare **9:ZoomStat** dal menu **zoom**. Le variabili della finestra vengono adattate automaticamente e la rappresentazione grafica originale della dispersione dei dati del tempo rispetto a quelli della lunghezza (grafico 1) viene visualizzata.

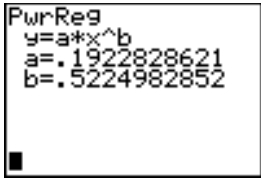


24. Premere **[STAT]** **[▶]** **[ALPHA]** **[A]** per selezionare **A:PwrReg** dal menu **STAT CALC**. **PwrReg** viene incollato sullo schermo principale.

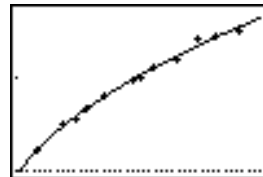
A screenshot of the TI-83 Plus calculator screen. The text 'PwrReg L1,L2,Y1' is displayed at the top of the screen, indicating that the PwrReg function has been selected and its arguments are being entered.

Premere **[2nd]** **[L1]** **[,]** **[2nd]** **[L2]** **[,]**. Premere **[VARS]** **[▶]** **1** per visualizzare il menu secondario **VARS Y-VARS FUNCTION**, quindi premere **1** per selezionare **1:Y1**. **L1**, **L2** e **Y1** vengono incollati sullo schermo principale come argomenti di **PwrReg**.

25. Premere **[ENTER]** per calcolare la regressione su potenza. Vengono visualizzati i valori di **a** e di **b**. L'equazione della regressione su potenza viene memorizzata in **Y1**. I residui vengono calcolati e memorizzati automaticamente nel nome dell'elenco **RESID**.

A screenshot of the TI-83 Plus calculator screen showing the results of the PwrReg function. The text displayed is: 'PwrReg', 'y=a*x^b', 'a=.1922828621', and 'b=.5224982852'. A cursor is visible at the bottom left of the screen.

26. Premere **[GRAPH]**. Vengono visualizzate la linea di regressione e la rappresentazione della dispersione.



La nuova funzione $y=.192x^{.522}$ sembra approssimare i dati molto bene. Per avere ulteriori informazioni, esaminare la rappresentazione grafica dei residui.

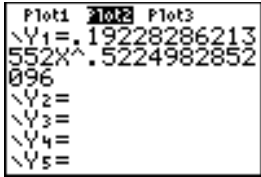
27. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor $Y=$.

Premere $\boxed{\leftarrow}$ \boxed{ENTER} per deselezionare Y_1 .

Premere s $\boxed{\uparrow}$ \boxed{ENTER} per disattivare il grafico 1.

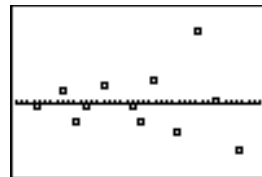
Premere $\boxed{\rightarrow}$ \boxed{ENTER} per attivare il grafico 2.

Nota: Il passaggio 19 ha definito il grafico 2 per la rappresentazione grafica dei residui (**RESID**) rispetto alla lunghezza della corda (**L1**).



```
P1ot1 21012 P1ot3
\Y1= .19228286213
552X^ .5224982852
096
\Y2=
\Y3=
\Y4=
\Y5=
```

28. Premere \boxed{ZOOM} **9** per selezionare **9:ZoomStat** dal menu **zoom**. Le variabili della finestra vengono adattate automaticamente e viene visualizzato il grafico 2. Questa è la rappresentazione della dispersione dei residui.

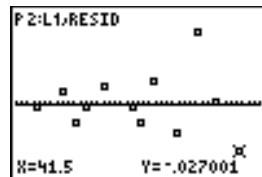


La nuova rappresentazione grafica dei residui mostra che il segno dei residui è casuale, la grandezza del residuo aumenta all'aumentare della lunghezza della corda.

Per vedere la grandezza dei residui, eseguire i passaggi seguenti.

29. Premere **TRACE**.

Premere **▸** e **◀** per rappresentare graficamente i dati. Osservare i valori di Y in ciascun punto.



Con questo modello, il residuo positivo più grande è circa 0,041 e il residuo negativo più piccolo è circa -0,027. La grandezza di tutti gli altri residui è inferiore a 0,02.

A questo punto si dispone di un modello soddisfacente per la relazione tra la lunghezza e il periodo, ed è possibile utilizzare il modello per prevedere il periodo di oscillazione per una data lunghezza della corda.

Per prevedere i periodi di oscillazione di un pendolo con una corda di lunghezza di 20 cm e 50 cm, eseguire i passaggi seguenti.

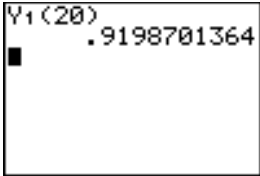
30. Premere **VARS** **▸** **1** per visualizzare il menu secondario **VARS Y-VARS FUNCTION**, quindi premere **1** per selezionare **1:Y1**. **Y1** viene incollato sullo schermo principale.



31. Premere $\boxed{0}$ **20** $\boxed{)}$ per immettere una lunghezza di 20 cm per la corda.

Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per calcolare il tempo previsto di circa 0,92 secondi.

Basandosi sull'analisi dei residui, ci si aspetta che la previsione di circa 0,92 secondi sia a meno di 0,02 secondi circa dal valore effettivo.



Y1(20)
.9198701364

32. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{ENTRY}]}$ per richiamare l'ultimo dato.

Premere $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{\leftarrow}$ $\boxed{5}$ per immettere una lunghezza di 50 cm per la corda.

33. Premere $\boxed{[\text{ENTER}]}$ per calcolare il tempo previsto di circa 1,48 secondi.

La corda di lunghezza di 50 cm supera le lunghezze dell'insieme di dati, sembra, inoltre, che i residui aumentino all'aumentare della lunghezza della corda. Per questo motivo, con questa valutazione, ci si aspetta un margine di errore più elevato.

Nota: È inoltre possibile fare previsioni utilizzando la tabella con le impostazioni TABLE SETUP **Indpnt:Ask** e **Depend:Auto** (capitolo 7).

$Y_1(20)$	9198701364
$Y_1(50)$	1.484736865

Impostazione delle analisi statistiche

Utilizzo degli elenchi per memorizzare i dati

I dati per le analisi statistiche vengono memorizzati in elenchi che si possono creare e modificare utilizzando l'editor **STAT** dell'elenco. La calcolatrice **TI-83 Plus** ha sei variabili di elenco in memoria (da **L1** a **L6**) in cui è possibile memorizzare i dati per i calcoli statistici. Inoltre, è possibile memorizzare dati nei nomi di elenco che si creano (capitolo 11).

Impostazione di un'analisi statistica

Per impostare un'analisi statistica, eseguire i passaggi seguenti. Leggere il capitolo per informazioni più dettagliate.

1. Immettere i dati statistici in uno o più elenchi.
2. Rappresentare i dati.
3. Calcolare le variabili statistiche oppure approssimare i dati con un modello.
4. Rappresentare graficamente l'equazione della regressione dei dati tracciati.

5. Rappresentare graficamente l'elenco dei residui per il modello di regressione dato.

Visualizzazione dell'editor STAT dell'elenco

L'editor **STAT** dell'elenco è una tabella in cui si possono memorizzare, modificare e visualizzare fino a 20 elenchi contenuti in memoria. Inoltre, nell'editor **STAT** dell'elenco, è possibile creare nomi di elenco.

Per visualizzare l'editor **STAT** dell'elenco, premere **[STAT]**, quindi selezionare **1:Edit** dal menu **STAT EDIT**.



L1	L2	L3	1
████████	-----	-----	
L1() =			

La riga superiore visualizza nomi di elenco. **L1** fino a **L6** sono memorizzati nelle colonne da **1** a **6** dopo la reimpostazione della memoria. Il numero della colonna corrente viene visualizzato nell'angolo superiore destro.

La riga inferiore è la riga di immissione. Qualsiasi immissione di dati avviene su questa riga. Le caratteristiche di questa riga cambiano a seconda del contesto corrente.

L'area centrale visualizza al massimo sette elementi di un massimo di tre elenchi; quando necessario, i valori sono abbreviati. La riga di immissione visualizza il valore completo dell'elemento corrente.

Utilizzo dell'editor STAT dell'elenco

Immissione di un nome di elenco nell'editor STAT dell'elenco

Per immettere un nome di elenco nell'editor **STAT** dell'elenco, eseguire i passaggi seguenti.

1. Visualizzare il prompt **Name=** sulla riga di immissione in uno dei seguenti modi:
 - Spostare il cursore sul nome dell'elenco nella colonna in cui si desidera inserire un elenco, quindi premere **[2nd] [INS]**. Viene visualizzata la colonna senza nome e gli elenchi restanti si spostano di una colonna a destra.
 - Premere **[▲]** fino a quando il cursore si posiziona sulla riga superiore, quindi premere **[▶]** fino a quando non ci si posiziona sulla colonna senza nome.

Nota: Se in tutte le 20 colonne sono memorizzati nomi di elenco, è necessario cancellare un nome di elenco per creare spazio per una colonna senza nome.

Viene visualizzato il prompt **Name=** e alpha-lock è attivo.

██████	L1	L2	1
	-----	-----	
Name=			

2. Immettere un nome elenco valido in uno dei quattro modi seguenti:
 - Selezionare un nome dal menu **LIST NAMES** (capitolo 11).
 - Immettere **L1** , **L2** , **L3** , **L4** , **L5** o **L6** dalla tastiera.
 - Immettere un nome di un elenco esistente creato dall'utente direttamente con i tasti alpha.
 - Immettere un nome di elenco nuovo creato dall'utente.

A rectangular box representing a text input field. Inside the box, the text "Name=ABC" is displayed. Above the box, there are two vertical lines that define the boundaries of the input field.

3. Premere o per memorizzare il nome dell'elenco e i relativi elementi, se esistono, nella colonna corrente dell'editor **STAT** dell'elenco.

MEM	L1	L2	1
-----	-----	-----	
ABC =			

Per iniziare ad immettere, a far scorrere o a modificare gli elementi dell'elenco, premere . Viene visualizzato il cursore rettangolare.

Nota: Se il nome dell'elenco immesso nel passaggio 2 era già memorizzato in un'altra colonna dell'editor **STAT** dell'elenco, l'elenco e i relativi elementi, se esistono, si spostano dalla colonna precedente alla colonna corrente. I nomi di elenco rimanenti si spostano di conseguenza.

Creazione di un nome nell'editor STAT dell'elenco

Per creare un nome nell'editor STAT dell'elenco, eseguire i passaggi seguenti.

1. Visualizzare il prompt **Name=**.
2. Premere [*lettera da A a Z oppure θ*] per immettere la prima lettera del nome. Il primo carattere non può essere un numero.
3. Immettere da zero a quattro lettere, θ oppure numeri per completare il nuovo nome dell'elenco creato dall'utente. La lunghezza per i nomi degli elenchi è da uno a cinque caratteri.
4. Premere o per memorizzare il nome dell'elenco nella colonna corrente dell'editor STAT dell'elenco. Il nome dell'elenco diventa una voce del menu **LIST NAMES** (capitolo 11).

Eliminazione di un elenco dall'editor STAT dell'elenco

Per eliminare un elenco dall'editor STAT dell'elenco, spostare il cursore sul nome dell'elenco e premere . L'elenco non viene cancellato dalla memoria ma solo dall'editor STAT dell'elenco.

Nota1: Per eliminare un nome di elenco dalla memoria, utilizzare il menu secondario **MEMORY MANAGEMENT/ DELETE** (capitolo 18).

Nota2: Se si archivia un elenco, questo verrà rimosso dallo Stat List Editor.


Eliminazione di tutti gli elenchi e ripristino di L1 fino a L6

È possibile eliminare tutti gli elenchi creati dall'utente dall'editor **STAT** dell'elenco e ripristinare i nomi di elenco L1 fino a L6 nelle colonne da 1 a 6 in uno dei seguenti modi:

- Utilizzare **SetUpEditor** senza argomenti.
- Reimpostare tutta la memoria (capitolo 18).

Cancellazione di tutti gli elementi da un elenco

È possibile cancellare tutti gli elementi di un elenco in uno dei modi seguenti:

- Utilizzare **ClrList** per cancellare elenchi specifici.
- Nell'editor **STAT** dell'elenco, premere  per spostare il cursore su un nome di elenco e quindi premere **CLEAR** **ENTER**.
- Nell'editor **STAT** dell'elenco, spostare il cursore su ciascun elemento e quindi premere **DEL** per cancellarli uno per uno .
- Nello schermo principale o nell'editor del programma, immettere **0**→**dim(nomeelenco)** per impostare la dimensione di *nomeelenco* a 0 (capitolo 11).
- Utilizzare **ClrAllLists** per cancellare tutti gli elenchi in memoria (capitolo 18).

Modifica di un elemento di un elenco

Per modificare l'elemento di elenco, eseguire i passaggi seguenti.

1. Spostare il cursore rettangolare sull'elemento che si desidera modificare.
2. Premere **[ENTER]** per spostare il cursore sulla riga di inserimento.
3. Modificare l'elemento sulla riga di inserimento.
 - Premere uno o più tasti per immettere il nuovo valore. Quando si immette il primo carattere, il valore corrente viene azzerato automaticamente.
 - Premere **[▶]** per spostare il cursore sul carattere prima del quale si desidera inserire, premere **[2nd] [INS]**, quindi immettere uno o più caratteri.
 - Premere **[▶]** per spostare il cursore sul carattere che si desidera cancellare e quindi premere **[DEL]** per cancellare il carattere.

Per annullare la modifica e ripristinare l'elemento originale nella posizione del cursore rettangolare, premere **[CLEAR] [ENTER]**.

ABC	L1	L2	1
5	-----	-----	
10			
15			
20			
25			

ABC(3) = 25 * 1000			

Nota: Gli elementi possono essere espressioni e variabili.

4. Premere **ENTER**, **▲** o **▼** per aggiornare l'elenco. Se è stata immessa un'espressione, questa espressione viene calcolata. Se è stata immessa solo una variabile, il valore memorizzato viene visualizzato come elemento dell'elenco.

ABC	L1	L2	1
5	-----	-----	
10			
25000			
20			
25			

ABC(4) = 20			

Quando si modifica l'elemento di un elenco nell'editor **STAT** dell'elenco, l'elenco viene aggiornato immediatamente in memoria.

Allegare una formula al nome di un elenco nell'editor **STAT** dell'elenco

È possibile allegare una formula a un nome di elenco nell'editor **STAT** dell'elenco e quindi visualizzare e modificare gli elementi dell'elenco calcolati. Quando la formula allegata viene eseguita deve risolversi in un

elenco. Il capitolo 11 descrive in dettaglio il concetto di allegare formule ai nomi di elenco.

Per allegare una formula a un nome di elenco memorizzato nell'editor STAT dell'elenco, eseguire i passaggi seguenti.

1. Premere **[STAT]** **[ENTER]** per visualizzare l'editor STAT dell'elenco.
2. Premere **[▲]** per spostare il cursore sulla riga superiore.
3. Premere **[◀]** o **[▶]**, se necessario, per spostare il cursore sul nome dell'elenco a cui si desidera allegare la formula.

Nota: Se sulla riga di immissione viene visualizzata una formula tra virgolette, significa che all'elenco è già stata allegata una formula. Per modificare la formula, premere **[ENTER]**, quindi modificare la formula.

4. Premere **[ALPHA]** **[v]**, immettere la formula e premere **[ALPHA]** **[v]**.

Nota: Se non si utilizzano le virgolette, la calcolatrice TI-83 Plus calcola e visualizza lo stesso elenco iniziale di risposte, ma non allega la formula per calcoli futuri.

AEC	L1	L2	1
5	-----	-----	
10			
25000			
P0			
25			

AEC(4)=20			

Nota: Qualsiasi nome di elenco creato dall'utente a cui si fa riferimento in una formula deve essere preceduto da un simbolo L (capitolo 11).

5. Premere **ENTER**. La calcolatrice TI-83 Plus calcola ciascun elemento dell'elenco e lo memorizza nell'elenco a cui la formula è allegata. Nell'editor **STAT** dell'elenco viene visualizzato un simbolo di protezione di fianco al nome dell'elenco a cui la formula è allegata.

simbolo di protezione

ABC	L1	#	L2	Z
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			

L1(1)=15				

Utilizzo di Stat List Editor quando vengono visualizzati gli elenchi generati dalle formule

Quando si modifica un elemento di un elenco a cui si fa riferimento in una formula allegata, la calcolatrice TI-83 Plus aggiorna l'elemento corrispondente nell'elenco a cui la formula è allegata (capitolo 11).

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			

ABC(1)=6				

ABC	L1	#	L2	1
5	16		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			

ABC(2)=10				

Quando un elenco con una formula allegata viene visualizzato nell'editor **STAT** dell'elenco e vengono modificati o immessi elementi di un altro elenco visualizzato, la calcolatrice TI-83 Plus impiega più tempo ad accettare ciascuna modifica o immissione di quando non sono visualizzati elenchi con formule allegate.

Suggerimento: Per velocizzare il tempo di modifica, far scorrere orizzontalmente fino a quando non sono visualizzati elenchi con formule allegate, oppure ridisporre l'editor **STAT** dell'elenco in modo che non siano visualizzati elenchi con formule.

Gestione degli errori derivanti da formule allegate

Sullo schermo principale, è possibile allegare ad un elenco una formula che fa riferimento ad un altro elenco di dimensione 0 (capitolo 11). Tuttavia, non è possibile visualizzare l'elenco generato dalla formula nell'editor **STAT** dell'elenco o sullo schermo principale, fino a quando non si immette almeno un elemento nell'elenco a cui la formula fa riferimento.

Tutti gli elementi di un elenco a cui la formula allegata fa riferimento devono essere validi per la formula stessa. Ad esempio, se si imposta la modalità per i numeri **Real** e la formula allegata è **log(L1)**, ciascun elemento di **L1** deve essere maggiore di 0 dato che il logaritmo di un numero negativo restituisce un numero complesso.

Suggerimento: Se viene restituito un menu di errore quando si tenta di visualizzare un elenco generato da una formula nell'editor STAT dell'elenco, è possibile selezionare **2:Goto**, prendere nota della formula allegata all'elenco e quindi premere **CLEAR** **ENTER** per togliere (azzerare) la formula. A questo punto, è possibile utilizzare l'editor STAT dell'elenco per cercare l'origine dell'errore. Dopo aver apportato le modifiche necessarie, è possibile allegare nuovamente la formula all'elenco.

Se non si desidera azzerare la formula, è possibile selezionare **1:Quit**, visualizzare l'elenco a cui si fa riferimento sullo schermo principale e cercare e modificare l'origine dell'errore. Per modificare un elemento di un elenco sullo schermo principale, memorizzare il nuovo valore in *nomeelenco(elemento#)* (capitolo 11).

Togliere le formule dai nomi degli elenchi

Togliere una formula dal nome di elenco

È possibile togliere (azzerare) una formula da un elenco in vari modi.

Per esempio:

- Nell'editor **STAT** dell'elenco, spostare il cursore sul nome dell'elenco a cui è allegata una formula. Premere **[ENTER]** **[CLEAR]** **[ENTER]**. Gli elementi dell'elenco non subiscono variazioni e non vengono cancellati ma la formula viene tolta e scompare il simbolo di protezione.
- Nell'editor **STAT** dell'elenco, spostare il cursore su un elemento dell'elenco a cui è allegata una formula. Premere **[ENTER]**, modificare l'elemento e quindi premere **[ENTER]**. L'elemento viene modificato, la formula viene tolta e il simbolo di protezione scompare. Tutti gli altri elementi dell'elenco non vengono alterati.
- Utilizzare **ClrList**. Vengono azzerati tutti gli elementi di uno o più elenchi specificati, ciascuna formula viene tolta e ogni simbolo di protezione scompare. Tutti i nomi degli elenchi rimangono inalterati.
- Utilizzare **ClrAllLists** (capitolo 18). Vengono azzerati tutti gli elementi di tutti gli elenchi in memoria, tutte le formule vengono tolte da tutti i nomi degli elenchi e tutti i simboli di protezione scompaiono. Tutti i nomi degli elenchi rimangono inalterati.

Modifica di un elemento di un elenco generato da una formula

Come descritto precedentemente, uno dei metodi per togliere una formula da un elenco consiste nel modificare un elemento dell'elenco a cui la formula è allegata. La calcolatrice TI-83 Plus protegge dall'operazione di togliere inavvertitamente la formula dall'elenco consentendo di modificare un elemento dell'elenco generato da una formula.

A causa della funzione di protezione, è necessario premere **ENTER** prima di poter modificare un elemento dell'elenco generato da una formula.

La funzione di protezione non consente di cancellare un elemento di un elenco a cui è allegata una formula. Per cancellare un elemento di un elenco a cui è allegata una formula, è necessario innanzitutto togliere la formula utilizzando uno dei metodi descritti in precedenza.

Modifica del contesto dell'editor STAT dell'elenco

Contesti dell'editor STAT dell'elenco




L'editor STAT dell'elenco ha quattro contesti.

- Contesto visualizzazione elementi
- Contesto modifica elementi
- Contesto visualizzazione nomi
- Contesto immissione nomi

L'editor STAT dell'elenco viene inizialmente visualizzato in contesto visualizzazione elementi. Per passare tra i contesti di visualizzazione, selezionare **1:Edit** dal menu **STAT EDIT** ed eseguire i passaggi seguenti.

134	L1	L2	1
5	15	-----	
10	20	-----	
2.5E7	2.5E7	-----	
20	30	-----	
25	35	-----	

RBC = <5, 10, 25000...			

1. Premere  per spostare il cursore su un nome di elenco. A questo punto ci si trova nel contesto di visualizzazione nomi. Premere  e  per visualizzare i nomi degli elenchi memorizzati in altre colonne dell'editor STAT dell'elenco.

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
5E7	2.5E7			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC = 5, 10, 25000...				

2. Premere **[ENTER]**. A questo punto ci si trova nel contesto di modifica elementi. È possibile modificare qualsiasi elemento di un elenco. Tutti gli elementi dell'elenco corrente vengono visualizzati sulla riga di immissione tra parentesi. Premere **[▶]** e **[◀]** per visualizzare ulteriori elementi dell'elenco.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20			
5E7	2.5E7			
20	30			
25	35			
-----	-----			
L1(3)=2500010				

3. Premere nuovamente **[ENTER]**. A questo punto ci si trova nel contesto di visualizzazione elementi. Premere **[▶]**, **[◀]**, **[▼]** e **[▲]** per visualizzare ulteriori elementi dell'elenco.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20			
5E7	2.5E7			
20	30			
25	35			
-----	-----			
L1(3)=5000010				

4. Premere nuovamente **[ENTER]**. A questo punto ci si trova nel contesto di modifica elementi. È possibile modificare l'elemento corrente. Il valore completo dell'elemento viene visualizzato sulla riga di immissione.

ABC	L1	#	L2	2
5	15		-----	
10	20			
5E7	2.5E7			
20	30			
25	35			
-----	-----			
Name=				

5. Premere **[▲]** fino a quando il cursore non si posiziona sul nome di un elenco, quindi premere **[2nd] [INS]**. A questo punto ci si trova nel contesto di immissione nome.

ABC	L1	L2	Z
5	15	-----	
10	20		
ΣSE7	ΣSE7		
Σ0	Σ0		
Σ5	Σ5		

L1 = "LABC+10"			

6. Premere . A questo punto ci si trova nel contesto di visualizzazione nomi.

ABC	L1	L2	Z
5	15	-----	
10	20		
ΣSE7	ΣSE7		
Σ0	Σ0		
Σ5	Σ5		

L1()=15			

7. Premere . Per tornare al contesto di visualizzazione elementi.

Contesti dell'editor STAT dell'elenco

Contesto visualizzazione elementi

Nel contesto di visualizzazione elementi, la riga di immissione visualizza il nome dell'elenco, la posizione corrente dell'elemento in quell'elenco e il valore completo dell'elemento corrente fino a 12 caratteri per volta. I puntini di sospensione (...) indicano che l'elemento continua oltre i 12 caratteri.

REC	L1	#	L2	Z
5	15		-----	
10	20			
2.5E7	25			
20	30			
25	35			
-----	-----			

L1(3)=25000010

Per scorrere l'elenco in giù di sei elementi, premere **[ALPHA]** **[↓]**. Per scorrere l'elenco in su di sei elementi, premere **[ALPHA]** **[↑]**. Per cancellare l'elemento di un elenco, premere **[DEL]**. Gli elementi rimanenti si spostano verso l'alto di una riga. Per inserire un nuovo elemento, premere **[2nd]** **[INS]**. **0** è il valore predefinito per un nuovo elemento.

Contesto modifica elementi

Nel contesto di modifica elementi, i dati visualizzati sulla riga di immissione dipendono dal contesto precedente.

- Quando si passa al contesto modifica elementi dal contesto visualizzazione elementi, viene visualizzato il valore completo dell'elemento corrente. È possibile modificare il valore di questo elemento e quindi premere \blacktriangledown e \blacktriangleleft per modificare altri elementi dell'elenco.

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC(3)=25000				

→

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC(3)=5000				

- Quando si passa al contesto modifica elementi dal contesto visualizzazione nomi, vengono visualizzati i valori completi di tutti gli elementi nell'elenco. I puntini di sospensione indicano che gli elementi dell'elenco proseguono oltre lo schermo. È possibile premere \blacktriangleright e \blacktriangleleft per modificare qualsiasi elemento nell'elenco.

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC = {5, 10, 25000...}				

→

ABC	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
20	30			
25	35			
-----	-----			
ABC = {5, 10, 25000...}				

Nota: nel contesto di modifica degli elementi, si può allegare una formula ad un nome di elenco soltanto se vi si è giunti dal contesto di visualizzazione nomi.

Contesto visualizzazione nomi

Nel contesto visualizzazione nomi, la riga di immissione visualizza il nome dell'elenco e gli elementi dell'elenco.

MEM	L1	#	L2	1
5	15		-----	
10	20			
25000	25010			
25	35		-----	

REC = (5, 10, 25000...

Per cancellare un elenco dall'editor **STAT** dell'elenco, premere **[DEL]**.
Gli elenchi rimanenti si spostano a sinistra di una colonna. L'elenco non viene cancellato dalla memoria.

Per inserire un nome nella colonna corrente, premere **[2nd] [INS]**.
Le restanti colonne si spostano a destra di una colonna.

Contesto immissione nome

Nel contesto immissione nome, viene visualizzato il prompt **Name=** sulla riga di immissione e alpha-lock è attivo.

In corrispondenza del prompt **Name=**, è possibile creare un nuovo nome di elenco, incollare un nome di elenco da **L1** a **L6** dalla tastiera, oppure incollare un nome esistente di elenco dal menu **LIST NAMES** (capitolo 11). Il simbolo **L** non è richiesto in corrispondenza del prompt **Name=**.

ABC	L1	# 1
5	15	
10	20	
25000	25010	
20	30	
25	35	
-----	-----	

Name=

Per uscire dal contesto immissione nome senza inserire il nome di un elenco, premere **CLEAR**. L'editor STAT dell'elenco passa al contesto visualizzazione nomi.

Menu STAT EDIT

Menu STAT EDIT

Per visualizzare il menu **STAT EDIT**, premere **[STAT]**.

EDIT CALC TESTS

1:Edit...	Visualizza l'editor STAT dell'elenco
2:SortA(Ordina un elenco in modo ascendente
3:SortD(Ordina l'elenco in modo discendente
4:ClrList	Cancella tutti gli elementi di un elenco
5:SetUpEditor	Memorizza gli elenchi nell'editor STAT dell'elenco

Nota: Il Capitolo 13: Statistica Inferenziale descrive gli elementi del menu **STAT TESTS**.

SortA(, SortD(

SortA((ordinamento ascendente) e **SortD(** (ordinamento discendente) possono ordinare un elenco in due modi. Gli elenchi complessi vengono ordinati in base alla grandezza (modulo). **SortA(** e **SortD(** possono, ciascuno, ordinare un elenco in due modi.

- Con un *nomeelenco*, **SortA(** e **SortD(** ordinano gli elementi in *nomeelenco* e aggiornano l'elenco in memoria.

- Con due o più elenchi, **SortA**(e **SortD**(ordinano *nomeelencochiave* e quindi ciascun *elencodipendente* posizionandone gli elementi nello stesso ordine degli elementi corrispondenti in *nomeelencochiave*. Ciò permette di ordinare i dati a due variabili su **X** e tenere insieme le coppie di dati. Tutti gli elenchi devono avere le stesse dimensioni.

Gli elenchi ordinati vengono aggiornati in memoria.

SortA(*nomeelenco*)

SortD(*nomeelenco*)

SortA(*nomeelencochiave*,*elencodipendente1*[],*elencodipendente2*,...,*elencodipendente n*)

SortD(*nomeelencochiave*,*elencodipendente1*[],*elencodipendente2*,...,*elencodipendente n*)

```

(5, 4, 3) → L3
(1, 2, 3) → L4
SortA(L3, L4)
Done
  
```

```

L3      (3 4 5)
L4      (3 2 1)
█
  
```

Nota: **SortA**(e **SortD**(sono uguali a **SortA**(e **SortD**(del menu LIST OPS.

ClrList

ClrList azzerà (cancella) dalla memoria gli elementi di uno o più *nomielenco*. **ClrList** toglie, inoltre, qualsiasi formula allegata a un *nomeelenco*. **ClrList** non cancella i nomi degli elenchi dal menu **LIST NAMES**.

ClrList *nomeelenco1,nomeelenco2,...,nomeelenco n*

Nota: per eliminare dalla memoria tutti gli elementi di tutte le liste, usare **ClrAllLists** (Capitolo 18).

SetUpEditor

Con **SetUpEditor** è possibile impostare l'editor **STAT** dell'elenco in modo che visualizzi uno o più *nomielenco* nell'ordine specificato. È possibile specificare da zero a 20 *nomielenco*.

Inoltre, se si desidera usare *nomielenco* dopo l'archiviazione, **SetUp Editor** richiama automaticamente i *nomielenco* e contemporaneamente li colloca dallo **Stat List Editor**.

SetUpEditor [*nomeelenco1,nomeelenco 2,...,nomeelenco n*]

SetUpEditor con 1 fino a 20 *nomielenco*, cancella tutti i nomi elenco dall'editor **STAT** dell'elenco e quindi memorizza i *nomielenco* nelle colonne dell'editor **STAT** dell'elenco nell'ordine specificato, iniziando nella colonna **1**.

```

SetUpEditor RESI
D, L3, L6, TIME, LON
G, A123
Done

```

RESID	L3	L6	# 1
-.0013	1	11	
.00692	2	12	
-.0104	3	13	
-.0015	4	14	
.0094	5	15	
-.0018	6	16	
-.0106			

RESID(1) = -.0013125...			

TIME	LONG	A123	4
60	56	5	
120	82	10	
30	74	15	
180	55	20	
-----	36	25	
	98	30	
	74		

TIME(1) = 60			

Se si immette un *nomeelenco* che non è già memorizzato, *nomeelenco* viene creato e archiviato in memoria; inoltre *nomeelenco* diventa una voce del menu LIST NAMES.

Ripristino di L1 fino a L6 nell'editor STAT dell'elenco

SetUpEditor senza *nomielenco* cancella tutti i nomi elenco dall'editor STAT dell'elenco e ripristina i nomi elenco L1 fino a L6 nelle colonne da 1 a 6 dell'editor STAT dell'elenco.

```

SetUpEditor
Done

```

L1	L2	L3	1
6.5	.51	1	
11	.68	2	
13.2	.73	3	
15	.75	4	
18	.88	5	
23.1	.99	6	
24.4	1.01		

L1(1) = 6.5			

L4	L5	L6	# 4
	-----	11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		16	

L4(1) =			

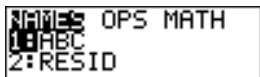
Funzioni del modello di regressione

Funzioni del modello di regressione

Le voci da **3** a **C** del menu **STAT CALC** sono modelli di regressione. Le funzioni di elenco automatico dei residui e dell'equazione di regressione automatica sono applicabili a tutti i modelli di regressione. La modalità di visualizzazione dei valori diagnostici si applica ad alcuni modelli di regressione.

Elenco automatico dei residui

Quando si esegue un modello di regressione, la funzione di elenco automatico dei residui calcola e memorizza i residui nel nome elenco **RESID**. **RESID** diventa una voce del menu **LIST NAMES** (capitolo 11).



```
LIST NAMES OPS MATH
1:ABC
2:RESID
```

La calcolatrice TI-83 Plus utilizza la formula illustrata di seguito per calcolare gli elementi dell'elenco **RESID**. La sezione successiva descrive la variabile **RegEQ**.

$$\mathbf{RESID} = Y_{nomeelenco} - \mathbf{RegEQ}(X_{nomeelenco})$$

Equazione di regressione automatica

Ciascun modello di regressione ha un argomento facoltativo, *regequ*, per il quale è possibile specificare una variabile $Y=$ come $Y1$. Al momento dell'esecuzione, l'equazione della regressione viene memorizzata automaticamente nella variabile $Y=$ specificata e la funzione $Y=$ viene selezionata.

```
(1,2,3)→L1:(-1,-  
2,-5)→L2  
(-1 -2 -5)  
LinReg(ax+b) L1,  
L2,Y3
```

```
LinReg  
y=ax+b  
a=-2  
b=1.333333333
```

```
Plot1 Plot2 Plot3  
Y1=  
Y2=  
Y3=-2X+1.333333  
3333333
```

A prescindere dal fatto che sia stata specificata o meno una variabile $Y=$ per *regequ*, l'equazione della regressione viene sempre memorizzata nella variabile **RegEQ** della calcolatrice TI-83 Plus, che corrisponde alla voce 1 del menu secondario **VARS Statistics EQ**.

```
XV Σ [2nd] TEST PTS  
1: RegEQ  
2: a  
3: b
```

Nota: Per l'equazione della regressione, è possibile utilizzare l'impostazione della modalità a decimale fisso per controllare il numero di cifre memorizzate dopo il punto decimale (capitolo 1). Tuttavia, se si limita il numero di cifre ad un numero piccolo si può compromettere la precisione dell'approssimazione.

Modalità di visualizzazione della diagnostica

Quando si eseguono alcuni modelli di regressione, la calcolatrice TI-83 Plus calcola e memorizza i valori diagnostici r (coefficiente di correlazione) e r^2 (coefficiente di determinazione) oppure R^2 (coefficiente di determinazione).

r e r^2 vengono calcolati e memorizzati per i seguenti modelli di regressione.

LinReg(ax+b)
LinReg(a+bx)

LnReg
ExpReg

PwrReg

R^2 viene calcolato e memorizzato per i seguenti modelli di regressione.

QuadReg

CubicReg

QuartReg

I coefficienti r e r^2 calcolati per **LnReg**, **ExpReg** e **PwrReg** si basano su dati trasformati linearmente. Ad esempio, per **ExpReg** ($y=ab^x$), r e r^2 vengono calcolati su $\ln y = \ln a + x(\ln b)$.

Per default, questi valori non vengono visualizzati con i risultati di un modello di regressione quando lo si esegue. Tuttavia, è possibile impostare la modalità di visualizzazione della diagnostica eseguendo l'istruzione **DiagnosticOn** o **DiagnosticOff**. Ciascuna istruzione si trova nel **CATALOG** (capitolo 15).

```
CATALOG [M]
det<
DiagnosticOff
▶DiagnosticOn
dim<
```

Nota: Per impostare **DiagnosticOn** o **DiagnosticOff** dallo schermo principale, premere **[2nd]** [CATALOG], quindi selezionare l'istruzione per la modalità che si desidera impostare. L'istruzione viene incollata sullo schermo principale. Premere **[ENTER]** per impostare la modalità.

Se si imposta **DiagnosticOn**, quando si esegue un modello di regressione i valori diagnostici vengono visualizzati con i risultati.

```
DiagnosticOn Done
LinReg(ax+b) L1,
L2█
```

```
LinReg
y=ax+b
a=-2
b=1.333333333
r2=.9230769231
r=-.9607689228
```

Se si imposta **DiagnosticOff**, quando si esegue un modello di regressione i valori diagnostici non vengono visualizzati con i risultati.

```
DiagnosticOff Done
LinReg(ax+b) L1,
L2█
```

```
LinReg
y=ax+b
a=-2
b=1.333333333
```

Menu STAT CALC

Menu STAT CALC

Per visualizzare il menu **STAT CALC**, premere **STAT** **▶**.

EDIT **CALC** TESTS

1:1-Var Stats	Calcola le statistiche ad una variabile
2:2-Var Stats	Calcola le statistiche a 2 variabili
3:Med-Med	Calcola una linea mediana-mediana
4:LinReg(ax+b)	Approssima i dati con un modello lineare
5:QuadReg	Approssima i dati con un modello quadratico
6:CubicReg	Approssima i dati con un modello cubico
7:QuartReg	Approssima i dati con un modello quartico
8:LinReg(a+Bx)	Approssima i dati con un modello lineare
9:LnReg	Approssima i dati con un modello logaritmico
0:ExpReg	Approssima i dati con un modello esponenziale
A:PwrReg	Approssima i dati con un modello di potenza
B:Logistic	Approssima i dati con un modello logistico
C:SinReg	Approssima i dati con un modello sinusoidale

Per ciascuna voce del menu **STAT CALC**, se non viene specificato né *Xnomeelenco* né *Ynomeelenco*, i nomi di elenco predefiniti sono **L1** e **L2**. Se non si specifica *fregelenco*, il valore predefinito è l'occorrenza **1** di ciascun elemento dell'elenco.

Frequenza dell'occorrenza per i punti dati

Per la maggior parte delle voci del menu **STAT CALC**, è possibile specificare un elenco di occorrenze di dati, o di frequenze (*freqelenco*).

Ciascun elemento in *freqelenco* indica quante volte il punto dati corrispondente o il paio di dati si verifica nell'insieme di dati che si sta analizzando.

Ad esempio, se $L1=\{15,12,9,15\}$ e $LFREQ=\{1,4,1,3\}$, la calcolatrice TI-83 Plus interpreta l'istruzione **1-Var Stats L1,LFREQ** per dire che **15** si verifica una volta, **12** si verifica quattro volte, **9** di verifica una volta e che **15** di verifica tre volte.

Ciascun elemento in *freqelenco* deve essere ≥ 0 e almeno un elemento deve essere > 0 .

Gli elementi *freqelenco* non interi sono validi. Ciò è utile quando si immettono frequenze espresse in percentuale o in parti che sommate danno come valore 1. Tuttavia, se *freqelenco* contiene frequenze non intere, **Sx** e **Sy** non sono definiti; i valori di **Sx** e **Sy** non vengono visualizzati nei risultati statistici.

1-Var Stats

1-Var Stats (statistica ad una variabile) analizza i dati di una singola variabile. Ciascun elemento in *freqelenco* è la frequenza dell'occorrenza per ciascun punto dati corrispondente in *Xnomeelenco*. Gli elementi *freqelenco* devono essere numeri reali > 0 .

1-Var Stats [*Xnomeelenco*,*freqelenco*]

```
1-Var Stats L1,L2
2■
```

2-Var Stats

2-Var Stats (statistica a due variabili) analizza dati appaiati. *Xlistname* è la variabile indipendente. *Ylistname* è la variabile dipendente. Ciascun elemento in *freqelenco* è la frequenza dell'occorrenza di ciascun paio di dati (*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*).

2-Var Stats [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*]

Med-Med (ax+b)

Med-Med (mediana-mediana) approssima l'equazione modello $y=ax+b$ ai dati utilizzando la tecnica della linea mediana-mediana (linea di resistenza) e calcolando i punti di riepilogo x_1 , y_1 , x_2 , y_2 , x_3 e y_3 . **Med-Med** visualizza i valori di **a** (pendenza) e **b** (intercetta y).

Med-Med [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

```
Med-Med L3,L4,Y2
█
```

```
Med-Med
y=ax+b
a=.875
b=1.541666667
```

LinReg(ax+b)

LinReg(ax+b) (regressione lineare) approssima l'equazione modello $y=ax+b$ ai dati utilizzando un'approssimazione ai minimi quadrati. La regressione lineare visualizza i valori di **a** (pendenza) e **b** (intercetta y); quando viene impostata la modalità **DiagnosticOn**, la regressione visualizza i valori di r^2 e r .

LinReg(ax+b)[*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

QuadReg (ax^2+bx+c)

QuadReg (regressione quadratica) approssima il polinomio di secondo grado $y=ax^2+bx+c$ ai dati. Questa regressione visualizza i valori di **a**, **b** e **c**; quando viene impostata la modalità **DiagnosticOn**, viene visualizzato anche un valore per R^2 . Per tre punti, l'equazione è un'approssimazione polinomiale; per quattro o più punti è una regressione polinomiale. Sono richiesti almeno tre punti.

QuadReg [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

CubicReg (ax^3+bx^2+cx+d)

CubicReg (regressione cubica) approssima il polinomio di terzo grado $y=ax^3+bx^2+cx+d$ ai dati. La regressione cubica visualizza i valori di **a**, **b**, **c** e **d**; quando si imposta la modalità **DiagnosticOn**, viene visualizzato un valore per R^2 . Per quattro punti, l'equazione è un'approssimazione polinomiale; per cinque o più punti è una regressione polinomiale. Sono richiesti almeno quattro punti.

CubicReg [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

QuartReg ($ax^4+bx^3+cx^2+ dx+e$)

QuartReg (regressione quartica) approssima il polinomio di quarto grado $y=ax^4+bx^3+cx^2+dx+e$ ai dati. La regressione quartica visualizza i valori di **a**, **b**, **c**, **d** ed **e**; quando si imposta la modalità **DiagnosticOn**, viene visualizzato un valore per R^2 . Per cinque punti, l'equazione è un'approssimazione polinomiale; per sei o più punti è una regressione polinomiale.

Sono richiesti almeno cinque punti.

QuartReg [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

LinReg(a+bx)

LinReg(a+bx) (regressione lineare) approssima l'equazione modello $y=a+bx$ ai dati utilizzando un'approssimazione ai minimi quadrati. La regressione lineare visualizza valori di **a** (intercetta y) e **b** (pendenza); quando viene impostata la modalità **DiagnosticOn**, vengono, inoltre, visualizzati i valori di r^2 e r .

LinReg(a+bx)[*Xnomeelenco,Ynomeelenco,freqelenco,reequ*]

LnReg (a+b ln(x))

LnReg (regressione logaritmica) approssima l'equazione modello $y=a+b \ln(x)$ ai dati utilizzando un'approssimazione ai minimi quadrati e valori trasformati $\ln(x)$ e y . Vengono visualizzati i valori di **a** e **b**; quando viene impostata la modalità **DiagnosticOn**, vengono, inoltre, visualizzati i valori di r^2 e r .

LnReg [*Xnomeelenco,Ynomeelenco,freqelenco,reequ*]

ExpReg (ab^x)

ExpReg (regressione esponenziale) approssima l'equazione modello $y=ab^x$ ai dati utilizzando un'approssimazione ai minimi quadrati e valori trasformati x e $\ln(y)$. Vengono visualizzati i valori di **a** e **b**; quando viene impostata la modalità **DiagnosticOn**, vengono, inoltre, visualizzati i valori di r^2 e r .

ExpReg [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

PwrReg (ax^b)

PwrReg (regressione su potenza) approssima l'equazione modello $y=ax^b$ utilizzando un'approssimazione ai minimi quadrati e valori trasformati $\ln(x)$ e $\ln(y)$. Vengono visualizzati i valori di **a** e **b**; quando viene impostata la modalità **DiagnosticOn**, vengono, inoltre, visualizzati i valori di r^2 e r .

PwrReg [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

Logistic $c/(1+a*e^{-bx})$

Logistic approssima l'equazione modello $y=c/(1+a*e^{-bx})$ ai dati utilizzando un processo di approssimazione iterativo ai minimi quadrati. Vengono visualizzati i valori di **a**, **b** e **c**.

Logistic [*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*freqelenco*,*regequ*]

SinReg, $a \sin(bx+c)+d$

SinReg (regressione sinusoidale) approssima l'equazione modello $y=a \sin(bx+c)+d$ ai dati utilizzando un processo di approssimazione iterativo ai minimi quadrati. Vengono visualizzati valori di **a**, **b**, **c** e **d**.

Sono richiesti almeno quattro punti dati. Per ciascun ciclo sono richiesti almeno due punti dati per evitare false stime di frequenze.

SinReg [*iterazioni*,*Xnomeelenco*,*Ynomeelenco*,*periodo*,*regequ*]

iterazioni è il numero massimo di iterazioni dell'algoritmo per trovare una soluzione. Il valore delle *iterazioni* può essere un intero ≥ 1 e ≤ 16 ; se non specificato, il valore predefinito è 3. L'algoritmo potrebbe trovare una soluzione prima di raggiungere le *iterazioni*. Di solito, valori grandi per le *iterazioni* comportano in tempi di esecuzione maggiori e migliore precisione per **SinReg** e viceversa.

Un valore iniziale "periodo" è facoltativa. Se non si specifica un *periodo*, la differenza tra i valori del tempo in *Xnomeelenco* deve essere uguale and arranged in ascending sequential order. Se si specifica un *periodo*, l'algoritmo potrebbe trovare una soluzione più velocemente, oppure potrebbe trovare una soluzione se non l'ha trovata qualora si sia omesso un valore per il *periodo*. Se si specifica il *periodo*, le differenze tra i valori del tempo in *Xnomeelenco* possono essere diverse.

Nota: L'output di **SinReg** è sempre in radianti, senza tenere conto dell'impostazione della modalità **Degree/Radian**.

Un esempio di **SinReg** viene visualizzato nella pagina successiva.

Esempio SinReg: Ore di luce in un anno in Alaska

Calcolare il modello di regressione per il numero di ore di luce del giorno in un anno in Alaska.

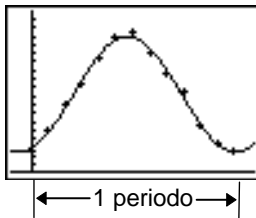
```
seq(X,X,1,361,30  
)→L1:(5.5,8.11,1  
3.5,16.5,19,19.5  
.17,14.5,12.5,8.  
5.6.5,5.5)→L2  
(5.5 8 11 13.5 ...
```



```
Plot1 Plot2 Plot3  
Off Off  
Type: [Line] [Bar] [Pie] [Scatter] [Box] [Error] [None]  
Xlist:L1  
Ylist:L2  
Mark: [None] [Square] [Circle] [Triangle] [Diamond] [Cross] [Star] [X] [Dot] [None]
```

```
SinReg L1,L2,Y1
```

```
SinReg  
y=a*sin(bx+c)+d  
a=6.770292445  
b=.0162697853  
c=-1.215498579  
d=12.18138372
```



In presenza di dati con rumore, è possibile ottenere risultati di convergenza migliori quando si specifica un valore iniziale per il *periodo*. È possibile ottenere una stima di *periodo* in uno dei seguenti modi:

- Rappresentare i dati e tracciare per determinare la distanza x tra l'inizio e la fine di un periodo o ciclo completo. L'illustrazione precedente a destra rappresenta graficamente un periodo o ciclo completo.

- Rappresentare i dati e tracciare per determinare la distanza x tra l'inizio e la fine di N periodi o cicli completi, quindi dividere la distanza totale per N .

Dopo il primo tentativo di utilizzare **SinReg** e il valore predefinito delle *iterazioni* per approssimare i dati, il risultato potrebbe essere un'approssimazione abbastanza corretta ma non ottimale. Per ottenere una approssimazione ottimale, eseguire **SinReg 16**, $X_{nomeelenco}$, $Y_{nomeelenco}$, $2\pi/b$, dove b è il valore ottenuto dall'esecuzione **SinReg** precedente.

Variabili statistiche

Le variabili statistiche vengono calcolate e memorizzate come indicato di seguito. Per accedere a queste variabili per utilizzarle nelle espressioni, premere **VARΣ** e selezionare **5:Statistics**. A questo punto, selezionare il menu secondario **VARΣ** visualizzato nella colonna di seguito sotto il menu **VARΣ**. Se si modifica un elenco o si cambia il tipo di analisi, tutte le variabili statistiche vengono azzerate (cancellate).

Variabili	1-Var Stat	2-Var Stat	Altro	Menu VARΣ
media di valori x	\bar{x}	\bar{x}		XY
somma di valori x	Σx	Σx		Σ
somma di valori x ²	Σx^2	Σx^2		Σ
deviazione standard del campione di x	Sx	Sx		XY
deviazione standard della popolazione di x	σx	σx		XY
numero di osservazioni	n	n		XY
media di valori y		\bar{y}		XY
somma di valori y		Σy		Σ
somma di valori y ²		Σy^2		Σ
deviazione standard del campione di y		Sy		XY

Variabili	1-Var Stat	2-Var Stat	Altro	Menu VARS
deviazione standard della popolazione di y		σy		XY
somma di x * y		Σxy		Σ
minimo di valori x	minX	minX		XY
massimo di valori x	maxX	maxX		XY
minimo di valori y		minY		XY
massimo di valori y		maxY		XY
1° quartile	Q1			PTS
mediana	Med			PTS
3° quartile	Q3			PTS
coefficienti di regressione/approssimazione			a, b	EQ
coefficienti polinomiale, Logistic e SinReg			a, b, c, d, e	EQ
coefficiente di correlazione			r	EQ
coefficiente di determinazione			r², R²	EQ
equazione della regressione			RegEQ	EQ
punti di riepilogo (solo Med-Med)			x1, y1, x2, y2, x3, y3	PTS

Q1 e Q3

Il primo quartile (**Q1**) è la mediana dei punti tra **minX** e **Med** (mediana).
Il terzo quartile (**Q3**) è la mediana di punti tra **Med** e **maxX**.

Analisi statistica in un programma

Immissione di dati statistici

È possibile immettere dati statistici, calcolare risultati statistici e approssimare modelli ai dati da un programma. È possibile immettere dati statistici in elenchi direttamente all'interno del programma (capitolo 11).

```
PROGRAM:STATS  
:(1,2,3)→L1  
:(-1,-2,-5)→L2
```

Calcoli statistici

Per seguire un calcolo statistico da un programma, eseguire i passaggi seguenti.

1. Su una riga vuota dell'editor del programma, selezionare il tipo di calcolo dal menu **STAT CALC**.
2. Immettere i nomi degli elenchi da utilizzare nel calcolo. Separare i nomi degli elenchi con una virgola.
3. Immettere una virgola e quindi il nome di una variabile **Y=** se si desidera memorizzare l'equazione della regressione in una variabile **Y=**.

```
PROGRAM:STATS  
:(1,2,3)→L1  
:(-1,-2,-5)→L2  
:LinReg(ax+b) L1  
,L2,Y2  
:■
```


Rappresentazione statistica

Passaggi per tracciare i dati statistici negli elenchi

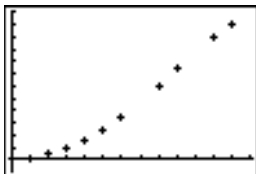
È possibile tracciare i dati statistici memorizzati negli elenchi. I sei tipi di rappresentazioni disponibili sono la rappresentazione della dispersione, xyLine, istogramma, boxplot modificato, boxplot regolare e rappresentazione della probabilità normale. È possibile definire fino a tre rappresentazioni alla volta.

Per tracciare i dati statistici negli elenchi, eseguire i passaggi seguenti.

1. Memorizzare i dati statistici in uno o più elenchi.
2. Selezionare o deselezionare le equazioni $Y=$ come necessario.
3. Definire la rappresentazione del grafico.
4. Attivare le rappresentazioni che si desidera visualizzare.
5. Definire la finestra di visualizzazione.
6. Visualizzare e studiare il grafico.

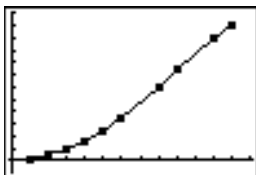
(Scatter)

La rappresentazione della dispersione (**Scatter**) traccia i punti dati di **Xlist** e **Ylist** come coordinate appaiate, visualizzando ciascun punto come una casella (□), una croce (+) o punti (•). **Xlist** e **Ylist** devono avere la stessa lunghezza. È possibile utilizzare lo stesso elenco per **Xlist** e **Ylist**.



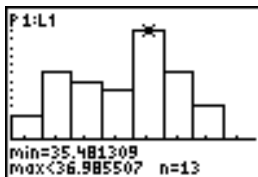
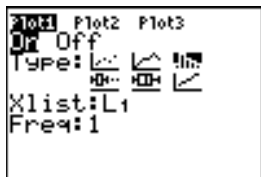
(xyLine)

xyLine è una rappresentazione della dispersione in cui i punti dati vengono tracciati e collegati in ordine di apparizione in **Xlist** e **Ylist**. È possibile utilizzare [SortA](#) o [SortD](#) per ordinare gli elenchi prima di rappresentarli.



(Histogram)

Histogram (istogramma) rappresenta dati ad una variabile. Il valore della variabile di finestra **Xscl** determina la larghezza di ciascuna barra, con inizio a **Xmin**. **ZoomStat** regola **Xmin**, **Xmax**, **Ymin** e **Ymax** in modo da includere tutti i valori, ed inoltre, regola **Xscl**. La disequaglianza $(Xmax - Xmin) / Xscl \leq 47$ deve risultare vera. Un valore sul bordo di una barra viene contato sulla barra sulla destra.



(ModBoxplot)

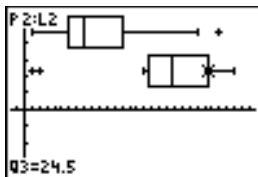
ModBoxplot (boxplot modificato) rappresenta dati ad una variabile, come il boxplot regolare, tranne i punti che sono $1.5 * L'$ intervallo Interno dei Quartili oltre i quartili. L'intervallo Interno dei Quartili viene definito come la differenza tra il terzo quartile **Q3** e il primo **Q1**. Questi punti vengono rappresentati individualmente oltre la traccia, utilizzando l'**indicatore** (\square o $+$ o \bullet) selezionato. È possibile rappresentare questi punti, che vengono chiamati esterni (outliers).

Il prompt per i punti esterni è $x=$, tranne quando il punto esterno è il punto massimo (**maxX**) o il punto minimo (**minX**). Quando i punti esterni esistono, la fine di ciascuna traccia visualizzerà $x=$. Quando i punti esterni non esistono, **minX** e **maxX** sono i prompt per la fine di ciascuna traccia. **Q1**, **Med** (mediana), e **Q3** definiscono il box.

I boxplot vengono rappresentati considerando **Xmin** e **Xmax**, ma ignorando **Ymin** e **Ymax**. Quando si rappresentano due boxplot, il primo viene tracciato nella parte superiore dello schermo e il secondo nel mezzo dello schermo. Quando si rappresentano tre boxplot, il primo viene tracciato nella parte superiore, il secondo nel mezzo e il terzo nella parte inferiore.

```

STAT PLOTS
1:Plot1...On
  ▣ L1 1 +
2:Plot2...On
  ▣ L2 1 +
3:Plot3...Off
  ▣ L1 L2 □
4↓PlotsOff
  
```



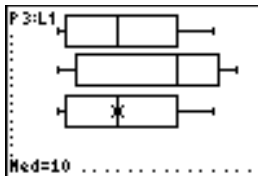
(Boxplot)

Boxplot (boxplot regolare) rappresenta dati ad una variabile. Le tracce della rappresentazione si estendono dal punto dati minimo del set (**minX**) al primo quartile (**Q1**) e dal terzo quartile (**Q3**) al punto massimo (**maxX**). Il box viene definito da **Q1**, **Med** (mediana) e **Q3**.

I boxplot vengono rappresentati considerando **Xmin** e **Xmax**, ma ignorando **Ymin** e **Ymax**. Quando si rappresentano due boxplot, il primo viene tracciato nella parte superiore dello schermo e il secondo nel mezzo dello schermo. Quando si rappresentano tre boxplot, il primo viene tracciato nella parte superiore, il secondo nel mezzo e il terzo nella parte inferiore.

```

51A: PLOTS
1: Plot1...On
  [M] L1 1
2: Plot2...On
  [M] L2 1
3: Plot3...Off
  [M] L3 1
4: PlotsOff
  
```



⚡ (NormProbPlot)

NormProbPlot (rappresentazione della probabilità normale) rappresenta ciascuna prova **X** in **Data List** rispetto al quantile corrispondente **z** della distribuzione standard normale. Se i punti tracciati si trovano vicino ad una linea, la rappresentazione indica che i dati sono normali.

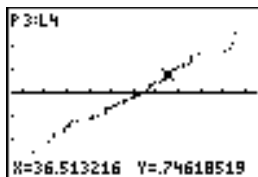
Immettere un nome elenco valido nel campo **Data List**. Selezionare **X** o **Y** per l'impostazione **Data Axis**.

- Se si seleziona **X**, la calcolatrice TI-83 Plus rappresenta i dati sull'asse delle **x** e il valore della statistica **z** sull'asse delle **y**.

- Se si seleziona Y, la calcolatrice TI-83 Plus traccia i dati sull'asse delle y e il valore della statistica z sull'asse delle x.

```
randNorm(35,2,90
)→L4
(35.11436075 36...
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
Off Off Off
Type: L: L: L:
M: M: M:
Data List:L4
Data Axis:Y
Mark: +
```



Definizione della rappresentazione

Per definire una rappresentazione, eseguire i passaggi seguenti.

- Premere **[2nd]** **[STAT PLOT]**. Viene visualizzato il menu **STAT PLOTS** con le definizioni correnti della rappresentazione.

```
STAT PLOTS
1:Plot1...Off
  L1 L2
2:Plot2...Off
  L1 L2
3:Plot3...Off
  L1 L2
4↓PlotsOff
```

- Selezionare la rappresentazione che si desidera utilizzare. Viene visualizzato l'editor **STAT** per la rappresentazione selezionata.



3. Premere **[ENTER]** per selezionare **On** per rappresentare i dati statistici immediatamente. La definizione viene memorizzata se si seleziona **On** od **Off**.
4. Selezionare il tipo di rappresentazione. Ciascun tipo di rappresentazione richiede le opzioni contrassegnate in questa tabella.

Plot Type	XList	YList	Mark	Freq	Data List	Data Axis
Scatter	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

5. Immettere i nomi elenco o selezionare le opzioni per il tipo di rappresentazione.
 - **Xelenco** (nome elenco contenente dati indipendenti)

- **Yelenco** (nome elenco contenente dati dipendenti)
- **Indicatore** ($\square \circ + \circ \bullet$)
- **Freq** (elenco frequenza per elementi **Xelenco**; il valore predefinito è 1)
- **Elenco dati** (nome elenco per **NormProbPlot**)
- **Asse dati** (asse su cui tracciare **Elenco dati**)

Visualizzazione di altri editor per la rappresentazione statistica

Ciascuna rappresentazione statistica ha un editor **STAT**. Il nome della rappresentazione statistica del grafico corrente (**Plot1**, **Plot2**, o **Plot3**) viene evidenziato sulla riga superiore dell'editor **STAT**. Per visualizzare l'editor **STAT** per una rappresentazione statistica diversa, premere \leftarrow e \rightarrow per spostare il cursore sul nome sulla riga superiore e quindi premere **ENTER**. Viene visualizzato l'editor **STAT** per la rappresentazione selezionata e il nome selezionato rimane evidenziato.



Attivazione e disattivazione delle rappresentazioni grafiche statistiche

PlotsOn e **PlotsOff** consentono di attivare e disattivare le rappresentazioni statistiche dallo schermo principale o da un programma. Quando non si specifica il numero della rappresentazione, **PlotsOn** attiva tutte le rappresentazioni e **PlotsOff** le disattiva tutte. Quando si utilizzano uno o più numeri delle rappresentazioni (1, 2 e 3), **PlotsOn** attiva rappresentazioni specifiche e **PlotsOff** le disattiva.

PlotsOff [1,2,3]

PlotsOn [1,2,3]

```
PlotsOff          Done
PlotsOn 3         Done
█
```

```
STAT PLOTS
1:Plot1...Off
  L1 1
2:Plot2...Off
  L1 RESID
3:Plot3...On
  L4 XAXIS
4:PlotsOff
```



Nota: È inoltre possibile attivare e disattivare le rappresentazioni statistiche nella riga superiore dell'editor Y= (capitolo 3).

Definizione della finestra di visualizzazione



Le rappresentazioni statistiche vengono visualizzate sul grafico corrente. Per definire la finestra di visualizzazione, premere **WINDOW** e immettere i valori per le variabili della finestra. **ZoomStat** ridefinisce la finestra di visualizzazione per visualizzare tutti i dati statistici.

Muovere il cursore su una rappresentazione statistica

Quando si muove il cursore su una rappresentazione della dispersione o xyLine, la rappresentazione inizia dal primo elemento negli elenchi.

Quando ci si muove su un boxplot, la rappresentazione inizia al **Med** (la mediana). Premere  per tracciare su **Q1** e **minX**. Premere  per tracciare su **Q3** e **maxX**.

Quando ci si muove su un istogramma, il cursore si sposta dal centro superiore di una colonna al centro superiore della colonna successiva, iniziando dalla prima colonna.

Quando si preme  o  per spostarsi ad un'altra rappresentazione o ad un'altra funzione **Y=**, la rappresentazione si sposta al punto corrente o iniziale su quella rappresentazione (non al pixel più vicino).

L'impostazione di formato **ExprOn/ExprOff** si applica alle rappresentazioni statistiche (capitolo 3). Quando viene selezionato **ExprOn**, vengono visualizzati il numero della rappresentazione e gli elenchi di dati rappresentati nell'angolo sinistro superiore.

Rappresentazione statistica in un programma

Definizione di una rappresentazione statistica in un programma

Per visualizzare una rappresentazione statistica da un programma, definire la rappresentazione e quindi visualizzarne il grafico.

Per definire una rappresentazione statistica da un programma, iniziare su una riga vuota nell'editor del programma e immettere i dati in uno o più elenchi; quindi, eseguire i passaggi seguenti.

1. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [STAT PLOT] per visualizzare il menu **STAT PLOTS**.

```
PLOTS TYPE MARK
1:Plot1(
2:Plot2(
3:Plot3(
4:PlotsOff
5:PlotsOn
```

2. Selezionare la rappresentazione da definire. In questo modo, **Plot1(**, **Plot2(** o **Plot3(** viene incollato nella posizione del cursore.

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(█
```

3. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{STAT PLOT}]}$ $\boxed{\blacktriangleright}$ per visualizzare il menu **STAT TYPE**.

```
PLOTS TYPE MARK
1: Scatter
2: xYLine
3: Histogram
4: ModBoxPlot
5: BoxPlot
6: NormProbPlot
```

4. Selezionare il tipo di rappresentazione per incollare il nome del tipo di rappresentazione nella posizione del cursore.

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter■
```

5. Premere $\boxed{,}$. Immettere i nomi elenco separati da virgole.
6. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{STAT PLOT}]}$ $\boxed{\blacktriangleleft}$ per visualizzare il menu **STAT PLOT MARK**. Questo passaggio non è necessario se è stato selezionato **3:Histogram** o **5:Boxplot** nel passaggio 4.

```
PLOTS TYPE MARK
1: □
2: +
3: .
```

Selezionare il tipo di indicatore (\square o $+$ o \bullet) per ciascun punto per incollare il simbolo dell'indicatore nella posizione del cursore.

7. Premere $\boxed{)}$ $\boxed{[\text{ENTER}]}$ per completare la riga di comando.

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter,L
1,L2,■)
:■
```

Visualizzazione di una rappresentazione statistica da un programma

Per visualizzare una rappresentazione da un programma, utilizzare l'istruzione **DispGraph** o qualsiasi altra istruzione **zoom** (capitolo 3).

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter,L
1,L2,■)
:DispGraph
:■
```

```
PROGRAM:PLOT
:(1,2,3,4)→L1
:(5,6,7,8)→L2
:Plot2(Scatter,L
1,L2,■)
:ZoomStat
:■
```

Capitolo 13:

Statistica inferenziale e distribuzione

Per iniziare: Altezza media della popolazione

"Per iniziare" consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Si supponga di voler calcolare l'altezza media della popolazione di donne dato il campione casuale seguente. Le altezze della popolazione tendono ad essere distribuite normalmente, per questo motivo, è possibile utilizzare un intervallo di confidenza della distribuzione t per il calcolo della media. I 10 valori dell'altezza seguenti sono i primi 10 di 90 valori, generati casualmente da una popolazione distribuita normalmente con una media di 165,1 centimetri e una deviazione standard di 6,35 centimetri ($\text{randNorm}(165.1, 6.35, 90)$ con un seed di 789).

Altezza (in centimetri) di ciascuna delle 10 donne

169.43 168.33 159.55 169.97 159.79 181.42 171.17 162.04 167.15
159.53

1. Premere **STAT** **ENTER** per visualizzare l'editor **STAT** dell'elenco. Premere **▲** per spostare il cursore su **L1**. Premere **2nd** **[INS]**. Viene visualizzato il prompt **Name=** sulla riga inferiore. Il cursore **⏏** indica che alpha-lock è attivo. Le colonne con il nome dell'elenco esistenti si spostano verso destra.

	L1	L2	1
	-----	-----	
Name=⏏			

Nota: L'editor **STAT** potrebbe essere diverso da quello illustrato qui, ciò dipende dagli elenchi già memorizzati.

2. Immettere **[H]** **[G]** **[H]** **[T]** al prompt **Name=** e quindi premere **ENTER**. Viene creato l'elenco in cui verranno memorizzati i dati dell'altezza delle donne.

HGHT	L1	L2	1
████████	-----	-----	
HGHT(1) =			

Premere **▼** per spostare il cursore sulla prima riga dell'elenco. **HGHT(1)=** viene visualizzato sulla riga inferiore.

3. Premere **169** \square **43** per immettere il primo valore dell'altezza. Mentre lo si digita, il valore viene visualizzato sulla riga inferiore.

HGHT	L1	L2	3
159.79			
181.42			
171.17			
162.04			
167.15			
159.53			
██████			
HGHT(11)=			

Premere **ENTER**. Il valore viene visualizzato sulla prima riga e il cursore rettangolare si sposta sulla riga successiva.

Immettere gli altri nove valori dell'altezza nello stesso modo.

4. Premere **STAT** \square **1** per visualizzare il menu **STAT TESTS**. Premere \square fino ad evidenziare **8:Tinterval**.

EDIT CALC	TESTS
2:T-Test...	
3:2-SampZTest...	
4:2-SampTTest...	
5:1-PropZTest...	
6:2-PropZTest...	
7:ZInterval...	
8:TInterval...	

5. Premere per selezionare **8:TInterval**. Viene visualizzato l'editor **STAT** inferenziale per **TInterval**. Se per **Inpt:** non é selezionato **Data**, premere per selezionare **Data**.

```
TInterval
Inpt:Data Stats
List:HGHT
Freq:1
C-Level:.99
Calculate
```

Premere e [H] [G] [H] [T] al prompt **List:** (alpha-lock é attivo).

Premere **99** per immettere un livello di confidenza del 99 percento al prompt **C-Level:**.

6. Premere per spostare il cursore su **Calculate**. Premere . Viene calcolato l'intervallo di confidenza e i risultati **TInterval** vengono visualizzati sullo schermo principale.

```
TInterval
(159.74,173.94)
x=166.838
Sx=6.907879237
n=10
```

Interpretazione dei risultati.

La prima riga, **(159.74,173.94)**, mostra che l'intervallo di confidenza del 99 percento per la media della popolazione é tra 159,7 centimetri e 173,9 centimetri circa. Lo scarto tra i valori é di circa 14,2 centimetri.

Il livello di confidenza .99 indica che in un vasto numero di campioni, ci si aspetta che il 99 percento degli intervalli calcolati contengano la media della popolazione. La media attuale della popolazione analizzata é 165,1 centimetri, che si trova nell'intervallo calcolato.

La seconda riga fornisce l'altezza media del campione utilizzato per calcolare questo intervallo. La terza riga fornisce la deviazione standard del campione. La riga inferiore fornisce la dimensione del campione.

Per ottenere un valore più preciso dell'altezza media μ della popolazione di donne, aumentare la dimensione del campione a 90. Utilizzare una media campionaria \bar{x} di 163,8 e una deviazione standard campionaria S_x di 7,1 calcolate su un campione casuale più grande (vedere l'introduzione. Questa volta, utilizzare l'opzione di input **Stats** (statistica di riepilogo).

7. Premere **STAT** **◀** **8** per visualizzare l'editor **STAT** inferenziale per **TInterval**. Premere **▶** **ENTER** per selezionare **Inpt:Stats**. L'editor cambia per consentire di inserire la statistica di riepilogo come input.

```
TInterval
Inpt:Data Stats
x:166.838
Sx:6.907879237...
n:10
C-Level:.99
Calculate
```

8. Premere **▼** **163** **.** **8** **ENTER** per memorizzare 163.8 su \bar{x} . Premere **7** **.** **1** **ENTER** per memorizzare 7.1 su S_x . Premere **90** **ENTER** per memorizzare 90 su n .

```
TInterval
Inpt:Data Stats
x:163.8
Sx:7.1
n:90
C-Level:.99
Calculate
```

9. Premere \square per spostare il cursore su **Calculate** e premere \square per calcolare il nuovo intervallo di confidenza 99 per cento. I risultati vengono visualizzati sullo schermo principale.

```
TInterval
(161.83,165.77)
x=163.8
Sx=7.1
n=90
```

Se la distribuzione dell'altezza in una popolazione di donne è distribuita normalmente con una media μ di 165,1 centimetri e una deviazione standard σ di 6,35 centimetri, qual è l'altezza superata dal 5 per cento delle donne?

10. Premere \square per azzerare lo schermo principale.

Premere \square [DISTR] per visualizzare il menu **DISTR** (distribuzioni).

```
DISTR DRAW
1:normalpdf(
2:normalcdf(
3:invNorm(
4:tpdf(
5:tcdf(
6:x2pdf(
7:x2cdf(
```

11. Premere **3** per incollare **invNorm(** sullo schermo principale. Premere \square **95** \square **165** \square **1** \square **6** \square **35** \square .

.95 è l'area, **165.1** è μ e **6.35** è σ . Premere \square .

```
invNorm(.95,165.
1,6.35)
175.5448205
```

Il risultato viene visualizzato sullo schermo principale e mostra che il cinque per cento delle donne è più alto di 175,5 centimetri.

12. Ora definire il grafico e ombreggiare il 5 per cento della popolazione più alta. Premere **WINDOW** e impostare le variabili della finestra ai valori seguenti.

```
WINDOW
Xmin=145
Xmax=185
Xscl=5
Ymin=-.02
Ymax=.08
Yscl=0
Xres=1
```

Xmin=145 **Ymin=-.02** **Xres=1**
Xmax=185 **Ymax=.08**
Xscl=5 **Yscl=0**

13. Premere **2nd** [DISTR] **▶** per visualizzare il menu **DISTR DRAW**.

```
DISTR DRAW
1:ShadeNorm(
2:Shade_t(
3:ShadeX²(
4:ShadeF(
```

14. Premere **ENTER** per incollare **ShadeNorm(** sullo schermo principale.

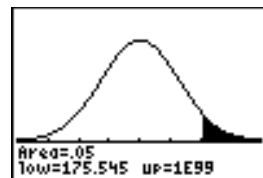
Premere **2nd** [ANS] **,** **1** **2nd** [EE] **99** **,** **165** **.** **1** **,** **6** **.** **35** **)**.

```
invNorm(.95,165.
1,6.35)
175.5448205
ShadeNorm(Ans,1E
99,165.1,6.35)█
```

Ans (175.5448205 dal passaggio 11) è il limite inferiore. **1E99** è il limite superiore. La curva normale viene definita dalla media μ di 165.1 e dalla deviazione standard σ di 6.35.

15. Premere **ENTER** per tracciare e ombreggiare la curva.

Area è l'area al di sopra del 95° percentile. **low** è il limite inferiore. **up** è il limite superiore.



Editor STAT inferenziali

Visualizzazione degli editor STAT inferenziali

Quando si seleziona un'istruzione verifica di ipotesi o un'istruzione intervallo di confidenza dallo schermo principale, viene visualizzato l'editor STAT inferenziale corrispondente. Gli editor variano a seconda dei requisiti di ciascuna verifica o input dell'intervallo. Di seguito, viene descritto l'editor STAT inferenziale per T-Test.

```
T-Test.  
Inpt: Stats Stats  
 $\mu_0$ : 0  
List: L1  
Freq: 1  
 $\mu$ : 7.00 < $\mu_0$  > $\mu_0$   
Calculate Draw
```

Nota: Quando si seleziona **ANOVA**(, l'istruzione viene incollata sullo schermo principale. **ANOVA**(non dispone di uno schermata dell'editor.

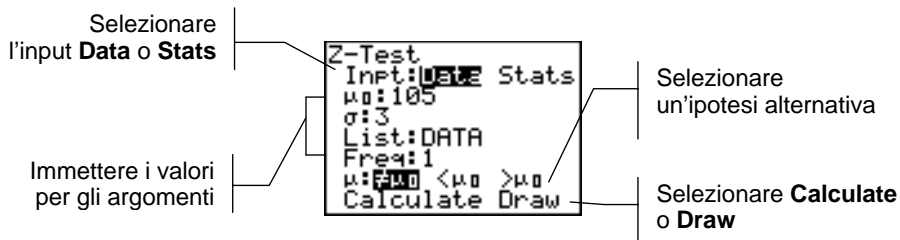
Utilizzo di un editor STAT inferenziale

Per utilizzare un editor STAT inferenziale, eseguire i passaggi successivi:

1. Selezionare una verifica dell'ipotesi o un intervallo di confidenza dal menu **STAT TESTS**. Viene visualizzato l'editor corrispondente.

2. Selezionare l'input **Data** o **Stats**, se la selezione è disponibile. Viene visualizzato l'editor corrispondente.
3. Immettere numeri reali, nomi di elenco o espressioni per ciascun argomento nell'editor.
4. Selezionare le ipotesi alternative (\neq , $<$, o $>$) su cui eseguire la verifica, se la selezione è disponibile.
5. Selezionare **No** o **Yes** per l'opzione **Pooled**, se la selezione è disponibile.
6. Selezionare **Calculate** o **Draw** (quando **Draw** è disponibile) per eseguire l'istruzione.
 - Quando si seleziona **Calculate**, i risultati vengono visualizzati sullo schermo principale.
 - Quando si seleziona **Draw**, i risultati vengono visualizzati in un grafico.

Questo capitolo descrive le selezioni dei passaggi precedenti per ciascuna verifica di ipotesi e ciascun intervallo di confidenza.



Selezione di Data o Stats

La maggior parte degli editor **STAT** inferenziali chiede di selezionare uno di due tipi di input. (1- e 2-PropZTest, 1- e 2-PropZInt, χ^2 -Test, mentre LinRegTTest non lo chiede).

- Selezionare **Data** per l'immissione di dati da elenchi come input.
- Selezionare **Stats** per immettere delle statistiche di riepilogo, come ad esempio \bar{x} , S_x e n , come input.

Per selezionare **Data** o **Stats**, spostare il cursore su **Data** o **Stats** e quindi premere **ENTER**.

Immissione dei valori per gli argomenti

Gli editor **STAT** inferenziali richiedono un valore per ciascun argomento. Se non si conosce che cosa rappresenta il simbolo di un dato argomento, vedere le tabelle [Descrizione dell'input della statistica inferenziale](#).

Quando si immettono i valori in qualsiasi editor **STAT** inferenziale, la calcolatrice TI-83 Plus li archivia in memoria per consentire di eseguire molte verifiche o intervalli senza dover immettere nuovamente ciascun valore.

Selezione di un'ipotesi alternativa (\neq $<$ $>$)

La maggior parte degli editor **STAT** inferenziali per la verifica di ipotesi richiedono la selezione di una ipotesi alternativa su una scelta di tre.

- La prima è un'ipotesi alternativa \neq , come $\mu \neq \mu_0$ per **Z-Test**.
- La seconda è un'ipotesi alternativa $<$, come $\mu_1 < \mu_2$ per **2-SampTTest**.
- La terza è un'ipotesi alternativa $>$, come $p_1 > p_2$ per **2-PropZTest**.

Per selezionare un'ipotesi alternativa, spostare il cursore sull'alternativa desiderata, quindi premere **ENTER**.

Selezione dell'opzione Pooled

Pooled (solo **2-SampTTest** e **2-SampTInt**) specifica se le varianze devono essere aggregate per il calcolo.

- Selezionare **No** se non si desidera condividere le varianze. Le varianze della popolazione possono essere diverse.
- Selezionare **Yes** se si desidera condividere le varianze. Si suppone che le varianze della popolazione siano uguali.

Per selezionare l'opzione **Pooled**, spostare il cursore su **Yes** e quindi premere **ENTER**.

Selezione di Calculate o Draw per una verifica dell'ipotesi

Dopo aver immesso tutti gli argomenti per una verifica dell'ipotesi in un editor **STAT** inferenziale, è necessario selezionare se si desidera visualizzare i risultati calcolati sullo schermo principale (**Calculate**) o sullo schermo grafico (**Draw**).

- **Calculate** calcola i risultati della verifica e visualizza gli output sullo schermo principale.
- **Draw** disegna un grafico dei risultati della verifica e visualizza la statistica della verifica e il valore p con il grafico. Le variabili della finestra si adattano automaticamente al grafico.

Per selezionare **Calculate** o **Draw**, spostare il cursore sull'opzione desiderata, quindi premere `ENTER`. L'istruzione viene eseguita immediatamente.

Selezione di **Calculate** per un intervallo di confidenza

Dopo aver immesso tutti gli argomenti per un intervallo di confidenza in un editor **STAT** inferenziale, selezionare **Calculate** per visualizzare i risultati. L'opzione **Draw** non è disponibile.

Quando si preme `ENTER`, **Calculate** calcola i risultati dell'intervallo di confidenza e visualizza gli output sullo schermo principale.

Come evitare di utilizzare gli editor **STAT** inferenziali

Per incollare un'istruzione di verifica dell'ipotesi o un'istruzione dell'intervallo di confidenza sullo schermo principale senza visualizzare l'editor **STAT** inferenziale corrispondente, selezionare l'istruzione desiderata dal menu **CATALOG**. L'Appendice A descrive la sintassi dell'input di ciascuna verifica dell'ipotesi e di ciascun intervallo di confidenza.

```
2-SampZTest<
```

Nota: È possibile incollare un'istruzione di verifica dell'ipotesi o dell'intervallo di confidenza su una riga di comando in un programma. Dall'editor del programma, selezionare l'istruzione dal menu **CATALOG** o dal menu **STAT TESTS**.

Menu STAT TESTS

Menu STAT TESTS

Per visualizzare il menu **STAT TESTS**, premere **[STAT]** **[↓]**. Quando si seleziona un'istruzione di statistica inferenziale, viene visualizzato l'editor **STAT** inferenziale corrispondente.

La maggior parte delle istruzioni **STAT TESTS** archiviano alcune variabili di output in memoria. La maggior parte di queste variabili di output si trovano nel menu secondario **TEST** (menu **VARS**; **5:Statistics**). Per un elenco di queste variabili, vedere la tabella Variabili di output della verifica e dell'intervallo.

EDIT CALC **TESTS**

1:Z-Test...	Verifica di un singolo μ , σ nota
2:T-Test...	Verifica di un singolo μ , σ non nota
3:2-SampZTest...	Verifica di confronto di 2 μ , σ note
4:2-SampTTest...	Verifica di confronto di 2 μ , σ non note
5:1-PropZTest...	Verifica di una proporzione
6:2-PropZTest...	Verifica di confronto di 2 proporzioni
7:ZInterval...	Intervallo di confidenza di 1 μ , σ nota
8:TInterval...	Intervallo di confidenza di 1 μ , σ non nota
9:2-SampZInt...	Intervallo di confidenza per la differenza di 2 μ , σ note
0:2-SampTInt...	Intervallo di confidenza per la differenza di 2 μ , σ non note
A:1-PropZInt...	Intervallo di confidenza di 1 proporzione

B:2-PropZInt...	Intervallo di confidenza per la differenza di 2 proporzioni
C: χ^2 -Test...	Verifica chi quadrato per tabelle a 2 variabili
D:2-SampFTest...	Verifica di confronto di 2 σ
E:LinRegTTest...	verifica t della pendenza della regressione e ρ
F:ANOVA(Analisi della varianza ad una variabile

Nota: Quando si calcola una nuova verifica o un nuovo intervallo, tutte le variabili di output precedenti vengono invalidate.

Editor STAT inferenziali per le istruzioni STAT TESTS

In questo capitolo, la descrizione di ciascuna istruzione **STAT TESTS** visualizza l'editor **STAT** inferenziale particolare per ogni istruzione con argomenti di esempio.

- Le descrizioni delle istruzioni che consentono di scegliere tra le opzioni di input **Data/Stats** visualizzano entrambi i tipi di schermata per l'input.
- Le descrizioni delle istruzioni che non consentono di scegliere tra le opzioni di input **Data/Stats** visualizzano solo una schermata per l'input.

La descrizione di ciascuna istruzione visualizza quindi la particolare schermata di output relativa a quell'istruzione con risultati di esempio.

- Le descrizioni delle istruzioni che consentono di utilizzare l'opzione di output **Calculate/Draw** visualizzano entrambi i tipi di schermo: risultati calcolati e risultati grafici.
- Le descrizioni delle istruzioni che consentono di utilizzare solo l'opzione di output **Calculate** visualizzano i risultati calcolati sullo schermo principale.

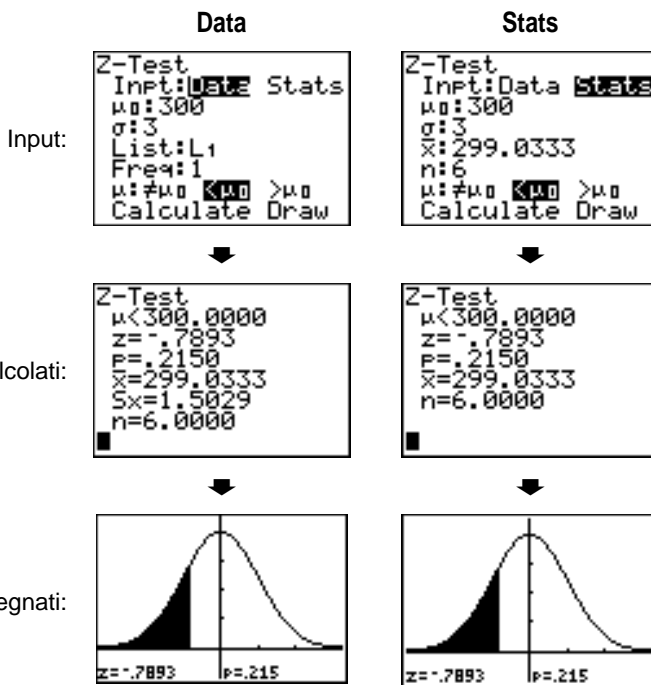
Z-Test

Z-Test (verifica z su un unico campione; voce 1) esegue una verifica dell'ipotesi sull'unica media μ non nota di una popolazione quando la deviazione standard σ della popolazione è nota. Viene verificata l'ipotesi nulla $H_0: \mu = \mu_0$ in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

- $H_a: \mu \neq \mu_0$ ($\mu: \neq \mu_0$)
- $H_a: \mu < \mu_0$ ($\mu: < \mu_0$)
- $H_a: \mu > \mu_0$ ($\mu: > \mu_0$)

Nell'esempio:

$L1 = \{299.4 \ 297.7 \ 301 \ 298.9 \ 300.2 \ 297\}$



Nota: Tutti gli (STAT TESTS) esempi utilizzano un'impostazione decimale fissa di 4 (capitolo 1). Se si modifica l'impostazione verrà modificato l'output.

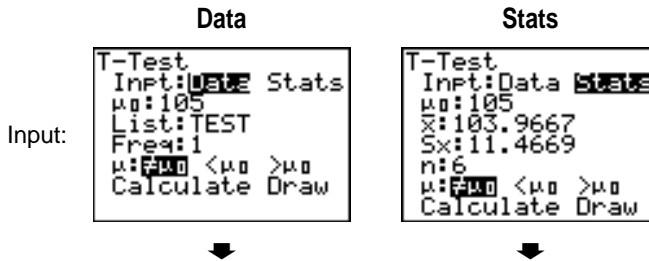
T-Test

T-Test (verifica t su un unico campione; voce 2) esegue una verifica dell'ipotesi sull'unica media μ non nota di una popolazione quando la deviazione standard σ della popolazione non è nota. Viene verificata l'ipotesi nulla $H_0: \mu = \mu_0$ in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

- $H_a: \mu \neq \mu_0$ ($\mu: \neq \mu_0$)
- $H_a: \mu < \mu_0$ ($\mu: < \mu_0$)
- $H_a: \mu > \mu_0$ ($\mu: > \mu_0$)

Nell'esempio:

TEST={91.9 97.8 111.4 122.3 105.4 95}



Data

```
T-Test
μ≠105.0000
t=-.2207
p=.8340
x=103.9667
Sx=11.4669
n=6.0000
```

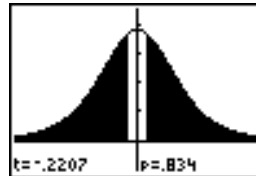
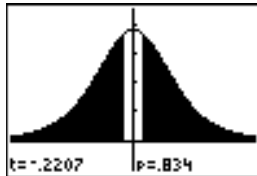
Stats

```
T-Test
μ≠105.0000
t=-.2207
p=.8340
x=103.9667
Sx=11.4669
n=6.0000
```

Risultati calcolati:



Risultati disegnati:



2-SampZTest

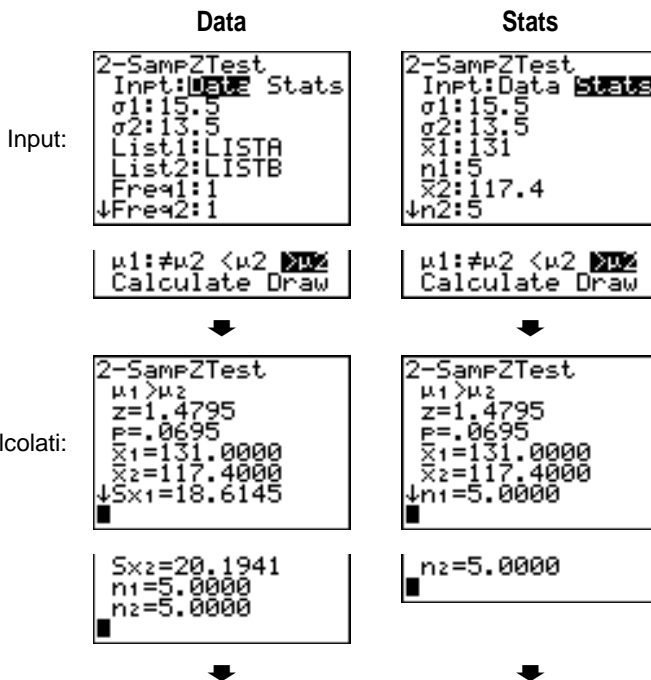
2-SampZTest (verifica z su due campioni; voce **3**) verifica l'uguaglianza delle medie di due popolazioni (μ_1 e μ_2) basate su campioni indipendenti quando entrambe le deviazioni standard delle popolazioni (σ_1 e σ_2) sono note. L'ipotesi nulla $H_0: \mu_1 = \mu_2$ viene verificata in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

- $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ ($\mu_1 \neq \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 < \mu_2$ ($\mu_1 < \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 > \mu_2$ ($\mu_1 > \mu_2$)

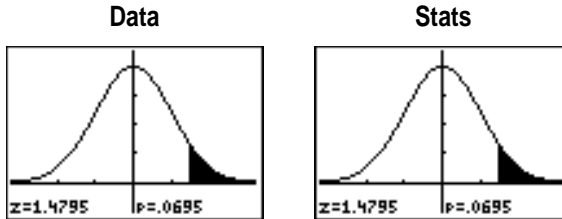
Nell'esempio:

LISTA={154 109 137 115 140}

LISTB={108 115 126 92 146}



Risultati disegnati:



2-SampTTest

2-SampTTest (verifica t su due campioni; voce **4**) verifica l'uguaglianza delle medie di due popolazioni (μ_1 e μ_2) basate su campioni indipendenti quando entrambe le deviazioni standard (σ_1 o σ_2) delle popolazioni non sono note. L'ipotesi nulla $H_0: \mu_1=\mu_2$ viene verificata in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

- $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ ($\mu_1: \neq \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 < \mu_2$ ($\mu_1: < \mu_2$)
- $H_a: \mu_1 > \mu_2$ ($\mu_1: > \mu_2$)

Nell'esempio:

SAMP1={12.207 16.869 25.05 22.429 8.456 10.589}

SAMP2={11.074 9.686 12.064 9.351 8.182 6.642}

Data

Input:

```

2-SampTTest
Inpt:Data Stats
List1:SAMP1
List2:SAMP2
Freq1:1
Freq2:1
μ1:≠μ2 <μ2 >μ2
↓Pooled:No Yes

```

Calculate Draw

Stats

```

2-SampTTest
Inpt:Data Stats
x1:15.9333
Sx1:6.7014
n1:6
x2:9.4998
Sx2:1.9501
↓n2:6

```

```

μ1:≠μ2 <μ2 >μ2
Pooled:No Yes
Calculate Draw

```

Risultati calcolati:

```

2-SampTTest
μ1≠μ2
t=2.2579
P=.0659
df=5.8408
x1=15.9333
↓x2=9.4998

```

```

Sx1=6.7014
Sx2=1.9501
n1=6.0000
n2=6.0000

```

```

2-SampTTest
μ1≠μ2
t=2.2579
P=.0659
df=5.8408
x1=15.9333
↓x2=9.4998

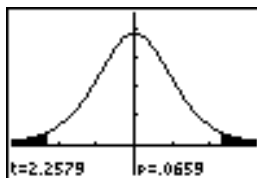
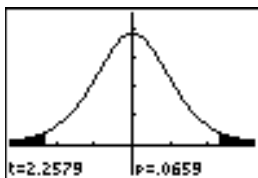
```

```

Sx1=6.7014
Sx2=1.9501
n1=6.0000
n2=6.0000

```

Risultati disegnati:



1-PropZTest

1-PropZTest (verifica z di una proporzione; voce **5**) esegue una verifica di una proporzione non nota di casi favorevoli (prop). Come input, viene preso il numero di casi favorevoli nel campione x e il numero di osservazioni nel campione n . **1-PropZTest** verifica l'ipotesi nulla $H_0: \text{prop} = p_0$ in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

- $H_a: \text{prop} \neq p_0$ (**prop:≠p0**)
- $H_a: \text{prop} < p_0$ (**prop:<p0**)
- $H_a: \text{prop} > p_0$ (**prop:>p0**)

Input:

```
1-PropZTest
P0: .5
x: 2048
n: 4040
Prop≠P0 <P0 >P0
Calculate Draw
```

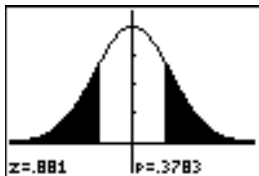


Risultati calcolati:

```
1-PropZTest
Prop≠.5000
z=.8810
P=.3783
p̂=.5069
n=4040.0000
█
```



Risultati disegnati:



2-PropZTest

2-PropZTest (verifica z di due proporzioni; voce **6**) esegue una verifica per confrontare le proporzioni di casi favorevoli (p_1 e p_2) in due popolazioni. Come input, viene preso il numero di casi favorevoli in ciascun campione (x_1 e x_2) e il numero di osservazioni in ciascun campione (n_1 e n_2).

2-PropZTest verifica l'ipotesi nulla $H_0: p_1=p_2$ (utilizzando la proporzione aggregata del campione \hat{p}) in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

- $H_a: p_1 \neq p_2$ (**p1:≠p2**)
- $H_a: p_1 < p_2$ (**p1:<p2**)
- $H_a: p_1 > p_2$ (**p1:>p2**)

Input:

```
2-PropZTest
x1:45
n1:61
x2:38
n2:62
P1:≠P2 <P2 >P2
Calculate Draw
```



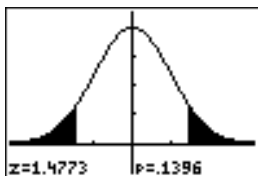
Risultati calcolati:

```
2-PropZTest
P1≠P2
z=1.4773
P=.1396
p1=.7377
p2=.6129
↓p=.6748
■
```

```
n1=61.0000
n2=62.0000
```



Risultati disegnati:

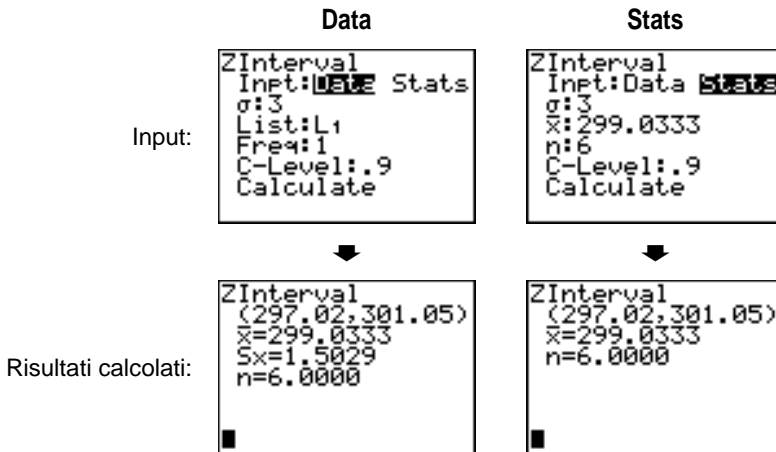


ZInterval

ZInterval (intervallo di confidenza z su un unico campione; voce 7) calcola un intervallo di confidenza per la media μ non nota di una popolazione quando la deviazione standard σ della popolazione è nota. L'intervallo di confidenza calcolato dipende dal livello di confidenza specificato dall'utente.

Nell'esempio:

$L1 = \{299.4 \ 297.7 \ 301 \ 298.9 \ 300.2 \ 297\}$

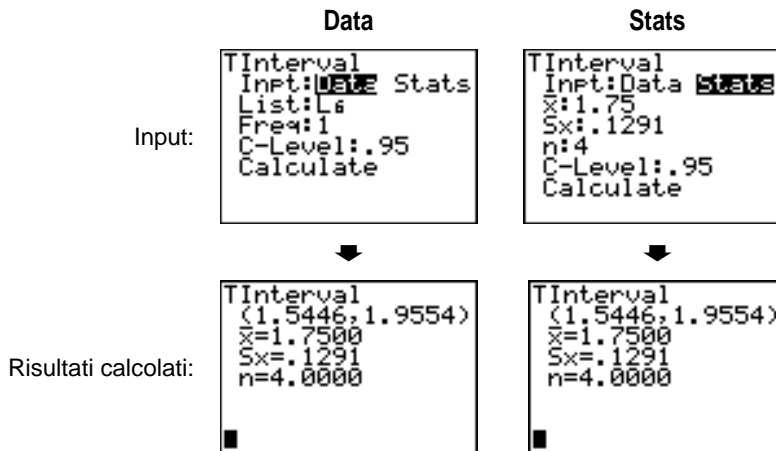


TInterval

TInterval (intervallo di confidenza t su un unico campione; voce **8**) calcola un intervallo di confidenza per la media μ non nota di una popolazione quando la deviazione standard σ non è nota. L'intervallo di confidenza calcolato dipende dal livello di confidenza specificato dall'utente.

Nell'esempio:

L6={1.6 1.7 1.8 1.9}



2-SampZInt

2-SampZInt (intervallo di confidenza z su due campioni; voce **9**) calcola un intervallo di confidenza per la differenza tra le medie di due popolazioni ($\mu_1 - \mu_2$) quando entrambe le deviazioni standard (σ_1 e σ_2) delle popolazioni sono note. L'intervallo di confidenza calcolato dipende dal livello di confidenza specificato dall'utente.

Nell'esempio:

LISTC={154 109 137 115 140}

LISTD={108 115 126 92 146}

	Data	Stats
Input:	<pre>2-SampZInt Inpt: DATA Stats σ1:15.5 σ2:13.5 List1:LISTC List2:LISTD Freq1:1 ↓Freq2:1</pre>	<pre>2-SampZInt Inpt:Data Stats σ1:15.5 σ2:13.5 x1:131 n1:5 x2:117.4 ↓n2:5</pre>
	<pre>C-Level: .99 Calculate</pre>	<pre>C-Level: .99 Calculate</pre>
	↓	↓
Risultati calcolati:	<pre>2-SampZInt (-10.08, 37.278) x1=131.0000 x2=117.4000 sx1=18.6145 sx2=20.1941 ↓n1=5.0000 ■</pre>	<pre>2-SampZInt (-10.08, 37.278) x1=131.0000 x2=117.4000 n1=5.0000 n2=5.0000 ■</pre>
	<pre>n2=5.0000 ■</pre>	

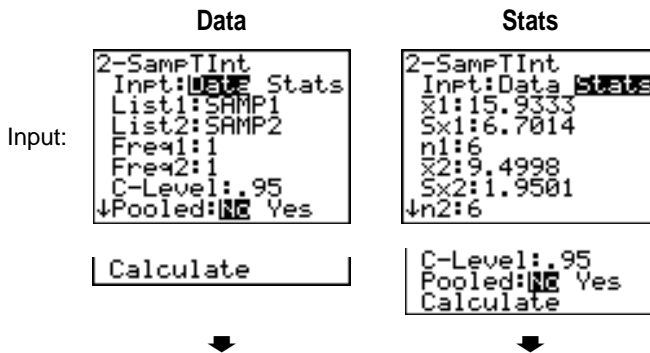
2-SampTInt

2-SampTInt (intervallo di confidenza t su due campioni; voce **0**) calcola un intervallo di confidenza per la differenza tra le medie di due popolazioni ($\mu_1 - \mu_2$) quando entrambe le deviazioni standard (σ_1 e σ_2) delle popolazioni non sono note. L'intervallo di confidenza calcolato dipende dal livello di confidenza specificato dall'utente.

Nell'esempio:

SAMP1={12.207 16.86925.05 22.4298.45610.589}

SAMP2={11.074 9.68612.0649.3518.182 6.642}



Data

```
2-SampTInt.  
(-.5848,13.452)  
df=5.8408  
x1=15.9333  
x2=9.4998  
Sx1=6.7014  
↓Sx2=1.9501
```

```
n1=6.0000  
n2=6.0000
```

Stats

```
2-SampTInt.  
(-.5849,13.452)  
df=5.8408  
x1=15.9333  
x2=9.4998  
Sx1=6.7014  
↓Sx2=1.9501
```

```
n1=6.0000  
n2=6.0000
```

Risultati calcolati:

1-PropZInt

1-PropZInt (intervallo di confidenza z per una proporzione; voce **A**) calcola un intervallo di confidenza per una proporzione non nota di casi favorevoli. Come input, viene preso il numero di casi favorevoli nel campione x e il numero di osservazioni nel campione n . L'intervallo di confidenza calcolato dipende dal livello di confidenza specificato dall'utente.

Input:

```
1-PropZInt.  
x:2048  
n:4040  
C-Level:.99  
Calculate
```



Risultati calcolati:

```
1-PropZInt
(.4867,.5272)
p̂=.5069
n=4040.0000
```

2-PropZInt

2-PropZInt (intervallo di confidenza z per due proporzioni; voce **B**) calcola un intervallo di confidenza per la differenza tra la proporzione di casi favorevoli in due popolazioni ($p_1 - p_2$). Come input, viene preso il numero di casi favorevoli in ciascun campione (x_1 e x_2) e il numero di osservazioni in ciascun campione (n_1 e n_2). L'intervallo di confidenza calcolato dipende dal livello di confidenza specificato dall'utente.

Input:

```
2-PropZInt
x1:49
n1:61
x2:38
n2:62
C-Level:.95
Calculate
```



Risultati calcolati:

```
2-PropZInt
(.0334,.3474)
p̂1=.8033
p̂2=.6129
n1=61.0000
n2=62.0000
```

χ^2 -Test

χ^2 -Test (verifica chi quadrato; voce **C**) esegue un test chi quadrato dell'associazione tra il numero di realizzazioni nella tabella a due variabili nella matrice *Observed* (delle osservazioni) specificata. L'ipotesi nulla H_0 per una tabella a due variabili è: non esiste alcuna associazione tra le variabili di riga e le variabili di colonna. L'ipotesi alternativa è: le variabili sono correlate.

Prima di calcolare χ^2 -Test, immettere le realizzazioni osservate in una matrice. Immettere il nome di quella matrice al prompt **Observed:** nell'editor χ^2 -Test; valore predefinito=**[A]**. Al prompt **Expected:**, immettere il nome della variabile della matrice in cui si desidera memorizzare le realizzazioni attese; valore predefinito=**[B]**.

Editor della matrice:

```
MATRIX[A] 3 x2
[ 5.0000 19.0000 ]
[ 8.0000 16.0000 ]
[ 11.0000 13.0000 ]
```

Input:

```
 $\chi^2$ -Test.
Observed: [A]
Expected: [B]
Calculate Draw
```

Nota: Premere **2nd** **MATRIX** **▶**
▶ **1** per selezionare **1:[A]** dal menu **MATRIX EDIT**.



Nota: Premere **2nd** **MATRIX** **[B]**
ENTER per visualizzare la
matrice **[B]**.

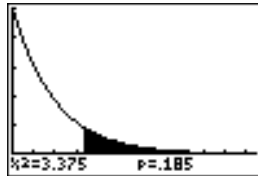
Risultati calcolati:

```
χ²-Test
χ²=3.3750
P=.1850
df=2.0000
```

```
[B]
[[8.0000 16.000...
 [8.0000 16.000...
 [8.0000 16.000...
 ■
```



Risultati disegnati:



2-SampFTest

2-SampFTest (verifica F su due campioni -; voce **D**) esegue un test F - per confrontare le deviazioni standard (σ_1 e σ_2) di una popolazione normale. Le medie della popolazione e le deviazioni standard non sono note.

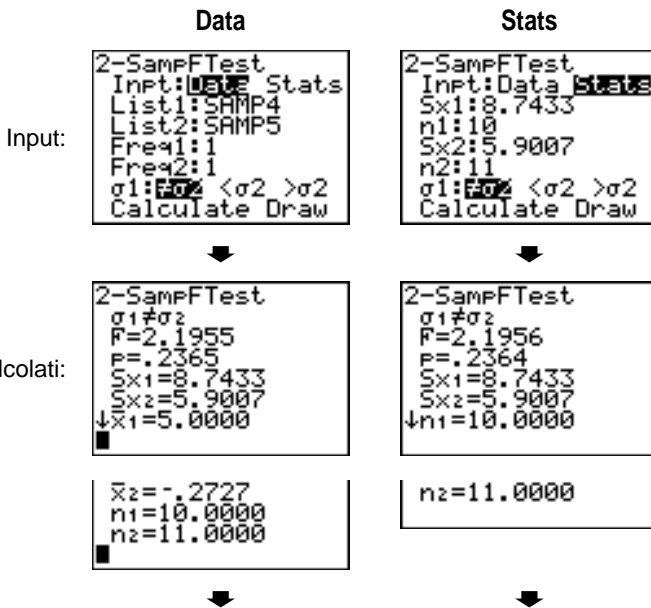
2-SampFTest, utilizza il rapporto tra le varianze del campione Sx_1^2/Sx_2^2 e verifica l'ipotesi nulla $H_0: \sigma_1=\sigma_2$ in contrapposizione ad una delle alternative seguenti.

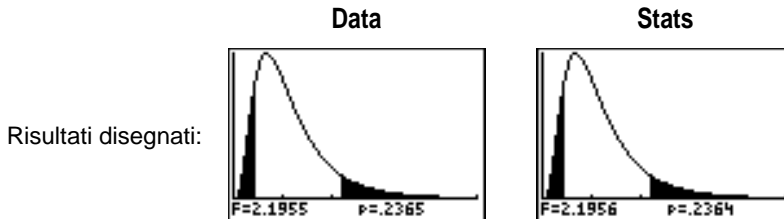
- $H_a: \sigma_1 \neq \sigma_2$ ($\sigma_1: \neq \sigma_2$)
- $H_a: \sigma_1 < \sigma_2$ ($\sigma_1: < \sigma_2$)
- $H_a: \sigma_1 > \sigma_2$ ($\sigma_1: > \sigma_2$)

Nell'esempio:

SAMP4={7 -4 18 17 -3 -5 1 10 11 -2}

SAMP5={-1 12 -1 -3 3 -5 5 2-11 -1 -3}





LinRegTTest

LinRegTTest (test t sulla regressione lineare; voce **E**) esegue una regressione lineare sui dati assegnati e un test t sul valore della pendenza β e sul coefficiente di correlazione ρ per l'equazione $y=\alpha+\beta x$. Viene verificata l'ipotesi nulla $H_0: \beta=0$ (in modo equivalente, $\rho=0$) in contrapposizione ad una delle alternative seguenti:

- $H_a: \beta \neq 0$ e $\rho \neq 0$ (β & $\rho: \neq 0$)
- $H_a: \beta < 0$ e $\rho < 0$ (β & $\rho: < 0$)
- $H_a: \beta > 0$ e $\rho > 0$ (β & $\rho: > 0$)

L'equazione della regressione viene memorizzata automaticamente in **RegEQ** (menu secondario **VARS Statistics EQ**). Se si immette un nome di variabile dopo **Y=** al prompt **RegEQ:**, l'equazione della regressione calcolata viene automaticamente memorizzata nell'equazione **Y=** specificata. Nell'esempio seguente, L'equazione della regressione viene memorizzata in **Y1**, che viene successivamente selezionato (attivato).

Nell'esempio:

$L_3 = \{38 \ 56 \ 59 \ 64 \ 74\}$

$L_4 = \{41 \ 63 \ 70 \ 72 \ 84\}$

Input:

```
LinRegTTest
Xlist:L3
Ylist:L4
Freq:1
 $\beta \neq 0$  &  $\rho \neq 0$  <0 >0
RegEQ:Y1
Calculate
```



Risultati calcolati:

```
LinRegTTest
 $y = a + bx$ 
 $\beta \neq 0$  and  $\rho \neq 0$ 
 $t = 15.9405$ 
 $p = 5.3684E-4$ 
 $df = 3.0000$ 
 $\downarrow a = -3.6596$ 
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
 $\backslash Y_1 = -3.6596 + 1.19$ 
69X
 $\backslash Y_2 =$ 
 $\backslash Y_3 =$ 
 $\backslash Y_4 =$ 
 $\backslash Y_5 =$ 
 $\backslash Y_6 =$ 
```

```
 $\uparrow b = 1.1969$ 
 $s = 1.9820$ 
 $r^2 = .9883$ 
 $r = .9941$ 
```

Quando si esegue **LinRegTTest**, viene creato l'elenco dei residui e automaticamente memorizzato nell'elenco chiamato **RESID**. **RESID** viene collocato nel menu **LIST NAMES**.

Nota: Per l'equazione di regressione, è possibile utilizzare l'impostazione della modalità a decimale fisso (capitolo 1) per controllare il numero di cifre memorizzate dopo il separatore decimale. Tuttavia, la limitazione del numero di cifre ad un numero piccolo può influire sulla precisione della stima.

ANOVA(

ANOVA (analisi della varianza ad una dimensione; voce **F**) calcola l'analisi della varianza ad una variabile per confrontare le medie di un numero di popolazioni che va da due a venti. La procedura **ANOVA** per confrontare queste medie utilizza l'analisi della variazione dei dati del campione. L'ipotesi nulla $H_0: \mu_1 = \mu_2 = \dots = \mu_k$ viene verificata in contrapposizione all'alternativa H_a : non tutte le $\mu_1 \dots \mu_k$ sono uguali.

ANOVA(*list1*,*list2*[,*...*,*list20*])

Nell'esempio:

L1={7 4 6 6 5}

L2={6 5 5 8 7}

L3={4 7 6 7 6}

Input:

```
ANOVA(L1,L2,L3)■
```



Risultati calcolati:

```
One-way ANOVA  
F=.3111  
p=.7384  
Factor  
df=2.0000  
SS=.9333  
↓ MS=.4667  
■
```

```
Error  
df=12.0000  
SS=18.0000  
MS=1.5000  
SxP=1.2247  
■
```

Nota: **SS** è la somma dei quadrati e **MS** è il quadrato medio.

Descrizioni dell'input della statistica inferenziale

Le tabelle in questa sezione descrivono gli input delle statistiche inferenziali spiegate in questo capitolo. È necessario immettere i valori per i seguenti input negli editor **STAT** inferenziali. Le tabelle illustrano l'input nello stesso ordine in cui è stato presentato in questo capitolo.

Input	Descrizione
σ	La deviazione standard nota della popolazione; deve essere un numero reale > 0 .
List	Il nome dell'elenco che contiene i dati che si stanno verificando.
Freq	Il nome dell'elenco che contiene i valori di frequenza per i dati in <i>List</i> . Valore predefinito=1. Tutti gli elementi devono essere interi ≥ 0 .
Calculate/Draw	Determina il tipo di output da generare per le verifiche e gli intervalli. Calculate visualizza l'output sullo schermo principale. Nelle verifiche, Draw disegna un grafico dei risultati.
\bar{x} , Sx , n	Statistiche di riepilogo (media, deviazione standard e dimensione del campione) per le verifiche e gli intervalli di un solo campione.

Input	Descrizione
σ_1	La deviazione standard nota della prima popolazione per le verifiche e gli intervalli su due campioni. Deve essere un numero reale > 0 .
σ_2	La deviazione standard nota della seconda popolazione per le verifiche e gli intervalli su due campioni. Deve essere un numero reale > 0 .
List1, List2	I nomi degli elenchi che contengono i dati che si stanno verificando per le verifiche e gli intervalli su due campioni. I valori predefiniti sono rispettivamente L1 e L2 .
Freq1, Freq2	I nomi degli elenchi che contengono le frequenze per i dati in <i>List1</i> e <i>List2</i> per le verifiche e gli intervalli su due campioni. Valore predefinito=1. Tutti gli elementi devono essere interi ≥ 0 .
\bar{x}_1 , Sx1 , n1 , \bar{x}_2 , Sx2 , n2	Statistiche di riepilogo (media, deviazione standard e dimensione del campione) per il primo ed il secondo campione per le verifiche e gli intervalli su due campioni.
Pooled	Un parametro che specifica se le varianze devono essere aggregate in 2-SampTTest e 2-SampTInt . No comunica alla calcolatrice TI-83 Plus di non condividere le varianze. Yes comunica alla calcolatrice TI-83 Plus di condividere le varianze.
x	Il numero di realizzazioni favorevoli nel campione per 1-PropZTest e 1-PropZInt . Deve essere un valore intero ≥ 0 .

Input	Descrizione
n	Il numero di osservazioni nel campione per 1-PropZTest e 1-PropZInt . Deve essere un valore intero > 0 .
x1	Il numero di casi favorevoli dal primo campione per 2-PropZTest e 2-PropZInt . Deve essere un valore intero ≥ 0 .
x2	Il numero di casi favorevoli dal secondo campione per 2-PropZTest e 2-PropZInt . Deve essere un valore intero ≥ 0 .
n1	Il numero di osservazioni nel primo campione per 2-PropZTest e 2-PropZInt . Deve essere un valore intero > 0 .
n2	Il numero di osservazioni nel secondo campione per 2-PropZTest e 2-PropZInt . Deve essere un valore intero > 0 .
C-Level	Il livello di confidenza per le istruzioni di intervallo. Deve essere ≥ 0 e < 100 . Se il valore è ≥ 1 , si presume che venga dato come percentuale e diviso per 100. Valore predefinito=0.95.
Observed (Matrix)	Il nome della matrice che rappresenta le colonne e le righe per i valori osservati di una tabella a due dimensioni di numeri per χ^2 -Test. <i>Observed</i> deve contenere solo valori interi ≥ 0 . Le dimensioni della matrice devono essere almeno 2×2 .

Input	Descrizione
Expected (Matrix)	Il nome della matrice che specifica la posizione in cui memorizzare i valori attesi. <i>Expected</i> viene creata dopo aver completato con successo χ^2 -Test.
Xlist, Ylist	I nomi degli elenchi che contengono i dati per LinRegTTest . I valori predefiniti sono rispettivamente L1 e L2 . Le dimensioni di <i>Xlist</i> e di <i>Ylist</i> devono essere uguali.
RegEQ	Il prompt Y= per il nome della variabile in cui memorizzare l'equazione della regressione calcolata. Se viene specificata una variabile Y= , viene automaticamente selezionata quell'equazione (attivata). Per default l'equazione della regressione viene memorizzata solo nella variabile RegEQ .

Variabili di output della verifica e dell'intervallo

Le variabili della statistica inferenziale vengono calcolate nel modo indicato di seguito. Per accedere a queste variabili al fine di utilizzarle nelle espressioni, premere **[VARS]**, **5 (5:Statistics)**, quindi selezionare il menu secondario **VARS** elencato nell'ultima colonna della tabella seguente.

Variabili	Verifiche	Intervalli	LinRegTTest ANOVA	Menu VARS
valore p	p		p	TEST
statistiche di verifica	z, t, χ^2, F		t, F	TEST
gradi di libertà	df	df	df	TEST
media campionaria di x valori per il campione 1 e per il campione 2	$\bar{x}1, \bar{x}2$	$\bar{x}1, \bar{x}2$		TEST
deviazione standard campionaria di x valori per il campione 1 e per il campione 2	Sx1, Sx2	Sx1, Sx2		TEST
numero di dati per il campione 1 e il campione 2	n1, n2	n1, n2		TEST
deviazione standard aggregata	SxP	SxP	SxP	TEST
proporzione stimata del campione	\hat{p}	\hat{p}		TEST

Variabili	Verifiche	Intervalli	LinRegTTest ANOVA	Menu VARS
proporzione stimata del campione per la popolazione 1	$\hat{p}1$	$\hat{p}1$		TEST
proporzione stimata del campione per la popolazione 2	$\hat{p}2$	$\hat{p}2$		TEST
coppia dell'intervallo di confidenza		lower, upper		TEST
media di x valori	\bar{x}	\bar{x}		XY
deviazione standard del campione di x	Sx	Sx		XY
numero di dati	n	n		XY
errore standard sulla retta			s	TEST
coefficienti di regressione/approssimazione			a, b	EQ
coefficiente di correlazione			r	EQ
coefficiente di determinazione			r²	EQ
equazione di regressione			RegEQ	EQ

Funzioni di distribuzione

Menu DISTR

Per visualizzare il menu **DISTR**, premere $\boxed{2\text{nd}}$ [DISTR].

DISTRDRAW

1:normalpdf(Densità di probabilità normale
2:normalcdf(Distribuzione cumulata della probabilità normale
3:invNorm(Distribuzione cumulata normale inversa
4:tpdf(Densità di probabilità t di Student
5:tcdf(Distribuzione della probabilità t di Student
6: χ^2 pdf(Densità di probabilità chi quadrato
7: χ^2 cdf	Distribuzione cumulata della probabilità chi quadrato
8:Fpdf(Densità di probabilità F
9:Fcdf(Distribuzione cumulata di probabilità F
0:binompdf(Probabilità binomiale
A:binomcdf(Densità binomiale cumulata
B:poissonpdf(Probabilità di Poisson
C:poissoncdf(Densità cumulata di Poisson
D:geometpdf(Probabilità geometrica
E:geometcdf(Densità cumulata geometrica

Nota: $-1E99$ e $1E99$ specificano l'infinito. Per visualizzare l'area a sinistra di *upperbound*, ad esempio, specificare *lowerbound* = $-1E99$.

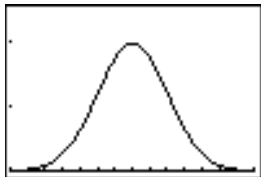
normalpdf(

normalpdf(calcola la funzione di densità della probabilità (**pdf**) per la distribuzione normale ad un valore x specificato. I valori predefiniti sono la media $\mu=0$ e la deviazione standard $\sigma=1$. Per tracciare la distribuzione normale, incollare **normalpdf(** nell'editor **Y=**. La funzione di densità della probabilità (**pdf**) è:

$$f(x) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}\sigma} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}, \sigma > 0$$

normalpdf(x[, μ , σ])

```
P1ot1 P1ot2 P1ot3
\Y1=normalpdf(X,
35,2)
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = 28

Xmax = 42

Ymin = 0

Ymax = .25

Suggerimento: Per tracciare la distribuzione normale, è possibile impostare le variabili della finestra **Xmin** e **Xmax** in modo che la media μ sia proprio nel mezzo, quindi selezionare **0:ZoomFit** dal menu **ZOOM**.

normalcdf(

normalcdf(calcola la probabilità della distribuzione normale tra *lowerbound* e *upperbound* per la media μ e la deviazione standard σ specificate. I valori predefiniti sono $\mu=0$ e $\sigma=1$.

normalcdf(lowerbound,upperbound[, μ , σ])

```
normalcdf(-1E99,  
36,35,2)  
.6914624678
```

invNorm(

invNorm(calcola la funzione di distribuzione cumulata normale inversa per un'area data sotto alla curva della distribuzione normale specificata dalla media μ e dalla deviazione standard σ . Questa funzione calcola il valore x associato ad un'area sulla sinistra del valore x . $0 \leq \text{area} \leq 1$ deve essere vera. I valori predefiniti sono $\mu=0$ e $\sigma=1$.

invNorm(area[, μ , σ])

```
invNorm(.6914624  
678,35,2)  
36.00000004
```

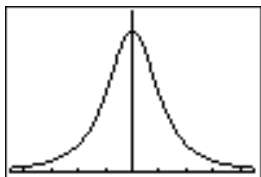
tpdf(

tpdf(calcola la funzione di densità della probabilità (pdf) per la distribuzione t di Student ad un valore x specificato. df (gradi di libertà) deve essere > 0 . Per tracciare la distribuzione t di Student, incollare **tpdf(** nell'editor **Y=**. La funzione di densità della probabilità (pdf) è:

$$f(x) = \frac{\Gamma[(df + 1)/2]}{\Gamma(df/2)} \frac{(1 + x^2/df)^{-(df + 1)/2}}{\sqrt{\pi df}}$$

tpdf(x,df)

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 t.Pdf(X,2)
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = -4.5

Xmax = 4.5

Ymin = 0

Ymax = .4

tcdf(

tcdf(calcola la distribuzione della probabilità t di Student tra *lowerbound* e *upperbound* per il df (gradi di libertà) specificato, che deve essere > 0 .

tcdf(lowerbound,upperbound,df)

```
tcdf(-2,3,18)  
.9657465644
```

χ^2 pdf

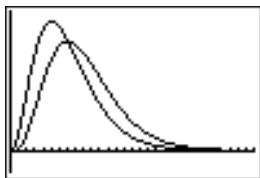
χ^2 pdf(calcola la funzione di densità della probabilità (pdf) per la distribuzione χ^2 (chi quadrato) ad una valore x specificato. df (gradi di libertà) deve essere un intero > 0 . Per tracciare la distribuzione χ^2 , incollare χ^2 pdf(nell'editor **Y=**. La funzione di densità della probabilità (pdf) è:

$$f(x) = \frac{1}{\Gamma(df/2)} (1/2)^{df/2} x^{df/2 - 1} e^{-x/2}, x \geq 0$$

χ^2 pdf(x,df)

```
Plot1 Plot2 Plot3  
✓1  $\chi^2$ pdf(X, 9)  
✓2  $\chi^2$ pdf(X, 7)  
✓3 =  
✓4 =  
✓5 =  
✓6 =  
✓7 =
```

Nota: Per questo esempio,
Xmin = 0
Xmax = 30
Ymin = .02
Ymax = .132



χ^2 cdf()

χ^2 cdf() calcola la distribuzione della probabilità χ^2 (chi quadrato) tra *lowerbound* e *upperbound* per il *df* specificato (gradi di libertà), che deve essere un intero > 0.

χ^2 cdf(*lowerbound*,*upperbound*,*df*)

```
χ²cdf(0,19.023,9)
)
.9750019601
```

Fpdf()

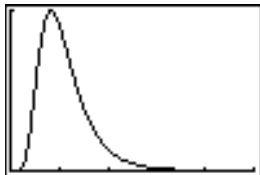
Fpdf() calcola la funzione di densità della probabilità (pdf) per la distribuzione F ad un valore *x* specificato. *numerator df* (gradi di libertà) e *denominator df* devono essere valori interi > 0. Per tracciare la distribuzione F, incollare **Fpdf()** nell'editor **Y=**. La funzione di densità della probabilità (pdf) è:

$$f(x) = \frac{\Gamma[(n+d)/2]}{\Gamma(n/2)\Gamma(d/2)} \left(\frac{n}{d}\right)^{n/2} x^{n/2-1} (1+nx/d)^{-(n+d)/2}, x \geq 0$$

dove, *n* = gradi di libertà del numeratore
d = gradi di libertà del denominatore

Fpdf(x , *numerator df*, *denominator df*)

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1 Fpdf(X, 24, 19)
>■
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = 0

Xmax = 5

Ymin = 0

Ymax = 1

Fcdf(

Fcdf(calcola la distribuzione di probabilità F tra *lowerbound* e *upperbound* per il *numerator df* (gradi di libertà) e il *denominator df* specificati. *numerator df* e *denominator df* devono essere valori interi > 0.

Fcdf(*lowerbound*, *upperbound*, *numerator df*, *denominator df*)

```
Fcdf(0, 2.4523, 24
, 19)
.9749989576
```

binompdf(

binompdf(calcola una probabilità in corrispondenza di x per la distribuzione binomiale discreta con il *numtrials* specificato e la probabilità di esito favorevole (p) per ciascuna prova. x può essere un valore intero o

un elenco di valori interi. $0 \leq p \leq 1$ deve essere vera. *numtrials* deve essere un valore intero > 0 . Se non si specifica x , viene restituito un elenco di probabilità da 0 a *numtrials*. La funzione di densità della probabilità (pdf) è:

$$f(x) = \binom{n}{x} p^x (1-p)^{n-x}, x = 0, 1, \dots, n$$

dove, $n = \text{numtrials}$

binompdf(*numtrials*, *p*, [*x*])

```
binompdf(5, .6, {3  
.4, 5})  
{.3456 .2592 .0...
```

binomcdf(

binomcdf(calcola una probabilità cumulata in corrispondenza di x per la distribuzione binomiale discreta con il *numtrials* specificato e la probabilità di esito favorevole (p) per ciascuna prova. x può essere un numero reale o un elenco di numeri reali. $0 \leq p \leq 1$ deve essere vera. *numtrials* deve essere un valore intero > 0 . Se non si specifica x , viene restituito un elenco di probabilità cumulative.

binomcdf(*numtrials*, *p*, [*x*])

```
binomcdf(5, .6, {3  
.4, 5})  
{.66304 .92224 ...
```

poissonpdf(

poissonpdf(calcola una probabilità in corrispondenza di x per la distribuzione discreta di Poisson con la media μ specificata, che deve essere un numero reale > 0 . x può essere un valore intero o un elenco di valori interi. La funzione di densità della probabilità (pdf) è:

$$f(x) = e^{-\mu} \mu^x / x!, x = 0, 1, 2, \dots$$

poissonpdf(μ, x)

```
PoissonPdf(6,10)  
.0413030934
```

poissoncdf(

poissoncdf(calcola una probabilità cumulata in corrispondenza di x per la distribuzione discreta di Poisson con la media μ specificata, che deve essere un numero reale > 0 . x può essere un numero reale o un elenco di numeri reali.

poissoncdf(μ, x)

```
Poissoncdf(.126,  
{0,1,2,3})  
{.8816148468 .9...
```

geompdf()

geompdf() calcola una probabilità in corrispondenza di x , il numero della prova in cui si ottiene il primo risultato positivo, per la distribuzione geometrica discreta con la probabilità di esito favorevole (p) specificata. $0 \leq p \leq 1$ deve essere vera. x può essere un valore intero o un elenco di valori interi. La funzione di densità della probabilità (pdf) è:

$$f(x) = p(1-p)^{x-1}, x = 1, 2, \dots$$

geompdf(p, x)

```
geompdf(.4, 6)
.031104
```

geomcdf()

geomcdf() calcola una probabilità cumulata in corrispondenza di x , il numero della prova in cui si ottiene la prima realizzazione positiva, per la distribuzione geometrica discreta con la probabilità di esito favorevole (p) specificata. $0 \leq p \leq 1$ deve essere vera. x deve essere un numero reale o un elenco di numeri reali.

geomcdf(p, x)

```
geomcdf(.5, (1,
2, 3))
(.5 .75 .875)
```

Ombreggiatura della distribuzione

Menu DISTR DRAW

Per visualizzare il menu **DISTR DRAW**, premere $\boxed{2nd}$ [DISTR] $\boxed{\blacktriangleright}$. Le istruzioni **DISTR DRAW** consentono di disegnare diversi tipi di funzioni di densità, ombreggiare l'area specificata da *lowerbound* e *upperbound* e visualizzare il valore dell'area calcolato.

Per azzerare i disegni, selezionare **1:ClrDraw** dal menu **DRAW** (capitolo 8).

Nota: Prima di eseguire un'istruzione **DISTR DRAW**, è necessario impostare le variabili della finestra in modo che la distribuzione desiderata entri nello schermo.

DISTR **DRAW**

1:ShadeNorm(Ombreggia la distribuzione normale
2:Shade_t(Ombreggia la distribuzione t di Student
3:Shade χ^2 (Ombreggia la distribuzione χ^2
4:ShadeF(Ombreggia la distribuzione F

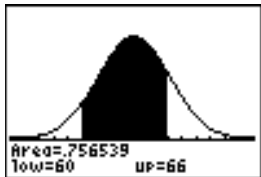
Nota: $-1E99$ e $1E99$ specificano l'infinito. Per visualizzare l'area a sinistra di *upperbound*, ad esempio, specificare *lowerbound* = $-1E99$.

ShadeNorm(

ShadeNorm(disegna la funzione di densità normale specificata dalla media μ e dalla deviazione standard σ e ombreggia l'area tra *lowerbound* e *upperbound*. I valori predefiniti sono $\mu=0$ e $\sigma=1$.

ShadeNorm(*lowerbound*,*upperbound*[, μ , σ])

```
ShadeNorm(60,66,  
63.6,2.5)
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = 55

Xmax = 72

Ymin = -.05

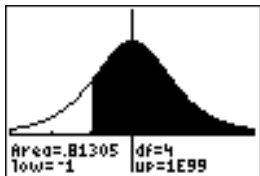
Ymax = .2

Shade_t(

Shade_t(disegna la funzione di densità per la distribuzione *t* di Student specificata da *df* (gradi di libertà) e ombreggia l'area tra *lowerbound* e *upperbound*.

Shade_t(*lowerbound,upperbound,df*)

```
Shade_t(-1,1E99,  
4)
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = -3

Xmax = 3

Ymin = -.15

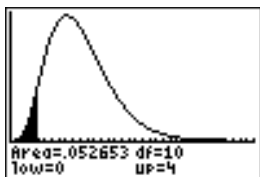
Ymax = .5

Shade χ^2 (

Shade χ^2 (disegna la funzione di densità per la distribuzione χ^2 (chi quadrato) specificata da *df* (gradi di libertà) e ombreggia l'area tra *lowerbound* e *upperbound*.

Shade χ^2 (*lowerbound,upperbound,df*)

```
Shade $\chi^2$ (0,4,10)
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = 0

Xmax = 35

Ymin = -.025

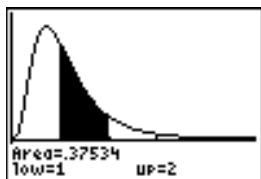
Ymax = .1

ShadeF(

ShadeF(disegna la funzione di densità per la distribuzione F specificata da *numerator df* (gradi di libertà) e *denominator df* e ombreggia l'area tra *lowerbound* e *upperbound*.

ShadeF(*lowerbound*,*upperbound*,*numerator df*,*denominator df*)

```
ShadeF(1,2,10,15  
)■
```



Nota: Per questo esempio,

Xmin = 0

Xmax = 5

Ymin = -.25

Ymax = .9

Capitolo 14:

Applicazioni

Il menu Applications

La calcolatrice TI-83 Plus è dotata delle applicazioni Finance e CBL™/CBR™ che sono già elencate nel menu **APPLICATIONS**. Eccetto che per l'applicazione Finance, è possibile aggiungere e rimuovere applicazioni a seconda dello spazio disponibile. L'applicazione Finance è incorporata nel codice della calcolatrice TI-83 Plus e non può essere eliminata.

È possibile acquistare altre applicazioni software per la TI-83 Plus per personalizzarne ulteriormente le funzioni. La calcolatrice riserva 1,54 MB di spazio nella memoria ROM appositamente per l'installazione delle applicazioni.

Oltre alle applicazioni appena citate, la TI-83 Plus include applicazioni Flash. Premere **[APPS]** per visualizzare l'elenco completo delle applicazioni fornite in dotazione alla calcolatore.

La documentazione relativa alle applicazioni Flash di TI si trova sul CD TI Resource. Per altre guide alle applicazioni Flash, visitare l'indirizzo education.ti.com/guides.

Passaggi per l'esecuzione dell'applicazione Finance

Per utilizzare l'applicazione Finance occorre eseguire questi passaggi fondamentali.

Selezionare l'applicazione Finance.

Premere **[APPS]** **[ENTER]**.

```
APPLICATIONS
1: Finance...
2: CBL/CBR
```

Selezionare una funzione dalla relativa lista.

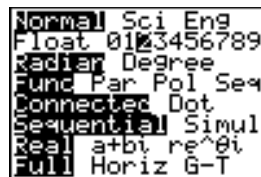
```
MAIN VARS
1: TVM Solver...
2: tvm_Pmt
3: tvm_I%
4: tvm_PV
5: tvm_N
6: tvm_FV
7: npv<
```

Per iniziare: Finanziamento di una macchina

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

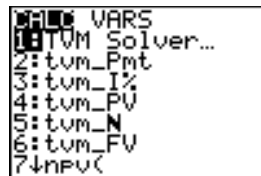
È stata trovata la macchina che si desidera acquistare. La macchina costa 9,000. Si è in grado di sostenere pagamenti di 250 al mese per quattro anni. Quale tasso percentuale annuale (APR) rende possibile l’acquisto della macchina?

1. Premere **MODE** **▼** **▶** **▶** **▶** **ENTER** per impostare la modalità decimale fissa a 2. La calcolatrice TI-83 Plus visualizzerà tutti i numeri (due decimali).



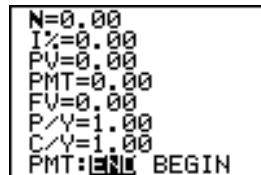
```
Normal Sci Eng
Float 0123456789
Radian Degree
Func Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential Simul
Real a+bi re^θi
Full Horiz G-T
```

2. Premere **APPS** **ENTER** per selezionare **1:Finance** dal menu **APPLICATIONS**.



```
1:VARS
1:TVM Solver...
2:tvm_Pmt
3:tvm_I%
4:tvm_PV
5:tvm_N
6:tvm_FV
7:↓nPV<
```

3. Premere **ENTER** per selezionare **1:TVM Solver** dal menu **CALC VARS**. Viene visualizzato il risolutore **TVM**.



```
N=0.00
I%=0.00
PV=0.00
PMT=0.00
FV=0.00
P/Y=1.00
C/Y=1.00
PMT:BEGIN
```

Premere **48** **ENTER** per memorizzare 48 mesi su **N**. Premere **▼** **9000** **ENTER** per memorizzare

9,000 su **PV**. Premere $\boxed{(-)}$ **250** $\boxed{\text{ENTER}}$ per memorizzare 250 su **PMT**. La negazione indica un'uscita di cassa. Premere **0** $\boxed{\text{ENTER}}$ per memorizzare 0 su **FV**. Premere **12** $\boxed{\text{ENTER}}$ per memorizzare 12 pagamenti all'anno su **P/Y** e 12 interessi composti all'anno su **C/Y**.

L'impostazione di **P/Y** a 12 calcolerà un tasso percentuale annuale (calcolato mensilmente) per **I%**. Premere $\boxed{\nabla}$ $\boxed{\text{ENTER}}$ per selezionare **PMT:END**.

```
N=48.00
I%=0.00
PV=9000.00
PMT=-250.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN
```

4. Premere $\boxed{\blacktriangle}$ $\boxed{\blacktriangle}$ $\boxed{\blacktriangle}$ $\boxed{\blacktriangle}$ $\boxed{\blacktriangle}$ $\boxed{\blacktriangle}$ per spostare il cursore al prompt **I%**. Premere $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{\text{SOLVE}}$ per risolvere per **I%**. Che tasso percentuale annuale si deve cercare?


```
N=48.00
I%=14.90
PV=9000.00
PMT=-250.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN
```

Per iniziare: Calcolo dell'interesse composto

A quale tasso di interesse, composto mensilmente, 1,250 diventeranno 2,000 in 7 anni?

Nota: Poiché non ci sono pagamenti quando si calcolano problemi di interessi composti, **PMT** deve essere impostato a 0 e **P/Y** deve essere impostato a 1.

1. Premere **[APPS]** **[ENTER]** per selezionare **1:Finance** dal menu **APPLICATIONS**.

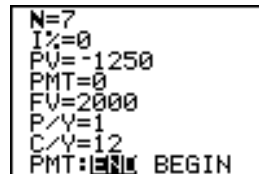


```

1: [APPS] VARS
2: [1] TVM Solver...
3: tvm_Pmt
4: tvm_I%
5: tvm_PV
6: tvm_N
7: tvm_FV
8: npv(

```

2. Premere **[ENTER]** per selezionare **1:TVM Solver** da, menu **CALC VARS**. Viene visualizzato il risolutore **TVM**. Premere **7** per immettere il numero dei periodi in anni. Premere **[\square] [\square] **(-)** **1250** per immettere il valore attuale come uscita di cassa (investimento). Premere **[\square] 0** per non specificare alcun pagamento. Premere **[\square] 2000** per immettere il valore futuro come entrata di cassa. Premere **[\square] 1** per immettere i periodi del pagamento ogni anno. Premere **[\square] 12** per impostare il numero dei periodi di composizione per anno a **12**.**



```

N=7
I%=0
PV=-1250
PMT=0
FV=2000
P/Y=1
C/Y=12
PMT:BEGIN

```

3. Premere $\uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow$ per posizionare il cursore su I%=.

```
N=7
I%=
PV=-1250
PMT=0
FV=2000
P/Y=1
C/Y=12
PMT: [ ] [ ] BEGIN
```

4. Premere $\boxed{\text{ALPHA}}$ [SOLVE] per risolvere per I%, il tasso di interesse annuale.

```
N=7.00
I%=6.73
PV=-1250.00
PMT=0.00
FV=2000.00
P/Y=1.00
C/Y=12.00
PMT: [ ] [ ] BEGIN
```

Utilizzo del risolutore TVM

Utilizzo del risolutore TVM

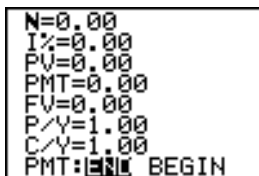
Il risolutore TVM visualizza le variabili per la monetizzazione nel tempo (TVM). Dati i valori di quattro variabili, il risolutore TVM risolve per la quinta variabile.

La sezione del menu [FINANCE VARS](#) descrive le cinque variabili TVM (**N**, **I%**, **PV**, **PMT** e **FV**), **P/Y** e **C/Y**.

PMT: END BEGIN nel risolutore TVM corrisponde alle voci del menu **FINANCE CALC Pmt_End** (pagamento alla fine di ciascun periodo) e **Pmt_Bgn** (pagamento all'inizio di ciascun periodo).

Per risolvere per una variabile TVM incognita, eseguire i passaggi seguenti:

1. Premere **[APPS]** **[ENTER]** **[ENTER]** per visualizzare il risolutore **TVM**. Lo schermo seguente mostra i valori predefiniti con la modalità decimale fisso impostata a due decimali.



```
N=0.00
I%=0.00
PV=0.00
PMT=0.00
FV=0.00
P/Y=1.00
C/Y=1.00
PMT:END BEGIN
```

2. Immettere i valori conosciuti per quattro variabili TVM.
Nota: Immettere le entrate di cassa come numeri positivi e le uscite di cassa come numeri negativi.
3. Immettere un valore per **P/Y**, che automaticamente immette lo stesso valore per **C/Y**; se **P/Y** \neq **C/Y**, immettere un valore unico per **C/Y**.
4. Selezionare **END** o **BEGIN** per specificare il metodo di pagamento.
5. Posizionare il cursore sulla variabile TVM per cui si desidera risolvere.
6. Premere **[ALPHA]** **[SOLVE]**. Il risultato viene calcolato, visualizzato nel risolutore TVM e memorizzato nella variabile TVM corretta. Un indicatore quadrato nella colonna sinistra designa la variabile della soluzione.

```
N=360.00
I%=18.00
PV=100000.00
■ PMT=-1507.09
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN
```


Utilizzo delle funzioni finanziarie

Immissione di entrate e uscite di cassa

Quando si utilizzano le funzioni finanziarie della TI-83 Plus, è necessario immettere le entrate di cassa (entrate ricevute) come numeri positivi e uscite di cassa (uscite pagate) come numeri negativi. La calcolatrice TI-83 Plus segue questa convenzione quando calcola e visualizza le risposte.

Visualizzazione del menu FINANCE CALC

Per visualizzare il menu **FINANCE CALC**, premere **[APPS]** **[ENTER]**.

CALC VARS

1: TVM Solver...	Visualizza il risolutore TVM
2: tvm_Pmt	Calcola l'ammontare di ciascun pagamento
3: tvm_I%	Calcola il tasso di interesse annuale
4: tvm_PV	Calcola il valore attuale
5: tvm_N	Calcola il numero di periodi di pagamento
6: tvm_FV	Calcola il valore futuro
7: npv(Calcola il valore netto presente
8: irr(Calcola il tasso interno di redditività
9: bal(Calcola il saldo del modulo di ammortizzazione
0: ΣPrn(Calcola il saldo del principale nel modulo di ammortizzazione

CALC VARS

A: Σ Int(Calcola il saldo dell'interesse nel modulo di ammortizzazione
B: \blacktriangleright Nom(Calcola il tasso di interesse nominale
C: \blacktriangleright Eff(Calcola il tasso di interesse effettivo
D: dbd(Calcola i giorni tra due date
E: Pmt_End	Seleziona la rendita annuale ordinaria (fine del periodo)
F: Pmt_Bgn	Seleziona la rendita annuale anticipata (inizio del periodo)

Risolutore TVM

[TVM Solver](#) visualizza il risolutore TVM.

Calcolo della monetizzazione nel tempo (TVM)

Calcolo della monetizzazione nel tempo

Utilizzare le funzioni per la monetizzazione nel tempo (TVM) (voci di menu da **2** a **6**) per analizzare gli strumenti finanziari come le rendite annuali, i prestiti, i mutui, un contratto di affitto e i risparmi.

Ciascuna funzione TVM ha da zero a sei argomenti, che devono essere numeri reali. I valori specificati come argomenti per queste funzioni non vengono memorizzati nelle [variabili TVM](#).

Nota: Per memorizzare un valore in una variabile TVM, utilizzare il [risolutore TVM](#) o utilizzare $\boxed{\text{STO}}\blacktriangleright$ e qualsiasi variabile TVM del menu FINANCE VARS.

Se si immettono meno di sei argomenti, TI-83 Plus sostituisce un valore della variabile TVM memorizzato precedentemente per ciascun argomento non specificato.

tvm_Pmt

tvm_Pmt calcola l'ammontare di ciascun pagamento.

tvm_Pmt[(*N,I%,PV,FV,P/Y,C/Y*)]

```
N=360
I%=8.5
PV=100000
PMT=0
FV=0
P/Y=12
C/Y=12
PMT:    BEGIN
```

```
tvm_Pmt          -768.91
tvm_Pmt(360,9.5)
                  -840.85
```

Nota: Nell'esempio precedente, i valori sono memorizzati nelle variabili TVM nel risolutore TVM. In questo caso, il pagamento (**tvm_Pmt**) viene calcolato sullo schermo principale utilizzando i valori nel risolutore TVM.

tvm_I%

tvm_I% calcola il tasso di interesse annuale.

tvm_I%[(*N,PV,PMT,FV,P/Y,C/Y*)]

```
tvm_I%(48,10000,
-250,0,12)
          9.24
Ans→I%
          9.24
```

tvm_PV

tvm_PV calcola il valore attuale.

tvm_PV[(*N*,*I%*,*PMT*,*FV*,*P/Y*,*C/Y*)]

```
360→N:11→I%:-100
0→PMT:0→FV:12→P/
Y
tvm_PV      12.00
            105006.35
```

tvm_N

tvm_N calcola il numero di periodi di pagamento.

tvm_N[(*I%*,*PV*,*PMT*,*FV*,*P/Y*,*C/Y*)]

```
6→I%:90000→PV:-35
0→PMT:0→FV:3→P/Y
tvm_N       3.00
            36.47
```

tvm_FV

tvm_FV calcola il valore futuro.

tvm_FV[(*N*,*I%*,*PV*,*PMT*,*P/Y*,*C/Y*)]

```
6→N:8→I%:-5500→P
V:0→PMT:1→P/Y
tvm_FV      1.00
            8727.81
```

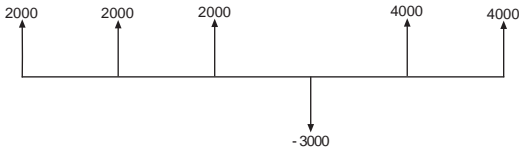
Calcolo dei flussi di cassa

Calcolo di un flusso di cassa

Utilizzare le funzioni del flusso di cassa (voci di menu **7** e **8**) per analizzare il valore del denaro in periodi di tempo uguali. È possibile immettere flussi di cassa diversi, che possono essere flussi in entrata o in uscita. Le descrizioni della sintassi per **npv**(e **irr**(utilizzano questi argomenti.

- *tasso di interesse* è il tasso a cui scontare i flussi di cassa (il costo del denaro) in un periodo di tempo.
- *CF0* è il flusso di cassa iniziale al tempo 0; deve essere un numero reale.
- *CFList* è un elenco di quantità del flusso di cassa dopo il flusso di cassa iniziale *CF0*.
- *CFFreq* è un elenco in cui ciascun elemento specifica la frequenza di ricorrenza di una quantità di flusso di cassa raggruppata (consecutiva), che rappresenta l'elemento corrispondente di *CFList*. L'impostazione predefinita è 1; se si immettono valori, si deve trattare di numeri interi positivi < 10,000.

Ad esempio, esprimere questo flusso di cassa irregolare in elenchi.



$CF0 = 2000$

$CFList = \{2000, -3000, 4000\}$

$CFFreq = \{2, 1, 2\}$

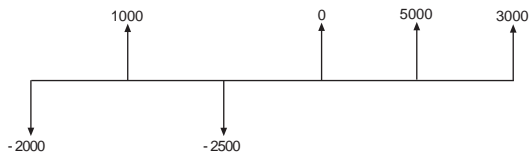
npv(, irr(

npv((valore attuale netto) è la somma dei valori attuali dei flussi di cassa in entrata e in uscita. Un risultato positivo per **npv** indica un investimento proficuo.

npv(tasso di interesse, CF0, CFList[, CFFreq])

irr((tasso interno di redditività) è il tasso di interesse a cui il valore attuale netto dei flussi di cassa è uguale a zero.

irr(CF0, CFList[, CFFreq])



```
(1000, -2500, 0, 5000, 3000) → L1
(1000.00 -2500.00...
```

```
NPV(6, -2000, L1)
2920.65
IRR(-2000, L1)
27.88
```


Calcolo dell'ammortizzazione

Calcolo di un modulo di ammortizzazione

Utilizzare le funzioni di ammortizzazione (voci di menu **9, 0** e **A**) per calcolare il saldo, somma del principale e somma di interessi per un modulo di ammortizzazione.

bal(

bal(calcola il saldo di un modulo di ammortizzazione utilizzando i valori memorizzati di **PV**, **I%** e **PMT**. *npmt* è il numero del pagamento a cui si desidera calcolare il saldo. Il numero deve essere intero e positivo < 10,000. *valorearrotondato* specifica la precisione interna utilizzata dalla calcolatrice per calcolare il saldo; se non si specifica *valorearrotondato*, TI-83 Plus utilizza l'impostazione della modalità decimale corrente.

bal(*npmt*[,*valorearrotondato*])

```
100000→PV:8.5→I%  
:-768.91→PMT:12→  
P/Y  
12.00
```

```
bal(12) 99244.07
```

$\Sigma\text{Prn}()$, $\Sigma\text{Int}()$

$\Sigma\text{Prn}()$ calcola la somma del principale pagata durante un periodo specificato per il modulo di ammortizzazione. $pmt1$ è il pagamento iniziale. $pmt2$ è il pagamento finale nell'intervallo. $pmt1$ e $pmt2$ devono essere numeri interi positivi $< 10,000$. *valorearrotondato* specifica la precisione interna utilizzata dalla calcolatrice per calcolare il principale; se non si specifica *valorearrotondato*, TI-83 Plus utilizza l'impostazione della modalità decimale corrente.

Nota: È necessario immettere i valori per **PV**, **PMT** e **I%** prima di calcolare il principale.

$\Sigma\text{Prn}(pmt1,pmt2[,valorearrotondato])$

$\Sigma\text{Int}()$ calcola la somma dell'interesse pagato durante un periodo specificato per il modulo di ammortizzazione. $pmt1$ è il pagamento iniziale. $pmt2$ è il pagamento finale nell'intervallo. $pmt1$ e $pmt2$ devono essere numeri interi positivi $< 10,000$. *valorearrotondato* specifica la precisione interna utilizzata dalla calcolatrice per calcolare l'interesse; se non si specifica *valorearrotondato*, TI-83 Plus utilizza l'impostazione della modalità decimale corrente.

$\Sigma\text{Int}(pmt1,pmt2[,valorearrotondato])$

```
360→N:100000→PV:
8.5→I%:-768.91→P
MT:12→P/Y
12.00
```

```
ΣPrn(1,12)
-755.93
ΣInt(1,12)
-8470.99
```

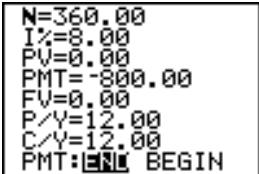
Esempio di ammortizzazione: calcolo del saldo dei prestiti insoluti

Si deve acquistare una casa con un mutuo trentennale al un tasso annuale dell'8 percento. I pagamenti mensili saranno di 800. Calcolare il saldo residuo del prestito dopo ciascun pagamento e visualizzare i risultati in un grafico e in una tabella.

1. Premere **MODE** per visualizzare le impostazioni della modalità. Premere **▼ ▶ ▶ ▶ ▶ ENTER** per impostare l'impostazione della modalità decimale fissa a **2**, come in dollari e centesimi. Premere **▼ ▼ ▶ ENTER** per selezionare la modalità di rappresentazione grafica **Par**.
2. Premere **APPS ENTER ENTER** per visualizzare il risolutore **TVM**.
3. Premere **ENTER 360** per inserire il numero di pagamenti. Premere **▼ 8** per immettere il tasso di interesse. Premere **▼ ▼ (-) 800** per immettere l'ammontare del pagamento. Premere **▼ 0** per immettere il valore futuro del mutuo. Premere **▼ 12** per immettere il numero di pagamenti annuali, che imposta, inoltre, il numero di periodi di composizione ogni anno a **12**. Premere **▼ ▼ ENTER** per selezionare **PMT: END**.



```
Normal Sci Eng
Float 0123456789
Radian Degree
Func Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential Simul
Real a+bi re^θi
Full Horiz G-T
```



```
N=360.00
I%=8.00
PV=0.00
PMT=-800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT:END BEGIN
```

4. Premere \square \square \square \square \square per posizionare il cursore su **PV=**. Premere \square [ALPHA] [SOLVE] per risolvere per il valore attuale.

```
N=360.00
I%=8.00
PV=109026.80
PMT=-800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT: [ ] [ ] BEGIN
```

5. Premere \square per visualizzare l'editor parametrico **Y=**. Premere \square [X,T, θ ,n] per definire **X1T** come **T**. Premere \square [APPS] [ENTER] **9** \square [X,T, θ ,n] \square per definire **Y1T** come **bal(T)**.

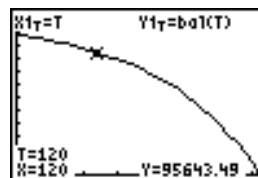
```
Plot1 Plot2 Plot3
X1T= T
Y1T= bal(T)
```

6. Premere \square [WINDOW] per visualizzare le variabili della finestra. Immettere i valori seguenti:

Tmin=0	Xmin=0	Ymin=0
Tmax=360	Xmax=360	Ymax=125000
Tstep=12	Xscl=50	Yscl=10000

```
WINDOW
↑Tstep=12
Xmin=0
Xmax=360
Xscl=50
Ymin=0
Ymax=125000
Yscl=10000
```

7. Premere \square [TRACE] per disegnare il grafico ed attivare il cursore per la traccia. Premere \square e \square per studiare il grafico del saldo in sospeso nel tempo. Premere un numero e quindi \square [ENTER] per visualizzare il saldo in un momento specifico **T**.



Calcolo della conversione dell'interesse

Calcolo della conversione dell'interesse

Utilizzare le funzioni per la conversione dell'interesse (voci di menu **B** e **C**) per convertire i tassi di interesse da un tasso annuale effettivo a un tasso nominale (**▶Nom(**), oppure da un tasso nominale a un tasso annuale effettivo (**▶Eff(**).

▶Nom(

▶Nom(calcola il tasso di interesse nominale. *tasso effettivo e interessi composti* devono essere numeri reali. *interessi composti* deve essere > 0 .

▶Nom(tasso effettivo,interessi composti)

```
▶Nom(15.87,4)
      15.00
```

▶Eff(

▶Eff(calcola il tasso di interesse effettivo. *tasso nominale e interessi composti* devono essere numeri reali. *interessi composti* deve essere > 0 .

▶Eff(tasso nominale,interessi composti)

```
▶Eff(8,12)
      8.30
```

Ricerca di giorni tra le date/Definizione del metodo di pagamento

dbd(

Utilizzare la funzione della data **dbd(** (voce di menu **D**) per calcolare il numero di giorni tra due date utilizzando il metodo del conteggio del giorno effettivo. *data1* e *data2* possono essere numeri o elenchi di numeri all'interno di un intervallo di date comprese nel calendario standard.

Nota: Le date devono essere degli anni dal 1950 al 2049.

dbd(*data1*,*data2*)

È possibile immettere *data1* e *data2* in uno dei due formati seguenti:

- MM.DDYY (Stati Uniti)
- DDMM.YY (Europa)

Le posizioni decimali differenziano i formati delle date.

```
dbd(12.3190,12.3  
192)          731.00
```

Definizione del metodo di pagamento

Pmt_End e **Pmt_Bgn** (voci di menu **E** e **F**) specificano una transazione come rendita annuale ordinaria o come rendita annuale anticipata. Quando si esegue uno dei due comandi, il risolutore TVM viene aggiornato.

Pmt_End

Pmt_End (fine pagamento) specifica una rendita annuale ordinaria, in cui i pagamenti si verificano alla fine di ciascun periodo di pagamento. La maggior parte dei mutui si trovano in questa categoria. **Pmt_End** è l'impostazione predefinita.

Pmt_End

Sulla riga **PMT:END BEGIN** del risolutore TVM, selezionare **END** per impostare **PMT** su rendita annuale ordinaria.

Pmt_Bgn

Pmt_Bgn (inizio pagamento) specifica la rendita annuale anticipata, in cui i pagamenti si verificano all'inizio di ciascun periodo di pagamento. La maggior parte dei contratti di affitto si trova in questa categoria.

Pmt_Bgn

Sulla riga **PMT:END BEGIN** del risolutore TVM, selezionare **BEGIN** per impostare **PMT** su rendita annuale dovuta.

Utilizzo delle variabili TVM

Menu FINANCE VARS

Per visualizzare il menu **FINANCE VARS**, premere **[APPS]** **[ENTER]** **[▶]**.

È possibile utilizzare le variabili TVM nelle funzioni TVM e memorizzarvi i valori sullo schermo principale.

CALC **VAR**S

1: N	Numero totale di periodi di pagamento
2: I%	Tasso di interesse annuale
3: PV	Valore attuale
4: PMT	Ammontare del pagamento
5: FV	Valore futuro
6: P/Y	Numero di periodi di pagamento per anno
7: C/Y	Numero di periodi di composizione

N, I%, PV, PMT, FV

N, I%, PV, PMT e FV sono le cinque variabili TVM. Queste variabili rappresentano gli elementi di transazioni finanziarie comuni, come descritto nella tabella precedente. **I%** è il tasso di interesse annuale convertito in un tasso per periodo basato sui valori di **P/Y** e **C/Y**.

P/Y e C/Y

P/Y è il numero di periodi di pagamento per anno in una transazione finanziaria.

C/Y è il numero di periodi di composizione per anno nella stessa transazione.

Quando si memorizza un valore in **P/Y**, il valore di **C/Y** si modifica automaticamente nello stesso valore. Per memorizzare in **C/Y** un valore unico, è necessario memorizzare il valore in **C/Y** dopo aver memorizzato un valore in **P/Y**.

L'applicazione CBL/CBR

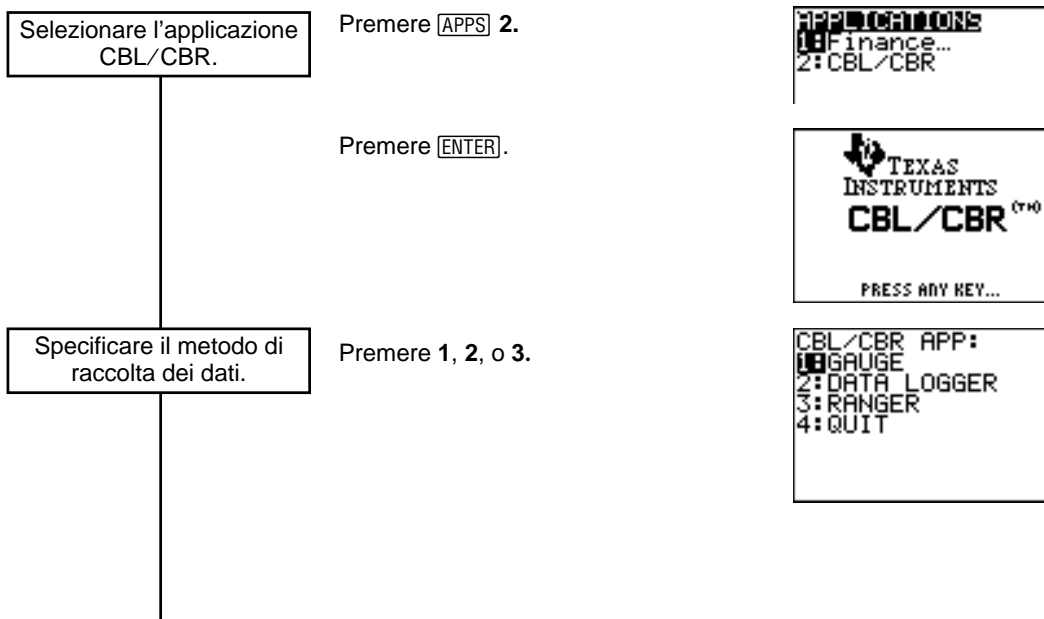
L'applicazione CBL/CBR consente di raccogliere dati del mondo reale.

Nella TI-83 Plus l'applicazione CBL/CBR è già elencata nel menu APPLICATIONS

(**APPS** 2).

Passaggi per l'esecuzione dell'applicazione CBL/CBR

Per utilizzare l'applicazione CBL/CBR occorre eseguire questi passaggi fondamentali. A volte, non è necessario eseguirli tutti.



Selezionare le opzioni,
come applicabile.

Evidenziare le opzioni o
immettere un valore e
premere **ENTER**.

Raccogliere i dati.
Seguire le istruzioni, se
applicabili.

Selezionare **Go...** o
START NOW.

Arrestare la raccolta dei
dati, se necessario.
Ripetere questi passaggi
oppure uscire dal menu
APPLICATIONS.

Premere **ON** e
TRIGGER o **ON/HALT**.

```
PROBE:Temp Light
Volt: sonic
TYPE: Bar Meter
MIN:0
MAX:6
UNITS: in Ft
DIRECTNS: ON Off
GO...
```

Selezione dell'applicazione CBL/CBR

È possibile accedere all'applicazione CBL/CBR premendo **[APPS]** **2:CBL/CBR**. Per poter utilizzare un'applicazione CBL/CBR, occorre disporre di un programma CBL 2/CBL o CBR (programma applicabile), di una calcolatrice TI-83 Plus e di un cavo di collegamento tra unità.

1. Premere **[APPS]**.



2. Selezionare **2:CBL/CBR** per impostare la TI-83 Plus in modo da usare una delle due applicazioni. Viene visualizzata una schermata informativa.



3. Premere un tasto qualsiasi per passare al menu successivo.



Specifica del metodo di raccolta dei dati

Con un CBL 2/CBL o CBR, è possibile raccogliere dati in uno dei tre seguenti modi: **GAUGE** (barra o contatore), **DATA LOGGER** (grafico Temp-Time, Light-Time, Volt-Time o Sonic-Time) o **RANGER**, che esegue il programma **RANGER**, il programma incorporato per la raccolta dei dati di CBR.

Il menu **CBL/CBR APP** contiene i seguenti metodi di raccolta dei dati:

CBL/CBR APP:

- | | |
|----------------|---|
| 1: GAUGE | Rappresenta i risultati a forma di barra o contatore. È compatibile con CBL 2/CBL o CBR. |
| 2: DATA LOGGER | Rappresenta i risultati come grafico Temp-Time, Light-Time, Volt-Time o Sonic-Time. È compatibile con CBL 2/CBL o CBR. |
| 3: RANGER | Imposta ed esegue il programma RANGER e rappresenta i risultati come grafico Distance-Time, Velocity-Time o Acceleration-Time. È compatibile solo con CBR. |
| 4: QUIT | Chiude l'applicazione CBL/CBR. |
-

Nota: CBL 2/CBL e CBR differiscono in quanto CBL 2/CBL consente di raccogliere dati usando una delle sonde disponibili, tra cui: Temp (Temperature), Light (intensità luminosa), Volt (tensione) o Sonic (movimento). Il programma CBR raccoglie i dati usando solo l'indagine Sonic. È possibile reperire ulteriori informazioni su CBL 2/CBL e CBR nei relativi manuali per l'utente.

Specifica delle opzioni di raccolta dei dati

Una volta selezionato un metodo di raccolta dei dati, appare uno schermo con le relative opzioni. Il metodo scelto, e le relative opzioni selezionate, determinano se verrà utilizzato il programma CBR o il programma CBL 2/CBL. Per trovare le opzioni relative all'applicazione in uso, vedere i diagrammi nelle seguenti sezioni.

GAUGE

1. Premere **[APPS]** **2** **[ENTER]**.

2. Selezionare **1:Gauge**.

```
CBL/CBR APP:
1:GAUGE
2:DATA LOGGER
3:RANGER
4:QUIT
```

3. Selezionare le opzioni desiderate.

```
PROBE: TEMP Light
      Volt Sonic
TYPE: Bar Meter
MIN:0
MAX:100
UNITS: °C °F
DIRECTNS: ON Off
GO...
```

Il metodo di raccolta dei dati **GAUGE** consente di scegliere una delle seguenti quattro diverse sonde: **Temp**, **Light**, **Volt** o **Sonic**. Il programma CBL 2/CBL può essere utilizzato con tutte le sonde, mentre il programma CBR può essere usato solo con le sonde **Sonic**.

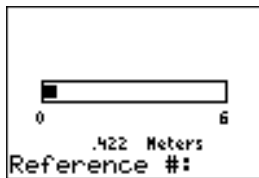
Quando si seleziona la opzione **PROBE** (sonda), tutte le altre opzioni cambiano di conseguenza. Usare **▶** e **◀** per spostarsi tra le opzioni **PROBE**. Per selezionare una sonda, evidenziarla con i tasti cursore, quindi premere **ENTER**.

Opzioni di GAUGE (impostazioni predefinite)				
Indagine:	Temp	Light	Volt	Sonic
Type:	Barra o Contatore			
Min:	0	0	-10	0
Max:	100	1	10	6
Unità:	°C o °F	mW/cm ²	Volt	m o Ft
Istruzioni:	On od Off			

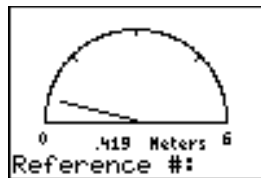
TYPE

I risultati della raccolta dei dati **GAUGE** vengono rappresentati in base alla specifica di **TYPE: Bar** o **Meter**. Evidenziare l'opzione scelta con i tasti cursore, quindi premere **ENTER**.

Bar



Meter



MIN e MAX

MIN e **MAX** indicano i valori minimo e massimo di **UNIT** per la **PROBE** specificata. Le impostazioni predefinite sono elencate nella tabella Opzioni di Gauge. Per gamme **MIN/MAX** specifiche, vedere il manuale di CBL 2/CBL e CBR. Immettere i valori usando i tasti numerici.

UNITS

I risultati vengono visualizzati in base alle **UNITS** specificate. Per specificare un'unità di misura (solo sonde **Temp** o **Sonic**), evidenziare l'opzione scelta con i tasti cursore, immettere un valore utilizzando i tasti numerici, quindi premere **[ENTER]**.

DIRECTNS (Directions)

Se **DIRECTNS=on**, la calcolatrice visualizza sullo schermo istruzioni dettagliate che consentono di impostare ed eseguire la raccolta dei dati.

Per selezionare **on** od **off**, evidenziare l'opzione prescelta con i tasti cursore, quindi premere **ENTER**.

Con la sonda **Sonic**, se **DIRECTNS=On**, la calcolatrice visualizza un menu prima di avviare l'applicazione in cui è possibile selezionare **1:CBL** o **2:CBR**. Ciò consente di ottenere le istruzioni appropriate. Premere **1** per specificare **CBL 2/CBL** o **2** per **CBR**.

Risultati e commenti della raccolta dei dati

Per etichettare un punto di dati specifico, premere **ENTER** per sospendere momentaneamente la raccolta dei dati. Verrà visualizzato un prompt **Reference#:**. Immettere un numero usando i tasti numerici. La calcolatrice converte automaticamente il numero di Reference e i risultati corrispondenti in elementi di una lista usando i seguenti nomi della lista (non è possibile rinominare queste liste):

Sonda	Etichette di commento(X) memorizzate in:	Risultati dei dati (Y) memorizzati in:
Temp	L TREF	L TEMP
Light	L LREF	L LIGHT
Volt	L VREF	L VOLT
Sonic	L DREF	L DIST

Per visualizzare tutti gli elementi contenuti in uno di queste liste, è possibile inserire la lista nell'apposito editor così come si inserirebbe qualsiasi altra lista. È possibile accedere ai nomi della lista dal menu **[2nd] [LIST] NAMES**.

Nota: Queste liste sono solo segnaposto temporanei per etichette di commento e risultati dei dati di una particolare sonda. Di conseguenza, ogni volta che si raccolgono dati e si immettono commenti per una delle quattro sonde, i due liste relativi a tale sonda vengono sovrascritti con le etichette di commento e i risultati dei dati degli ultimi dati raccolti.

Se si desiderano salvare le etichette di commento e i risultati dei dati di una o più raccolte di dati, copiare tutti gli elementi delle liste da salvare in una lista con un nome diverso.

Inoltre, il metodo di raccolta dei dati **DATA LOGGER** memorizza i risultati dei dati negli stessi nomi della lista, sovrascrivendo i risultati dei dati precedentemente raccolti, anche quelli ottenuti usando il metodo di raccolta dei dati **GAUGE**.

DATA LOGGER

1. Premere **[APPS]** **2** **[ENTER]**.

```
CBL/CBR APP:
1: GAUGE
2: DATA LOGGER
3: RANGER
4: QUIT
```

2. Selezionare **2:DATA LOGGER**.

```
PROBE: Temp Light
      Volt Sonic
#SAMPLES: 99
INTRVL<SEC>: 1
UNITS: °C °F
PLOT: Realtime End
DIRECTNS: On Off
GO...
```

Il metodo di raccolta dei dati **DATA LOGGER** consente di scegliere una delle seguenti quattro diverse sonde: **Temp**, **Light**, **Volt** o **Sonic**.

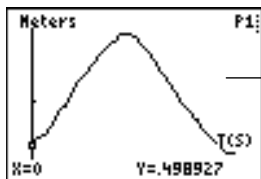
Il programma CBL 2/CBL può essere utilizzato con tutte le sonde, mentre il programma CBR può essere usato solo con le sonde **Sonic**.

Quando si seleziona l'opzione **PROBE** (**sonda**), tutte le altre opzioni cambiano di conseguenza. Usare **[▶]** e **[◀]** per spostarsi tra le opzioni **PROBE**. Per selezionare una sonda, evidenziarla con i tasti cursore, quindi premere **[ENTER]**.

Opzioni di DATA LOGGER (Valori predefiniti)				
	Temp	Light	Volt	Sonic
#SAMPLES:	99	99	99	99
INTRVL (SEC):	1	1	1	1
UNITS:	°C o °F	mW/cm ²	Volt	Cm o Ft
PLOT:	RealTme o End			
DIRECTNS:	On od Off			
Ymin (WINDOW):	0	0	-10	0
Ymax (WINDOW):	100	1	10	6

I risultati della raccolta dei dati **DATA LOGGER** vengono rappresentati sotto forma di grafico Temp-Time, Light-Time, Volt-Time o Distance-Time.

Grafico Probe-Time



Rappresentazione grafica
Distanza-Tempo espressa in metri

#SAMPLES

#SAMPLES indica il numero di campioni di dati che sono stati raccolti e successivamente rappresentati nel grafico. Per esempio, se #SAMPLES=99, la raccolta dei dati si arresta dopo che è stato raccolto il 99° campione. Immettere i valori usando i tasti numerici.

INTRVL (SEC)

INTRVL (SEC) specifica l'intervallo in secondi tra ciascun campione di dati che viene raccolto. Per esempio, se si desiderano raccogliere 99 campioni e INTRVL=1, verranno impiegati 99 secondi per terminare la raccolta dei dati. Immettere i valori usando i tasti numerici. Per ulteriori informazioni sui limiti degli intervalli, vedere il manuale dell'utente di CBR o CBL 2/CBL.

UNITS

I risultati vengono visualizzati in base alle **UNITS** specificate. Per specificare un'unità di misura (solo **Temp** o **Sonic**), evidenziare l'opzione scelta con i tasti cursore, quindi premere **ENTER**.

PLOT

È possibile specificare ciò che la calcolatrice deve raccogliere come campioni in tempo reale (**RealTme**), ciò significa che la calcolatrice

rappresenta graficamente i punti di dati immediatamente, a mano a mano che vengono raccolti, oppure può attendere e visualizzare il grafico solo dopo che sono stati raccolti tutti i punti di dati (**End**). Evidenziare l'opzione desiderata con i tasti cursore, quindi premere **ENTER**.

Ymin e Ymax

Per specificare i valori **Ymin** e **Ymax** per il grafico finale, premere **WINDOW** per visualizzare lo schermo **PLOT WINDOW**. Usare **▲** e **▼** per spostarsi tra le opzioni. Immettere i valori **Ymin** e **Ymax** usando i tasti numerici. Premere **2nd** **[QUIT]** per tornare allo schermo delle opzioni di **DATA LOGGER**.

DIRECTNS (Directions)

Se **DIRECTNS=On**, la calcolatrice visualizza sullo schermo istruzioni dettagliate che consentono di impostare ed eseguire la raccolta dei dati. Per selezionare **On** od **Off**, evidenziare l'opzione scelta con i tasti cursore, quindi premere **ENTER**.

Con la sonda **Sonic**, se **DIRECTNS=On**, la calcolatrice visualizza un menu prima di avviare l'applicazione in cui è possibile selezionare **1:CBL** o **2:CBR**. Ciò consente di ottenere le istruzioni appropriate. Premere **1** per specificare **CBL 2/CBR** o **2** per **CBR**.

Risultati della raccolta dei dati

La calcolatrice converte automaticamente tutti i punti di dati raccolti in elementi della lista utilizzando i seguenti nomi della lista (non è possibile rinominare le liste):

Indagine	Valori di Time (X) memorizzati in:	Risultati dei dati (Y) memorizzati in:
Temp	LTEMP	LTEMP
Light	LTLGHT	LLIGHT
Volt	LTVOLT	LVOLT
Sonic	LTDIST	LDIST

Per visualizzare tutti gli elementi contenuti in uno di delle liste, è possibile inserire la liste nell'apposito editor così come si inserirebbe qualsiasi altra lista. È possibile accedere ai nomi della lista dal menu **[2nd] [LIST] NAMES**.

Nota: Queste liste sono solo segnaposto temporanei, risultati dei dati di una particolare sonda. Di conseguenza, ogni volta che si raccolgono dati per una delle quattro sonde, la lista relativo a tale sonda viene sovrascritto con i risultati dei dati degli ultimi dati raccolti.

Se si desiderano salvare i risultati dei dati di una o più raccolte di dati, copiare tutti gli elementi dell'elenco da salvare in un elenco con un nome diverso.

Inoltre, il metodo di raccolta dei dati **GAUGE** memorizza i risultati dei dati negli stessi nomi della lista, sovrascrivendo i risultati dei dati precedentemente raccolti, anche quelli ottenuti usando il metodo di raccolta dei dati **DATA LOGGER**.

RANGER

Selezionando il metodo di raccolta dei dati **RANGER** si esegue il programma **RANGER** di CBR, un programma personalizzato appositamente per la **TI-83 Plus** che lo rende compatibile con il CBR. Quando il processo di raccolta viene interrotto, il **RANGER** di CBR viene cancellato dalla RAM. Per eseguire nuovamente il programma **RANGER** di CBR, premere **[APPS]** e selezionare l'applicazione **CBL/CBR**.

Nota: Il metodo di raccolta dei dati Ranger utilizza solamente la sonda Sonic.

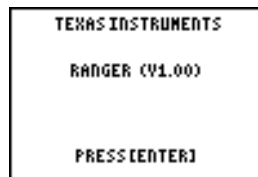
1. Premere **[APPS]** **2** **[ENTER]**.

2. Selezionare **3:RANGER**.



```
CBL/CBR APP:  
1: GAUGE  
2: DATA LOGGER  
3: RANGER  
4: QUIT
```

3. Premere **[ENTER]**.



```
TEXAS INSTRUMENTS  
  
RANGER (V1.00)  
  
PRESS [ENTER]
```

4. Selezionare le opzioni desiderate.



Per informazioni dettagliate sul programma **RANGER** e per la spiegazione delle opzioni, vedere il manuale [Guida introduttiva all'uso di CBR](#).

Raccogliere i dati

Dopo aver specificato tutte le opzioni per il metodo di raccolta dei dati prescelto, selezionare l'opzione **Go** dallo schermo delle opzioni di **GAUGE** o **DATA LOGGER**. Se si sta usando il metodo di raccolta dati **RANGER**, selezionare **1:SETUP/SAMPLE** dal menu **MAIN**, quindi **START NOW**.

- Se **DIRECTNS=Off**, le raccolte di dati **GAUGE** e **DATA LOGGER** cominciano immediatamente.
- Se **DIRECTNS=On**, sulla calcolatrice appaiono istruzioni dettagliate.

Se **PROBE=Sonic**, la calcolatrice mostra per prima cosa un menu in cui è possibile selezionare **1:CBL** o **2:CBR**. Ciò consente di ottenere le istruzioni appropriate. Premere **1** per specificare **CBL** o **2** per specificare **CBR**.

Se si seleziona **START NOW** dal menu **MAIN** del metodo di raccolta **RANGER**, la calcolatrice visualizza una schermata di istruzioni. Premere **[ENTER]** per iniziare la raccolta dei dati.

Arresto della raccolta dei dati

Per arrestare il metodo di raccolta dei dati **GAUGE**, premere **CLEAR** sulla TI-83 Plus.

I metodi di raccolta dei dati **DATA LOGGER** e **RANGER** si arrestano dopo che è stato raccolto il numero di campioni specificato. Per arrestare la raccolta prima di tale momento:

1. Premere **ON** sulla TI-83 Plus.
2. Premere **TRIGGER** sul CBR, **START/STOP** sul CBL 2, oppure **ON/HALT** sul CBL.

Per uscire dai menu di opzioni di **GAUGE** o **DATA LOGGER** senza iniziare la raccolta dei dati, premere **2nd** **[QUIT]**.

Per uscire dal menu di opzioni di **RANGER** senza iniziare la raccolta dei dati, selezionare il menu **MAIN**. Selezionare **6:QUIT** per tornare al menu **CBL/CBR APP**.

Premere **4:QUIT** dal menu **CBL/CBR APP** per tornare allo schermo principale della TI-83 Plus.

Captiolo 15:

CATALOG, stringhe e funzioni iperboliche

Operazioni della TI-83 Plus nel CATALOG

Che cos'è il CATALOG?

Il **CATALOG** è un elenco alfabetico di tutte le funzioni e istruzioni della calcolatrice TI-83 Plus. È possibile accedere a ciascuna voce del **CATALOG** da un menu o dalla tastiera, tranne che alle:

- Sei funzioni della stringa
- Sei funzioni iperboliche
- Istruzione **solve(** senza l'editor del risolutore dell'equazione.
- Funzioni statistiche inferenziali senza l'editor statistico inferenziale

Nota: Gli unici comandi di programmazione **CATALOG** eseguibili dallo schermo principale sono **GetCalc(**, **Get(** e **Send(**.

Selezione di una voce dal CATALOG

Per selezionare una voce da **CATALOG**, eseguire i passaggi successivi.

1. Premere $\boxed{2nd}$ [CATALOG] per visualizzare il **CATALOG**.



Il ► nella prima colonna è il cursore di selezione.

2. Premere $\boxed{\downarrow}$ o $\boxed{\uparrow}$ per far scorrere il **CATALOG** fino a quando il cursore di selezione raggiunge la voce desiderata.
 - Per saltare alla prima voce che inizia con una lettera specifica, premere la lettera desiderata (alpha-lock è attivo, come indicato dal **A** nell'angolo superiore destro dello schermo).
 - Le voci che iniziano con un numero sono in ordine alfabetico in relazione alla prima lettera dopo il numero. Ad esempio, **2-PropZTest(** è tra le voci che iniziano con la lettera **P**.
 - Le funzioni visualizzate come simboli, come **+**, **⁻¹**, **<** e **√(**, seguono l'ultima voce che inizia con **Z**.

3. Premere per incollare la voce sullo schermo corrente.

Suggerimento: Nella parte superiore del menu CATALOG, premere per spostarsi alla fine del menu. Dalla fine del menu, premere per spostarsi all'inizio.

Immissione e utilizzo di stringhe

Che cos'è una stringa?

Una stringa è una sequenza di caratteri racchiusi tra virgolette. Nella calcolatrice TI-83 Plus, una stringa ha due funzioni primarie.

- Definisce il testo da visualizzare in un programma.
- Accetta input dalla tastiera in un programma.

I caratteri sono le unità che si uniscono per comporre una stringa.

- Contare ciascun numero, lettera e spazio come un carattere.
- Contare ciascun nome di istruzione o di funzione, come **sin(** o **cos(** , come un carattere; TI-83 Plus interpreta ciascun nome di istruzione o di funzione come un carattere.

Immissione di una stringa

Per immettere una stringa in una riga vuota dello schermo principale o in un programma, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[ALPHA]** **[α]** per indicare l'inizio della stringa.
2. Immettere i caratteri che compongono la stringa.

- Per creare la stringa, utilizzare qualsiasi combinazione di numeri, lettere, nomi di funzioni o di istruzioni.
- Per immettere uno spazio vuoto, premere **[ALPHA]** **[_]**.
- Per immettere alcuni caratteri alpha in una riga, premere **[2nd]** **[ALPHA]** per attivare alpha-lock.

3. Premere **[ALPHA]** **["]** per indicare la fine della stringa.

"stringa"

4. Premere **[ENTER]**. Sullo schermo principale, la stringa viene visualizzata sulla riga successiva senza virgolette. I puntini di sospensione (...) indicano che la stringa continua al di fuori dello schermo. Per scorrere l'intera stringa, premere **[▶]** e **[◀]**.

```
"ABCD 1234 EFGH
5678"
ABCD 1234 EFGH ...
```

Nota: Le virgolette non fanno parte dei caratteri della stringa.

Memorizzazione di una stringa in una variabile di stringa

Variabili di stringa

La calcolatrice TI-83 Plus ha 10 variabili in cui è possibile memorizzare le stringhe. È possibile utilizzare le variabili di stringa con funzioni e istruzioni della stringa.

Per visualizzare il menu **VARS STRING**, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[VARS]** per visualizzare il menu **VARS**. Spostare il cursore su **7:String**.



```
VARS Y-VARS
1:Window...
2:Zoom...
3:GDB...
4:Picture...
5:Statistics...
6:Table...
7:↓String...
```

2. Premere **[ENTER]** per visualizzare il menu secondario **STRING**.



```
STRING
1:Str1
2:Str2
3:Str3
4:Str4
5:Str5
6:Str6
7:↓Str7
```

Memorizzazione di una stringa in una variabile di stringa

Per memorizzare una stringa in una variabile di stringa, eseguire i passaggi successivi:

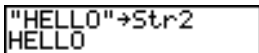
1. Premere **[ALPHA]** **[↑]**, immettere la stringa, quindi premere **[ALPHA]** **[↑]**.
2. Premere **[STO▶]**.
3. Premere **[VARS]** **7** per visualizzare il menu **VARS STRING**.
4. Selezionare la variabile di stringa (da **Str1** a **Str9** o **Str0**) in cui si desidera memorizzare la stringa.



```
STRING
1:Str1
2:Str2
3:Str3
4:Str4
5:Str5
6:Str6
7↓Str7
```

La variabile di stringa viene incollata nella posizione corrente del cursore, di fianco al simbolo di memorizzazione (➔).

5. Premere **[ENTER]** per memorizzare la stringa nella variabile di stringa. Sullo schermo principale, la stringa memorizzata viene visualizzata sulla riga successiva senza virgolette.



```
"HELLO"➔Str2
HELLO
```

Visualizzazione del contenuto di una variabile di stringa

Per visualizzare il contenuto di una variabile di stringa sullo schermo principale, selezionare la variabile di stringa dal menu **VARS STRING**, quindi premere **ENTER**. La stringa viene visualizzata.

```
Str2  
HELLO
```

Funzioni e istruzioni di stringa nel CATALOG

Visualizzazione delle funzioni e istruzioni della stringa nel CATALOG

Le funzioni e le istruzioni di stringa sono disponibili solo dal **CATALOG**. La tabella seguente elenca le funzioni e le istruzioni di stringa nell'ordine in cui vengono visualizzate rispetto ad altre voci del menu **CATALOG**. I puntini di sospensione nella tabella indicano la presenza di voci del **CATALOG** supplementari.

CATALOG

...	
Equ►String(Converte un'equazione in una stringa
expr(Converte una stringa in un'espressione
...	
inString(Restituisce il numero della posizione di un carattere
...	
length(Restituisce la lunghezza del carattere della stringa
...	
String►Equ(Converte una stringa in un'equazione
sub(Restituisce il sottoinsieme di una stringa come stringa
...	

+ (Concatenamento)

Per concatenare due o più stringhe, eseguire i passaggi successivi:

1. Immettere *stringa1*, che può essere una stringa o il nome di una stringa.
2. Premere $\boxed{+}$.
3. Immettere *stringa2*, che può essere una stringa o il nome di una stringa. Se necessario, premere $\boxed{+}$ e immettere *stringa3*, e così via.

stringa1+stringa2+stringa3. . .

4. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per visualizzare le stringhe come stringa singola.

```
"HIJK "+Str1:Str  
1+"LMNOP"  
HIJK LMNOP
```

Selezione di una funzione della stringa dal Catalog

Per selezionare una funzione o istruzione di stringa e incollarla sullo schermo corrente, eseguire i passaggi per selezionare una voce dal [CATALOG](#).

EquString(

EquString(converte in stringa un'equazione memorizzata in qualsiasi variabile **VARS Y-VARS**. **Yn** contiene l'equazione. **Strn** (da **Str1** a **Str9** o **Str0**) è la variabile della stringa in cui si desidera memorizzare l'equazione come stringa.

EquString(Yn, Strn)

```
"3X"→Y1
EquString(Y1,Str1)
Str1
3X
```

expr(

expr(converte la stringa di caratteri contenuta in *stringa* in un'espressione e la esegue. *stringa* può essere una stringa o una variabile della stringa.

expr(stringa)

```
2→X: "5X"→Str1
5X
expr(Str1)→A
A
```

```
expr("1+2+X²")
```

inString(

inString(restituisce la posizione in *stringa* del primo carattere della *sottostringa*. *stringa* può essere una stringa o una variabile di stringa. *avvio* è una posizione del carattere facoltativa in cui iniziare la ricerca; l'impostazione predefinita è 1.

inString(stringa,sottostringa[,avvio])

```
inString("PQRSTU
V", "STU")
4
inString("ABCABC
", "ABC", 4)
4
```

Nota: Se *stringa* non contiene una *sottostringa*, oppure se *avvio* è maggiore della lunghezza di *stringa*, **inString(** restituisce **0**.

length(

length(restituisce il numero dei caratteri in *stringa*. *stringa* può essere una stringa o una variabile di stringa.

Nota: Il nome di un'istruzione o di una funzione, come **sin(** o **cos(**, conta come un solo carattere.

length(stringa)

```
"WXYZ"→Str1
WXYZ
length(Str1)
4
```

String►Equ(

String►Equ(converte *stringa* in un'equazione e memorizza l'equazione in *Yn*. *stringa* può essere una stringa o una variabile della stringa. Questa istruzione è l'inverso di **Equ►String**.

String►Equ(stringa,Yn)

```
"2X"→Str2
2X
String►Equ(Str2,
Y2)
Done
```

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=
\Y2=2X
```

sub(

sub(restituisce una stringa che corrisponde ad un sottoinsieme di una *stringa* esistente. *stringa* può essere una stringa o una variabile della stringa. *inizio* è il numero della posizione del primo carattere del sottoinsieme. *lunghezza* è il numero di caratteri del sottoinsieme.

sub(stringa,inizio,lunghezza)

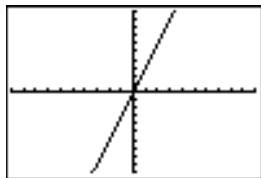
```
"ABCDEFGG"→Str5
ABCDEFGG
sub(Str5,4,2)
DE
```


Immissione di una funzione in un grafico durante l'esecuzione del programma

In un programma, è possibile immettere una funzione nel grafico durante l'esecuzione del programma utilizzando questi comandi.

```
PROGRAM: INPUT
:Input "ENTRY=",
Str3
:String→Eqw(Str3
:Y3)
:DispGraph
```

```
PrgrmINPUT
ENTRY=3%■
```



Nota: Quando si esegue questo programma, immettere una funzione da memorizzare su **Y3** al prompt **ENTRY=**.

Funzioni iperboliche nel CATALOG

Funzioni iperboliche nel CATALOG

Le funzioni iperboliche sono disponibili solo dal **CATALOG**. La tabella seguente elenca le funzioni iperboliche nell'ordine in cui vengono visualizzate rispetto ad altre voci del menu **CATALOG**. I puntini di sospensione nella tabella indicano la presenza di voci del **CATALOG** supplementari.

CATALOG

...

$\cosh()$ Coseno iperbolico

$\cosh^{-1}()$ Arcocoseno iperbolico

...

$\sinh()$ Seno iperbolico

$\sinh^{-1}()$ Arcoseno iperbolico

...

$\tanh()$ Tangente iperbolica

$\tanh^{-1}()$ Arcotangente iperbolica

...

sinh(, cosh(, tanh(

sinh(, cosh(e **tanh(** sono le funzioni iperboliche. Ciascuna di queste funzioni è valida per numeri reali, espressioni ed elenchi.

sinh(*valore*)

cosh(*valore*)

tanh(*valore*)

```
sinh(.5)
.5210953055
cosh(.25,.5,1)
(1.0314131 1.12...
```

sinh⁻¹(, cosh⁻¹(, tanh⁻¹(

sinh⁻¹(è la funzione arcoseno iperbolico. **cosh⁻¹(** è la funzione arcocoseno iperbolico. **tanh⁻¹(** è la funzione arcotangente iperbolica. Ciascuna di queste funzioni è valida per numeri reali, espressioni ed elenchi.

sinh⁻¹(*valore*)

cosh⁻¹(*valore*)

sinh⁻¹(*valore*)

```
sinh-1(0,1)
(0 .881373587)
tanh-1(-.5)
-.5493061443
```

Capitolo 16:

Programmazione

Per iniziare: Volume di un cilindro

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per maggiori dettagli.

Un programma è un insieme di comandi che la calcolatrice TI-83 Plus esegue in modo sequenziale, come se fossero stati immessi dalla tastiera. Creare un programma che chiede il raggio R e l'altezza H di un cilindro e quindi ne calcola il volume.

1. Premere **PRGM** **▶** **▶** per visualizzare il menu **PRGM NEW**.



2. Premere **ENTER** per selezionare **1:Create New**. Viene visualizzato il prompt **Name=** ed alpha-lock è attivo. Premere **[C]** **[Y]** **[L]** **[I]** **[N]** **[D]** **[E]** **[R]**, quindi premere **ENTER** per attribuire il nome **CYLINDER** al programma.



A questo punto ci si trova all'interno dell'editor del programma. I due punti (:) nella prima colonna della seconda riga indicano l'inizio della riga di comando.

3. Premere **[PRGM]** **[▶]** **2** per selezionare **2:Prompt** dal menu **PRGM I/O**. **Prompt** viene copiato sulla riga di comando. Premere **[ALPHA]** **[R]** **[,]** **[ALPHA]** **[H]** per immettere i nomi delle variabili del raggio e dell'altezza. Premere **[ENTER]**.

```
PROGRAM:CYLINDER
:Prompt R,H
:█
```

4. Premere **[2nd]** **[π]** **[ALPHA]** **[R]** **[x²]** **[ALPHA]** **[H]** **[STO▶]** **[ALPHA]** **[V]** **[ENTER]** per immettere l'espressione $\pi R^2 H$ e memorizzarla nella variabile **V**.

```
PROGRAM:CYLINDER
:Prompt R,H
:πR2H→V
:
```

5. Premere **[PRGM]** **[▶]** **3** per selezionare **3:Disp** dal menu **PRGM I/O**. **Disp** viene incollato sulla riga di comando. Premere **[2nd]** **[ALPHA]** **["]** **[V]** **[O]** **[L]** **[U]** **[M]** **[E]** **[,]** **[I]** **[S]** **["]** **[ALPHA]** **[,]** **[ALPHA]** **[V]** **[ENTER]** per impostare il programma in modo che visualizzi il testo **VOLUME IS** su una riga e il valore calcolato di **A** sulla riga successiva.

```
PROGRAM:CYLINDER
:Prompt R,H
:πR2H→V
:Disp "VOLUME IS
",V
:█
```

6. Premere **[2nd]** **[QUIT]** per visualizzare lo schermo principale.

7. Premere **[PRGM]** per visualizzare il menu **PRGM EXEC**. Le voci di questo menu corrispondono ai nomi dei programmi memorizzati.

```
EXEC EDIT NEW
CYLINDER
```

8. Premere **[ENTER]** per incollare **prgmCYLINDER** nella posizione corrente del cursore. Se **CYLINDER** non è la voce 1 del menu **PRGM EXEC**, spostare il cursore su **CYLINDER** prima di premere **[ENTER]**.)

```
prgmCYLINDER█
```

9. Premere **[ENTER]** per eseguire il programma. Immettere **1.5** per il raggio e quindi premere **[ENTER]**. Immettere **3** per l'altezza e quindi premere **[ENTER]**. Vengono visualizzati il testo **VOLUME IS**, il valore di **V** e **Done**.

```
prgmCYLINDER
R=21.5
H=3
VOLUME IS
      21.20575041
      Done
```

Ripetere i passaggi da 7 a 9 ed immettere valori diversi per **R** ed **H**.

Creazione ed eliminazione di programmi

Che cos'è un programma?

Un programma è un insieme di una o più righe di comando. Ciascuna riga contiene una o più istruzioni. Quando si esegue un programma, la calcolatrice TI-83 Plus esegue ciascuna istruzione su ogni riga di comando nello stesso ordine in cui sono state inserite. Il numero e la dimensione dei programmi che TI-83 Plus è in grado di memorizzare è limitato solo dalla memoria disponibile.

Creazione di un nuovo programma

Per creare un nuovo programma, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **PRGM** **◀** per visualizzare il menu **PRGM NEW**.

A screenshot of the TI-83 Plus calculator's PRGM NEW menu. The screen displays "EXEC EDIT" on the top line and "1:Create New" on the bottom line. The "1" is highlighted with a cursor.

2. Premere **ENTER** per selezionare **1:Create New**. Mentre alpha-lock è attivo, viene visualizzato il prompt **Name=**.
3. Premere una lettera da A a Z oppure θ per immettere il primo carattere del nuovo nome del programma.

Nota: Il nome di un programma può essere composto da uno a otto caratteri. Il primo carattere deve essere una lettera da A a Z oppure θ . Dal secondo all'ottavo carattere è possibile utilizzare lettere, numeri oppure θ .

4. Immettere da zero a sette lettere, numeri, oppure θ per completare il nuovo nome del programma.
5. Premere **[ENTER]**. Viene visualizzato l'editor del programma.
6. Immettere uno o più comandi di programma.
7. Premere **[2nd] [QUIT]** per uscire dall'editor del programma e ritornare allo schermo principale.

Gestione della memoria ed eliminazione di un programma

Per controllare che sia disponibile memoria sufficiente per un programma che si desidera immettere:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu MEMORY.
2. Selezionare **2:Mem Mgmt/Del** per visualizzare il menu MEMORY MANAGEMENT/DELETE (capitolo 18).
3. Selezionare **7:Prgm** per visualizzare l'editor PRGM.

```
RAM FREE 19635
ARC FREE 847598
*PROGRAM1 3475
▶ PROGRAM2 2844
```


La TI-83 Plus esprime le quantità della memoria in byte.

È possibile aumentare la memoria disponibile in due modi diversi: cancellando uno o più programmi oppure archiviandone alcuni.

Per aumentare la memoria disponibile eliminando un dato programma:

1. Premere **[2nd] [MEM]**, quindi selezionare **2:Mem Mgmt/Del** dal menu **MEMORY**.

```
MEMORY
1>About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7↓Reset...
```

2. Selezionare **7:Prgm** per visualizzare l'editor PRGM (capitolo 18).

```
RAM FREE 19635
ARC FREE 847598
*PROGRAM1 3475
▶ PROGRAM2 2844
```

3. Premere **[↑]** e **[↓]** per spostare il cursore di selezione (**▶**) accanto al programma da eliminare, quindi premere **[DEL]**. Il programma viene eliminato dalla memoria.

Nota: Viene visualizzato un messaggio che richiede di confermare l'eliminazione. Selezionare **2:yes** per continuare

Per uscire dallo schermo dell'editor PRGM senza eliminare alcun programma, premere [2nd] [QUIT]; in questo modo, viene ripristinato lo schermo principale.

Per aumentare la memoria disponibile mediante l'archiviazione di un programma:

1. Premere [2nd] [MEM], quindi selezionare **2:Mem Mgmt/Del** dal menu **MEMORY**.
2. Selezionare **2:Mem Mgmt/Del** per visualizzare il menu **MEM MGMT/DEL**.
3. Selezionare **7:Prgm...** per visualizzare il menu **PRGM**.

```
RAM FREE 22464
ARC FREE 844751
*PROGRAM1 3475
▶*PROGRAM2 2844
```

4. Premere [ENTER] per archiviare il programma. Alla sinistra del programma appare un asterisco che indica che il programma è archiviato.

Per richiamare un programma in questo schermo, posizionare il cursore accanto al programma archiviato e premere [ENTER]. L'asterisco scomparirà.

Nota: I programmi archiviati non possono essere modificati né eseguiti. Per poter modificare o eseguire un programma archiviato, è necessario prima richiamarlo.

Immissione di comandi ed esecuzione di programmi

Immissione di un comando di programma

Su una riga di comando, è possibile immettere qualsiasi istruzione o espressione eseguibile dallo schermo principale. Nell'editor del programma, ciascuna riga nuova inizia con i due punti. Per immettere più di una istruzione o espressione su una sola riga comando, separare le istruzioni o le espressioni con i due punti.

Nota: Una riga di comando può essere più lunga della larghezza dello schermo; le righe di comando lunghe si dispongono sulla riga dello schermo successiva.

Mentre ci si trova nell'editor del programma, è possibile visualizzare e selezionare dai menu. È possibile ritornare all'editor del programma da un menu in uno dei due seguenti modi:

- Selezionare una voce di menu che incolla la voce sulla riga di comando corrente.
- Premere `[CLEAR]`.

Dopo aver completato una riga di comando, premere `[ENTER]`. Il cursore si sposta sulla riga di comando successiva.

I programmi possono accedere a variabili, elenchi, matrici e stringhe salvate in memoria. Se un programma memorizza un nuovo valore in una variabile, elenco, matrice o stringa, il programma, durante l'esecuzione, modifica il valore in memoria.

È possibile chiamare un altro programma come subroutine.

Esecuzione di un programma

Per eseguire un programma, iniziare su una riga vuota dello schermo principale ed eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **PRGM** per visualizzare il menu **PRGM EXEC**.
2. Selezionare il nome di un programma dal menu **PRGM EXEC**. **prgmnome** viene incollato sullo schermo principale (ad esempio, **prgmCYLINDER**).
3. Premere **ENTER** per eseguire il programma. Durante l'esecuzione del programma l'indicatore di occupato (busy) è attivo.

Last Answer (**Ans**) viene aggiornato durante l'esecuzione del programma, per cui è possibile immettere **Ans** sulla riga di comando. Last Entry non viene aggiornato durante l'esecuzione di ciascun comando (capitolo 1).

Durante l'esecuzione del programma, la calcolatrice TI-83 Plus controlla eventuali errori. Gli errori non vengono rilevati durante l'immissione del programma.

Interruzione di un programma

Per interrompere l'esecuzione di un programma, premere **[ON]**. Viene visualizzato il menu **ERR:BREAK**.

- Per tornare allo schermo principale, selezionare **1:Quit**.
- Per andare nel punto in cui si è verificata l'interruzione, selezionare **2:Goto**.

Modifica di programmi

Modifica di un programma

Per modificare un programma memorizzato, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[PRGM]** **[▶]** per visualizzare il menu **PRGM EDIT**.
2. Selezionare un nome di programma dal menu **PRGM EDIT**. Vengono visualizzate le prime sette righe del programma.

Nota: L'editor del programma non visualizza un ↓ per indicare che il programma continua oltre lo schermo.

3. Modificare le righe di comando del programma.
 - Spostare il cursore nella posizione desiderata e quindi cancellare, sovrascrivere o inserire.
 - Premere **[CLEAR]** per azzerare tutti i comandi del programma sulla riga di comando (i due punti iniziali rimangono visualizzati), quindi immettere un nuovo comando di programma.

Nota: Per spostare il cursore all'inizio di una riga di comando, premere **[2nd]** **[↵]**; per spostarlo alla fine, premere **[2nd]** **[▶]**. Per spostare il cursore di sette righe di comando verso il basso, premere **[ALPHA]** **[▼]**; per spostarlo di sette righe di comando verso l'alto premere **[ALPHA]** **[▲]**.

Inserimento ed eliminazione delle righe di comando

Per inserire una nuova riga di comando in un punto qualsiasi del programma, posizionare il cursore nel punto in cui si desidera inserire la nuova riga, premere **[2nd] [INS]** e quindi premere **[ENTER]**. I due punti indicano la nuova riga inserita.

Per eliminare una riga di comando, posizionare il cursore sulla riga, premere **[CLEAR]** per azzerare tutte le istruzioni e le espressioni sulla riga e quindi premere **[DEL]** per eliminare la riga di comando, compresi i due punti.

Copia e rinomina di programmi

Copia e rinomina di un programma

Per copiare tutti i comandi di un programma in un nuovo programma, eseguire i passaggi da 1 a 5 della sezione [Creazione di un nuovo programma](#), quindi eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[2nd]** **[RCL]**. Viene visualizzato **RcI** sulla riga inferiore dell'editor del programma del nuovo programma (capitolo 1).
2. Premere **[PRGM]** **[↓]** per visualizzare il menu **PRGM EXEC**.
3. Selezionare un nome dal menu. **prgmnome** viene incollato sulla riga inferiore dell'editor del programma.
4. Premere **[ENTER]**. Tutte le righe di comando del programma selezionato vengono copiate nel nuovo programma.

La copia dei programmi ha almeno due applicazioni utili:

- È possibile creare un modello per i gruppi di istruzioni che di utilizzano di frequente.
- È possibile rinominare un programma copiandone il contenuto in un nuovo programma.

Nota: È inoltre possibile copiare tutti i comandi di un programma esistente in un altro programma esistente utilizzando RCL (capitolo 1).

Far scorrere i menu PRGM EXEC e PRGM EDIT

La calcolatrice TI-83 Plus ordina le voci dei menu **PRGM EXEC** e **PRGM EDIT** automaticamente in ordine ascendente alfanumerico. Questi menu attribuiscono un'etichetta solo alle prime 10 voci utilizzando i numeri da **1** a **9**, quindi **0**.

Per saltare al primo nome di programma che inizia con carattere alpha particolare oppure con θ , premere **[ALPHA]** [*lettera da A a Z o θ*].

Suggerimento: Per spostarsi dall'inizio alla fine di uno di questi menu, premere **[↓]**. Per spostarsi dalla fine all'inizio del menu, premere **[↑]**. Per spostare il cursore di sette righe di comando verso il basso premere **[ALPHA]** **[↓]**. Per spostare il cursore di sette righe di comando verso l'alto premere **[ALPHA]** **[↑]**.

Istruzioni PRGM CTL (Controllo)

Menu PRGM CTL

Per visualizzare il menu **PRGM CTL** (controllo programma), premere **PRGM** solo dall'editor del programma.

CTL I/O EXEC

1: If	Crea un test condizionale
2: Then	Esegue i comandi quando If è vero
3: Else	Esegue i comandi quando If è falso
4: For(Crea un ciclo incrementale
5: While	Crea un ciclo condizionale
6: Repeat	Crea un ciclo condizionale
7: End	Specifica la fine di un blocco
8: Pause	Sospende l'esecuzione del programma
9: Lbl	Definisce un'etichetta
0: Goto	Va ad un'etichetta
A: IS>(Incrementa e salta se è maggiore di
B: DS<(Decrementa e salta se è minore di
C: Menu(Definisce le voci di menu e il branching del menu
D: prgm	Esegue un programma come una subroutine
E: Return	Ritorna da una subroutine
F: Stop	Interrompe un'esecuzione
G: DelVar	Cancella una variabile da un programma
H: GraphStyle(Stabilisce lo stile del grafico da disegnare

Queste voci di menu stabiliscono il flusso di un programma in esecuzione. Inoltre, questi comandi rendono semplice ripetere o saltare un gruppo di comandi durante l'esecuzione del programma. Quando si seleziona una voce dal menu, il nome viene incollato in corrispondenza della posizione del cursore sulla riga di comando nel programma.

Per tornare all'editor del programma senza selezionare una voce, premere `CLEAR`.

Controllo del flusso del programma

Le istruzioni di controllo del programma indicano a TI-83 Plus il comando successivo da eseguire in un programma. **If**, **While** e **Repeat** controllano una condizione definita per determinare il prossimo comando da eseguire. Le condizioni utilizzano di frequente test relazionali o booleani (capitolo 2), come in:

If $A < 7$: $A + 1 \rightarrow A$

o

If $N = 1$ e $M = 1$: **Goto Z.**

If

Utilizzare **If** per il testing e il branching. Se la *condizione* è falsa (zero), il *comando* che segue **If** viene saltato. Se la *condizione* è vera (non-zero), il *comando* successivo viene eseguito. È possibile nidificare le istruzioni **If**.

:If *condizione*
:comando (se vero)
:comando

Programma

```
PROGRAM:COUNT  
:0→A  
:Lb1 Z  
:A+1→A  
:Disp "A IS",A  
:If A≥2  
:Stop  
:Goto Z
```

Output

```
PRgmCOUNT  
A IS  
1  
A IS  
2  
Done
```

If-Then

Then che segue un **If** esegue un gruppo di *comandi* se la *condizione* è vera (non-zero). **End** identifica la fine del gruppo di *comandi*.

:If *condizione*
:Then
:comando (se vero)
:comando (se vero)

:End

:comando

Programma

```
PROGRAM: TEST
:1→X:10→Y
:If X<10
:Then
:2X+3→X
:2Y-3→Y
:End
:Disp X,Y
```

Output

```
Pr9MTEST
17
Done
```

If-Then-Else

Else che segue **If-Then** esegue un gruppo di *comandi* se la *condizione* è falsa (zero). **End** identifica la fine del gruppo di *comandi*.

:If *condizione*

:Then

:comando (se vero)

:comando (se vero)

:Else

:comando (se falso)

:comando (se falso)

:End

:comando

Programma

```
PROGRAM:TESTELSE
:Input "X=",X
:If X<0
:Then
:X2→Y
:Else
:X→Y
:End
```

```
:Disp {X,Y}
```

Output

```
PrgmTESTELSE
X=5           {5 5}
              Done
X=-5          {-5 25}
              Done
```

For(

For(esegue cicli ed incrementa. Incrementa la *variabile* dall'*inizio* alla *fine* di un *incremento*. L'*incremento* è facoltativo (il valore predefinito è 1) e può essere negativo (*fine* < *inizio*). *fine* è il valore massimo o minimo che non deve essere superato. **End** identifica la fine del ciclo. È possibile inserire cicli **For(** uno nell'altro.

:For(*variabile,inizio,fine[,incremento]*)

:comando (finché *fine* non viene superato)

:comando (finché *fine* non viene superato)

:End

:comando

Programma

```
PROGRAM: SQUARE
: For(A, 0, 8, 2)
: Disp A^2
: End
```

Output

```
PrgrmSQUARE
      0
      4
     16
     36
     64
Done
```

While

While esegue un gruppo di comandi finché la condizione è vera. La *condizione* è frequentemente un test relazionale (capitolo 2). La *condizione* viene testata quando si incontra **While**. Se la *condizione* è vera (non-zero), il programma esegue un gruppo di comandi. **End** indica la fine del gruppo. Quando la *condizione* è falsa (zero), il programma esegue ogni comando che segue **End**. È possibile inserire istruzioni **While** l'una nell'altra.

:While *condizione*

:comando (finché la *condizione* è vera)

:comando (finché la *condizione* è vera)

:End

:comando

Programma

```
PROGRAM: LOOP
:0→I
:0→J
:While I<6
:J+1→J
:I+1→I
:End
:Disp "J=",J
```

Output

```
PrgrmLOOP
J=
6
Done
```

Repeat

Repeat ripete un gruppo di *comandi* finché la *condizione* è vera (non-zero). Questa istruzione è simile a **While**, ma la condizione viene testata quando si incontra **End**; per cui, il gruppo di comandi viene sempre eseguito almeno una volta. È possibile inserire istruzioni **Repeat** una nell'altra.

:Repeat *condizione*

:comando (finché la *condizione* è vera)

:comando (finché la *condizione* è vera)

:End

:Comando

Programma

```
PROGRAM: RLOOP
:0→I
:0→J
:Repeat I≥6
:J+1→J
:I+1→I
:End
:Disp "J=",J
```

Output

```
PrgrmRLOOP
J=
6
Done
```


End

End identifica la fine di un gruppo di comandi. È necessario includere un'istruzione **End** alla fine di ciascun ciclo **For**, **While** o **Repeat**. Inoltre, è necessario incollare un'istruzione **End** alla fine di ciascun gruppo **If-Then** e di ciascun gruppo **If-Then-Else**.

Pause

Pause sospende l'esecuzione di un programma per consentire la visualizzazione di risultati o grafici. Durante la pausa, l'indicatore della pausa è attivo nell'angolo superiore destro. Premere **ENTER** per riprendere l'esecuzione.

- **Pause** senza un valore sospende temporaneamente il programma. Se è stata eseguita l'istruzione **DispGraph** o **Disp**, viene visualizzato lo schermo relativo.
- **Pause** con un valore visualizza il *valore* sullo schermo principale corrente. È possibile far scorrere il *valore*.

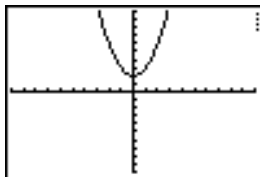
Pause [*valore*]

Programma

```
PROGRAM:PAUSE
:10→X
:"X²+2"→Y1
:Disp "X=",X
:Pause
:DispGraph
:Pause
:Disp
```

Output

```
PrgrMPAUSE
X= 10
```



```
PrgrMPAUSE
X= 10
Done
```

Lbl, Goto

Lbl (etichetta) e **Goto** (vai a) vengono utilizzati insieme per il branching.

Lbl specifica l'etichetta per un comando. L'*etichetta* può contenere uno o due caratteri (da **A** a **Z**, da **0** a **99**, oppure θ).

Lbl *etichetta*

Goto fa in modo che il programma vada all'etichetta quando incontra **Goto**.

Goto *etichetta*

Programma

```
PROGRAM: CUBE
:Lbl 99
:Input A
:If A≥100
:Stop
:Disp A³
:Pause
:Goto 99
```

Output

```
PrgmCUBE
?2          8
?3          27
?105       Done
```

IS>(

IS>((incrementa e salta) aggiunge 1 alla *variabile*. Se il risultato è > del *valore* (che può essere un'espressione), il comando successivo viene saltato; se il risultato è ≤ del *valore*, il comando successivo viene eseguito. La *variabile* non può essere di sistema.

:IS>(*variabile, valore*)

:comando (se il risultato è ≤ del *valore*)

:comando (se il risultato è > del *valore*)

Programma

```
PROGRAM: ISKIP
:7→A
:IS>(A,6)
:Disp "NOT > 6"
:Disp "> 6"
```

Output

```
PrgmISKIP
> 6          Done
```

Nota: **IS>(** non è un'istruzione valida per i cicli.

DS<

DS< (decrementa e salta) sottrae 1 dalla *variabile*. Se il risultato è < del *valore* (che può essere un'espressione), il comando successivo viene saltato; se il risultato è \geq del *valore*, il comando successivo viene eseguito. La *variabile* non può essere di sistema.

:DS<(*variabile, valore*)

:comando (se il risultato è \geq del *valore*)

:comando (se il risultato è < del *valore*)

Programma

```
PROGRAM:DSKIP
:1→A
:DS<(A,6)
:DISP "> 6"
:DISP "NOT > 6"
```

Output

```
PrgrmDSKIP
NOT > 6           Done
```

Nota: **DS<** non è un'istruzione valida per i cicli.

Menu

Menu imposta il branching all'interno di un programma. Se si incontra **Menu** durante l'esecuzione di un programma, viene visualizzato lo schermo del menu con le voci di menu specificate, l'indicatore della pausa è attivo e l'esecuzione viene sospesa fino a quando si seleziona una voce di menu.

Il titolo del menu viene racchiuso fra virgolette ("), seguono fino a sette coppie di voci di menu. Ciascuna coppia comprende una voce di testo (racchiusa tra virgolette) visualizzata come selezione di menu e un'etichetta a cui saltare se si sceglie la selezione di menu corrispondente.

Menu("titolo","testo1",etichetta1,"testo2",etichetta2, . . .)

Programma

```
PROGRAM:TOSSDICE  
:Menu("TOSS DICE  
","FAIR DICE",A,  
"WEIGHTED DICE",  
B)
```

Output

```
TOSS DICE  
1:FAIR DICE  
2:WEIGHTED DICE
```

Il programma rimane in pausa fino a quando si seleziona **1** o **2**. Se si seleziona **2**, ad esempio, il menu scompare e il programma continua l'esecuzione da **Lbl B**.

prgm

Utilizzare **prgm** per eseguire altri programmi come subroutine. Quando si seleziona **prgm**, questa istruzione viene incollata nella posizione del cursore. Immettere i caratteri per il nome di un programma. L'utilizzo di **prgm** è equivalente alla selezione di programmi esistenti dal menu **PRGM EXEC**; tuttavia, consente di immettere il nome di un programma non ancora creato.

prgm*nome*

Nota: Non è possibile immettere il nome della subroutine mentre di sta utilizzando RCL. È necessario incollare il nome dal menu PRGM EXEC.

Return

Return esce dalla subroutine e ritorna all'esecuzione del programma chiamante, anche se questa istruzione è stata incontrata all'interno di cicli nidificati. Qualsiasi ciclo viene terminato. Un'istruzione **Return** connessa esiste alla fine di qualsiasi programma chiamato come subroutine. All'interno del programma principale, **Return** interrompe l'esecuzione e riporta allo schermo principale.

Stop

Stop interrompe l'esecuzione di un programma e riporta allo schermo principale. **Stop** è facoltativa alla fine di un programma.

DelVar








DelVar cancella dalla memoria il contenuto della *variabile*.

DelVar *variabile*


```
PROGRAM:DELMATR  
:DelVar [A]■
```

GraphStyle(

GraphStyle(stabilisce lo stile del grafico da disegnare. *funzione#* è il numero del nome della funzione **Y=** nella modalità di rappresentazione grafica corrente. *stilegrafico* è un numero da 1 a 7 che corrisponde allo stile del grafico, così come illustrato di seguito.

1 =  (linea)	5 =  (percorso)
2 =  (spesso)	6 =  (animazione)
3 =  (ombreggiatura sopra)	7 =  (punto)
4 =  (ombreggiatura sotto)	


GraphStyle(*funzione#*,*stilegrafico*)

Ad esempio, **GraphStyle(1,5)** in modalità **Func** imposta lo stile del grafico per **Y1** a  (percorso; 5).

Non tutti gli stili di grafico sono disponibili in tutte le modalità di rappresentazione grafica. Per una spiegazione dettagliata di ciascuno stile del grafico, vedere la tabella degli stili del grafico nel capitolo 3.

Istruzioni PRGM I/O (Input/Output)

Menu PRGM I/O

Per visualizzare il menu **PRGM I/O** (input/output programma), premere **PRGM**  solo dall'editor del programma.

CTL **I/O** EXEC

1:Input	Immette un valore o utilizza il cursore
2:Prompt	Chiede di immettere i valori delle variabili
3:Disp	Visualizza testo, un valore, oppure lo schermo principale
4:DispGraph	Visualizza il grafico corrente
5:DispTable	Visualizza la tabella corrente
6:Output(Visualizza il testo in una posizione specifica
7:getKey	Controlla un tasto della tastiera
8:ClrHome	Azzerà lo schermo
9:ClrTable	Azzerà la tabella corrente
0:GetCalc(Prende una variabile da un'altra calcolatrice TI-83 Plus
A:Get(Prende una variabile dal CBL 2™/CBL™ oppure CBR™
B:Send(Invia una variabile al CBL 2/CBL oppure CBR

Queste istruzioni controllano l'input a e l'output da un programma durante l'esecuzione e, inoltre, consentono di immettere i valori e visualizzare i risultati durante l'esecuzione del programma.

Per tornare all'editor del programma senza selezionare una voce, premere **CLEAR**.

Visualizzazione di un grafico con Input

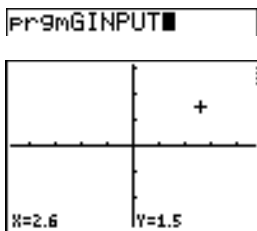
Input senza una variabile visualizza il grafico corrente. È possibile spostare il cursore a movimento libero, che aggiorna **X** e **Y**. L'indicatore della pausa è attivo. Premere **ENTER** per riprendere l'esecuzione del programma.

Input

Programma

```
PROGRAM:GINPUT
:FnOff
:ZDecimal
:Input
:Disp X,Y
```

Output



```
PrgmGINPUT
2.6
1.5
Done
```

Memorizzazione del valore di una variabile con Input

Input con una variabile visualizza un prompt ? (punto di domanda) durante l'esecuzione. La variabile può essere un numero reale o complesso, un elenco, una matrice, una stringa o una funzione **Y=**. Durante l'esecuzione di un programma, immettere un valore, che può essere un'espressione e quindi premere **[ENTER]**. Il valore viene calcolato e memorizzato nella *variabile* e il programma riprende l'esecuzione.

Input [*variabile*]

È possibile visualizzare testo o il contenuto di **Str_n** (una stringa variabile) fino ad un massimo di 16 caratteri come prompt. Durante l'esecuzione di un programma, immettere un valore dopo il prompt e quindi premere **[ENTER]**. Il valore viene memorizzato nella *variabile* e il programma riprende l'esecuzione.

Input ["*testo*",*variabile*]

Input [**Str_n**,*variabile*]

Programma

```
PROGRAM:HINPUT
:Input A
:Input L1
:Input "Y1=",Y1
:Input "DATA=",L
DATA
:Disp Y1(A)
:Disp Y1(L1)

:Disp Y1(LDATA)
```

Output

```
PrgrmHINPUT
??
?(1,2,3)
Y1="2X+2"
DATA={4,5,6}
      6
      {4 6 8}
      {10 12 14}
      Done
```

Nota: Quando un programma richiede l'immissione di input come elenchi ed espressioni durante l'esecuzione, è necessario racchiudere tra parentesi ({ }) gli elementi dell'elenco e utilizzare le virgolette (") per delimitare le espressioni.

Prompt

Durante l'esecuzione del programma, **Prompt** visualizza ciascuna *variabile*, una alla volta, seguita da =?. In corrispondenza di ciascun prompt, immettere un valore o un'espressione per ciascuna *variabile*, quindi premere **ENTER**. I valori vengono memorizzati e il programma riprende l'esecuzione.

Prompt *variabileA*[,*variabileB*,...,*variabile n*]

Programma

```
PROGRAM:WINDOW  
:Prompt Xmin  
:Prompt Xmax  
:Prompt Ymin  
:Prompt Ymax
```

Output

```
PrgrmWINDOW  
Xmin=?-10  
Xmax=?10  
Ymin=?-3  
Ymax=?3  
Done
```

Nota: Le funzioni Y= non sono valide con **Prompt**.

Visualizzazione dello schermo principale

Disp (schermo) senza un valore visualizza lo schermo principale.
Per visualizzare lo schermo principale durante l'esecuzione del programma, far seguire un'istruzione **Pause** all'istruzione **Disp**.

Disp

Visualizzazione dei valori e dei messaggi

Disp con uno o più valori visualizza ciascun valore.

Disp [*valoreA*,*valoreB*,*valoreC*,...,*valore n*]

- Se il *valore* è una variabile, viene visualizzato il valore corrente.
- Se il *valore* è un'espressione, viene calcolata e il risultato viene visualizzato sulla destra della riga successiva.

- Se il *valore* è del testo tra virgolette, viene visualizzato sulla sinistra della riga corrente dello schermo. → non è valido come testo.

Programma

```
PROGRAM:A  
:Disp "THE ANSWE  
R IS ",π/2
```

Output

```
PrgrMA  
THE ANSWER IS  
1.570796327  
Done
```

Se si incontra **Pause** dopo **Disp**, il programma si ferma temporaneamente per consentire l'esame dello schermo. Per riprendere l'esecuzione, premere **ENTER**.

Nota: Se una matrice o un elenco è troppo grande per essere visualizzato completamente, vengono visualizzati dei puntini di sospensione (...) nell'ultima colonna, tuttavia, non è possibile far scorrere la matrice o l'elenco. Per scorrere, utilizzare **Pause valore**.

DispGraph

DispGraph (visualizza grafico) visualizza il grafico corrente. Se si incontra **Pause** dopo **DispGraph**, il programma si ferma temporaneamente per consentire l'esame dello schermo. Premere **ENTER** per riprendere l'esecuzione.

DispTable

DispTable (visualizza tabella) visualizza la tabella corrente. Il programma si ferma temporaneamente per consentire l'esame dello schermo. Premere **ENTER** per riprendere l'esecuzione.

Output(

Output(visualizza del *testo* o un *valore* sullo schermo principale corrente iniziando dalla *riga* (1 fino a 8) e dalla *colonna* (1 fino a 16), sovrascrivendo i caratteri esistenti.

Suggerimento: Si consiglia di immettere **ClrHome** prima di **Output**(.

Le espressioni vengono calcolate e i valori vengono visualizzati a seconda delle impostazioni della modalità corrente. Le matrici vengono visualizzate nel formato di immissione e vanno a capo sulla riga successiva. → non è valido come testo.

Output(*riga,colonna,"testo"*)

Output(*riga,colonna,valore*)

Programma

```
PROGRAM:OUTPUT
:3+5→B
:ClrHome
:Output(5,4,"ANS
WER:")
:Output(5,12,B)
```

Output

```
ANSWER: 8
```

Per **Output**(in uno schermo diviso orizzontalmente (**Horiz**), il valore massimo delle *righe* è 4. Per **Output**(in uno schermo diviso per il grafico e la tabella (**G-T**), il valore massimo delle *righe* è 8 e il valore massimo delle *colonne* è 16. Questi valori sono gli stessi di quelli per lo schermo **Full**.

getKey

getKey restituisce un numero corrispondente all'ultimo tasto premuto, secondo il diagramma dei tasti. Se non è stato premuto alcun tasto, **getKey** restituisce 0. Utilizzare **getKey** all'interno dei cicli per trasferire il controllo, ad esempio, mentre si stanno creando video giochi.

Programma

```
PROGRAM:GETKEY
:While 1
:getKey→K
:While K=0
:getKey→K
:End
:Disp K
:If K=105
```

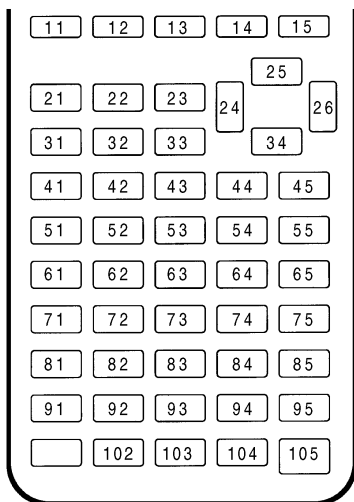
```
:Stop
:End
```

Output

```
PrgmGETKEY
41
42
43
105
Done
```

[MATH], [APPS], [PRGM] e [ENTER] sono stati premuti durante l'esecuzione del programma.

Diagramma dei tasti della calcolatrice TI-83 Plus



Nota: È possibile premere **ON** in qualsiasi momento per interrompere il programma durante l'esecuzione.

ClrHome, ClrTable

ClrHome (azzerà schermo principale) azzerà lo schermo principale durante l'esecuzione del programma.

ClrTable (azzerà tabella) azzerà i valori nell'editor tabella durante l'esecuzione del programma.

GetCalc(

GetCalc(prende il contenuto di una variabile in un'altra calcolatrice TI-83 Plus e lo memorizza in una variabile della TI-83 Plus ricevente. La variabile può essere un numero reale, un elemento o un nome di un elenco, l'elemento o il nome di una matrice, una stringa, una variabile **Y=**, un database del grafico o un'immagine.

GetCalc(*variabile*).

Nota: **GetCalc(** non funziona tra calcolatrici TI-82 e TI-83 Plus.

Get(, Send(

Get(prende i dati dal sistema CBL 2/CBR oppure CBR e lo memorizza in una variabile della calcolatrice TI-83 Plus ricevente. La variabile può essere un numero reale, un elemento o un nome di un elenco, l'elemento o il nome di una matrice, una stringa, una variabile **Y=**, un database del grafico o un'immagine.

Get(*variabile*)

Nota: Se si trasferisce un programma che contiene il comando **Get(** nella calcolatrice TI-83 Plus da una calcolatrice TI-82, TI-83 Plus interpreterà **Get(** nel modo descritto precedentemente. **Get(** non prenderà i dati da un'altra calcolatrice TI-83 Plus. È necessario utilizzare **GetCalc(** .

Send(invia il contenuto di una variabile al CBL 2/CBL oppure CBR. Non è possibile utilizzare questa istruzione per inviare ad un'altra calcolatrice TI-83 Plus. La variabile può essere un numero reale, un elemento o un nome di un elenco, l'elemento o il nome di una matrice, una stringa, una variabile **Y=**, un database del grafico o un'immagine, come output statistico. La variabile può inoltre essere un elenco di elementi.

Send(variabile)

```
PROGRAM:GETSOUND  
:Send( (3, .00025,  
99, 1, 0, 0, 0, 0, 1) )  
  
:Get(L1)  
:Get(L2)
```

Nota: Questo programma prende i dati e l'ora in pochi secondi dal CBL 2/CBL.

Nota: È possibile accedere a **Get**(, **Send**(e **GetCalc**(dal menu CATALOG per eseguire dallo schermo principale (capitolo 15).

Come chiamare altri programmi come subroutine

Come chiamare un programma da un altro programma

Nella calcolatrice TI-83 Plus, è possibile chiamare da un altro programma come subroutine tutti i programmi memorizzati. Immettere il nome del programma da utilizzare come subroutine su una riga.

È possibile immettere un nome di programma su una riga di comando in uno dei modi seguenti:

- Premere **PRGM** **◀** per visualizzare il menu **PRGM EXEC** e selezionare il nome del programma. **prgmnome** viene incollato nella posizione corrente del cursore su una riga di comando.
- Selezionare **prgm** dal menu **PRGM CTL** e quindi immettere il nome del programma.

prgmnome

Quando si incontra **prgmnome** durante l'esecuzione, il comando successivo eseguito dal programma è il primo comando del secondo programma. Si ritorna al successivo comando nel primo programma quando si incontra **Return** o il **Return** implicito connesso alla fine del secondo programma.

Programma principale Output

```
PROGRAM:VOLCYL
:Input "D=";D
:Input "H=";H
:Pr9mAREACIR
:A*H→V
:Disp V
```



```
Pr9mVOLCYL
D=4
H=5
62.83185307
Done
```

Subroutine ↓ ↑

```
PROGRAM:AREACIR
:D/2→R
:π*R2→A
:Return
```

Note su come chiamare i programmi

Le variabili sono globali.

L'*etichetta* utilizzata con **Goto** e **Lbl** è locale rispetto al programma in cui si trova. L'*etichetta* in un programma non viene riconosciuta da un altro programma. Non è possibile utilizzare **Goto** per saltare ad un'*etichetta* in un altro programma.

Return esce da una subroutine e ritorna al programma chiamante, anche se viene incontrato all'interno di cicli inseriti l'uno dentro l'altro.

Esecuzione di un programma in linguaggio Assembly

È possibile eseguire programmi scritti per la TI-83 Plus in linguaggio assembly. Generalmente, i programmi in linguaggio assembly sono molto più veloci e forniscono molto più controllo dei programmi a battuta di tasto che vengono scritti con l'editor programmi incorporato.

Nota: Dato che un programma in linguaggio assembly ha un controllo superiore sulla calcolatrice, se il programma contiene uno o più errori, può causare l'azzeramento della calcolatrice con la conseguente perdita di tutti i dati, i programmi e le applicazioni memorizzate.

Quando si scarica un programma in linguaggio assembly, esso viene archiviato con gli altri programmi come un elemento del menu PRGM. È possibile:

- Trasmetterlo usando il collegamento di comunicazione della TI-83 Plus (capitolo 19).
- Eliminarlo usando lo schermo MEM MGMT DEL (capitolo 18).

La sintassi per eseguire un programma in linguaggio assembly è la seguente: **Asm**(*NomeProgrammaAssembly*)

Se si scrive un programma in linguaggio assembly, utilizzare le due seguenti istruzioni di **CATALOG**.

Istruzioni	Commenti
AsmComp (<i>prgmASM1</i> , <i>prgmASM2</i>)	Compila un programma in linguaggio assembly scritto in ASCII e memorizza la versione esadecimale
AsmPrgm	Identifica un programma in linguaggio assembly; deve essere inserita come prima riga di un programma in linguaggio assembly

Per compilare un programma in linguaggio assembly scritto dall'utente:

1. Seguire i passaggi per la scrittura di un programma assicurandosi di includere **AsmPrgm** come prima riga del programma.
2. Dallo schermo principale, premere **[2nd]** [CATALOG], quindi selezionare **AsmComp** per incollare l'argomento nello schermo
3. Premere **[PRGM]** per visualizzare il menu **PRGM EXEC**.
4. Selezionare il programma da compilare che verrà incollato nello schermo principale.
5. Premere **[,]**, quindi selezionare **prgm** dal **CATALOG**
6. Digitare il nome scelto per il programma di output.

Nota: Questo nome deve essere unico e non la copia del nome di un programma esistente.

7. Premere **[]** per concludere la sequenza.

La Sequenza degli argomenti dovrebbe essere la seguente:

AsmComp(*prgmASM1*, *prgmASM2*)

8. Premere **[ENTER]** per compilare il programma e generare il programma di output.

Capitolo 17:

Attività

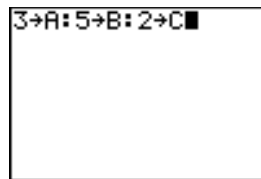
Formula quadratica

Immissione di un calcolo

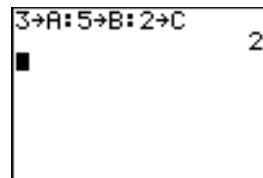
Utilizzare la formula quadratica per risolvere le equazioni quadratiche

$$3X^2 + 5X + 2 = 0 \text{ e } 2X^2 - X + 3 = 0.$$

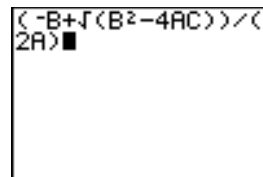
1. Premere **3** **[STO▶]** **[ALPHA]** **[A]** (sopra a **[MATH]**) per memorizzare il coefficiente del termine X^2 .
2. Premere **[ALPHA]** **[:]**. I due punti consentono di immettere più di un'istruzione su una riga.
3. Premere **5** **[STO▶]** **[ALPHA]** **[B]** (sopra a **[APPS]**) per memorizzare il coefficiente del termine X .
Premere **[ALPHA]** **[:]** per immettere una nuova istruzione sulla stessa riga. Premere **2** **[STO▶]** **[ALPHA]** **[C]** (sopra a **[PRGM]**) per memorizzare la costante.



4. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per memorizzare i valori nelle variabili A, B e C.



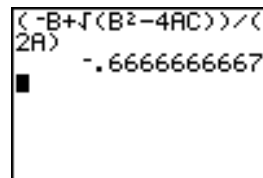
5. Premere $\boxed{\square}$ $\boxed{(-)}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{[B]}$ $\boxed{+}$ $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\sqrt{\quad}]}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{[B]}$ $\boxed{[x^2]}$ $\boxed{-}$ $\boxed{4}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{[A]}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{[C]}$ $\boxed{)} \boxed{)} \boxed{\div}$ $\boxed{(\square)}$ $\boxed{2}$ $\boxed{\text{ALPHA}}$ $\boxed{[A]}$ $\boxed{)}$ per immettere l'espressione di una delle soluzioni della formula quadratica.



$$\frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

6. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per trovare una soluzione dell'equazione $3X^2 + 5X + 2 = 0$.

Il risultato viene visualizzato sulla destra dello schermo. Il cursore si sposta sulla riga successiva per consentire di immettere l'espressione successiva.

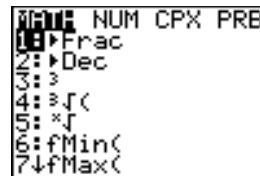


Formula quadratica

Conversione in frazione

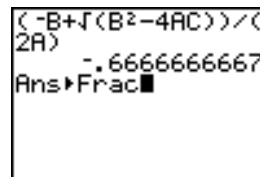
È possibile visualizzare la soluzione sotto forma di frazione.

1. Premere **MATH** per visualizzare il menu **MATH**.

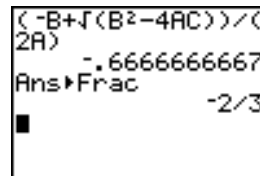


2. Premere **1** per selezionare **1:Frac** dal menu **MATH**.

Quando si preme **1**, viene visualizzato **Ans \rightarrow Frac**. **Ans** è una variabile che contiene l'ultimo risultato calcolato.



3. Premere **ENTER** per convertire il risultato in una frazione.



Per ridurre il numero di tasti premuti, è possibile richiamare l'ultima espressione immessa e quindi modificarla per un nuovo calcolo.

4. Premere $\boxed{2^{\text{nd}}}$ $\boxed{\text{ENTRY}}$ (sopra a $\boxed{\text{ENTER}}$) per saltare l'immissione della conversione in frazione, quindi premere nuovamente $\boxed{2^{\text{nd}}}$ $\boxed{\text{ENTRY}}$ per richiamare l'espressione della formula quadratica.

Calculator display showing the quadratic formula result in decimal and fraction modes:

$$\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Ans \rightarrow Frac $-\frac{2}{3}$

$$\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

5. Premere $\boxed{\Delta}$ per spostare il cursore sul segno + nella formula. Premere $\boxed{-}$ per modificare l'espressione della formula quadratica in modo che diventi:

Calculator display showing the quadratic formula result in decimal and fraction modes with a negative sign:

$$\frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Ans \rightarrow Frac $-\frac{2}{3}$

$$\frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

6. Premere $\boxed{\text{ENTER}}$ per trovare l'altra soluzione dell'equazione quadratica $3X^2 + 5X + 2 = 0$.

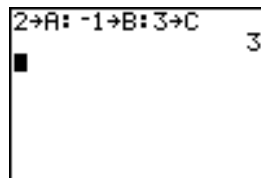
Formula quadratica

Immissione di un calcolo

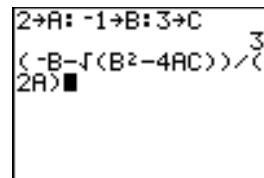
Risolvere ora l'equazione $2X^2 - X + 3 = 0$. Se si imposta la modalità dei numeri complessi $a+bi$ è possibile visualizzare risultati complessi sulla calcolatrice TI-83 Plus.

1. Premere **MODE** \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow (6 volte), quindi premere \rightarrow per posizionare il cursore sopra a $a+bi$. Premere **ENTER** per selezionare la modalità dei numeri complessi $a+bi$.
2. Premere **2nd** [QUIT] (sopra a **MODE**) per tornare allo schermo principale, quindi premere **CLEAR** per azzerare lo schermo principale.
3. Premere **2** **STO▶** **ALPHA** [A] **ALPHA** [:] **(-)** **1** **STO▶** **ALPHA** [B] **ALPHA** [:] **3** **STO▶** **ALPHA** [C] **ENTER**.

Il coefficiente del termine X^2 , il coefficiente del termine X e la costante della nuova equazione vengono memorizzati rispettivamente in A, B e C.

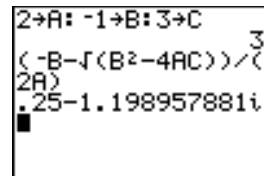


4. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{ENTRY}]}$ per saltare l'istruzione di memorizzazione, quindi premere nuovamente $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{ENTRY}]}$ per richiamare l'espressione della formula quadratica.



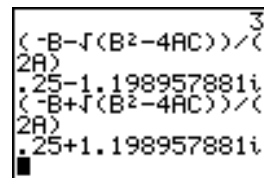
$$\frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

5. Premere $\boxed{[\text{ENTER}]}$ per trovare una soluzione dell'equazione $2X^2 - X + 3 = 0$.



6. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{ENTRY}]}$ fino a quando non viene visualizzata l'espressione della formula quadratica.

$$\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$



7. Premere $\boxed{[\text{ENTER}]}$ per trovare l'altra soluzione dell'equazione quadratica $2X^2 - X + 3 = 0$.

Nota: Per modo alternativo per risolvere le equazioni è quello di utilizzare il Risolutore incorporato (menu **MATH**) e immettere $Ax^2 + Bx + C$ direttamente. Vedere il capitolo 2 per una descrizione approfondita del Risolutore.

Scatola con coperchio

Definizione di una funzione

Prendere un foglio di carta di dimensioni 20 cm × 25 cm e tagliare quadrati $X \times X$ da due angoli. Tagliare rettangoli di $X \times 12.5$ cm dagli altri due angoli come visualizzato nel diagramma di seguito. Piegare il foglio di carta per ottenere una scatola con un coperchio. Che valore di X si deve utilizzare affinché la scatola abbia il volume massimo V ? Utilizzare i grafici e la tabella per determinare la soluzione.

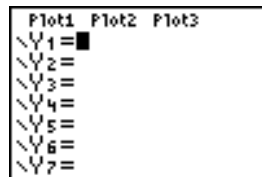
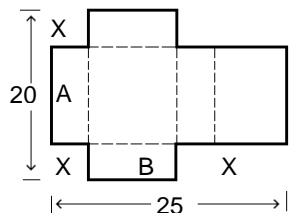
Per iniziare, definire una funzione che descrive il volume della scatola.

Dal diagramma:

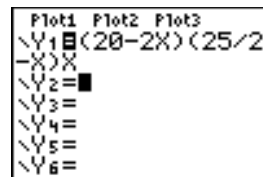
$$2X + A = 20$$
$$2X + 2B = 25$$
$$V = A \cdot B \cdot X$$

Sostituendo: $V = (20 - 2X)(25/2 - X)X$

1. Premere $\boxed{Y=}$ per visualizzare l'editor $Y=$, che si trova dove vengono definite le funzioni per le tabelle e la rappresentazione grafica.



- Premere $\boxed{20} \boxed{-} \boxed{2} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)} \boxed{(} \boxed{25} \boxed{\div} \boxed{2} \boxed{-}$
 $\boxed{X,T,\theta,n} \boxed{)} \boxed{X,T,\theta,n} \boxed{ENTER}$ per definire la funzione
 del volume come Y_1 in termini di X .



$\boxed{X,T,\theta,n}$ consente di immettere X velocemente, senza dover premere \boxed{ALPHA} . Il segno = evidenziato indica che Y_1 è selezionata.

Scatola con coperchio

Definizione di una tabella di valori

La funzione tabella della calcolatrice TI-83 Plus visualizza informazioni numeriche su una funzione. È possibile utilizzare una tabella dei valori della funzione appena definita per valutare una risposta al problema.

- Premere $\boxed{2nd} \boxed{[TBLSET]}$ (sopra a \boxed{WINDOW}) per visualizzare il menu **TABLE SETUP**.
- Premere \boxed{ENTER} per accettare **TblStart=0**.
- Premere $\boxed{1} \boxed{ENTER}$ per definire l'incremento della tabella $\Delta Tbl=1$. Lasciare **Indpnt: Auto** e **Depend: Auto** in modo da generare la tabella automaticamente.



4. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [TABLE] (sopra a $\boxed{\text{GRAPH}}$) per visualizzare la tabella.

Si noti che il valore massimo di Y_1 si verifica quando X è circa 4, tra 3 e 5.

X	Y ₁	
0	0	
1	207	
2	336	
3	388	
4	408	
5	375	
6	312	

X=0

5. Premere e tenere premuto $\boxed{\nabla}$ per far scorrere la tabella fino a quando non viene visualizzato un risultato negativo per Y_1 .

Si noti che la lunghezza massima di X per questo problema si ottiene dove il segno di Y_1 (volume) diventa negativo.

X	Y ₁	
6	312	
7	231	
8	144	
9	63	
10	0	
11	-33	
12	-24	

X=12

6. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [TBLSET].

Si noti che **TblStart** è diventato 6 per riflettere la prima riga della tabella così come era stata visualizzata l'ultima volta. Nel passaggio 5, il primo elemento di X visualizzato nella tabella è 6.

TABLE SETUP		
TblStart=	6	
ΔTbl=	1	
Indent:	Auto	Ask
Depend:	Auto	Ask

Scatola con coperchio

Ingrandimento della tabella

È possibile modificare la visualizzazione di una tabella per ottenere maggiori informazioni su una funzione definita. Con valori più piccoli per ΔTbl , è possibile ingrandire la tabella.

1. Regolare l'impostazione della tabella per avere una valutazione più precisa di X per il volume massimo Y_1 .

Premere **3** **[ENTER]** per impostare **TblStart**.

Premere **[.] 1** **[ENTER]** per impostare ΔTbl .

```
TABLE SETUP
TblStart=3
ΔTbl=.1
Indent: AUTO Ask
Depend: AUTO Ask
```

2. Premere **[2nd]** **[TABLE]**.

3. Premere **[↓]** e **[↑]** per far scorrere la tabella. Si noti che il valore massimo di Y_1 è **410.26**, che si ottiene quando $X=3.7$. Il valore massimo si verifica a **$3.6 < X < 3.8$** .

X	Y1
3.6	410.11
3.7	410.26
3.8	409.94
3.9	409.19
4.0	408
4.1	406.38
4.2	404.38

X=4.2

4. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[TBLSET]}$. Premere $3 \boxed{.} \boxed{6} \boxed{[ENTER]}$ per impostare **TblStart**. Premere $\boxed{.} \boxed{01} \boxed{[ENTER]}$ per impostare ΔTbl .

TABLE SETUP	
TblStart=	3.6
Δ Tbl=	.01
Indent:	Auto Ask
Depend:	Auto Ask

5. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[TABLE]}$ e quindi $\boxed{\downarrow}$ e $\boxed{\uparrow}$ per far scorrere la tabella.

Vengono visualizzati due valori massimi equivalenti, **410,26** a $X=3.67$, **3.68**, **3.69**, e **3.70**.

X	Y1	
3.66	410.25	
3.67	410.26	
3.68	410.26	
3.69	410.26	
3.7	410.26	
3.71	410.25	
3.72	410.23	

X=3.72

6. Premere $\boxed{\downarrow}$ e $\boxed{\uparrow}$ per spostare il cursore su **3.67**. Premere $\boxed{\rightarrow}$ per spostare il cursore nella colonna **Y1**.

Il valore preciso di **Y1** a $X=3.67$ viene visualizzato sulla riga inferiore come **410.261226**.

X	Y1	
3.66	410.25	
3.67	410.26	
3.68	410.26	
3.69	410.26	
3.7	410.26	
3.71	410.25	
3.72	410.23	

Y1=410.261226

7. Premere $\boxed{\downarrow}$ per visualizzare l'altro valore massimo. Il valore preciso di **Y1** a $X=3.68$ è **410.264064**.

Questo sarebbe il volume massimo della scatola se si misura il foglio di carta a incrementi di 0,01 cm.

X	Y1	
3.66	410.25	
3.67	410.26	
3.68	410.26	
3.69	410.26	
3.7	410.26	
3.71	410.25	
3.72	410.23	

Y1=410.264064

Scatola con coperchio

Impostazione della finestra di visualizzazione

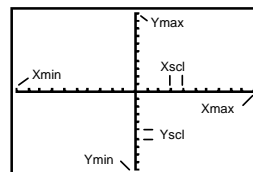
È possibile utilizzare le funzioni per la rappresentazione grafica della calcolatrice TI-83 Plus per trovare il valore massimo di una funzione definita precedentemente. Quando si attiva il grafico, la finestra di visualizzazione definisce la parte visualizzata del piano delle coordinate. I valori delle variabili della finestra determinano la dimensione della finestra di visualizzazione.

1. Premere **WINDOW** per visualizzare l'editor delle variabili della finestra, in cui è possibile visualizzare e modificare i valori delle variabili della finestra.

```
WINDOW
Xmin=-10
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

Le variabili della finestra standard definiscono la finestra di visualizzazione come illustrato.

Xmin, **Xmax**, **Ymin** e **Ymax** definiscono i margini dello schermo. **Xscl** e **Yscl** definiscono la distanza tra gli indicatori sulle assi **X** e **Y**. **Xres** controlla la risoluzione.



2. Premere **0** **[ENTER]** per definire **Xmin**.
3. Premere **20** **[÷]** **2** per definire **Xmax** utilizzando un'espressione.
4. Premere **[ENTER]**. L'espressione viene calcolata e **10** viene memorizzato in **Xmax**. Premere **[ENTER]** per accettare **1** come valore di **Xscl**.
5. Premere **0** **[ENTER]** **500** **[ENTER]** **100** **[ENTER]** **1** **[ENTER]** per definire le rimanenti variabili della finestra.

```

WINDOW
Xmin=0
Xmax=20/2
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1

```

```

WINDOW
Xmin=0
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=0
Ymax=500
Yscl=100
Xres=1

```

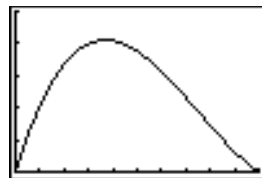
Scatola con coperchio

Visualizzazione e traccia del grafico

A questo punto, dopo aver definito la funzione da tracciare e la finestra di cui rappresentarla, è possibile visualizzare e studiare il grafico. È possibile tracciare su una funzione con la funzione **TRACE**.

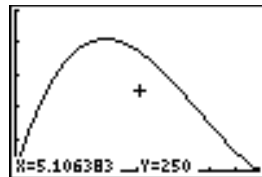
1. Premere **GRAPH** per rappresentare graficamente la funzione selezionata nella finestra di visualizzazione.

Viene visualizzato il grafico di
 $Y_1=(20-2X)(25/2-X)X$.



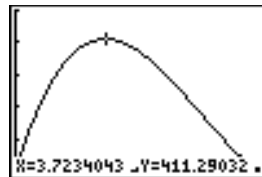
2. Premere **▶** per attivare il cursore grafico a movimento libero.

I valori delle coordinate **X** e **Y** nella posizione del cursore grafico vengono visualizzati sulla riga inferiore.



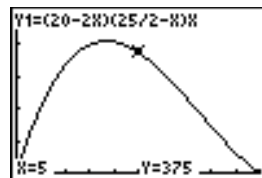
3. Premere **◀**, **▶**, **▲** e **▼** per spostare il cursore a movimento libero sul valore massimo della funzione.

Mentre si sposta il cursore, i valori delle coordinate **X** e **Y** vengono aggiornati continuamente.



4. Premere **TRACE**. Il cursore per la traccia viene visualizzato sulla funzione **Y1**.

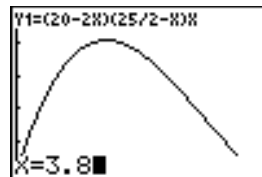
La funzione che si sta tracciando viene visualizzata nell'angolo superiore sinistro.



5. Premere **◀** e **▶** per tracciare lungo **Y1**, di un punto **X** alla volta, valutando **Y1** per ciascun punto di **X**.

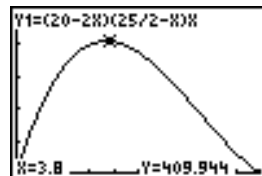
È inoltre possibile immettere il valore calcolato per il massimo di **X**.

6. Premere **3** **□** **8**. Quando si preme il tasto di un numero mentre ci si trova in **TRACE**, il prompt **X=** viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro.



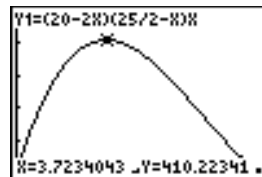
7. Premere **ENTER**.

Il cursore per la traccia salta al punto sulla funzione **Y1** calcolato per il valore **X** immesso.



8. Premere \leftarrow e \rightarrow fino a quando non ci si trova sul valore Y massimo.

Questo è il massimo di $Y_1(X)$ per i valori pixel X . Il valore massimo preciso vero potrebbe essere tra i valori dei pixel.



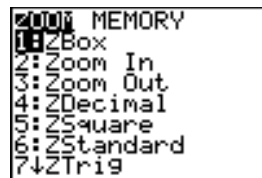
Scatola con coperchio

Ingrandimento del grafico

Per facilitare l'identificazione dei valori massimi o minimi, delle radici e delle intersezioni delle funzioni, è possibile ingrandire la finestra di visualizzazione in un punto specifico utilizzando le istruzioni del menu **ZOOM**.

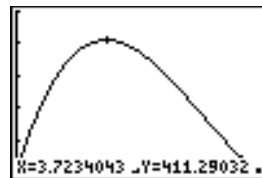
1. Premere $\boxed{\text{ZOOM}}$ per visualizzare il menu **ZOOM**.

Questo è un tipico menu della calcolatrice TI-83 Plus. Per selezionare una voce, è possibile premere il numero o la lettera di fianco alla voce, oppure premere \downarrow fino a quando non viene evidenziato il numero o la lettera della voce, quindi premere $\boxed{\text{ENTER}}$.



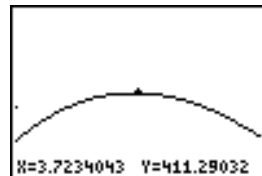
2. Premere **2** per selezionare **2:Zoom In**.

Il grafico viene nuovamente visualizzato. Il cursore è cambiato per indicare per si sta usando un'istruzione zoom.



3. Con il cursore vicino al valore massimo della funzione, premere **ENTER**.

Viene visualizzata la nuova finestra di visualizzazione. Sia **Xmax-Xmin** che **Ymax-Ymin** sono stati regolati da fattori di 4, i valori predefiniti per i fattori dello zoom.



4. Premere **WINDOW** per visualizzare le nuove impostazioni della finestra.

```
WINDOW
Xmin=2.4734042...
Xmax=4.9734042...
Xsc1=1
Ymin=348.79032...
Ymax=473.79032...
Ysc1=100
Xres=1
```

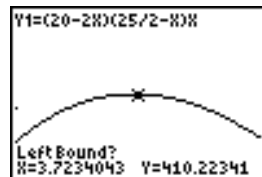

Scatola con coperchio

Ricerca del valore massimo calcolato

È possibile utilizzare un'operazione del menu **CALCULATE** per calcolare un massimo locale di una funzione.

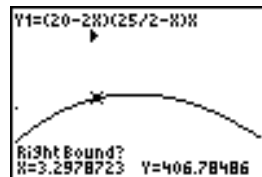
1. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[CALC]}$ per visualizzare il menu **CALCULATE**. Premere **4** per selezionare **4:maximum**.

Il grafico viene nuovamente visualizzato con un prompt **Left Bound?**.



2. Premere $\boxed{\leftarrow}$ per spostarsi lungo la curva in un punto alla sinistra del valore massimo, quindi premere \boxed{ENTER} .

Un \blacktriangleright nella parte superiore dello schermo indica il margine selezionato.

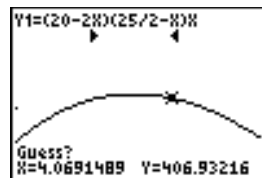


Viene visualizzato un prompt **Right Bound?**.

3. Premere \blacktriangleright per spostarsi lungo la curva in un punto sulla destra del valore massimo, quindi premere $\boxed{\text{ENTER}}$.

Un \blacktriangleleft nella parte superiore dello schermo indica il margine selezionato.

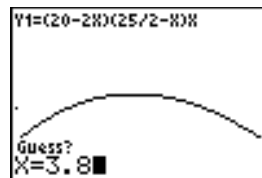
Viene visualizzato un prompt **Guess?**.



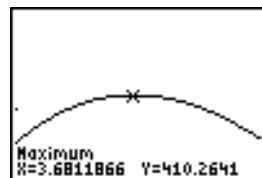
4. Premere \blacktriangleleft per tracciare in un punto vicino al valore massimo, quindi premere $\boxed{\text{ENTER}}$.

In caso contrario, è possibile immettere un tentativo per il valore massimo.

Premere $3 \boxed{.} \boxed{8}$, quindi premere $\boxed{\text{ENTER}}$.



Quando si preme il tasto di un numero in **TRACE**, il prompt **X=** viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro.



Si confrontino i valori per il valore massimo calcolato e quelli trovati con il cursore a movimento libero, la traccia e la tabella.

Nota: Nei passaggi 2 e 3 precedenti, è possibile immettere valori per i margini destro e sinistro direttamente, nello stesso modo descritto nel passaggio 4.

Confronto dei risultati dei test utilizzando i boxplot

Problema

Con un esperimento è stata rilevata una differenza significativa tra ragazzi e ragazze riguardo alla loro abilità nell'identificare oggetti tenuti nella mano sinistra, controllata dalla parte destra del cervello, rispetto alla loro mano destra, controllata dalla parte sinistra del cervello. La squadra grafici della TI ha condotto un'esperimento simile su donne e uomini adulti.

Nella verifica sono stati utilizzati 30 piccoli oggetti che i partecipanti non potevano vedere. Dapprima, i partecipanti hanno tenuto uno per volta 15 dei 30 oggetti nella loro mano sinistra ed hanno tentato di indovinare di che oggetto si trattasse. Successivamente i partecipanti hanno tenuto gli altri 15 oggetti, sempre uno per volta, nella loro mano destra ed hanno tentato di indovinare di che oggetto si trattasse. Utilizzare i boxplot per confrontare nella tabella seguente i dati dei tentativi corretti.

Risposte corrette

Donne sinistra	Donne destra	Uomini sinistra	Uomini destra
8	4	7	12
9	1	8	6
12	8	7	12
11	12	5	12

Donne sinistra	Donne destra	Uomini sinistra	Uomini destra
10	11	7	7
8	11	8	11
12	13	11	12
7	12	4	8
9	11	10	12
11	12	14	11
		13	9
		5	9

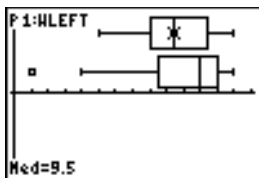
Procedura

1. Premere 1 per selezionare **1:Edit**.

Nota: Se **L1**, **L2**, **L3** o **L4** non sono memorizzati nell'editor STAT dell'elenco, è possibile utilizzare **SetUpEditor** per memorizzarli nell'editor. Se **L1**, **L2**, **L3** o **L4** contengono elementi, è possibile utilizzare **ClrList** per azzerare gli elementi dagli elenchi (capitolo 12).

2. Immettere in **L1** il numero di risposte corrette che ciascuna donna ha dato utilizzando la mano sinistra (**Donne sinistra**). Premere per spostarsi su **L2** e immettere il numero di risposte corrette che ciascuna donna ha dato usando la mano destra (**Donne destra**).
3. Nello stesso modo, immettere le risposte corrette di ciascun uomo in **L3** (**Uomini sinistra**) e **L4** (**Uomini destra**).

4. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [STAT PLOT]. Selezionare **1:Plot1**. Attivare la rappresentazione 1 e definirla come un boxplot modificato $\boxed{\text{I-Box}}$ che utilizza **L1**. Spostare il cursore sulla riga superiore e selezionare **2:Plot2**. Attivare la rappresentazione 2 e definirla come un boxplot modificato che utilizza **L2**.
5. Premere $\boxed{Y=}$. Disattivare tutte le funzioni.
6. Premere $\boxed{\text{WINDOW}}$. Impostare **Xscl=1** e **Yscl=0**. Premere $\boxed{\text{ZOOM}}$ **9** per selezionare **9:ZoomStat**. In questo modo si regola la finestra di visualizzazione e si visualizza il boxplot per i risultati delle donne.
7. Premere $\boxed{\text{TRACE}}$.

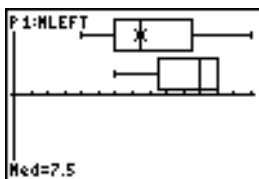


← Dati delle donne con la mano sinistra

← Dati delle donne con la mano destra

Utilizzare $\boxed{\leftarrow}$ e $\boxed{\rightarrow}$ per studiare **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** e **maxX** per ciascuna rappresentazione. Si noti il punto esterno per i dati delle donne con la mano destra. Qual è la mediana per la mano sinistra? Qual è la mediana per la mano destra? Guardando i boxplot, con quale mano le donne hanno dato risposte più corrette?

8. Studiare i risultati degli uomini. Ridefinire la rappresentazione 1 utilizzando ora **L3**, ridefinire la rappresentazione 2 utilizzando ora **L4** e quindi premere **TRACE**.



← Dati degli uomini con la mano sinistra

← Dati degli uomini con la mano destra

Premere **◀** e **▶** per studiare **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** e **maxX** per ciascuna rappresentazione. Qual è la differenza tra le rappresentazioni?

9. Confrontare i risultati delle mani sinistre. Ridefinire la rappresentazione 1 per utilizzare **L1** e la rappresentazione 2 per utilizzare **L3**, quindi premere **TRACE** per studiare **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** e **maxX** per ciascuna rappresentazione. Chi ha indovinato di più con la mano sinistra, gli uomini o le donne?
10. Confrontare i risultati delle mani destre. Ridefinire la rappresentazione 1 per utilizzare **L2** e la rappresentazione 2 per utilizzare **L4**, quindi premere **TRACE** per studiare **minX**, **Q1**, **Med**, **Q3** e **maxX** per ciascuna rappresentazione. Chi ha indovinato di più con la mano destra, gli uomini o le donne?

L'esperimento originale ha dimostrato che i ragazzi non hanno risposto in modo molto corretto utilizzando la mano destra, mentre le ragazze hanno risposto correttamente utilizzando entrambe le mani. Tuttavia, il risultato precedente non corrisponde ai boxplot visualizzati per gli adulti. Secondo voi, la ragione consiste nel fatto che gli adulti hanno imparato ad adattarsi o perché il nostro campione non è sufficientemente grande?

Rappresentazione di funzioni a tratti

Problema

La multa per avere superato il limite di velocità di 45 km all'ora è 50; più 5 per ciascun miglio all'ora da 46 a 55 km all'ora; più 10 per ciascun miglio all'ora da 56 a 65 km all'ora; più 20 per ciascun miglio all'ora da 66 km all'ora in su. Rappresentare la funzione a tratti che descrive l'ammontare della multa.

La multa (Y) come funzione delle km all'ora (X) è:

$$\begin{array}{ll} Y = 0 & 0 < X \leq 45 \\ Y = 50 + 5(X - 45) & 45 < X \leq 55 \\ Y = 50 + 5 * 10 + 10(X - 55) & 55 < X \leq 65 \\ Y = 50 + 5 * 10 + 10 * 10 + 20(X - 65) & 65 < X \end{array}$$

Procedura

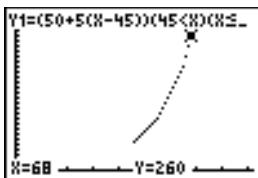
1. Premere **[MODE]**. Selezionare **Func** e le impostazioni predefinite.
2. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere la funzione $Y=$ per descrivere la multa. Utilizzare le operazioni del menu **TEST** per definire la funzione a tratti. Impostare lo stile del grafico per **Y1** a ' (punto).

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=(50+5(X-45))
(45<X)(X≤55)+(10
0+10(X-55))(55<X
)(X≤65)+(200+20(
X-65))(65<X)
\Y2=
\Y3=

```

3. Premere **[WINDOW]** e impostare **Xmin=-2**, **Xscl=10**, **Ymin=-5** e **Yscl=10**. Ignorare **Xmax** e **Ymax** perché vengono impostati da ΔX e ΔY nel passaggio 4.
4. Premere **[2nd] [QUIT]** per tornare allo schermo principale. Memorizzare **1** su ΔX e **5** su ΔY . ΔX e ΔY sono nel menu secondario **VARS Window X/Y**. ΔX e ΔY specificano la distanza orizzontale e verticale tra i centri di pixel adiacenti. Valori interi di ΔX e ΔY producono buoni valori per la rappresentazione grafica.
5. Premere **[TRACE]** per tracciare la funzione. A quale velocità la multa supera i 250?



Rappresentazione delle disuguaglianze

Problema

Rappresentare la disuguaglianza $0.4x^3 - 3x + 5 < 0.2x + 4$. Utilizzare le operazioni del menu **TEST** per studiare i valori di x dove la disuguaglianza è vera e dove è falsa.

Procedura

1. Premere **[MODE]**. Selezionare **Dot**, **Simul** e le impostazioni predefinite. Se si imposta la modalità **Dot**, tutte le icone dello stile del grafico vengono modificate in \cdot . (punto) nell'editor $Y=$.
2. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere la parte sinistra della disuguaglianza come Y_4 e la parte destra come Y_5 .

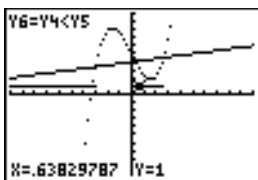
```
Y4 = 4X^3-3X+5
Y5 = 2X+4
Y6 =
Y7 =
```

3. Immettere l'istruzione della disuguaglianza come Y_6 . Il calcolo di questa funzione è **1** se vera e **0** se falsa.

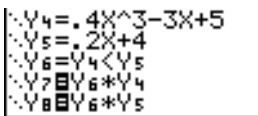
```
Y4 = 4X^3-3X+5
Y5 = 2X+4
Y6 = Y4 < Y5
Y7 =
```

4. Premere **ZOOM** 6 per rappresentare la disuguaglianza nella finestra standard.

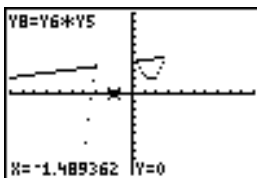
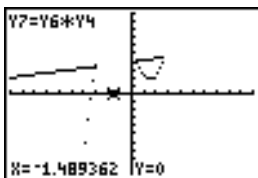
5. Premere **TRACE** \downarrow \downarrow per spostarsi su Y_6 . A questo punto, premere \leftarrow e \rightarrow per rappresentare la disuguaglianza, osservando il valore di Y.



6. Premere **Y=**. Disattivare Y_4 , Y_5 e Y_6 . Immettere le equazioni per rappresentare solo la disuguaglianza.



7. Premere **TRACE**. Si noti che i valori di Y_7 e Y_8 sono zero dove la disuguaglianza è falsa.



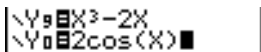
Risoluzione di un sistema di equazioni non lineari

Problema

Utilizzare un grafico per risolvere l'equazione $x^3 - 2x = 2\cos(x)$. In altre parole, risolvere il sistema di due equazioni a due incognite: $y = x^3 - 2x$ e $y = 2\cos(x)$. Utilizzare i fattori **zoom** per controllare il numero di decimali utilizzati nella visualizzazione del grafico.

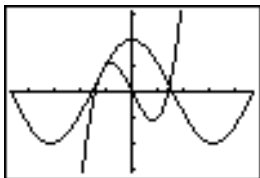
Procedura

1. Premere **[MODE]**. Selezionare le impostazioni della modalità predefinita. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere le funzioni.



```
\Y1=X^3-2X
\Y2=2cos(X)
```

2. Premere **[ZOOM]** **4** per selezionare **4:ZDecimal**. Lo schermo visualizza che potrebbero esistere due soluzioni (punti in cui le due funzioni si intersecano).



3. Premere **[ZOOM]** **[4]** per selezionare **4:SetFactors** dal menu **ZOOM MEMORY**. Impostare **XFact=10** e **YFact=10**.
4. Premere **[ZOOM]** **[2]** per selezionare **2:Zoom In**. Utilizzare **[←]**, **[→]**, **[↑]** e **[↓]** per spostare il cursore a movimento libero sull'intersezione delle funzioni alla destra dello schermo. Mentre si sposta il cursore, si noti che le coordinate **X** e **Y** hanno una cifra decimale.
5. Premere **[ENTER]** per ingrandire. Spostare il cursore sull'intersezione. Mentre si sposta il cursore, si noti che ora le coordinate **X** e **Y** hanno due cifre decimali.
6. Premere **[ENTER]** per ingrandire ancora. Spostare il cursore a movimento libero su un punto esattamente sull'intersezione. Si noti il numero di cifre decimali.
7. Premere **[2nd]** **[CALC]** **[5]** per selezionare **5:intersect**. Premere **[ENTER]** per selezionare la prima curva e **[ENTER]** per selezionare la seconda curva. Per indovinare, spostare il cursore della rappresentazione grafica vicino all'intersezione. Premere **[ENTER]**. Quali sono le coordinate del punto di intersezione?

8. Premere $\boxed{\text{ZOOM}}$ 4 per selezionare **4:ZDecimal** e visualizzare nuovamente il grafico originale.
9. Premere $\boxed{\text{ZOOM}}$. Selezionare **2:Zoom In** e ripetere i passaggi da 4 a 8 per studiare l'apparente intersezione delle funzioni alla sinistra dello schermo.

Utilizzo di un programma per creare il triangolo di Sierpinski

Programma

Questo programma crea un disegno di un famoso frattale, il triangolo di Sierpinski, e memorizza il disegno in un'immagine. Per iniziare, premere **PRGM** **▶** **▶** **1**. Assegnare al programma il nome **SIERPINS**, quindi premere **ENTER**. Viene visualizzato l'editor del programma.

```
PROGRAM:SIERPINS
```

```
:FnOff :ClrDraw
```

```
:PlotsOff
```

```
:AxesOff
```

```
:0>Xmin:1>Xmax
```

```
:0>Ymin:1>Ymax
```

```
:rand>X:rand>Y
```

} Imposta la finestra di visualizzazione

```
:For(K,1,3000)
```

```
:rand>N
```

```
:If N≤1/3
```

```
:Then
```

```
:.5X>X
```

```
:.5Y>Y
```

```
:End
```

```
:If 1/3<N and N≤2/3
```

```
:Then
```

```
:.5(.5+X)>X
```

```
:.5(1+Y)>Y
```

```
:End
```

} Inizio del gruppo **For**

} Gruppo **If/Then**

} Gruppo **If/Then**


```
:If 2/3<N  
:Then  
:.5(1+X)→X  
:.5Y→Y  
:End  
:Pt-On(X,Y)  
:End  
:StorePic 6
```



Gruppo **If/Then**

Disegna un punto

Fine del gruppo **For**

Memorizza l'immagine

Dopo aver eseguito il programma precedente, è possibile richiamare e visualizzare l'immagine con l'istruzione **RecallPic 6**.



Rappresentazione degli attrattori della ragnatela

Problema

Utilizzando il formato **Web**, è possibile identificare i punti che attraggono e che respingono nella rappresentazione di successioni.

Procedura

1. Premere $\boxed{\text{MODE}}$. Selezionare **Seq** e le impostazioni predefinite. Premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{FORMAT}}$. Selezionare il formato **Web** e le impostazioni predefinite.
2. Premere $\boxed{\text{Y=}}$. Azzerare le funzioni e disattivare tutte le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere la successione che corrisponde all'espressione $Y=Kx(1-x)$.

$$u(n)=Ku(n-1)(1-u(n-1))$$

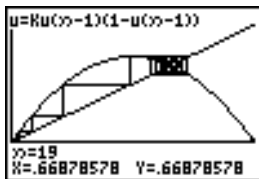
$$u(n\text{Min})=.01$$

3. Premere $\boxed{2\text{nd}} \boxed{\text{QUIT}}$ per tornare allo schermo principale e quindi memorizzare **2.9** su **K**.

4. Premere **WINDOW**. Impostare le variabili della finestra.

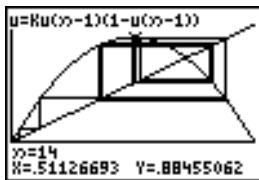
nMin=0	Xmin=0	Ymin=-.26
nMax=10	Xmax=1	Ymax=1.1
PlotStart=1	Xscl=1	Yscl=1
PlotStep=1		

5. Premere **TRACE** per visualizzare il grafico e quindi premere **▶** per rappresentare la ragnatela. Questa è una ragnatela con un punto di attrazione.



6. Modificare **K** in **3.44** e rappresentare il grafico per visualizzare una ragnatela con due punti di attrazione.

7. Modificare **K** in **3.54** e rappresentare il grafico per visualizzare una ragnatela con quattro punti di attrazione.



Utilizzo di un programma per indovinare i coefficienti

Impostazione di un programma per indovinare i coefficienti

Questo programma rappresenta la funzione $A \sin(BX)$ con coefficienti interi casuali tra 1 e 10. Si tenti di indovinare i coefficienti e di rappresentare la propria risposta come $C \sin(DX)$. Il programma continua fino a quando la risposta non è corretta.

Programma

```
PROGRAM:GUESS
:PlotsOff :Func
:FnOff :Radian
:ClrHome
:"Asin(BX)">Y1
:"Csin(DX)">Y2
:GraphStyle(1,1)
:GraphStyle(2,5)
:FnOff 2

:randInt(1,10)>A
:randInt(1,10)>B
:0>C:0>D
```

Definisce le equazioni

Imposta gli stili del grafico della
linea e del percorso

Inizializza i coefficienti

<pre> :-2π→Xmin :2π→Xmax :π/2→Xsc1 :-10→Ymin :10→Ymax :1→Ysc1 :DispGraph :Pause :Fn0n 2 :Lb1 Z :Prompt C,D </pre>		<p>Imposta finestra di visualizzazione</p> <p>Visualizza il grafico</p>
<pre> :DispGraph :Pause :If C=A :Text(1,1,"C IS OK") :If C≠A :Text(1,1,"C IS WRONG") :If D=B :Text(1,50,"D IS OK") :If D≠B :Text(1,50,"D IS WRONG") :DispGraph :Pause :If C=A and D=B :Stop :Goto Z </pre>		<p>Visualizza il grafico</p> <p>Visualizza i risultati</p> <p>Visualizza il grafico</p> <p>Esce se la risposta è corretta</p>

Circonferenza unitaria e curve trigonometriche

Problema

Utilizzando la modalità di rappresentazione parametrica, rappresentare la circonferenza unitaria e la curva del seno per visualizzare la relazione tra di esse.

Le funzioni che possono essere rappresentate nella grafica delle funzioni possono essere rappresentate anche nella grafica parametrica definendo il componente **X** come **T** e il componente **Y** come **F(T)**.

Procedura

1. Premere **[MODE]**. Selezionare **Par**, **Simul** e le impostazioni predefinite.
2. Premere **[WINDOW]**. Impostare la finestra di visualizzazione.

Tmin=0	Xmin=-2	Ymin=-3
Tmax=2π	Xmax=7.4	Ymax=3
Tstep=.1	Xscl=$\pi/2$	Yscl=1
3. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere le espressioni per definire il cerchio di raggio unitario con centro in (0,0).

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T cos(T)
Y1T sin(T)
X2T T
Y2T sin(T)

```

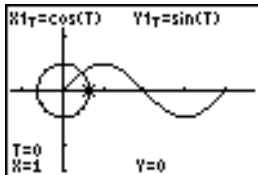
4. Immettere le espressioni per definire la curva del seno.

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T cos(T)
Y1T sin(T)
X2T T
Y2T sin(T)

```

5. Premere **TRACE**. Mentre il grafico viene rappresentato, è possibile premere **ENTER** per interrompere temporaneamente il tracciamento ed **ENTER** nuovamente per riprendere la rappresentazione mentre la funzione del seno si “sviluppa” dalla circonferenza unitaria.



Nota: È possibile generalizzare lo “sviluppo”. Sostituire **sin T** in **Y2T** con altre funzioni trigonometriche per sviluppare quella particolare funzione.

Come trovare l'area tra le curve

Problema

Trovare l'area della regione limitata da

$$f(x) = 300x/(x^2 + 625)$$

$$g(x) = 3\cos(.1x)$$

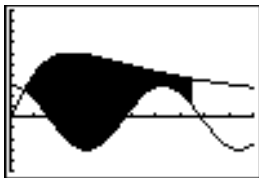
$$x = 75$$

Procedura

1. Premere **[MODE]**. Selezionare le impostazioni predefinite della modalità.
2. Premere **[WINDOW]**. Impostare la finestra di visualizzazione.
Xmin=0 **Ymin=-5** **Xres=1**
Xmax=100 **Ymax=10**
Xscl=10 **Yscl=1**
3. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere le funzioni superiore e inferiore.
Y1=300X/(X²+625)
Y2=3cos(.1X)

4. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [CALC] **5** per selezionare **5:intersect**. Viene visualizzato il grafico. Selezionare una prima curva, una seconda curva e tentare di indovinare il punto di intersezione alla sinistra dello schermo. Viene visualizzata la soluzione e il valore di **X** nel punto di intersezione, che rappresenta il limite inferiore dell'integrale, viene memorizzato in **Ans** e **X**.
5. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [QUIT] per andare allo schermo principale. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [DRAW] **7** e utilizzare **Shade(** per visualizzare l'area in modo grafico.

Shade(Y2,Y1,Ans,75)



6. Premere $\boxed{2\text{nd}}$ [QUIT] per tornare allo schermo principale. Immettere l'espressione per calcolare l'integrale per la regione ombreggiata.

fnInt(Y1-Y2,X,Ans,75)

L'area è **325.839962**.

Equazioni parametriche: il problema di una ruota panoramica

Problema

Utilizzando due coppie di equazioni parametriche, determinare il momento in cui due oggetti in movimento sono più vicini l'uno all'altro sullo stesso piano.

Una ruota panoramica di un Luna Park ha un diametro (d) di 20 metri e sta ruotando in senso antiorario ad una velocità (s) di un giro ogni 12 secondi. Le equazioni parametriche seguenti descrivono la posizione di un passeggero della ruota panoramica al tempo T , dove α è l'angolo di rotazione, $(0,0)$ è il centro alla base della ruota e $(10,10)$ è la posizione del passeggero nel punto più a destra, quando $T=0$.

$$X(T) = r \cos \alpha \quad \text{dove } \alpha = 2\pi Ts \text{ e } r = d/2$$
$$Y(T) = r + r \sin \alpha$$

Una persona a terra lancia una palla ad un passeggero della ruota panoramica. Il braccio di chi lancia è alla stessa altezza della base della ruota, ma 25 metri (b) a destra della base della ruota $(25,0)$. La persona lancia la palla con velocità (v_0) di 22 metri al secondo ad un angolo (θ) di 66° dal piano orizzontale. L'equazione parametrica seguente descrive la posizione della palla al tempo T .

$$X(T) = b - Tv_0 \cos\theta$$

$$Y(T) = Tv_0 \sin\theta - (g/2) T^2 \quad (g = 9.8 \text{ m/sec}^2)$$

Procedura

1. Premere **[MODE]**. Selezionare **Par**, **Simul** e le impostazioni predefinite. La modalità **Simul** (simultanea) simula i due oggetti in movimento nel tempo.
2. Premere **[WINDOW]**. Impostare la finestra di visualizzazione.

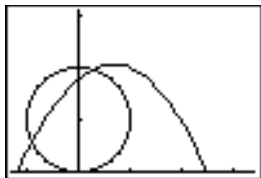
Tmin=0	Xmin=-13	Ymin=0
Tmax=12	Xmax=34	Ymax=31
Tstep=.1	Xscl=10	Yscl=10
3. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere le espressioni che descrivono il movimento della ruota panoramica e il percorso della palla. Impostare lo stile del grafico per **X2T** a ∇ (percorso).

```
Plot1 Plot2 Plot3
\X1T 10cos(πT/6)
Y1T 10+10sin(πT
/6)
X2T 25-22Tcos(6
6°)
Y2T 22Tsin(66°)
```

```
-(9.8/2)T²
```

Suggerimento: Provare ad impostare gli stili del grafico a Φ X1T e Φ X2T , per visualizzare una sedia sulla ruota panoramica e la palla in volo nell'aria quando si preme **GRAPH**.

4. Premere **GRAPH** per rappresentare le equazioni. Guardare attentamente durante la rappresentazione delle funzioni. Si noti che la palla e il passeggero della ruota panoramica sono più vicini quando i percorsi si incrociano nel quadrante superiore destro della ruota panoramica.



5. Premere **WINDOW**. Modificare la finestra di visualizzazione per concentrarsi su questa parte del grafico.

Tmin=1

Xmin=0

Ymin=10

Tmax=3

Xmax=23.5

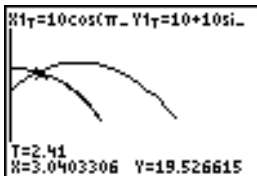
Ymax=25.5

Tstep=.03

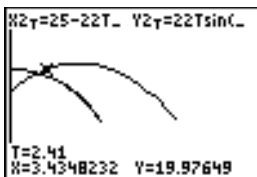
Xscl=10

Yscl=10

6. Premere **TRACE**. Dopo aver rappresentato il grafico, premere \blacktriangleright per spostarsi vicino al punto sulla ruota panoramica in cui i percorsi si incrociano. Si notino i valori di X, Y e T.



7. Premere \square per spostarsi sul percorso della palla. Si notino i valori di X e Y (T non è cambiato). Si noti la posizione del cursore. Questa è la posizione della palla quando il passeggero della ruota panoramica passa l'intersezione. Chi ha raggiunto per primo il punto di intersezione, il passeggero o la palla?



È possibile utilizzare $\boxed{\text{TRACE}}$ per fare fotografie nel tempo e studiare il comportamento relativo di due oggetti in movimento.

Dimostrazione del teorema fondamentale del calcolo

Problema 1

Utilizzando le funzioni **fnInt**(e **nDeriv**(del menu **MATH**, rappresentare le funzioni definite dagli integrali e dalle derivate.

Dimostrare graficamente che

$$F(x) = \int_1^x dt = \ln(x), \quad x > 0 \quad \text{e che}$$

$$Dx \left[\int_1^x \frac{1}{t} dt \right] = \frac{1}{x}$$

Procedura 1

1. Premere **[MODE]**. Selezionare le impostazioni predefinite.
2. Premere **[WINDOW]**. Impostare la finestra di visualizzazione.

Xmin=.01

Ymin=-1.5

Xres=3

Xmax=10

Ymax=2.5

Xscl=1

Yscl=1

3. Premere $\boxed{Y=}$. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere l'integrale numerico di $1/T$ da 1 a X e la funzione $\ln(x)$. Impostare lo stile del grafico per Y_1 a \setminus (linea) e Y_2 a \rightarrow (percorso).

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=fnInt(1/T,T,
1,X)
→Y2=ln(X)

```

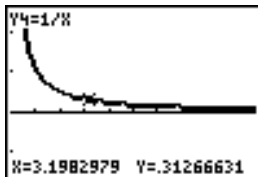
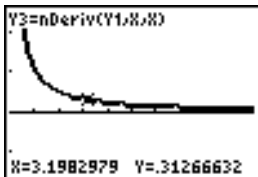
4. Premere $\boxed{\text{TRACE}}$. Premere $\boxed{\leftarrow}$, $\boxed{\uparrow}$, $\boxed{\rightarrow}$ e $\boxed{\downarrow}$ per confrontare i valori di Y_1 e Y_2 .
5. Premere $\boxed{Y=}$. Disattivare Y_1 e Y_2 , quindi immettere la derivata numerica dell'integrale di $1/X$ e la funzione $1/X$. Impostare lo stile del grafico per Y_3 a \setminus (linea) e Y_4 a \rightarrow (spesso).

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=fnInt(1/T,T,
1,X)
→Y2=ln(X)
\Y3=fnDeriv(Y1,X,
X)
→Y4=1/X

```

6. Premere $\boxed{\text{TRACE}}$. Ancora una volta, utilizzare i tasti di movimento del cursore per confrontare i valori delle due funzioni rappresentate, Y_3 e Y_4 .



Problema 2

Studiare le funzioni definite da

$$y = \int_2^x t^2 dt, \quad \int_0^x t^2 dt, \quad \text{e} \quad \int_2^x t^2 dt,$$

Procedura 2

1. Premere $\boxed{Y=}$. Disattivare tutte le funzioni. Utilizzare un elenco per definire contemporaneamente queste tre funzioni. Memorizzare la funzione in Y5.

```

Plot1 Plot2 Plot3
1,X)
0Y2=ln(X)
\Y3=nDeriv(Y1,X,
X)
\Y4=1/X
\Y5=fnInt(T^2,T,{
-2,0,2},X)

```

2. Premere $\boxed{\text{ZOOM}} \boxed{6}$ per selezionare **6:ZStandard**.

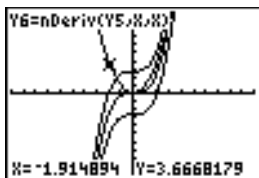
- Premere **[TRACE]**. Si noti che le funzioni appaiono identiche, ma spostate verticalmente da una costante.
- Premere **[Y=]**. Immettere la derivata numerica di **Y5** in **Y6**.

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y3=nDeriv(Y1,X,
X)
\Y4=1/X
\Y5=fnInt(T^2,T,(-
-2,0,2),X)
\Y6=nDeriv(Y5,X,
X)

```

- Premere **[TRACE]**. Si noti che nonostante i tre grafici definiti da **Y5** siano diversi, condividono la stessa derivata.

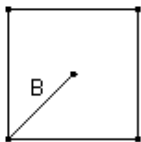


Calcolo delle aree di poligoni regolari con N lati

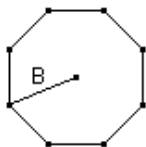
Problema

Utilizzare il risolutore delle equazioni per memorizzare una formula per calcolare l'area di un poligono regolare con N lati, quindi risolvere per ciascuna variabile, date le altre variabili. Studiare il fatto che il limite è l'area di un cerchio, πr^2 .

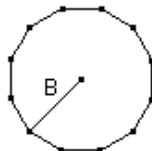
Considerare la formula $A = NB^2 \sin(\pi/N) \cos(\pi/N)$ per l'area di un poligono regolare con N lati di uguale lunghezza e distanza B dal centro a un vertice.



N = 4 lati



N = 8 lati



N = 12 lati

Procedura

1. Premere **MATH** 0 per selezionare **0:Solver** dal menu **MATH**. Viene visualizzato l'editor dell'equazione o l'editor interattivo del risolutore.

Se viene visualizzato l'editor interattivo del risolutore, premere \square per visualizzare l'editor dell'equazione.

- Immettere la formula come $0=A-NB^2\sin(\pi/N)\cos(\pi/N)$ e quindi premere \square . Viene visualizzato l'editor interattivo del risolutore.

```
A-NB^2sin(pi/N)...=0
A=0
N=0
B=0
bound=(-1e99,1...
```

- Immettere $N=4$ e $B=6$ per trovare l'area (A) di un quadrato con distanza (B) dal centro al vertice di 6 centimetri.
- Premere \square \square per spostare il cursore su A e quindi premere \square [ALPHA] [SOLVE]. La soluzione per A viene visualizzata nell'editor interattivo del risolutore.

```
A-NB^2sin(pi/N)...=0
▪ A=72.0000000000...
N=4
B=6
bound=(-1e99,1...
▪ left-rt=0
```

- A questo punto, risolvere per B per un'area data con diversi numeri di lati. Immettere $A=200$ e $N=6$. Per trovare la distanza B , spostare il cursore su B e quindi premere \square [ALPHA] [SOLVE].

6. Immettere **N=8**. Per trovare la distanza **B**, spostare il cursore su **B** e quindi premere **[ALPHA]** **[SOLVE]**. Trovare **B** per **N=9** e quindi per **N=10**.

Trovare l'area dati **B=6** e **N=10, 100, 150, 1000** e **10000**. Confrontare i risultati ottenuti con $\pi 6^2$ (l'area di un cerchio di raggio 6).

7. Immettere **B=6**. Per trovare l'area **A**, spostare il cursore su **A** e quindi premere **[ALPHA]** **[SOLVE]**. Trovare **A** per **N=10**, quindi per **N=100**, quindi per **N=150**, quindi per **N=1000** e in ultimo per **N=10000**. Si noti che a mano a mano che **N** diventa grande, l'area **A** si avvicina a πB^2 .

A questo punto, rappresentare l'equazione per vedere come cambia l'area mentre il numero di lati aumenta.

8. Premere **[MODE]**. Selezionare le impostazioni predefinite.

9. Premere **[WINDOW]**. Impostare la finestra di visualizzazione.

Xmin=0

Ymin=0

Xres=1

Xmax=200

Ymax=150

Xscl=10

Yscl=10

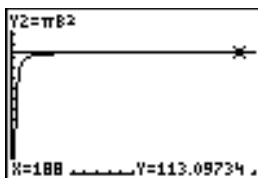
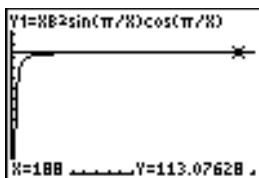
10. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere l'equazione per l'area. Utilizzare **X** al posto di **N**. Impostare gli stili del grafico come illustrato.

```

Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=XB^2sin(π/X)c
OS(π/X)
-Y2=πB^2
\Y3=
\Y4=
\Y5=
\Y6=

```

11. Premere **TRACE**. Quando il grafico è stato tracciato, premere **100** **ENTER** per tracciare nuovamente il grafico con $X=100$. Premere **150** **ENTER**. Premere **188** **ENTER**. Si noti che all'aumentare di X , il valore di Y converge a π^6 , che è approssimativamente 113.097. $Y_2=\pi B^2$ (l'area del cerchio) è un asintoto orizzontale per Y_1 . L'area di un poligono regolare con N lati, con r come distanza dal centro ad un vertice, tende all'area di un cerchio con raggio r (πr^2) all'aumentare di N .




Calcolo e rappresentazione dei pagamenti di un mutuo

Problema

Si supponga di essere il funzionario addetto ai prestiti di una società di mutui fondiari e di avere recentemente erogato un mutuo trentennale per una casa ad un tasso di interesse dell'otto per cento con pagamenti mensili di 800. I nuovi proprietari della casa desiderano sapere quale sarà la parte di interessi e quale la parte di capitale quando effettueranno il 240° pagamento tra 20 anni.

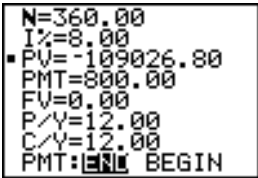
Procedura

1. Premere **[MODE]** e impostare la modalità decimale fissa a 2 cifre decimali. Impostare le altre opzioni della modalità ai valori predefiniti.
2. Premere **[APPS]** **[ENTER]** **[ENTER]** per visualizzare il **Risolutore TVM**. Immettere questi valori.

```
N=360.00
I%=8.00
PV=0.00
PMT=800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT: BEGIN
```

Nota: Immettere un numero positivo (**800**) per visualizzare **PMT** come flusso di cassa in entrata. I valori dei pagamenti verranno visualizzati sul grafico come numeri positivi. Immettere **0** per **FV**, perché il valore futuro di un mutuo è 0 quando viene pagato totalmente. Immettere **PMT: END**, perché il pagamento è previsto per la fine di un periodo.

3. Spostare il cursore sul prompt **PV=** e quindi premere **[ALPHA]** **[SOLVE]**. Il valore attuale della casa viene visualizzato in corrispondenza del prompt **PV=**.



```
N=360.00
I%=8.00
PV=-109026.80
PMT=800.00
FV=0.00
P/Y=12.00
C/Y=12.00
PMT: END BEGIN
```

Confrontare ora il grafico dell'importo degli interessi con il grafico dell'importo del capitale di ciascun pagamento.

4. Premere **[MODE]**. Impostare **Par** e **Simul**.
5. Premere **[Y=]**. Disattivare tutte le funzioni e le rappresentazioni grafiche statistiche. Immettere queste equazioni e impostare gli stili del grafico come illustrato.

```

Plot1 Plot2 Plot3
X1T T
Y1T ΣPrn(T,T)
X2T T
Y2T ΣInt(T,T)
X3T T
Y3T Y1T+Y2T

```

Nota: $\Sigma\text{Prn}()$ e $\Sigma\text{Int}()$ sono elencati in **APPS 1:FINANCE**.

6. Premere **[WINDOW]**. Impostare le seguenti variabili di finestra.

Tmin=1

Xmin=0

Ymin=0

Tmax=360

Xmax=360

Ymax=1000

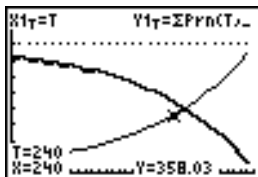
Tstep=12

Xscl=10

Yscl=100

Suggerimento: Per aumentare la velocità di rappresentazione, modificare **Tstep** a **24**.

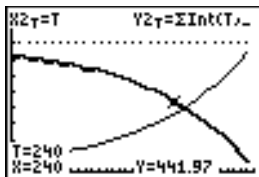
7. Premere **[TRACE]**. Premere **240 [ENTER]** per spostare il cursore per la traccia su **T=240**, che equivale a 20 anni di pagamenti.



Il grafico mostra che per il 240° pagamento (**X=240**), 358.03 del pagamento mensile di 800 è relativo al capitale (**Y=358.03**).

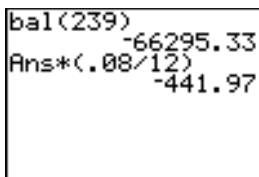
Nota: La somma dei pagamenti (**Y3T=Y1T+Y2T**) è sempre 800.

8. Premere \square per spostare il cursore sulla funzione degli interessi definito da X_{2T} e Y_{2T} . Immettere **240**.



Il grafico visualizza che per il 240° pagamento ($X=240$), 441.97 del pagamento mensile di 800 è relativo agli interessi ($Y=441.97$).

9. Premere 2^{nd} [QUIT] [APPS] [ENTER] **9** per incollare **9:bal(** sullo schermo principale. Controllare le cifre sul grafico.



A quale pagamento mensile la cifra del capitale supererà la cifra degli interessi?

Capitolo 18:

Gestione della memoria e delle variabili

Controllo della memoria disponibile

Menu MEMORY

Per visualizzare il menu **MEMORY**, premere **[2nd] [MEM]**.

MEMORY

1:About...	Visualizza informazioni sulla calcolatrice.
2:Mem Mgmt/De1...	Riporta la disponibilità della memoria e l'uso delle variabili. Consente di liberare memoria mediante l'eliminazione, l'archiviazione o il richiamo di variabili.
3:Clear Entries	Azzerare ENTRY (ultimo dato memorizzato).
4:ClrAllLists	Azzerare tutte le liste in memoria.
5:Archive...	Archivia una variabile selezionata.
6:UnArchive...	Richiama dall'archivio una variabile selezionata.
7:Reset...	Visualizza i menu RAM , ARCHIVE e ALL che consentono di azzerare tutta o parte della memoria RAM e ARCHIVE e/o di ripristinare le impostazioni dei valori predefiniti.
8:Group...	Visualizza i menu GROUP e UNGROUP per il raggruppamento o la separazione di variabili .

Per verificare il **memory usage**, premere **[2nd] [MEM]**, quindi premere **2:Mem Mgmt/Del**.

Visualizzazione del menu Memory Management/Delete

Mem Mgmt/Del visualizza il menu **MEMORY MANAGEMENT/DELETE**. Le due righe all'inizio riportano la quantità totale di memoria RAM e ARCHIVE disponibile. Le voci di menu di questo schermo consentono di vedere la quantità di memoria che utilizza ciascun tipo di variabile. Questa informazione può essere utile per determinare se occorre eliminare alcune variabili dalla memoria in modo da liberare spazio per i nuovi dati, come programmi o applicazioni.

Per controllare il livello di utilizzo della memoria, compiere i seguenti passaggi.

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.



Nota: Le frecce **↑** e **↓** nella parte superiore o inferiore della colonna a sinistra indicano che è possibile far scorrere la visualizzazione in su o in giù per vedere ulteriori tipi di variabili.

2. Selezionare **2:Mem Mgmt/Del** per visualizzare lo schermo **MEMORY MANAGEMENT/DELETE**. La TI-83 Plus esprime le quantità della memoria in byte.

```
RAM FREE 24317
ARC FREE 1540K
1: All...
2: Real...
3: Complex...
4: List...
5: Matrix...
6: Y-Vars...
```

```
7: Prgm...
8: Pic...
9: GDB...
0: String...
A: Apps...
B: AppVars...
```

```
C: Group...
```

3. Selezionare dalla lista i tipi di variabile in modo da visualizzare l'utilizzo della memoria.

Nota: I tipi di variabile **Real**, **List**, **Y-Vars** e **Prgm** non vengono mai azzerati, neanche dopo l'azzeramento della memoria.

Per uscire dallo schermo **MEMORY MANAGEMENT/DELETE**, premere **[2nd] [QUIT]** oppure **[CLEAR]**. In entrambi i casi, si ritorna allo schermo principale.

Cancellazione di voci dalla memoria





Cancellazione di una voce

Per aumentare la memoria disponibile cancellando il contenuto di qualsiasi variabile (reale o numero complesso, elenco, matrice, funzione $Y=$, programma, immagine, database del grafico o stringa), eseguire i passaggi successivi:


1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.
2. Selezionare **2:Mem Mgmt/Del** per visualizzare il menu **MEMORY MANAGEMENT/DELETE**.
3. Selezionare il tipo di dati memorizzati che si desidera cancellare, oppure selezionare **1:All** per un elenco di tutte le variabili di tutti i tipi. Viene visualizzato uno schermo che elenca tutte le variabili del tipo selezionato e il numero di byte che ciascuna variabile sta utilizzando.

Ad esempio, se si seleziona **4:List**, viene visualizzato lo schermo **List Editor**.

RAM FREE	24317
ARC FREE	1540K
L ₁	12
▶ L ₂	12
L ₃	12

4. Premere  e  per spostare il cursore di selezione () di fianco alla voce che si desidera cancellare, quindi premere . La variabile viene cancellata dalla memoria. È possibile cancellare le variabili individuali una alla volta da questo schermo.

Nota: Se si stanno eliminando dei programmi o delle applicazioni, verrà visualizzato un messaggio che richiede di confermare l'operazione. Selezionare **2:Yes** per continuare.

Per uscire da qualsiasi schermo **DELETE**: senza cancellare nulla, premere  [QUIT], viene visualizzato lo schermo principale.

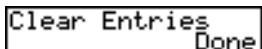
Nota: Non è possibile eliminare alcune variabili di sistema, come la variabile ultimo-risultato **Ans** e la variabile statistica **RegEQ**.

Ripristino di dati ed elementi dell'elenco

Ripristino di dati

Clear Entries ripristina tutti i dati che TI-83 Plus sta conservando nell'area di memorizzazione **ENTRY** (capitolo 1). Per ripristinare l'area di memorizzazione **ENTRY**, seguire i passaggi successivi:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.
2. Selezionare **3:Clear Entries** per incollare l'istruzione sullo schermo principale.
3. Premere **[ENTER]** per azzerare l'area di memorizzazione **ENTRY**.



A screenshot of the TI-83 Plus MEMORY menu. The text 'Clear Entries' is on the top line and 'Done' is on the bottom line. Both lines are enclosed in a rectangular border.

Per annullare **Clear Entries**, premere **[CLEAR]**.

Nota: Se si seleziona **3:Clear Entries** da un programma, l'istruzione **Clear Entries** viene incollata nell'editor del programma e completata quando il programma viene eseguito.

ClrAllLists

ClrAllLists imposta a **0** la dimensione di ciascun elenco nella memoria.

Per azzerare tutti gli elementi da tutti gli elenchi, eseguire i passaggi successivi:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.
2. Selezionare **4:ClrAllLists** per incollare l'istruzione sullo schermo principale.
3. Premere **[ENTER]** per impostare a **0** la dimensione di ciascun elenco in memoria.

```
ClrAllLists Done
```

Per annullare **ClrAllLists**, premere **[CLEAR]**.

ClrAllLists non cancella i nomi degli elenchi dalla memoria, dal menu **LIST NAMES**, oppure dall'editor **STAT**.

Nota: Se si seleziona **4:ClrAllLists** da un programma, l'istruzione **ClrAllLists** viene incollata nell'editor del programma e l'istruzione **ClrAllLists** viene completata quando si esegue il programma.

Ripristino della calcolatrice TI-83 Plus

Menu RAM ARCHIVE ALL

Il menu **RAM ARCHIVE ALL** consente di ripristinare tutta la memoria (incluso le impostazioni predefinite) o di ripristinare porzioni selezionate della memoria e preservare altri dati memorizzati, come programmi e funzioni **Y=** . Per esempio, è possibile scegliere di ripristinare tutta la RAM o solo le impostazioni predefinite. Se si sceglie di ripristinare la RAM, tutti i dati e i programmi che vi sono memorizzati verranno cancellati. Per quanto riguarda la memoria archivio, è possibile ripristinare variabili (**Vars**), applicazioni (**Apps**) o entrambe le cose. Se si sceglie di ripristinare le variabili, tutti i dati e i programmi memorizzati nella memoria archivio verranno cancellati. Se si sceglie di ripristinare le applicazioni, tutte le applicazioni memorizzate nella memoria archivio verranno cancellate.

Quando si ripristinano le impostazioni predefinite nella **TI-83 Plus**, nella RAM vengono ripristinati tutti i valori predefiniti in fabbrica. I dati e i programmi memorizzati non vengono modificati.

- Impostazioni di modalità, come **Normal** (notazione); **Func** (rappresentazione grafica); **Real** (numeri) e **Full** (schermo)
- Funzioni **Y=** disattivate
- Valori di variabili Window, come **Xmin=-10**; **Xmax=10**; **Xscl=1**; **Yscl=1** e **Xres=1**

- Diagrammi statistici disattivati
- Impostazioni di formato, come **CoordOn** (coordinate di rappresentazione grafica attive); **AxesOn** e **ExprOn** (espressione attiva)
- Valore seed rand impostato su 0

Visualizzazione del menu RAM ARCHIVE ALL

Per visualizzare il menu **RAM ARCHIVE ALL** sulla TI-83 Plus, utilizzare i seguenti passaggi.

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.
2. Selezionare **7:Reset** per visualizzare il menu **RAM ARCHIVE ALL**.



```
RAM ARCHIVE ALL
1:All RAM...
2:Defaults...
```

Ripristino della RAM

Il ripristino della RAM ripristina le variabili di sistema della RAM sulle impostazioni di fabbrica ed elimina tutte le variabili non di sistema e tutti i programmi. Il ripristino delle impostazioni predefinite ripristina tutte le variabili di sistema sulle impostazioni di fabbrica senza eliminare variabili e programmi dalla RAM. Entrambi i tipi di ripristino non influenzano le variabili e le applicazioni memorizzate nell'archivio dati utente.

Suggerimento: Prima di ripristinare tutta la RAM, si consideri la possibilità di ripristinare memoria disponibile sufficiente eliminando solo determinati dati.

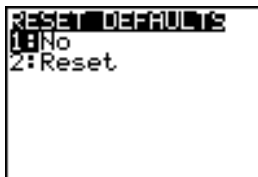
Per ripristinare tutta la RAM o le impostazioni predefinite della RAM della TI-83 Plus, utilizzare i seguenti passaggi.

1. Dal menu **RAM ARCHIVE ALL**, selezionare **1:ALL RAM** per visualizzare il menu **RESET RAM** oppure **2:Defaults** per visualizzare il menu **RESET DEFAULTS**.



```
RESET RAM
1:No
2:Reset

Resetting RAM
erases all data
and Programs
from RAM.
```




```
RESET DEFAULTS
1:No
2:Reset
```

2. Se si sta ripristinando la RAM, leggere il messaggio che appare sotto il menu **RESET RAM**.
 - Per annullare il ripristino e tornare allo schermo principale, premere **ENTER**.
 - Per cancellare la RAM o ripristinare le impostazioni predefinite, selezionare **2:Reset**. A seconda dell'opzione scelta, sullo schermo principale appare il messaggio **RAM cleared** o **Defaults set**.

Ripristino della memoria archivio

Quando si ripristina la memoria archivio della TI-83 Plus, è possibile scegliere di eliminare dall'archivio dati utente tutte le variabili, tutte le applicazioni, sia variabili che applicazioni.

Per ripristinare tutta o parte della memoria archivio dati utente, utilizzare i seguenti passaggi.

1. Dal menu RAM ARCHIVE ALL, premere  per visualizzare il menu ARCHIVE.



```
RAM ARCHIVE ALL
1:Vars...
2:Apps...
3:Both...
```

2. Selezionare:

1:Vars per visualizzare il menu RESET ARC VAR



```
RESET ARC VAR
1:No
2:Reset

Resetting Vars
erases all data
and programs
from Archive.
```

2:Apps per visualizzare il menu RESET ARC APPS.

```
RESET ARC APPS  
1:No  
2:Reset  
  
Resetting Apps  
erases all APPS  
from Archive.
```

3:Both (entrambi) per visualizzare il menu RESET ARC BOTH.

```
RESET ARC BOTH  
1:No  
2:Reset  
  
Resetting Both  
erases all data,  
programs & APPS  
from Archive.
```

3. Leggere il messaggio visualizzato sotto il menu.
 - Per annullare il ripristino e tornare allo schermo principale, premere `ENTER`.
 - Per continuare il ripristino, selezionare **2:Reset**. Sullo schermo principale appare un messaggio che indica il tipo di memoria archivio che è stato azzerato.

Ripristino di tutta la memoria

Quando si ripristina tutta la memoria della TI-83 Plus, vengono ripristinate le impostazioni di fabbrica della RAM e della memoria archivio utente. Tutte le variabili non di sistema, le applicazioni e i programmi vengono eliminati. Tutte le variabili di sistema vengono ripristinate sui valori predefiniti.

Suggerimento: Prima di ripristinare tutta la memoria, si consideri la possibilità di ripristinare memoria disponibile sufficiente eliminando solo determinati dati.

Per ripristinare tutta la memoria della TI-83 Plus, utilizzare i seguenti passaggi.

1. Dal menu **RAM ARCHIVE ALL**, premere `▶ ▶` per visualizzare il menu **ALL**.



A screenshot of the TI-83 Plus calculator's menu system. The top line shows 'RAM ARCHIVE' followed by three small square icons. The second line shows 'All Memory...' with a small square icon to the left of the word 'All'.

2. Selezionare **1:All Memory** per visualizzare il menu **RESET MEMORY**.



```
RESET MEMORY
1:No
2:Reset
Resetting ALL
will delete all
data, Programs &
Apps from RAM &
Archive.
```

3. Leggere il messaggio che appare sotto il menu **RESET MEMORY**.

- Per annullare il ripristino e tornare allo schermo principale, premere **ENTER**.
- Per continuare il ripristino, selezionare **2:Reset**. Sullo schermo principale appare il messaggio **MEM cleared**.

Nota: Quando si azzerava la memoria, a volte il contrasto cambia. Se lo schermo non è ben leggibile o è vuoto, regolare il contrasto premendo **2nd** **▲** o **▼**.

Archiviazione e richiamo di variabili

Archiviazione e richiamo di variabili

L'archiviazione consente di memorizzare dati, programmi o altre variabili nell'archivio dati utente, dove non possono essere inavvertitamente modificati o eliminati. L'archiviazione consente anche di liberare RAM per variabili che possono richiedere l'uso di ulteriore memoria.

Le variabili archiviate non possono essere modificate né eseguite. Possono solo essere visualizzate e richiamate. Per esempio, se si archivia la lista L1, si vedrà che L1 è presente nella memoria, tuttavia se si seleziona e si incolla il nome L1 nello schermo principale, non sarà possibile visualizzarne il contenuto né modificarla.

Nota: Non tutte le variabili possono essere archiviate. Non tutte le variabili archiviate possono essere richiamate. Per esempio, le variabili di sistema che includono r, t, x, y e θ non possono essere archiviate. Le variabili Apps e Groups sono sempre presenti nella Flash ROM, di conseguenza non occorre archivarle. Le variabili Groups non possono essere richiamate. Tuttavia, possono essere separate o eliminate.

Tipo di variabile	Nomi	Archiviazione? (sì/no)	Richiamo? (sì/no)
Numeri reali	A, B, . . . , Z	sì	sì
Numeri complessi	A, B, . . . , Z	sì	sì
Matrici	[A], [B], [C], . . . , [J]	sì	sì
Liste	L1, L2, L3, L4, L5, L6, e nomi definiti dall'utente	sì	sì
Programmi		sì	sì
Funzioni	Y1, Y2, . . . , Y9, Y0	no	non applicabile
Equazioni parametriche	X1T e Y1T, . . . , X6T e Y6T	no	non applicabile
Funzioni polari	r1, r2, r3, r4, r5, r6	no	non applicabile
Funzioni di successione	u, v, w	no	non applicabile
Grafici statistici	Plot1, Plot2, Plot3	no	non applicabile
Database del grafico	GDB1, GDB2,...	sì	sì
Immagini del grafico	Pic1, Pic2, . . . , Pic9, Pic0	sì	sì
Stringhe	Str1, Str2, . . . Str9, Str0	sì	sì

Tipo di variabile	Nomi	Archiviazione? (sì/no)	Richiamo? (sì/no)
Tabelle	TblStart, Tb1, TblInput	no	non applicabile
Apps	Applicazioni	vedere NOTA precedente	no
AppVars	Variabili di applicazioni	sì	sì
Groups		vedere NOTA precedente	no
Variabili con nomi riservati	minX, maxX, RegEQ e altri	no	non applicabile
Variabili di sistema	Xmin, Xmax e altri	no	non applicabile

L'archiviazione e il richiamo possono avvenire in due modi:

- utilizzando i comandi **5:Archive** o **6:UnArchive** del menu **MEMORY** o di **CATALOG**
- utilizzando uno schermo dell'editor Memory Management

Prima di archiviare o richiamare variabili, in particolare quelle che hanno una grande dimensione in byte (come i programmi estesi), utilizzare il menu **MEMORY** per:

- determinare la dimensione della variabile
- verificare che vi sia spazio libero sufficiente

Per un comando:	Le dimensioni devono essere tali che:
Archive	Spazio libero archivio > dimensione variabile
UnArchive	Spazio libero RAM > dimensione variabile

Nota: Se lo spazio non è sufficiente, richiamare o eliminare variabili fino a liberare lo spazio necessario. Quando si richiama una variabile, non viene liberata tutta la memoria ad essa associata nell'archivio dati utente, poiché il sistema tiene traccia di dove si trovava e dove si trova ora la variabile nella RAM.

Anche se lo spazio libero sembra sufficiente, se si tenta di archiviare una variabile può apparire un messaggio Garbage Collection.

A seconda della disponibilità dei blocchi vuoti dell'archivio dati utente, potrebbe essere necessario richiamare variabili esistenti per liberare ulteriore spazio.

Per archiviare o richiamare una variabile di lista (L1) usare le opzioni Archive/UnArchive del menu MEMORY:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.

```
MEMORY
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7↓Reset...
```

2. Selezionare **5:Archive** o **6:UnArchive** per inserire il comando nello schermo di modifica.
3. Premere **[2nd] [L1]** per inserire la variabile L1 nello schermo di modifica.

```
Archive L1■
```

4. Premere **[ENTER]** per completare il processo di archiviazione.

```
Archive L1      Done
```

Nota: Alla sinistra del nome della variabile archiviata apparirà un asterisco che ne indica l'archiviazione.

Per archiviare o richiamare una variabile di lista (L1) usare un editor Memory Management:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.

```
MEMORY
1>About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7↓Reset...
```

2. Selezionare **2:Mem Mgmt/Del** per visualizzare il menu **MEMORY MANAGEMENT/DELETE**.

```
RAM FREE 23896
ARC FREE 868260
1>All...
2:Real...
3:Complex...
4>List...
5:Matrix...
6↓Y-Vars...
```

3. Selezionare **4>List...** per visualizzare il menu **LIST**.

```
RAM FREE 23896
ARC FREE 868260
▶ L1 12
L2 12
L3 12
L4 12
L5 12
L6 12
```

4. Premere **[ENTER]** per archiviare L1. Alla sinistra di L1 apparirà un asterisco che indica che si tratta di una variabile archiviata. Per richiamare una variabile in questo schermo, posizionare il cursore accanto alla variabile archiviata e premere **[ENTER]**. L'asterisco scomparirà.

RAM FREE	23894
ARC FREE	868235
▶*L1	12
L2	12
L3	12
L4	12
L5	12
L6	12

5. Premere **[2nd] [QUIT]** per uscire dal menu LIST.

Nota: È possibile accedere a una variabile archiviata per collegarla, eliminarla o richiamarla, ma non per modificarla.

Raggruppamento e separazione di variabili

Raggruppamento di variabili

Il raggruppamento consente di creare una copia di due o più variabili residenti nella RAM e, successivamente, di archivarle come gruppo nell'archivio dati utente. Le variabili non vengono cancellate dalla RAM. Esse devono esistere nella RAM per poter essere raggruppate. Più semplicemente, i dati archiviati non possono essere inclusi in un gruppo.

Per creare un gruppo di variabili:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.

```
MEMORY
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
8:Group...
```

2. Selezionare **8:Group...** per visualizzare il menu **GROUP UNGROUP**.

```
GROUP UNGROUP
1:Create New
```

3. Premere **[ENTER]** per visualizzare il menu **GROUP**.

```
GROUP
Name=
```

- Immettere un nome per il nuovo gruppo e premere **[ENTER]**.

Nota: Un nome di gruppo può essere formato da uno a otto caratteri. Il primo carattere deve essere una lettera da A a Z o θ. Dal secondo all'ottavo carattere possono essere lettere, numeri o θ.

```
GROUP
Name=GROUPA
```

- Selezionare il tipo di dati da raggruppare. È possibile selezionare **1:All+** che mostra tutte le variabili di tutti i tipi disponibili e selezionati. È anche possibile selezionare **1:All-** che mostra tutte le variabili di tutti i tipi disponibili, ma non selezionati. Appare uno schermo che elenca ciascuna variabile del tipo selezionato.




```
GROUP
1:All+...
2:All-...
3:Prgm...
4:List...
5:GOB...
6:Pic...
7↓Matrix...
```

Per esempio, si supponga che alcune variabili siano state create nella RAM, selezionando **1:All-** verrà visualizzato il seguente schermo.


```

SELECT Done
▶ PROGRAM1 PRGM
PROGRAM2 PRGM
GDB1 GDB
L1 LIST
L2 LIST
L3 LIST
L4 LIST


```

6. Premere  e  per spostare il cursore di selezione (▶) accanto al primo elemento da copiare in un gruppo , quindi premere . Alla sinistra di tutte le variabili selezionate per il raggruppamento compare un quadratino.

```

SELECT Done
▪ PROGRAM1 PRGM
▪ PROGRAM2 PRGM
▪ GDB1 GDB
▪ L1 LIST
L2 LIST
♦ L3 LIST
L4 LIST

```

Ripetere il processo di selezione per selezionare tutte le variabili da includere nel nuovo gruppo, quindi premere  per visualizzare il menu **DONE**.

```

SELECT DONE
L1 Done

```

7. Premere  per completare il processo di raggruppamento.

```
Copying
Variables to
Group:
GROUPA
Done
```

Nota: È possibile raggruppare solo variabili memorizzate nella RAM. Non è possibile raggruppare variabili di sistema, come la variabile ultimo-risultato **Ans** e la variabile statistica **RegEQ**.

Separazione di variabili

[La separazione](#) consente di creare una copia delle variabili di un gruppo memorizzato nell'archivio dati utente e di collocarle separate nella **RAM**.

Menu DuplicateName

Durante la separazione di variabili, se nella RAM viene rilevato un nome di variabile doppio, appare il menu **DuplicateName**.

DuplicateName

1:Rename	Richiede di rinominare la variabile che sta ricevendo.
2:Overwrite	Sovrascrive i dati con quelli della variabile doppia che sta ricevendo.
3:Overwrite All	Sovrascrive i dati con quelli di tutte le variabili doppie che sta ricevendo.
4:Omit	Salta la trasmissione della variabile che sta ricevendo.
5:Quit	Arresta la trasmissione alla variabile doppia.

Quando si seleziona **1:Rename**, appare il prompt **Name=** e la funzione alpha-lock è attiva. Immettere un nuovo nome di variabile, quindi premere **[ENTER]**. Il processo di separazione riprende.

Quando si seleziona **2:Overwrite**, l'unità sovrascrive i dati del nome di variabile doppio che è stato trovato nella RAM. Il processo di separazione riprende.

Quando si seleziona **3: Overwrite All**, l'unità sovrascrive i dati di tutti i nomi di variabile doppi che sono stati trovati nella RAM. Il processo di separazione riprende.


Quando si seleziona **4:Omit**, l'unità non separa la variabile in conflitto con il nome di variabile trovato nella RAM. Il processo di separazione riprende con l'elemento successivo.

Quando si seleziona **5:Quit**, il processo di separazione si arresta e non vengono effettuate altre modifiche.





Per separare un gruppo di variabili:

1. Premere **[2nd] [MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.

```
MEMORY
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
8:Group...
```

2. Selezionare **8:Group...** per visualizzare il menu **GROUP UNGROUP**.
3. Premere  per visualizzare il menu **UNGROUP**.

```
GROUP UNGROUP
1:*GROUP1
2:*GROUPA
3:*GROUPC
```

4. Premere  e  per spostare il cursore di selezione () accanto alla variabile del gruppo che si desidera separare, quindi premere .

```
Ungrouping:
GROUP1
Done
```

Il processo di separazione è stato completato.

Nota: La separazione non rimuove il gruppo dall'archivio dati utente. Per rimuoverlo, è necessario eliminarlo dall'archivio dati utente.

Se viene visualizzato un messaggio Garbage Collection

Se si usa molto l'archivio dati utente, potrebbe venire visualizzato un messaggio Garbage Collection (raccolta dei rifiuti). Ciò accade se si tenta di archiviare una variabile quando non c'è sufficiente memoria archivio contigua. La TI-83 Plus proverà a ridisporre le variabili archiviate per liberare altro spazio.

Come rispondere al messaggio Garbage Collection.

Durante l'archiviazione, se appare il messaggio riportato qui a destra:

- Selezionare **1:No** per annullarlo.
- Selezionando **1:No**, viene visualizzato il messaggio **ERR:ARCHIVE FULL**.
- Per continuare l'archiviazione, selezionare **2:Yes**.



Selezionando **2:Yes**, viene visualizzato il messaggio **Garbage Collecting...** o **defragmenting....**

Nota: Il messaggio Defragmenting... viene visualizzato ogni volta che viene incontrato un programma o un'applicazione contrassegnato per l'eliminazione.

La “raccolta dei rifiuti” può durare fino a 20 minuti, a seconda della quantità di memoria archivio che è stata utilizzata per memorizzare le variabili.

Una volta terminata la “raccolta”, e a seconda dello spazio che è stato liberato, la variabile verrà o non verrà archiviata. In caso negativo, è possibile richiamare alcune variabili e riprovare.

Perché non si deve eseguire la Garbage Collection automaticamente senza attendere la visualizzazione del messaggio?

Il messaggio:

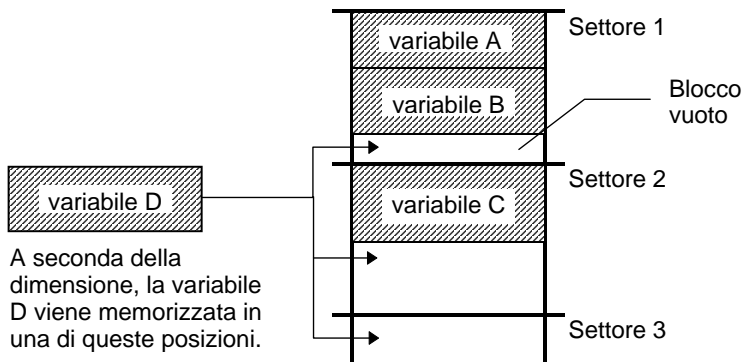
- Consente di sapere che un’archiviazione impiegherà più tempo del solito. Inoltre, avvisa che l’archiviazione non riuscirà se la memoria è insufficiente.
- Può avvisare quando un programma entra in un ciclo che riempie a ripetizione l’archivio dati utente. Annullare l’archiviazione e determinare la causa del problema.

Perché è necessario eseguire la Garbage Collection?

L’archivio dati utente è suddiviso in due settori. Quando si inizia l’archiviazione, le variabili vengono memorizzate in sequenza nel settore 1, fino all’esaurimento del settore.

Una variabile archiviata viene memorizzata in un unico blocco all'interno di un solo settore. A differenza di un'applicazione memorizzata nell'archivio dati utente, una variabile archiviata non può oltrepassare i limiti del settore. Se nel settore non c'è spazio libero sufficiente, la variabile successiva viene memorizzata all'inizio del settore successivo. Di solito, in questo modo rimane un blocco vuoto alla fine del settore precedente.

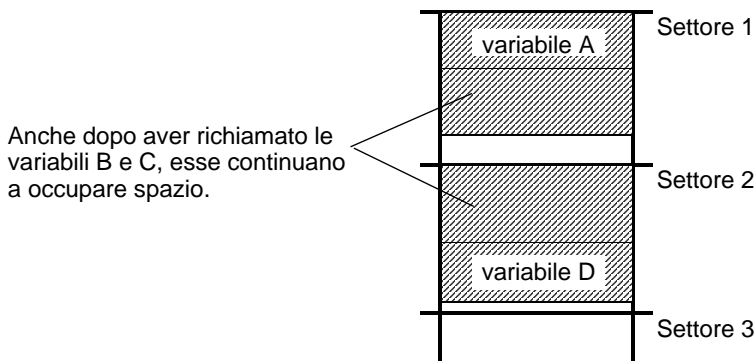
Ogni variabile archiviata viene memorizzata nel primo blocco vuoto sufficientemente grande per contenerla.



Questo processo continua fino alla fine dell'ultimo settore. A causa della dimensione delle singole variabili, i blocchi vuoti possono rappresentare una notevole quantità di spazio. La "raccolta dei rifiuti" avviene quando la variabile che si sta archiviando è più grande di qualsiasi blocco libero.

In che modo il richiamo di una variabile può influenzare il processo

Quando si richiama una variabile, la si copia nella RAM senza, di fatto, cancellarla dalla memoria dell'archivio dati utente.



Le variabili richiamate vengono "contrassegnate per la cancellazione", ciò significa che verranno cancellate durante la prossima "raccolta dei rifiuti".

Se lo schermo MEMORY riporta spazio libero sufficiente

Anche se lo schermo **MEMORY** riporta spazio libero sufficiente per archiviare una variabile o memorizzare un'applicazione, è ancora possibile ricevere un messaggio **Garbage Collect?** o un messaggio **ERR: ARCHIVE FULL**.

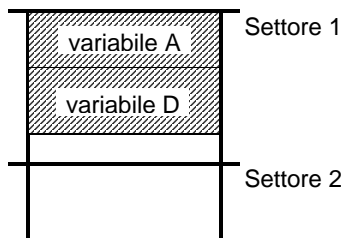
Quando si richiama una variabile, la quantità **Archive free** aumenta immediatamente, ma lo spazio non è di fatto disponibile fino alla conclusione della prossima "raccolta dei rifiuti".

Se la quantità **Archive free** riporta spazio libero sufficiente per archiviare la variabile, tuttavia, ci sarà spazio sufficiente per archivarla probabilmente dopo la "raccolta dei rifiuti" (a seconda della disponibilità dei blocchi vuoti).

Il processo della "raccolta dei rifiuti"

Il processo della "raccolta dei rifiuti":

- Elimina le variabili richiamate dall'archivio dati utente.
- Ridispone le rimanenti variabili in blocchi consecutivi.



Nota: L'interruzione della corrente durante la "raccolta dei rifiuti" può causare la cancellazione di tutta la memoria (RAM e Archivio).

Uso del comando **GarbageCollect**

È possibile ridurre il numero di “raccolte dei rifiuti” automatiche ottimizzando periodicamente la memoria. Per fare ciò, si utilizza il comando **GarbageCollect**.

Per utilizzare il comando **GarbageCollect**, svolgere i seguenti passaggi.

1. Premere **[2nd]** **[CATALOG]** per visualizzare il **CATALOG**.



2. Premere **[↓]** o **[↑]** per far scorrere il **CATALOG** fino a quando il cursore di selezione non punta sul comando **GarbageCollect**.
3. Premere **[ENTER]** per incollare il comando sullo schermo corrente.
4. Premere **[ENTER]** per visualizzare il messaggio **Garbage Collect?**.
5. Selezionare **2:Yes** per avviare l’operazione.

Se viene visualizzato un messaggio **ERR:ARCHIVE FULL**

Anche se lo schermo **MEMORY** riporta spazio libero sufficiente per archiviare una variabile o memorizzare un'applicazione, è ancora possibile ricevere un messaggio **ERR: ARCHIVE FULL**.

```
ERR:ARCHIVE FULL
Quit

Largest single...
Variable= 9662
APP      = 0
```

Il messaggio **ERR:ARCHIVE FULL** può venire visualizzato:

- Quando lo spazio non è sufficiente per archiviare una variabile in un unico blocco e all'interno di un solo settore.
- Quando lo spazio non è sufficiente per memorizzare un'applicazione in un unico blocco di memoria.

Quando appare il messaggio, viene segnalato il singolo spazio più grande della memoria disponibile per la memorizzazione di una variabile e di un'applicazione.

Per risolvere il problema, usare il comando **GarbageCollect** per ottimizzare la memoria. Se la memoria è ancora insufficiente, occorrerà eliminare delle variabili o delle applicazioni per aumentare lo spazio.

Capitolo 19:

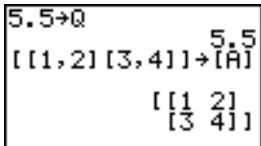
Collegamento per la comunicazione

Per iniziare: Invio di variabili

“Per iniziare” consiste in una rapida introduzione. Leggere il capitolo per ulteriori dettagli.

Creare e memorizzare una variabile e una matrice, quindi trasferirle su un'altra calcolatrice TI-83 Plus.

1. Sullo schermo principale dell'unità inviante, premere **5** **[.]** **5** **[STO▶]** **[ALPHA]** **Q**. Premere **[ENTER]** per memorizzare 5.5 su **Q**.
2. Premere **[2nd]** **[1]** **[2nd]** **[1]** **1** **[,]** **2** **[2nd]** **[1]** **[2nd]** **[1]** **3** **[,]** **4** **[2nd]** **[1]** **[2nd]** **[1]** **[STO▶]** **[2nd]** **[MATRIX]** **1**. Premere **[ENTER]** per memorizzare la matrice su **[A]**.
3. Sull'unità inviante, premere **[2nd]** **[MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.



```
5.5→Q
                    5.5
[[1,2][3,4]]→[A]
                    [[1 2]
                    [3 4]]
```



```
MEMORY
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
```

4. Sull'unità inviante, premere **2** per selezionare **2:Mem Mgmt/Del**. Viene visualizzato il menu **MEMORY MANAGEMENT**.

```
RAM FREE 23896
ARC FREE 868260
1:All...
2:Real...
3:Complex...
4>List...
5:Matrix...
6↓Y-Vars...
```

5. Sull'unità inviante, premere **5** per selezionare **5:Matrix**. Viene visualizzato lo schermo dell'editor **MATRIX**.

```
RAM FREE 23896
ARC FREE 868260
▶ [A] 47
```

6. Sull'unità inviante, premere **ENTER** per archiviare **[A]**. Verrà visualizzato un asterisco (*) per indicare che ora **[A]** è archiviata.

```
RAM FREE 23934
ARC FREE 868210
▶*[A] 47
```

7. Collegare i due calcolatrici con l'apposito cavo. Inserire correttamente entrambe le estremità.

8. Sull'unità ricevente, premere **2nd** **[LINK]** **▶** per visualizzare il menu **RECEIVE**. Premere **1** per selezionare **1:Receive**. Viene visualizzato il messaggio **Waiting...** e l'indicatore di occupato si accende.

```
SEND RECEIVE
1:Receive
```

9. Sull'unità inviante, premere **2nd** per visualizzare il menu **SEND**.

```
SEND RECEIVE
1: All+...
2: All-...
3: Prgm...
4: List...
5: Lists to TI82...
6: GDB...
7: Pic...
```

10. Premere **2** per selezionare **2:All-**. Viene visualizzato lo schermo **All- SELECT**.

11. Premere **▼** fino a quando il cursore di selezione (**▶**) si trova di fianco ad **[A] MATRX**. Premere **ENTER**.

```
SELECT TRANSMIT
*[A] MATRX
Y1 EQU
Y2 EQU
Window WINDOW
RclWindow ZSTO
TblSet TABLE
▶ Q REAL
```

12. Premere **▼** fino a quando il cursore di selezione si trova di fianco a **Q REAL**. Premere **ENTER**. Un quadratino accanto ad **[A]** e **Q** indica che entrambe le voci sono state selezionate per l'invio.

13. Sull'unità inviante, premere **▶** per visualizzare il menu **TRANSMIT**.

```
SELECT TRANSMIT
1: Transmit
```

14. Sull'unità inviante, premere **1** per selezionare **1:Transmit** e iniziare la trasmissione. Sull'unità ricevente appare il messaggio **Receiving....**. Durante la trasmissione delle voci, su entrambe le unità appare il nome e il tipo di ciascuna variabile trasmessa.

```
Receiving...
*[A] MATRX
▶ Q REAL
Done
```

Collegamento della TI-83 Plus Silver Edition

Questo capitolo descrive come comunicare con unità TI compatibili. A tale scopo, con la TI-83 Plus Silver Edition è incluso un cavo di collegamento tra unità.

La calcolatrice TI-83 Plus Silver Edition dispone di una porta per collegare e comunicare con:

- Un'altra TI-83 Plus Silver Edition
- Una TI-83 Plus
- Una TI-83
- Una TI-82
- Una TI-73
- Un CBL 2™/CBL™ o un CBR™

Con un cavo **TI-GRAPH LINK™** (incluso), è possibile collegare la TI-83 Plus Silver Edition a un personal computer.

Collegamento di due calcolatrici tramite apposito cavo

La porta di collegamento della TI-83 Plus si trova al centro del bordo inferiore della calcolatrice.

1. Inserire saldamente un'estremità del cavo di collegamento nella porta.
2. Inserire l'altra estremità del cavo nella porta dell'altra calcolatrice.

Collegamento al CBL/CBR

Il CBL 2/CBL e il CBR sono accessori opzionali che possono essere ugualmente collegati a una TI-83 Plus con il cavo di collegamento tra unità. Con un CBL 2/CBL o un CBR e una TI-83 Plus, è possibile raccogliere e analizzare dati del mondo reale. Il software che consente tale comunicazione è incorporato nella TI-83 Plus (capitolo 14).

Collegamento a un computer

TI-GRAPH LINK è un accessorio che collega una TI-83 Plus a un computer per consentirne la comunicazione. Separatamente, è disponibile TI-GRAPH LINK compatibile Macintosh®.

Per accedere alle guide di TI-GRAPH LINK, visitare il sito education.ti.com/guides.

Selezione delle voci da inviare

Menu LINK SEND

Per visualizzare il menu **LINK SEND**, premere **[2nd] [LINK]**.

SEND	RECEIVE
1: All+...	Visualizza tutte le voci selezionate, incluso RAM e applicazioni Flash.
2: All-...	Visualizza tutte le voci deselezionate.
3: Prgm...	Visualizza tutti i nomi dei programmi.
4: List...	Visualizza tutti i nomi degli elenchi.
5: Lists to TI82...	Visualizza i nomi degli elenchi da L1 a L6 .
6: GDB...	Visualizza tutti i database del grafico.
7: Pic...	Visualizza tutti i tipi di dati delle immagini.
8: Matrix...	Visualizza tutti i tipi di dati delle matrici.
9: Real...	Visualizza tutte le variabili reali.
0: Complex...	Visualizza tutte le variabili complesse.
A: Y-Vars...	Visualizza tutte le variabili Y= .
B: String...	Visualizza tutte le variabili della stringa.
C: Apps...	Visualizza tutte le applicazioni software.
D: AppVars...	Visualizza tutte le variabili delle applicazioni software.
E: Group...	Visualizza tutte le variabili raggruppate.
F: SendId	Invia immediatamente il codice ID della calcolatrice. Non occorre selezionare SEND .

SEND RECEIVE

G:SendOS	Invia aggiornamenti del sistema operativo a un altro TI-83 Plus Silver Edition o TI-83 Plus.
H:Back Up...	Seleziona tutta la RAM e le impostazioni delle modalità (escluso le applicazioni Flash o le voci archiviate) per il backup su un'altra TI-83 Plus Silver Edition o su una TI-83 Plus.

Quando si seleziona una voce nel menu **LINK SEND**, viene visualizzato lo schermo **SELECT** corrispondente.

Nota: Ogni schermo **SELECT**, tranne **All+...**, viene visualizzato inizialmente senza dati preselezionati. **All+...** appare con tutti i dati preselezionati.

Per selezionare le voci da inviare:

1. Premere **[2nd]** **[LINK]** nell'unità inviante per visualizzare il menu **LINK SEND**.
2. Selezionare la voce di menu che descrive il tipo di dati da inviare. Viene visualizzato lo schermo **SELECT** corrispondente.
3. Premere **[▲]** e **[▼]** per spostare il cursore di selezione (**▶**) su un'altra voce da selezionare o deselegionare.

4. Premere **ENTER** per selezionare o deselezionare la voce. I nomi selezionati vengono contrassegnati con ■.

```
SELECT TRANSMIT
■ *PROGRAM1 PRGM
PROGRAM2 PRGM
■ *GDB1 GDB
■ L1 LIST
■ *L2 LIST
■ *L3 LIST
▶ L4 LIST
```

Nota: Un asterisco (*) a sinistra della voce indica che questa è archiviata (capitolo 18).

5. Ripetere i passaggi 3 e 4 per selezionare o deselezionare voci supplementari.

Trasmissione delle voci selezionate

Una volta selezionate la voci da inviare nell'unità inviante e dopo aver impostato l'unità ricevente per la ricezione, utilizzare la seguente procedura per trasmettere le voci. Per impostare l'unità ricevente, vedere [Ricezione delle voci](#).

1. Premere **▶** sull'unità inviante per visualizzare il menu **TRANSMIT**.

```
SELECT TRANSMIT
▶ Transmit
```

2. Controllare che sull'unità ricevente venga visualizzato il messaggio **Waiting...**, che indica che l'unità è stata impostata per la ricezione.

3. Premere **ENTER** per selezionare **1:Transmit**. Il nome e il tipo di ciascuna voce vengono visualizzati riga per riga sull'unità inviante nel momento in cui la voce viene accodata per la trasmissione, quindi sull'unità ricevente nel momento in cui ciascuna voce viene accettata.

<pre>*PROGRAM1 PRGM *GDB1 GDB L1 LIST *L2 LIST ▶*L3 LIST Done</pre>	<pre>Receiving... *PROGRAM1 PRGM *GDB1 GDB L1 LIST *L2 LIST ▶*L3 LIST Done</pre>
---	--

Nota: Le voci inviate dalla RAM dell'unità inviante vengono trasmesse alla RAM dell'unità ricevente. Le voci inviate dall'archivio dati utente dell'unità inviante vengono trasmesse all'archivio dati utente dell'unità ricevente.

Una volta trasmesse tutte le voci selezionate, su entrambi i calcolatrici viene visualizzato il messaggio **Done**. Premere **▲** e **▼** per scorrere i nomi.

Interruzione della trasmissione

Per interrompere una trasmissione, premere **ON**. Su entrambe le unità viene visualizzato il menu **Error in Xmit**. Per uscire dal menu Error, selezionare **1:Quit**.

Trasmissione a una TI-83 Plus Silver Edition o una TI-83 Plus

È possibile trasferire variabili (tutti i tipi), programmi e applicazioni Flash a un'altra TI-83 Plus Silver Edition o a una TI-83 Plus. Inoltre, è possibile eseguire il backup della memoria RAM di un'unità su un'altra.

Nota: Occorre ricordare che la TI-83 Plus dispone di una quantità di memoria Flash inferiore rispetto alla TI-83 Plus Silver Edition.

- Le variabili memorizzate nella RAM della TI-83 Plus Silver Edition inviante verranno trasmesse alla RAM della TI-83 Plus Silver Edition o della TI-83 Plus ricevente.
- Le variabili e le applicazioni memorizzate nell'archivio dati utente della TI-83 Plus Silver Edition inviante verranno trasmesse all'archivio dati utente della TI-83 Plus Silver Edition o TI-83 Plus ricevente.

Una volta inviati o ricevuti i dati, è possibile ripetere la stessa trasmissione su ulteriori unità TI-83 Plus Silver Edition o TI-83 Plus, sia dall'unità inviante che dall'unità ricevente, senza dover rifelezionare i dati da inviare. Le voci correnti rimangono selezionate. Tuttavia, non è possibile ripetere la trasmissione se è stato selezionato **All+** o **All-**.

Per inviare dati a un'ulteriore unità TI-83 Plus Silver Edition o TI-83 Plus:

1. Usare l'apposito cavo di collegamento per collegare le due unità.

2. Sull'unità inviante, premere **[2nd]** e selezionare un tipo di dati e le voci da inviare.
 3. Premere **[▶]** sull'unità inviante per visualizzare il menu **TRANSMIT**.
 4. Sull'altra unità, premere **[2nd]** **[LINK]** **[▶]** per visualizzare il menu **RECEIVE**.
 5. Premere **[ENTER]** sull'unità ricevente.
 6. Premere **[ENTER]** sull'unità inviante. Una copia della voce o delle voci selezionate viene inviata all'unità ricevente.
 7. Scollegare il cavo solo dall'unità ricevente e collegarlo a un'altra unità.
 8. Premere **[2nd]** sull'unità inviante.
 9. Selezionare solo il tipo di dati. Ad esempio, se l'unità ha appena inviato un elenco, selezionare **4:LIST**.
- Nota:** La voce o le voci che si desiderano inviare sono preselezionate dall'ultima trasmissione. Non selezionare né deselezionare nessuna voce. Se si seleziona o deseleziona una voce, tutte le selezioni o le deselezioni dell'ultima trasmissione verranno azzerate.
10. Premere **[▶]** sull'unità inviante per visualizzare il menu **TRANSMIT**.

11. Nella nuova unità ricevente, premere **[2nd]** **[LINK]** **[▶]** per visualizzare il menu **RECEIVE**.
12. Premere **[ENTER]** sull'unità ricevente.
13. Premere **[ENTER]** sull'unità inviante. Una copia della voce o delle voci selezionate viene inviata all'unità ricevente.
14. Ripetere i passaggi da 7 a 13 fino a quando le voci non sono state inviate a tutte le unità aggiuntive.

Trasmissione a una TI-83

È possibile inviare tutte le variabili da una TI-83 Plus a una TI-83, *eccetto* applicazioni Flash, variabili delle applicazioni, variabili raggruppate, nuovi tipi di variabili o programmi contenenti nuove funzioni (come **Archive**, **UnArchive**, **Asm()**, **AsmComp** e **AsmPrgm**).

Se le variabili archiviate sul TI-83 Plus sono tipi di variabile riconosciuti e utilizzati sulla TI-83, è possibile inviarle alla TI-83. Esse verranno automaticamente inviate alla RAM della TI-83 durante il processo di trasferimento.

Nota: Non è possibile eseguire un backup della memoria RAM da una TI-83 Plus su una TI-83 o da una TI-83 su una TI-83 Plus.

Per inviare dati da una TI-83:

1. Usare l'apposito cavo di collegamento per collegare le due unità.
2. Impostare la TI-83 per la ricezione.
3. Premere **[2nd]** sulla TI-83 Plus inviante per visualizzare il menu **LINK SEND**.
4. Selezionare il menu delle voci da trasmettere.
5. Premere **[▶]** sulla TI-83 Plus inviante per visualizzare il menu **LINK TRANSMIT**.
6. Controllare che l'unità ricevente sia impostata per la ricezione.
7. Premere **[ENTER]** sulla TI-83 Plus inviante per selezionare **1:Transmit** e iniziare la trasmissione.

Trasmissione degli elenchi a una TI-82

Gli unici dati che è possibile trasmettere da una TI-83 Plus a una TI-82 sono i dati degli elenchi di variabili reali memorizzati da **L1** fino a **L6** (ogni elenco può contenere fino a 99 elementi). Se l'elenco selezionato per l'invio di una TI-83 Plus contiene più di 99 elementi, la TI-82 ricevente interromperà l'elenco al novantanovesimo elemento durante la trasmissione.

Nota: Non è possibile eseguire un backup della memoria da una TI-83 Plus su una TI-82 o da una TI-82 su una TI-83 Plus.

Per inviare elenchi a una TI-82:

1. Usare l'apposito cavo di collegamento per collegare le due unità.
2. Impostare la TI-82 per la ricezione.
3. Premere **[2nd] [LINK] 5** sulla TI-83 Plus inviante per selezionare **5:Lists to TI82**. Viene visualizzato lo schermo **SELECT**.
4. Selezionare ogni singolo elenco da trasmettere.
5. Premere **[▶]** per visualizzare il menu **LINK TRANSMIT**.
6. Controllare che l'unità ricevente sia impostata per la ricezione.
7. Premere **[ENTER]** per selezionare **1:Transmit** e iniziare la trasmissione.

Trasmissione a una TI-73

È possibile inviare numeri reali, immagini, elenchi di numeri reali da **L1** a **L6** ed elenchi con nome da una TI-73 a una TI-83 Plus o da una TI-83 Plus a una TI-73.

Dato che il simbolo Theta (θ) non viene riconosciuto dalla TI-73, non è possibile includerlo nei nomi degli elenchi inviati al TI-73.

Nota: Non è possibile eseguire il backup della memoria RAM da una TI-83 Plus su una TI-73 o da una TI-73 su una TI-83 Plus.

Per trasmettere dati a una TI-73:

1. Usare l'apposito cavo di collegamento per collegare le due unità.
2. Impostare la TI-73 per la ricezione.
3. Premere **[2nd] [LINK] 2** sull'unità inviante TI-83 Plus per selezionare **2:All-....**. Viene visualizzato lo schermo **SELECT**.
4. Selezionare le voci da inviare.
5. Premere **[▶]** sulla TI-83 Plus inviante per visualizzare il menu **LINK TRANSMIT**.
6. Controllare che l'unità ricevente sia impostata per la ricezione.
7. Premere **[ENTER]** sulla TI-83 Plus inviante per selezionare **1:Transmit** e iniziare la trasmissione.

Ricezione delle voci

Menu LINK RECEIVE

Per visualizzare il menu **LINK RECEIVE**, premere **[2nd] [LINK] [▶]**.

SEND **RECEIVE**

1:Receive Imposta l'unità per ricevere la trasmissione dei dati.

Unità ricevente

Quando si seleziona **1:Receive** dal menu **LINK RECEIVE** sull'unità ricevente, vengono visualizzati il messaggio **Waiting...** e l'indicatore di occupato. L'unità ricevente è pronta per ricevere le voci trasmesse. Per uscire dalla modalità di ricezione senza ricevere le voci, premere **[ON]**, quindi selezionare **1:Quit** dal menu **Error in Xmit**.

Al termine della trasmissione, l'unità esce dalla modalità di ricezione. È possibile selezionare nuovamente **1:Receive** per ricevere altre voci. Quindi, l'unità ricevente mostra un elenco delle voci ricevute. Premere **[2nd] [QUIT]** per uscire dalla modalità di ricezione.

Menu DuplicateName

Se durante la trasmissione il nome di una variabile viene duplicato, sull'unità ricevente appare il menu **DuplicateName**.

DuplicateName

1:Rename	Chiede di rinominare la variabile che sta ricevendo.
2:Overwrite	Sovrascrive i dati della variabile che sta ricevendo.
3:Omit	Salta la trasmissione delle variabile inviata.
4:Quit	Interrompe la trasmissione in corrispondenza della variabile duplicata.

Quando si seleziona **1:Rename**, viene visualizzato il prompt **Name=** e attivato alpha-lock. Immettere un nuovo nome di variabile, quindi premere **ENTER**. La trasmissione riprende.

Quando si seleziona **2:Overwrite**, i dati dell'unità inviante sovrascrivono i dati memorizzati sull'unità ricevente. La trasmissione riprende.

Quando si seleziona **3:Omit**, l'unità inviante non trasmette i dati nel nome duplicato della variabile. La trasmissione riprende dalla voce successiva.

Quando si seleziona **4:Quit**, la trasmissione si interrompe e l'unità ricevente esce dalla modalità di ricezione.

Ricezione da una TI-83 Plus Silver Edition o una TI-83 Plus

La TI-83 Plus Silver Edition e la TI-83 Plus sono perfettamente compatibili. Occorre ricordare, tuttavia, che la TI-83 Plus dispone di una quantità di memoria Flash inferiore rispetto alla TI-83 Plus Silver Edition.

Ricezione da una TI-83

È possibile trasferire tutte le variabili e i programmi da una TI-83 a una TI-83 Plus se la RAM della TI-83 Plus è in grado di contenerli. La dimensione della RAM della TI-83 Plus è leggermente inferiore a quella della TI-83.

Ricezione da una TI-82 — Differenze risolvibili

Generalmente, è possibile trasmettere voci a una calcolatrice TI-83 Plus da una calcolatrice TI-82, ma le differenze tra i due prodotti possono influire su alcuni dati trasmessi. La seguente tabella mostra le differenze per cui il software incorporato nella TI-83 Plus si regola automaticamente quando una calcolatrice TI-83 Plus riceve dati da una TI-82.

TI-82	TI-83 Plus
<i>nMin</i>	PlotStart
<i>nStart</i>	<i>nMin</i>
<i>Un</i>	<i>u</i>
<i>Vn</i>	<i>v</i>
<i>UnStart</i>	<i>u(nMin)</i>
<i>VnStart</i>	<i>v(nMin)</i>
TblMin	TblStart

Ad esempio, se si trasmette da una TI-82 a una TI-83 Plus un programma che contiene ***nStart*** in una riga di comando, si noterà che ***nMin*** ha sostituito automaticamente ***nStart*** nella riga di comando della TI-83 Plus.

Nota: È possibile trasferire tutte le variabili reali, le immagini e i programmi da una TI-82 a una TI-83 Plus se la RAM della TI-83 Plus è in grado di contenerli. La dimensione della RAM della TI-83 Plus è leggermente inferiore a quella della TI-82.

Ricezione da una TI-82 — Differenze non risolvibili

Il software incorporato nella TI-83 Plus non è in grado di risolvere alcune differenze tra TI-82 e TI-83 Plus, descritte qui di seguito.

È necessario modificare i dati sulla calcolatrice TI-83 Plus ricevente dopo la trasmissione per risolvere queste differenze. In caso contrario, la TI-83 Plus interpreterà i dati in modo errato.

- La calcolatrice TI-83 Plus reinterpreta le prefisso di funzione della TI-82 includendo parentesi aperte, il che potrebbe aggiungere parentesi estranee alle espressioni trasmesse.

Ad esempio, se si trasmette $\sin X+5$ da una TI-82 a una TI-83 Plus, la calcolatrice TI-83 Plus reinterpreta questa funzione come $\sin(X+5)$. Senza la parentesi chiusa dopo la X , la calcolatrice TI-83 Plus interpreta questa funzione come $\sin(X+5)$ e non come la somma di 5 e $\sin(X)$.

- Se una calcolatrice TI-82 trasmette un'istruzione che la TI-83 Plus non è in grado di tradurre, viene visualizzato il menu **ERR:INVALID** non appena la TI-83 Plus tenta di eseguire l'istruzione.

Ad esempio, sulla calcolatrice TI-82, il gruppo di caratteri U_{n-1} viene incollato nella posizione del cursore quando si preme $\boxed{2nd}$ [U_{n-1}]. La calcolatrice TI-83 Plus non è in grado di tradurre direttamente U_{n-1} nella sintassi $u(n-1)$ della TI-83 Plus, per questo motivo viene visualizzato il menu **ERR:INVALID**.

Nota: Le regole della moltiplicazione implicita della calcolatrice TI-83 Plus sono diverse da quelle della calcolatrice TI-82. Ad esempio, la TI-83 Plus calcola $1/2X$ come $(1/2)*X$, mentre la TI-82 calcola $1/2X$ come $1/(2*X)$ (capitolo 2).

Ricezione da una TI-73

La TI-83 Plus può ricevere da una TI-73 numeri reali, immagini, elenchi di variabili reali da L1 a L6 e liste con nome.

Non è possibile inviare le liste di categoria (liste i cui elementi sono caratteri alfabetici) da una TI-73 a una TI-83 Plus.

Per trasmettere dati a una TI-83 Plus da una TI-73:

1. Impostare la TI-83 Plus per la ricezione.
2. Premere **[APPS]** sulla calcolatrice TI-73 inviante per visualizzare il menu **APPLICATIONS**.
3. Premere **[ENTER]** sulla calcolatrice TI-73 inviante per selezionare **1:Link** e visualizzare il menu **LINK SEND**.
4. Scegliere **0:Vars to TI83.**, quindi selezionare le voci da inviare.
5. Premere **[▶]** sulla calcolatrice TI-73 inviante per visualizzare il menu **LINK TRANSMIT**.
6. Controllare che l'unità ricevente sia impostata per la ricezione.
7. Premere **[ENTER]** sulla calcolatrice TI-73 inviante per selezionare **1:Transmit** e iniziare la trasmissione.

Backup della memoria RAM

Attenzione: **H:Back Up** sovrascrive la memoria RAM e le impostazioni delle modalità dell'unità ricevente. Tutte le informazioni contenute nella RAM dell'unità ricevente andranno perse.

Nota: Le voci archiviate nell'unità ricevente non vengono sovrascritte.

È possibile eseguire il backup del contenuto della RAM e delle impostazioni delle modalità (ma non delle applicazioni Flash né delle voci archiviate) su un'altra calcolatrice TI-83 Plus Silver Edition. Inoltre, è possibile eseguire il backup della RAM e delle impostazioni delle modalità su una TI-83 Plus.

Per eseguire il backup della memoria RAM:

1. Usare l'apposito cavo di collegamento per collegare due unità TI-83 Plus Silver Edition, oppure una TI-83 Plus Silver Edition e una TI-83 Plus.
2. Sull'unità inviante, premere **[2nd] [LINK]** e selezionare **H:Back Up**. Viene visualizzato lo schermo **MEMORYBACKUP**.



```
MEMORYBACKUP
1: Transmit
2: Quit
```

3. Sull'unità ricevente, premere **[2nd] [LINK] [▶]** per visualizzare il menu **RECEIVE**.
4. Premere **[ENTER]** sull'unità ricevente.
5. Premere **[ENTER]** sull'unità ricevente che visualizza il messaggio **A WARNING — Backup**.
6. Premere **[ENTER]** sull'unità ricevente per continuare il backup.
— Oppure —
Premere **2:Quit** sull'unità ricevente per annullare il backup e tornare al menu **LINK SEND**

Nota: Se durante un backup viene restituito un errore di trasmissione, l'unità ricevente viene resettata.

Backup della memoria completo

Quando il backup è stato completato, sia la calcolatrice inviante che quella ricevente visualizzano uno schermo di conferma.

```
MEMORY BACKUP  
Done
```

Condizioni di errore

Un errore di trasmissione si verifica dopo uno o due secondi se:

- Non è collegato un cavo all'unità inviante.
- Non è collegato un cavo all'unità ricevente.
Nota: Se il cavo è collegato, inserirlo con decisione e riprovare.
- L'unità ricevente non è stata impostata per ricevere la trasmissione.
- Si tenta un backup tra una TI-73, una TI-82 o una TI-83 e una TI-83 Plus.
- Si tenta un trasferimento di dati da una TI-83 Plus a una TI-83, TI-82 o TI-73 con variabili o caratteristiche che non sono riconosciute dalla TI-83, TI-82 o TI-73.
- Nuovi tipi di variabili e nuove caratteristiche non riconosciute dalla TI-83, TI-82 o TI-73 includono applicazioni, variabili di applicazioni, variabili raggruppate, nuovi tipi di variabili o programmi con nuove caratteristiche quali **Archive**, **UnArchive**, **SendID**, **SendOS**, **Asm()**, **AsmComp()** e **AsmPrgm**.
- Si tenta un trasferimento di dati da una TI-83 Plus a una TI-82 con dati diversi dalle liste di numeri reali da **L1** a **L6** oppure senza usare la voce di menu **5:Lists to TI82**.

- Si tenta un trasferimento di dati da una TI-83 Plus a una TI-73 con dati diversi da numeri reali, immagini, elenchi di numeri reali da L1 a L6 o elenchi il cui nome contiene il carattere θ .

Anche se non si verifica un errore di trasmissione, le seguenti due condizioni di errore possono impedire una trasmissione corretta.

- Si tenta di utilizzare **Get(** con una calcolatrice anziché con un CBL 2/CBL o CBR.
- Si tenta di utilizzare **GetCalc(** con una TI-83 anziché con una TI-83 Plus o TI-83 Plus Silver Edition.

Memoria insufficiente nell'unità ricevente

Se durante la trasmissione l'unità ricevente non dispone di memoria sufficiente per ricevere una voce, sulla stessa unità viene visualizzato il menu **Memory Full**.

- Per saltare questa voce durante la trasmissione corrente, selezionare **1:Omit**. La trasmissione riprende con la voce successiva.
- Per annullare la trasmissione e uscire dalla modalità ricevente, selezionare **2:Quit**.

Appendice A:

Informazioni su tabelle e riferimenti

Tabella delle funzioni e delle istruzioni

Le funzioni restituiscono un valore, un elenco o una matrice. È possibile utilizzare le funzioni in un'espressione. Le istruzioni avviano un'azione. Alcune funzioni e istruzioni hanno argomenti. Gli argomenti facoltativi e le relative virgole sono racchiusi tra parentesi ([]). Per ulteriori informazioni su un elemento, comprese le descrizioni e le restrizioni degli argomenti, vedere la pagina elencata sulla destra della tabella.

Utilizzando il **CATALOG**, è possibile incollare qualsiasi funzione o istruzione sullo schermo principale o su una riga di comando nell'editor del programma. Tuttavia, alcune funzioni o istruzioni non sono valide sullo schermo principale.

† indica i tasti premuti che sono validi solo per l'editor del programma o quelli che incollano determinate istruzioni solo nell'editor del programma. Alcuni tasti visualizzano i menu che sono disponibili solo nell'editor del programma. Altri tasti incollano la modalità, il formato o le istruzioni impostate nella tabella solo nell'editor del programma.

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
abs (<i>valore</i>)	Restituisce il valore assoluto di un numero reale, di una espressione, di un elenco o di una matrice.	[MATH] NUM 1:abs(
abs (<i>valore</i>)	Restituisce il valore assoluto di un numero complesso o di un elenco.	[MATH] CPX 5:abs(
<i>valoreA</i> and <i>valoreB</i>	Restituisce 1 se sia <i>valoreA</i> che <i>valoreB</i> sono $\neq 0$. <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> possono essere numeri reali, espressioni o elenchi.	[2nd] [TEST] LOGIC 1:and
angle (<i>valore</i>)	Restituisce l'angolo polare di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.	[MATH] CPX 4:angle(
ANOVA (<i>elenco1,elenco2</i> [, <i>elenco3,...,elenco20</i>])	Esegue un'analisi unidimensionale della varianza per confrontare le medie di due fino a 20 popolazioni.	[STAT] TESTS F:ANOVA(
Ans	Restituisce l'ultimo risultato.	[2nd] [ANS]
Archive	Sposta le variabili specificate dalla RAM nella memoria dell'archivio dati utente. Per richiamare le variabili, usare UnArchive .	[2nd] [MEM] 5:Archive
Asm (<i>nomeprogramma</i> <i>assembly</i>)	Esegue un programma in linguaggio assembly.	[2nd] [CATALOG] AsmComp(
AsmComp (<i>prgmASM1,</i> <i>prgmASM2</i>)	Compila un programma in linguaggio assembly scritto in caratteri ASCII e memorizza la versione esadecimale.	[2nd] [CATALOG] AsmComp(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
AsmPrgm	Deve essere utilizzato come prima riga del programma in linguaggio assembly.	$\boxed{2nd}$ [CATALOG] AsmPrgm
augment (<i>matriceA</i> , <i>matriceB</i>)	Restituisce una matrice, ovvero la <i>matriceB</i> affiancata alla <i>matriceA</i> come nuove colonne.	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 7:augment(
augment (<i>elencoA</i> , <i>elencoB</i>)	Restituisce un elenco, ovvero <i>elencoB</i> concatenato alla fine di <i>elencoA</i> .	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 9:augment(
AxesOff	Disattiva gli assi del grafico.	† $\boxed{2nd}$ [FORMAT] AxesOff
AxesOn	Attiva gli assi del grafico	† $\boxed{2nd}$ [FORMAT] AxesOn
a+bi	Imposta la modalità rettangolare dei numeri complessi ($a+bi$).	† [MODE] a+bi
bal (<i>npmt</i> [, <i>valorearrotondato</i>])	Calcola il saldo a <i>npmt</i> per un piano di ammortizzazione utilizzando i valori memorizzati di PV , I% e PMT e arrotonda il calcolo a <i>valorearrotondato</i> .	[APPS] 1:Finance CALC 9:bal(
binomcdf (<i>numprove</i> , <i>p</i> [, <i>x</i>])	Calcola una probabilità cumulativa a <i>x</i> per la distribuzione binomiale con il <i>numprove</i> specificato e la probabilità <i>p</i> di casi favorevoli per ciascuna prova.	$\boxed{2nd}$ [DISTR] DISTR A:binomcdf(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
binompdf (<i>numprove</i> , <i>p</i> [, <i>x</i>])	Calcola una probabilità a <i>x</i> per la distribuzione binomiale con il <i>numprove</i> specificato e la probabilità <i>p</i> di casi favorevoli per ciascuna prova.	[2nd] [DISTR] DISTR 0:binompdf(
χ^2 cdf (<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> , <i>df</i>)	Calcola la probabilità da una distribuzione χ^2 tra <i>limiteinferiore</i> e <i>limitesuperiore</i> per i gradi di libertà <i>df</i> specificati.	[2nd] [DISTR] DISTR 7: χ^2cdf(
χ^2 pdf (<i>x</i> , <i>df</i>)	Calcola la funzione di densità della probabilità (pdf) per la distribuzione χ^2 in un valore <i>x</i> specifico.	[2nd] [DISTR] DISTR 6: χ^2pdf(
χ^2 - Test (<i>matriceosservata</i> , <i>matriceattesa</i> [, <i>disegno</i>])	Esegue una verifica chi quadrato. <i>disegno=1</i> disegna i risultati; <i>disegno=0</i> calcola i risultati.	† [STAT] TESTS C: χ^2-Test(
Circle (<i>X</i> , <i>Y</i> , <i>raggio</i>)	Disegna una circonferenza di centro (<i>X</i> , <i>Y</i>) e <i>raggio</i> .	[2nd] [DRAW] DRAW 9:Circle(
Clear Entries	Azzera il contenuto dell'area di memorizzazione dell'ultima voce.	[2nd] [MEM] MEMORY 3:Clear Entries
ClrAllLists	Imposta a 0 la dimensione di tutti gli elenchi in memoria.	[2nd] [MEM] MEMORY 4:ClrAllLists
ClrDraw	Azzera tutti gli elementi disegnati da un grafico o da un disegno.	[2nd] [DRAW] DRAW 1:ClrDraw

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
ClrHome	Azzerà lo schermo principale.	† [PRGM] I/O 8:ClrHome
ClrList <i>nomeelenco1</i> [, <i>nomeelenco2</i> , ..., <i>nomeelenco n</i>]	Imposta a 0 la dimensione di uno o più TI-83 Plus o i <i>nomeelenco</i> creati dall'utente.	[STAT] EDIT 4:ClrList
ClrTable	Azzerà tutti i valori della tabella.	† [PRGM] I/O 9:ClrTable
conj (<i>valore</i>)	Restituisce il numero complesso coniugato di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.	[MATH] CPX 1:conj()
Connected	Imposta la modalità di rappresentazione Connected; ripristina tutte le impostazioni di stile del grafico dell'editor $Y=$ a \setminus .	† [MODE] Connected
CoordOff	Non consente di visualizzare il valore delle coordinate del cursore.	† [2nd] [FORMAT] CoordOff
CoordOn	Consente di visualizzare il valore delle coordinate del cursore.	† [2nd] [FORMAT] CoordOn
cos (<i>valore</i>)	Restituisce il coseno di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[COS]
cos⁻¹ (<i>valore</i>)	Restituisce l'arcocoseno di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [COS ⁻¹]

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
cosh (valore)	Restituisce il coseno iperbolico di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [CATALOG] cosh (
cosh⁻¹ (valore)	Restituisce l'arcocoseno iperbolico di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [CATALOG] cosh⁻¹ (
CubicReg [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>regequ</i>]	Approssima un modello di regressione cubica a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione su <i>regequ</i> .	[STAT] CALC 6:CubicReg
cumSum (elenco)	Restituisce un elenco delle somme cumulative degli elementi in <i>elenco</i> , iniziando con il primo elemento.	[2nd] [LIST] OPS 6:cumSum (
cumSum (matrice)	Restituisce una matrice delle somme cumulative degli elementi della <i>matrice</i> . Ciascun elemento della matrice restituita è una somma cumulativa di una colonna della <i>matrice</i> dall'inizio alla fine.	[2nd] [MATRIX] MATH 0:cumSum (
dbd (<i>data1</i> , <i>data2</i>)	Calcola il numero di giorni tra la <i>data1</i> e la <i>data2</i> utilizzando il metodo del conteggio del giorno corrente.	[APPS] 1:Finance CALC D:dbd (
<i>valore</i> ► Dec	Visualizza un numero reale o complesso, un'espressione, un elenco o una matrice in forma decimale.	[MATH] MATH 2: ►Dec

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Degree	Imposta la modalità Degree (misura degli angoli espressa in gradi).	† [MODE] Degree
DelVar <i>variabile</i>	Cancella dalla memoria il contenuto della <i>variabile</i> .	† [PRGM] CTL G:DelVar
DependAsk	Imposta la tabella in modo che richieda i valori della variabile dipendente.	† [2nd] [TBLSET] Depend: Ask
DependAuto	Imposta la tabella in modo che generi automaticamente i valori della variabile dipendente.	† [2nd] [TBLSET] Depend: Auto
det (<i>matrice</i>)	Restituisce il determinante della <i>matrice</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH 1:det(
DiagnosticOff	Disattiva la modalità di visualizzazione dei valori diagnostici; r , r^2 e R^2 non vengono visualizzati come risultati del modello di regressione.	[2nd] [CATALOG] DiagnosticOff
DiagnosticOn	Attiva la modalità di visualizzazione dei valori diagnostici; r , r^2 e R^2 vengono visualizzati come risultati del modello di regressione.	[2nd] [CATALOG] DiagnosticOn
dim (<i>elenco</i>)	Restituisce la dimensione dell' <i>elenco</i> .	[2nd] [LIST] OPS 3:dim(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
dim (<i>matrice</i>)	Restituisce la dimensione della <i>matrice</i> come elenco.	[2nd] [MATRIX] MATH 3:dim (
<i>lunghezza</i> → dim (<i>nomeelenco</i>)	Assegna una nuova dimensione (lunghezza) ad un elenco nuovo o esistente.	[2nd] [LIST] OPS 3:dim (
{ <i>righe,colonne</i> }→ dim (<i>matrice</i>)	Assegna nuove dimensioni ad una matrice nuova o esistente.	[2nd] [MATRIX] MATH 3:dim (
Disp	Visualizza lo schermo principale.	† [PRGM] I/O 3:Disp
Disp [<i>valoreA, valoreB, valoreC, ..., valore n</i>].	Visualizza ciascun valore.	† [PRGM] I/O 3:Disp
DispGraph	Visualizza il grafico.	† [PRGM] I/O 4:DispGraph
DispTable	Visualizza la tabella.	† [PRGM] I/O 5:DispTable
<i>valore</i> ► DMS	Visualizza il <i>valore</i> in formato DMS (gradi/minuti/secondi).	[2nd] [ANGLE] ANGLE 4: ►DMS

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Dot	Imposta la modalità di rappresentazione Dot (a punti); ripristina tutte le impostazioni di stile del grafico dell'editor Y= a `.	† [MODE] Dot
DrawF <i>espressione</i>	Disegna l' <i>espressione</i> (in termini di X) sul grafico.	[2nd] [DRAW] DRAW 6:DrawF
DrawInv <i>espressione</i>	Disegna l' <i>espressione</i> inversa tracciando i valori di X sull'asse delle y e i valori di Y sull'asse delle x.	[2nd] [DRAW] DRAW 8:DrawInv
:DS< (<i>variabile, valore</i>) <i>:comandoA</i> <i>:comandi</i>	Decrementa la <i>variabile</i> di 1, salta il <i>comandoA</i> se <i>variabile</i> < <i>valore</i> .	† [PRGM] CTL B:DS< (
e^ (<i>potenza</i>)	Restituisce e elevato a <i>potenza</i> .	[2nd] [e ^x]
e^ (<i>elenco</i>)	Restituisce un elenco di e elevato ad un <i>elenco</i> di potenze.	[2nd] [e ^x]
Esponente: <i>valoreE</i> esponente	Restituisce un <i>valore</i> moltiplicato per 10 all' <i>esponente</i> .	[2nd] [EE]
Esponente: <i>elencoE</i> esponente	Restituisce elementi dell' <i>elenco</i> moltiplicati per 10 all' <i>esponente</i> .	[2nd] [EE]
Esponente: <i>matriceE</i> esponente	Restituisce elementi della <i>matrice</i> moltiplicati per 10 all' <i>esponente</i> .	[2nd] [EE]
► Eff (<i>tasso nominale, interessi composti</i>)	Calcola il tasso di interesse effettivo.	[APPS] 1:Finance CALC C: ►Eff (
Else <i>Vedere If:Then:Else</i>		

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
End	Identifica la fine di un ciclo While , For , Repeat o If-Then-Else .	† [PRGM] CTL 7:End
Eng	Imposta la modalità di visualizzazione Engineering (tecnica).	† [MODE] Eng
Equ → String (<i>Y= var</i> , Strn)	Converte il contenuto di una <i>Y= var</i> in una stringa e lo memorizza in Strn .	[2nd] [CATALOG] Equ → String (
expr (<i>stringa</i>)	Converte una <i>stringa</i> in un'espressione e la esegue.	[2nd] [CATALOG] expr (
ExpReg [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>freqelenco</i> , <i>regequ</i>]	Approssima un modello di regressione esponenziale a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>freqelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione su <i>regequ</i> .	[STAT] CALC 0:ExpReg
ExprOff	Disattiva la visualizzazione dell'espressione durante TRACE .	† [2nd] [FORMAT] ExprOff
ExprOn	Attiva la visualizzazione della espressione durante TRACE .	† [2nd] [FORMAT] ExprOn
Fcdf (<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> , <i>numeratore</i> <i>df</i> , <i>denominatore df</i>)	Calcola la distribuzione di probabilità F tra il <i>limiteinferiore</i> e il <i>limitesuperiore</i> per il <i>numeratore df</i> (gradi di libertà) e il <i>denominatore df</i> specificati.	[2nd] [DISTR] DISTR 9:Fcdf (

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Fill (valore,matrice)	Memorizza il <i>valore</i> in ciascun elemento della <i>matrice</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH 4:Fill (
Fill (valore,nomeelenco)	Memorizza il <i>valore</i> in ciascun elemento del <i>nomeelenco</i> .	$\boxed{2nd}$ [LIST] OPS 4:Fill (
Fix #	Imposta la modalità decimale a virgola fissa per # posizioni decimali.	† [MODE] 0123456789 (selezionare uno)
Float	Imposta la modalità a virgola mobile.	† [MODE] Float
fMax (espressione, variabile,inferiore, superiore[, tolleranza])	Restituisce il valore della <i>variabile</i> in cui si verifica il massimo dell' <i>espressione</i> , tra <i>inferiore</i> e <i>superiore</i> , con la <i>tolleranza</i> specificata.	[MATH] MATH 7:fMax (
fMin (espressione, variabile, inferiore, superiore[, tolleranza])	Restituisce il valore della <i>variabile</i> in cui di verifica il minimo dell' <i>espressione</i> , tra <i>inferiore</i> e <i>superiore</i> , con la <i>tolleranza</i> specificata.	[MATH] MATH 6:fMin (
fnInt (espressione, variabile, inferiore, superiore[, tolleranza])	Restituisce l'integrale della funzione dell' <i>espressione</i> in relazione alla <i>variabile</i> , tra <i>inferiore</i> e <i>superiore</i> , con la <i>tolleranza</i> specificata.	[MATH] MATH 9:fnInt (

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
FnOff [funzione#, funzione#,..., funzione n]	Deseleziona tutte le funzioni Y= o le funzioni Y= specificate.	[VARS] Y-VARS 4:On/Off 2:FnOff
FnOn [funzione#, funzione#,..., funzione n]	Seleziona tutte le funzioni Y= o le funzioni Y= specificate.	[VARS] Y-VARS 4:On/Off 1:FnOn
:For (variabile,inizio,fine [,incremento]) :comandi :End :comandi	Esegue i <i>comandi</i> fino a End , incrementando la <i>variabile</i> da <i>inizio</i> di <i>incremento</i> fino a che <i>variabile</i> > <i>fine</i> .	† [PRGM] CTL 4:For(
fPart (valore)	Restituisce la parte o le parti frazionarie di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice.	[MATH] NUM 4:fPart(
Fpdf (<i>x</i> ,numeratore <i>df</i> , denominatore <i>df</i>)	Calcola la distribuzione della probabilità F tra <i>limite inferiore</i> e <i>limite superiore</i> per il <i>numeratore df</i> (gradi di libertà) e il <i>denominatore df</i> specificati.	[2nd] [DISTR] DISTR 8:Fpdf(
<i>valore</i> ► Frac	Visualizza un numero reale o complesso, un'espressione, un elenco o una matrice come frazione semplificata ai termini più semplici.	[MATH] MATH 1:►Frac
Full	Imposta la modalità a schermo intero.	† [MODE] Full

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Func	Imposta la modalità di rappresentazione della funzione.	† [MODE] Func
GarbageCollect	Visualizza il menu garbage collection che consente di pulire la memoria archivio non utilizzata.	[2nd] [CATALOG] GarbageCollect
gcd (<i>valoreA</i> , <i>valoreB</i>)	Restituisce il massimo comune divisore di <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> , che possono essere numeri reali o elenchi.	[MATH] NUM 9:gcd(
geometcdf (<i>p</i> , <i>x</i>)	Calcola la probabilità cumulativa in corrispondenza di <i>x</i> , il numero della prova in cui si verifica il primo caso favorevole, per la distribuzione geometrica con la probabilità specificata di casi favorevoli <i>p</i> .	[2nd] [DISTR] DISTR E:geometcdf(
geometpdf (<i>p</i> , <i>x</i>)	Calcola la probabilità in corrispondenza di <i>x</i> , il numero della prova in cui si verifica il primo caso favorevole, per la distribuzione geometrica con la probabilità specificata di casi favorevoli <i>p</i> .	[2nd] [DISTR] DISTR D:geometpdf(
Get (<i>variabile</i>)	Prende il contenuto di <i>variabile</i> dal sistema CBL 2™/CBL™ o CBR™ System e lo memorizza in <i>variabile</i> .	† [PRGM] I/O A:Get(
GetCalc (<i>variabile</i>)	Prende il contenuto di <i>variabile</i> su un'altra calcolatrice TI-83 Plus e lo memorizza in <i>variabile</i> sulla calcolatrice TI-83 Plus ricevente.	† [PRGM] I/O 0:GetCalc(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
getKey	Restituisce il codice del tasto per il tasto corrente premuto, oppure 0 , se non viene premuto alcun tasto.	† [PRGM] I/O 7:getKey
Goto <i>etichetta</i>	Trasferisce il controllo a <i>etichetta</i> .	† [PRGM] CTL 0:Goto
GraphStyle (<i>funzione#</i> , <i>stilegrafico#</i>)	Imposta uno <i>stilegrafico</i> per la <i>funzione#</i> .	† [PRGM] CTL H:GraphStyle(
GridOff	Disattiva il formato griglia.	† [2nd] [FORMAT] GridOff
GridOn	Attiva il formato griglia.	† [2nd] [FORMAT] GridOn
G-T	Imposta la modalità per la divisione dello schermo in modo verticale con il grafico e la tabella.	† [MODE] G-T
Horiz	Imposta la modalità per la divisione dello schermo in modo orizzontale.	† [MODE] Horiz
Horizontal <i>y</i>	Disegna una linea orizzontale in corrispondenza di <i>y</i> .	[2nd] [DRAW] DRAW 3:Horizontal
identity (<i>dimensione</i>)	Restituisce la matrice identità di <i>dimensione</i> righe × <i>dimensione</i> colonne.	[2nd] [MATRIX] MATH 5:identity(
:If <i>condizione</i> :comandoA :comandi	Se la <i>condizione</i> = 0 (falsa), salta al <i>comandoA</i> .	† [PRGM] CTL 1:If

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
:If <i>condizione</i> :Then <i>:comandi</i> :End <i>:comandi</i>	Esegue i <i>comandi</i> da Then a End se la <i>condizione</i> = 1 (vera).	† [PRGM] CTL 2:Then
:If <i>condizione</i> :Then <i>:comandi</i> :Else <i>:comandi</i> :End <i>:comandi</i>	Esegue i <i>comandi</i> da Then a Else se la <i>condizione</i> = 1 (vera); da Else a End se la <i>condizione</i> = 0 (falsa).	† [PRGM] CTL 3:Else
imag (<i>valore</i>)	Restituisce la parte immaginaria (non reale) di un numero complesso o di un elenco di numeri complessi.	[MATH] CPX 3:imag(
IndpntAsk	Imposta la tabella in modo che richieda i valori della variabile indipendente.	† [2nd] [TBLSET] Indpnt: Ask
IndpntAuto	Imposta la tabella in modo che generi automaticamente i valori della variabile indipendente.	† [2nd] [TBLSET] Indpnt: Auto
Input	Visualizza il grafico.	† [PRGM] I/O 1:Input
Input [<i>variabile</i>] Input [" <i>testo</i> ", <i>variabile</i>]	Richiede il valore da memorizzare in <i>variabile</i> .	† [PRGM] I/O 1:Input

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Input [<i>Strn</i> , <i>variabile</i>]	Visualizza Strn e memorizza il valore immesso in <i>variabile</i> .	† [PRGM] I/O 1:Input
inString (<i>stringa</i> , <i>sottostringa</i> [, <i>avvio</i>])	Restituisce la posizione del carattere in <i>stringa</i> del primo carattere della <i>sottostringa</i> iniziando da <i>avvio</i> .	[2nd] [CATALOG] inString(
int (<i>valore</i>)	Restituisce l'intero più grande \leq di un numero reale o complesso, di un'espressione o di una matrice.	[MATH] NUM 5:int(
ΣInt (<i>pmt1</i> , <i>pmt2</i> [, <i>valorearrotondato</i>])	Calcola la somma, arrotondata a <i>valorearrotondato</i> , dell'importo dell'interesse tra <i>pmt1</i> e <i>pmt2</i> per un piano di ammortizzazione.	[APPS] 1:Finance CALC A: Σ Int(
invNorm (<i>area</i> [, μ , σ])	Calcola la funzione della distribuzione cumulativa normale inversa per un' <i>area</i> data sotto la curva della distribuzione normale specificata da μ e σ .	[2nd] [DISTR] DISTR 3:invNorm(
iPart (<i>valore</i>)	Restituisce la parte intera di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice.	[MATH] NUM 3:iPart(
irr (<i>CF0</i> , <i>CFElenco</i> [, <i>CFFreq1</i>])	Tasso di interesse in cui il valore attuale netto dei flussi di cassa è uguale a zero.	[APPS] 1:Finance CALC 8:irr(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
:IS> (<i>variabile, valore</i>) :comandoA :comandi	Incrementa la <i>variabile</i> di 1, salta il <i>comandoA</i> se <i>variabile</i> > <i>valore</i> .	† [PRGM] CTL A:IS>(
lnomeelenco	Identifica il carattere successivo fino al quinto come nome di un elenco creato dall'utente.	[2nd] [LIST] OPS B:L
LabelOff	Disattiva le etichette delle assi.	† [2nd] [FORMAT] LabelOff
LabelOn	Attiva le etichette delle assi.	† [2nd] [FORMAT] LabelOn
Lbl <i>etichetta</i>	Crea un' <i>etichetta</i> di uno o due caratteri.	† [PRGM] CTL 9:Lbl
lcm (<i>valoreA, valoreB</i>)	Restituisce il minimo comune multiplo di <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> , che possono essere numeri reali o elenchi.	[MATH] NUM 8:lcm(
length (<i>stringa</i>)	Restituisce il numero di caratteri in <i>stringa</i> .	[2nd] [CATALOG] length(
Line (<i>X1, Y1, X2, Y2</i>)	Disegna una retta da (<i>X1, Y1</i>) a (<i>X2, Y2</i>).	[2nd] [DRAW] DRAW 2:Line(
Line (<i>X1, Y1, X2, Y2, 0</i>)	Cancella una retta da (<i>X1, Y1</i>) a (<i>X2, Y2</i>).	[2nd] [DRAW] DRAW 2:Line(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
LinReg(a+bx) <i>Xnomeelenco, Ynomeelenco</i> [, <i>frequelenco, regequ</i>]	Approssima un modello di regressione lineare a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC 8:LinReg(a+bx)
LinReg(ax+b) <i>Xnomeelenco, Ynomeelenco</i> [, <i>frequelenco, regequ</i>]	Approssima un modello di regressione lineare a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC 4:LinReg(ax+b)
LinRegTTest [<i>Xnomeelenco, Ynomeelenco, frequelenco, alternativa, regequ</i>]	Esegue il test di una regressione lineare e un test t. <i>alternativa=1</i> è >; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è <.	† [STAT] TESTS E:LinRegTTest
ΔList(<i>elenco</i>)	Restituisce un elenco contenente le differenze tra elementi consecutivi nell' <i>elenco</i> .	[2nd] [LIST] OPS 7:ΔList(
List▶matr(<i>nomeelenco1, ..., nomeelenco n, matrice</i>)	Riempie le colonne della <i>matrice</i> colonna per colonna con gli elementi di ciascun <i>nomeelenco</i> specificato.	[2nd] [LIST] OPS 0>List▶matr(
ln(<i>valore</i>)	Restituisce il logaritmo naturale di un numero reale o complesso, di un'espressione o di un elenco.	[LN]

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
LnReg [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>regequ</i>]	Approssima un modello di regressione logaritmica a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC 9:LnReg
log (valore)	Restituisce il logaritmo di un numero reale o complesso, di un'espressione o di un elenco.	[LOG]
Logistic [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>regequ</i>]	Approssima un modello di regressione logica a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC B:Logistic
Matr►list (matrice, nomeelencoA,..., nomeelenco n)	Riempie ciascun <i>nomeelenco</i> con elementi di ciascuna colonna della <i>matrice</i> .	[2nd] [LIST] OPS A:Matr►list(
Matr►list (matrice, colonna#,nomeelenco)	Riempie un <i>nomeelenco</i> con elementi di una <i>colonna#</i> specifica di una <i>matrice</i> .	[2nd] [LIST] OPS A:Matr►list(
max (valoreA, valoreB)	Restituisce il valore più grande tra <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> .	[MATH] NUM 7:max(
max (elenco)	Restituisce l'elemento reale o complesso più grande nell' <i>elenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 2:max(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
max (<i>elencoA</i> , <i>elencoB</i>)	Restituisce un elenco reale o complesso del più grande di ciascun paio di elementi in <i>elencoA</i> ed <i>elencoB</i> .	[2nd] [LIST] MATH 2:max (
max (<i>valore</i> , <i>elenco</i>)	Restituisce un elenco reale o complesso del <i>valore</i> più grande di ciascun elemento dell' <i>elenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 2:max (
mean (<i>elenco</i> [, <i>frequelenco</i>])	Restituisce la media dell' <i>elenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 3:mean (
median (<i>elenco</i> [<i>,frequelenco</i>])	Restituisce la mediana dell' <i>elenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 4:median (
Med-Med [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>regequ</i>]	Approssima un modello mediana-mediana a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC 3:Med-Med
Menu ("titolo", "testo1", <i>etichetta1</i> [...,"testo7", <i>etichetta7</i>])	Genera un menu con un massimo di sette voci durante l'esecuzione di un programma.	† [PRGM] CTL C:Menu (
min (<i>valoreA</i> , <i>valoreB</i>)	Restituisce il valore più piccolo di <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> .	[MATH] NUM 6:min (
min (<i>elenco</i>)	Restituisce l'elemento reale o complesso più piccolo in <i>elenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 1:min (

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
min (<i>elencoA</i> [, <i>elencoB</i>])	Restituisce l'elenco reale o complesso del più piccolo di ciascun paio di elementi in <i>elencoA</i> ed <i>elencoB</i> .	[2nd] [LIST] MATH 1:min(
min (<i>valore</i> , <i>elenco</i>)	Restituisce un elenco reale o complesso del <i>valore</i> più piccolo o ciascun elemento dell' <i>elenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 2:max(
<i>valoreA</i> nCr <i>valoreB</i>	Restituisce il numero di combinazioni di <i>valoreA</i> preso un <i>valoreB</i> alla volta.	[MATH] PRB 3:nCr
<i>valore</i> nCr <i>elenco</i>	Restituisce un elenco delle combinazioni del <i>valore</i> preso ciascun elemento nell' <i>elenco</i> uno per volta.	[MATH] PRB 3:nCr
<i>elenco</i> nCr <i>valore</i>	Restituisce un elenco delle combinazioni di ciascun elemento nell' <i>elenco</i> preso <i>valore</i> per volta.	[MATH] PRB 3:nCr
<i>elencoA</i> nCr <i>elencoB</i>	Restituisce un elenco delle combinazioni di ciascun elemento nell' <i>elencoA</i> preso ciascun elemento nell' <i>elencoB</i> per volta.	[MATH] PRB 3:nCr
nDeriv (<i>espressione</i> , <i>variabile</i> , <i>valore</i> [, ϵ])	Restituisce la derivata numerica approssimata dell' <i>espressione</i> in relazione alla <i>variabile</i> dato il <i>valore</i> , con ϵ specificato.	[MATH] MATH 8:nDeriv(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
►Nom (<i>tasso effettivo, interessi composti</i>)	Calcola il tasso di interesse nominale.	[APPS] 1:Finance CALC B: ►Nom(
Normal	Imposta la modalità di visualizzazione normale.	† [MODE] Normal
normalcdf (<i>limite inferiore, limite superiore</i> [μ, σ])	Calcola la probabilità di distribuzione normale tra il <i>limite inferiore</i> e il <i>limite superiore</i> per la μ e la σ specificate.	[2nd] [DISTR] DISTR 2:normalcdf(
normalpdf (x [μ, σ])	Calcola la funzione della densità di probabilità per la distribuzione normale in corrispondenza di un valore x specificato.	[2nd] [DISTR] DISTR 1:normalpdf(
not (<i>valore</i>)	Restituisce 0 se il <i>valore</i> è $\neq 0$. Il <i>valore</i> può essere un numero reale, un'espressione o un elenco.	[2nd] [TEST] LOGIC 4:not(
<i>valoreA</i> nPr <i>valoreB</i>	Restituisce il numero delle permutazioni del <i>valoreA</i> prese <i>valoreB</i> alla volta.	[MATH] PRB 2:nPr
<i>valore</i> nPr <i>elenco</i>	Restituisce un elenco di permutazioni del <i>valore</i> preso ciascun elemento nell' <i>elenco</i> per volta.	[MATH] PRB 2:nPr
<i>elenco</i> nPr <i>valore</i>	Restituisce un elenco di permutazioni di ciascun elemento nell' <i>elenco</i> prese <i>valore</i> per volta.	[MATH] PRB 2:nPr

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
<i>elencoA</i> nPr <i>elencoB</i>	Restituisce un elenco di permutazioni di ciascun elemento nell' <i>elencoA</i> prese ciascun elemento dell' <i>elencoB</i> per volta.	[MATH] PRB 2:nPr
npv(<i>tasso interesse</i> ,CF0, CF <i>Elenco</i> [,CF <i>Freq</i>])	Somma dei valori attuali per i flussi di cassa in entrata e in uscita.	[APPS] 1:Finance CALC 7:npv(
<i>valoreA</i> or <i>valoreB</i>	Restituisce 1 se il <i>valoreA</i> o il <i>valoreB</i> è ≠ 0. <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> possono essere numeri reali, espressioni o elenchi.	[2nd] [TEST] LOGIC 2:or
Output(<i>riga</i> , <i>colonna</i> , "testo")	Visualizza il <i>testo</i> che inizia in corrispondenza di una <i>linea</i> e di una <i>colonna</i> specifiche.	† [PRGM] I/O 6:Output(
Output(<i>riga</i> , <i>colonna</i> , <i>valore</i>)	Visualizza il <i>valore</i> che inizia in corrispondenza di una <i>linea</i> e di una <i>colonna</i> specifiche.	† [PRGM] I/O 6:Output(
Param	Imposta la modalità parametrica per la rappresentazione del grafico.	† [MODE] Par
Pause	Interrompe temporaneamente l'esecuzione del programma fino a quando non si preme [ENTER].	† [PRGM] CTL 8:Pause
Pause [<i>valore</i>]	Visualizza un <i>valore</i> , interrompe temporaneamente l'esecuzione del programma fino a quando non si preme [ENTER].	† [PRGM] CTL 8:Pause

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Plot# (<i>tipo</i> , <i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>indicatore</i>)	Definisce Plot# (1, 2 o 3) di <i>tipo Scatter</i> o <i>xyLine</i> per <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> utilizzando <i>indicatore</i> .	† [2nd] [STAT PLOT] PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
Plot# (<i>tipo</i> , <i>Xnomeelenco</i> , <i>frequelenco</i>)	Definisce Plot# (1, 2 o 3) di <i>tipo Histogram</i> o <i>Boxplot</i> per <i>Xnomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> .	† [2nd] [STAT PLOT] PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
Plot# (<i>tipo</i> , <i>Xnomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>indicatore</i>)	Definisce Plot# (1, 2 o 3) di <i>tipo ModBoxplot</i> per <i>Xnomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> utilizzando <i>indicatore</i> .	† [2nd] [STAT PLOT] PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
Plot# (<i>tipo</i> , <i>nomeelencodati</i> , <i>asse dati</i> , <i>indicatore</i>)	Definisce Plot# (1, 2 o 3) di <i>tipo NormProbPlot</i> per <i>nomeelencodati</i> sull' <i>asse dati</i> utilizzando <i>indicatore</i> . L' <i>asse dati</i> può essere X o Y .	† [2nd] [STAT PLOT] PLOTS 1:Plot1- 2:Plot2- 3:Plot3-
PlotsOff [1,2,3]	Deseleziona tutte le definizioni di grafico oppure una o più definizioni di grafico specificate (1, 2 o 3).	[2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 4:PlotsOff
PlotsOn [1,2,3]	Seleziona tutte le definizioni di grafico oppure una o più definizioni di grafico specificate (1, 2 o 3).	[2nd] [STAT PLOT] STAT PLOTS 5:PlotsOn

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Pmt_Bgn	Specifica una rendita dovuta, in cui i pagamenti si verificano all'inizio di ciascun periodo di retribuzione.	$\boxed{\text{APPS}}$ 1:Finance CALC F:Pmt_Bgn
Pmt_End	Specifica una rendita ordinaria, in cui i pagamenti si verificano alla fine di ciascun periodo di retribuzione.	$\boxed{\text{APPS}}$ 1:Finance CALC E:Pmt_End
poissoncdf (μ, x)	Calcola la probabilità cumulativa in corrispondenza di x per la distribuzione di Poisson con la media specificata μ .	$\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{DISTR}]}$ DISTR C:poissoncdf(
poissonpdf (μ, x)	Calcola la probabilità in corrispondenza di x per la distribuzione di Poisson con la media specificata μ .	$\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{DISTR}]}$ DISTR B:poissonpdf(
Polar	Imposta la modalità polare di rappresentazione.	† $\boxed{[\text{MODE}]}$ Pol
<i>valore complesso</i> ▶ Polar	Visualizza il <i>valore complesso</i> in forma polare.	$\boxed{[\text{MATH}]}$ CPX 7: ▶Polar
PolarGC	Imposta il formato delle coordinate polari della grafica.	† $\boxed{2\text{nd}}$ $\boxed{[\text{FORMAT}]}$ PolarGC
prgmnome	Esegue il programma <i>nome</i> .	† $\boxed{[\text{PRGM}]}$ CTRL D:prgm

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
$\Sigma\text{Prn}(pmt1, pmt2$ [,valorearrotondato])	Calcola la somma, arrotondata a <i>valorearrotondato</i> , dell'importo principale tra <i>pmt1</i> e <i>pmt2</i> per un piano di ammortizzazione.	[APPS] 1:Finance CALC 0: $\Sigma\text{Prn}(\$
prod (elenco[,inizio,fine])	Restituisce il prodotto degli elementi dell' <i>elenco</i> tra <i>inizio</i> e <i>fine</i> .	[2nd] [LIST] MATH 6:prod(
Prompt <i>variabileA</i> [, <i>variabileB</i> ,..., <i>variabile n</i>]	Chiede un valore per la <i>variabileA</i> , quindi per la <i>variabileB</i> , e così via.	† [PRGM] I/O 2:Prompt
1-PropZInt (<i>x</i> , <i>n</i> [, <i>livello confidenza</i>])	Calcola un intervallo di confidenza Z per una proporzione.	† [STAT] TESTS A:1-PropZInt(
2-PropZInt (<i>x1</i> , <i>n1</i> , <i>x2</i> , <i>n2</i> [, <i>confidence level</i>])	Calcola un intervallo di confidenza Z per due proporzioni.	† [STAT] TESTS B:2-PropZInt(
1-PropZTest (<i>p0</i> , <i>x</i> , <i>n</i> [, <i>alternativa</i> , <i>disegno</i>])	Calcola un test Z per una proporzione. <i>alternativa</i> =-1 è > ; <i>alternativa</i> =0 è ≠; <i>alternativa</i> =1 è < . <i>disegno</i> =1 disegna risultati; <i>disegno</i> =0 calcola risultati.	† [STAT] TESTS 5:1-PropZTest(
2-PropZTest (<i>x1</i> , <i>n1</i> , <i>x1</i> , <i>n1</i> [, <i>alternativa</i> , <i>disegno</i>])	Calcola un test Z per due proporzioni. <i>alternativa</i> =-1 è > ; <i>alternativa</i> =0 è ≠; <i>alternativa</i> =1 è < . <i>disegno</i> =1 disegna risultati; <i>disegno</i> =0 calcola risultati.	† [STAT] TESTS 6:2-PropZTest(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Pt-Change (<i>x,y</i>)	Inverte un punto su (<i>x,y</i>).	[2nd] [DRAW] POINTS 3:Pt-Change(
Pt-Off (<i>x,y</i> [, <i>indicatore</i>])	Cancella un punto su (<i>x,y</i>) utilizzando <i>indicatore</i> .	[2nd] [DRAW] POINTS 2:Pt-Off(
Pt-On (<i>x,y</i> [, <i>indicatore</i>])	Disegna un punto su (<i>x,y</i>) utilizzando <i>indicatore</i> .	[2nd] [DRAW] POINTS 1:Pt-On(
PwrReg [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>regequ</i>]	Approssima un modello di regressione su potenza a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> e memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC A:PwrReg
Pxl-Change (<i>riga,colonna</i>)	Inverte il pixel su (<i>riga, colonna</i>); $0 \leq riga \leq 62$ e $0 \leq colonna \leq 94$.	[2nd] [DRAW] POINTS 6:Pxl-Change(
Pxl-Off (<i>riga,colonna</i>)	Cancella il pixel su (<i>riga, colonna</i>); $0 \leq riga \leq 62$ e $0 \leq colonna \leq 94$.	[2nd] [DRAW] POINTS 5:Pxl-Off(
Pxl-On (<i>riga,colonna</i>)	Disegna il pixel su (<i>riga, colonna</i>); $0 \leq riga \leq 62$ e $0 \leq colonna \leq 94$.	[2nd] [DRAW] POINTS 4:Pxl-On(
pxl-Test (<i>riga,colonna</i>)	Restituisce 1 se pixel (<i>riga, colonna</i>) è attivo, 0 se è disattivo; $0 \leq riga \leq 62$ e $0 \leq colonna \leq 94$.	[2nd] [DRAW] POINTS 7:pxl-Test(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
P►Rx(r, θ)	Restituisce X , date le coordinate polari r e θ o un elenco di coordinate polari.	$\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{ANGLE}]}$ ANGLE 7:P►Rx(
P►Ry(r, θ)	Restituisce Y , date le coordinate polari r e θ o un elenco di coordinate polari.	$\boxed{2\text{nd}} \boxed{[\text{ANGLE}]}$ ANGLE 8:P►Ry(
QuadReg [$X\text{nomeelenco}$, $Y\text{nomeelenco}$, freqelenco , regequ]	Approssima un modello di regressione quadratica a $X\text{nomeelenco}$ e $Y\text{nomeelenco}$ con frequenza freqelenco e memorizza l'equazione della regressione in regequ .	$\boxed{[\text{STAT}]}$ CALC 5:QuadReg
QuartReg [$X\text{listname}$, $Y\text{listname}$, freqlist , regequ]	Approssima un modello di regressione quartica a $X\text{nomeelenco}$ e $Y\text{nomeelenco}$ con frequenza freqelenco e memorizza l'equazione della regressione in regequ .	$\boxed{[\text{STAT}]}$ CALC 7:QuartReg
Radian	Imposta la modalità radiante per l'angolo.	$\uparrow \boxed{[\text{MODE}]}$ Radian
rand [(numprove)]	Restituisce un numero casuale tra 0 e 1 per un numero specificato di prove numprove .	$\boxed{[\text{MATH}]}$ PRB 1:rand
randBin (numprove , prob [numsimulazioni])	Genera e visualizza un numero reale casuale da una distribuzione binomiale specificata.	$\boxed{[\text{MATH}]}$ PRB 7:randBin(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
randInt (<i>inferiore</i> , <i>superiore</i> [, <i>numprove</i>])	Genera e visualizza un intero casuale all'interno di un intervallo specificato dai limiti interi <i>inferiore</i> e <i>superiore</i> per un numero specificato di prove <i>numprove</i> .	[MATH] PRB 5:randInt(
randM (<i>righe</i> , <i>colonne</i>)	Restituisce una matrice casuale di <i>righe</i> (1 a 99) × <i>colonne</i> (1 to 99).	[2nd] [MATRIX] MATH 6:randM(
randNorm (μ , σ [, <i>numprove</i>])	Genera e visualizza un numero reale casuale da una data distribuzione normale specificata da μ e σ per un numero specificato di prove <i>numprove</i> .	[MATH] PRB 6:randNorm(
re^{θi}	Imposta la modalità in modalità polare per i numeri complessi (re^{θi}).	† [MODE] re^{θi}
Real	Imposta la modalità in modo che vengano visualizzati risultati complessi solo quando si immettono numeri complessi.	† [MODE] Real
real (<i>valore</i>)	Restituisce la parte reale di un numero complesso o un elenco di numeri complessi.	[MATH] CPX 2:real(
RecallGDB <i>n</i>	Ripristina tutte le impostazioni memorizzate nella variabile GDB_n del database del grafico.	[2nd] [DRAW] STO 4:RecallGDB

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
RecallPic <i>n</i>	Visualizza il grafico e aggiunge l'immagine memorizzata in Pic <i>n</i> .	[2nd] [DRAW] STO 2:RecallPic
<i>valore complesso</i> ▶ Rect	Visualizza un <i>valore complesso</i> o un elenco in forma rettangolare.	[MATH] CPX 6: ▶Rect
RectGC	Imposta il formato delle coordinate rettangolari della grafica.	† [2nd] [FORMAT] RectGC
ref (<i>matrice</i>)	Restituisce il formato a righe accostate di una <i>matrice</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH A:ref(
:Repeat <i>condizione</i> <i>comandi</i> :End <i>comandi</i>	Esegue i <i>comandi</i> fino a quando la <i>condizione</i> è vera.	† [PRGM] CTL 6:Repeat
Return	Ritorna al programma che chiama.	† [PRGM] CTL E:Return
round (<i>valore</i> [, <i>#decimale</i>])	Restituisce un numero, un'espressione, un elenco o una matrice arrotondato a <i>#decimale</i> (≤ 9).	[MATH] NUM 2:round(
*row (<i>valore</i> , <i>matrice</i> , <i>riga</i>)	Restituisce una matrice con la <i>riga</i> della <i>matrice</i> moltiplicata per il <i>valore</i> e memorizzata nella <i>riga</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH E:*row(
row+ (<i>matrice</i> , <i>rigaA</i> , <i>rigaB</i>)	Restituisce una matrice con la <i>rigaA</i> della <i>matrice</i> sommata alla <i>rigaB</i> e memorizzata nella <i>rigaB</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH D:row+(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
*row+ (<i>valore,matrice, rigaA,rigaB</i>)	Restituisce una matrice con la <i>rigaA</i> della <i>matrice</i> moltiplicata per il <i>valore</i> , sommata alla <i>rigaB</i> e memorizzata nella <i>rigaB</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH F:*row+(
rowSwap (<i>matrice,rigaA, rigaB</i>)	Restituisce una matrice con la <i>rigaA</i> della <i>matrice</i> scambiata con la <i>rigaB</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH C:rowSwap(
rref (<i>matrix</i>)	Restituisce la forma ridotta delle righe di una <i>matrice</i> .	$\boxed{2nd}$ [MATRIX] MATH B:rref(
R►Pr (<i>x,y</i>)	Restituisce R , date le coordinate rettangolari <i>x</i> e <i>y</i> o dato un elenco di coordinate rettangolari.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 5:R►Pr(
R►Pθ (<i>x,y</i>)	Restituisce θ , date le coordinate rettangolari <i>x</i> e <i>y</i> o dato un elenco di coordinate rettangolari.	$\boxed{2nd}$ [ANGLE] ANGLE 6:R►Pθ(
2-SampFTest [<i>nomeelenco1,nomeelenco2, freqelenco1,freqelenco2, alternativa,disegno</i>] (Input elenco dati)	Esegue un test F con due campioni. <i>alternativa=-1</i> è > ; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è < . <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† [STAT] TESTS D:2-SampFTest
2-SampFTest <i>Sx1,n1, Sx2,n2[,alternativa, disegno]</i> (Input stat di riepilogo)	Esegue un test F con due campioni. <i>alternativa=-1</i> è > ; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è < . <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† [STAT] TESTS D:2-SampFTest

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
2-SampTInt [nomeelenco1,nomeelenco2, freqelenco1,freqelenco2, livello confidenza, pooled] (Input elenco dati)	Calcola un intervallo di confidenza con due campioni t. <i>pooled=1</i> aggrega le varianze; <i>pooled=0</i> non aggrega le varianze.	† STAT TESTS 0:2-SampTInt
2-SampTInt $\bar{x}1, Sx1, n1,$ $\bar{x}2, Sx2, n2$ [,livello confidenza, pooled] (Input stat di riepilogo)	Calcola un intervallo di confidenza con due campioni t. <i>pooled=1</i> aggrega le varianze; <i>pooled=0</i> non aggrega le varianze.	† STAT TESTS 0:2-SampTInt
2-SampTTest [nomeelenco1, nomeelenco2, freqelenco1, freqelenco2, alternativa, pooled,disegno] (Input elenco dati)	Calcola un test t con due campioni. <i>alternativa=-1</i> è > ; <i>alternativa=0</i> è ≠ ; <i>alternativa=1</i> è < . <i>pooled=1</i> aggrega le varianze; <i>pooled=0</i> non aggrega le varianze. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 4:2-SampTTest
2-SampTTest $\bar{x}1, Sx1, n1,$ $\bar{x}2, Sx2, n2$ [,alternativa, pooled,disegno] (Input stat di riepilogo)	Calcola un test t con due campioni. <i>alternativa=-1</i> è > ; <i>alternativa=0</i> è ≠ ; <i>alternativa=1</i> è < . <i>pooled=1</i> aggrega le varianze; <i>pooled=0</i> non aggrega le varianze. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 4:2-SampTTest

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
2-SampZInt (σ_1, σ_2 [<i>nomeelenco1</i> , <i>nomeelenco2</i> , <i>freqelenco1</i> , <i>freqelenco2</i> , <i>livello confidenza</i>] (Input elenco dati)	Calcola un intervallo di confidenza con due campioni Z.	† STAT TESTS 9:2-SampZInt(
2-SampZInt ($\sigma_1, \sigma_2, \bar{x}1, n1,$ $\bar{x}2, n2$ [, <i>livello confidenza</i>] (Input stat di riepilogo)	Calcola un intervallo di confidenza con due campioni Z.	† STAT TESTS 9:2-SampZInt(
2-SampZTest (σ_1, σ_2 [, <i>nomeelenco1</i> , <i>nomeelenco2</i> , <i>freqelenco1</i> , <i>freqelenco2</i> , <i>alternativa</i> , <i>disegno</i>]) (Input elenco dati)	Calcola un test con due campioni Z. <i>alternativa=-1</i> è > ; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è <. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 3:2-SampZTest(
2-SampZTest ($\sigma_1, \sigma_2,$ $\bar{x}1, n1, \bar{x}2, n2$ [, <i>alternativa</i> , <i>disegno</i>]) (Input stat di riepilogo)	Calcola un test t con due campioni Z. <i>alternativa=-1</i> è > ; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è <. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 3:2-SampZTest(
Sci	Imposta la modalità di visualizzazione della notazione scientifica.	† MODE Sci

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Select (<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i>)	Seleziona uno o più dati specifici da una rappresentazione della dispersione o xyLine (solo), quindi memorizza i dati selezionati in due nuovi elenchi, <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> .	[2nd] [LIST] OPS 8:Select(
Send (<i>variabile</i>)	Invia il contenuto della <i>variabile</i> al sistema CBL o CBR.	† [PRGM] I/O B:Send(
seq (<i>espressione</i> , <i>variabile</i> , <i>inizio</i> , <i>fine</i> [, <i>incremento</i>])	Restituisce l'elenco creato dal calcolo dell' <i>espressione</i> quando la <i>variabile</i> varia, da <i>inizio</i> a <i>fine</i> in passaggi <i>incrementali</i> .	[2nd] [LIST] OPS 5:seq(
Seq	Imposta la modalità per la rappresentazione della successione.	† [MODE] Seq
Sequential	Imposta la modalità per rappresentare le funzioni in forme di successioni.	† [MODE] Sequential
SetUpEditor	Elimina tutti i nomi degli elenchi dall'editor STAT dell'elenco, quindi ripristina i nomi degli elenchi da L1 fino a L6 nelle colonne da 1 a 6 .	[STAT] EDIT 5:SetUpEditor
SetUpEditor <i>nomeelenco1</i> [, <i>nomeelenco2</i> , ..., <i>nomeelenco20</i>]	Elimina tutti i nomi degli elenchi dall'editor STAT dell'elenco, quindi imposta l'editor in modo che visualizzi uno o più <i>nomielenco</i> nell'ordine specificato, iniziando dalla colonna 1 .	[STAT] EDIT 5:SetUpEditor

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Shade (<i>funzinferiore</i> , <i>funzsuperiore</i> [, <i>Xsinistro</i> , <i>Xdestro</i> , <i>motivo</i> , <i>patres</i>])	Disegna <i>funzinferiore</i> e <i>funzsuperiore</i> in termini di X sul grafico corrente e utilizza il <i>motivo</i> e i <i>patres</i> per ombreggiare l'area delimitata da <i>funzinferiore</i> , <i>funzsuperiore</i> , <i>Xsinistro</i> e <i>Xdestro</i> .	[2nd] [DRAW] DRAW 7:Shade (
Shade χ^2 (<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> , <i>df</i>)	Disegna la funzione della densità per la distribuzione χ^2 specificata dai gradi di libertà <i>df</i> e ombreggia l'area tra il <i>limiteinferiore</i> e il <i>limitesuperiore</i> .	[2nd] [DISTR] DRAW 3:Shade χ^2 (
Shade F(<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> , <i>numeratore df</i> , <i>denominatore df</i>)	Disegna la funzione della densità per la distribuzione F specificata da <i>numeratore df</i> e <i>denominatore df</i> e ombreggia l'area tra <i>limiteinferiore</i> e <i>limitesuperiore</i> .	[2nd] [DISTR] DRAW 4:Shade F(
Shade Norm(<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> [, μ , σ])	Disegna la funzione della densità normale specificata da μ e σ e quindi ombreggia l'area tra <i>limiteinferiore</i> e <i>limitesuperiore</i> .	[2nd] [DISTR] DRAW 1:Shade Norm(
Shade _t(<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> , <i>df</i>)	Disegna la funzione della densità per la distribuzione <i>t</i> di Student specificata dai gradi di libertà <i>df</i> e quindi ombreggia l'area tra <i>limiteinferiore</i> e <i>limitesuperiore</i> .	[2nd] [DISTR] DRAW 2:Shade _t(
Simul	Imposta la modalità per rappresentare le funzioni contemporaneamente.	† [MODE] Simul

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
sin (valore)	Restituisce il seno di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[SIN]
sin⁻¹ (valore)	Restituisce l'arcoseno di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [SIN ⁻¹]
sinh (valore)	Restituisce il seno iperbolico di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [CATALOG] sinh
sinh⁻¹ (valore)	Restituisce l'arcoseno iperbolico di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [CATALOG] sinh⁻¹ (
SinReg [iterazioni, Xnomeelenco, Ynomeelenco, periodo, regequ]	Tenta per il numero di <i>iterazioni</i> di approssimare un modello di regressione sinusoidale a <i>Xnomeelenco</i> e <i>Ynomeelenco</i> utilizzando un <i>periodo</i> e quindi memorizza l'equazione della regressione in <i>regequ</i> .	[STAT] CALC C:SinReg
solve (espressione, variabile, tentativo, {inferiore, superiore})	Risolve l' <i>espressione</i> per la <i>variabile</i> , dato un <i>tentativo</i> iniziale e i limiti <i>inferiore</i> e <i>superiore</i> all'interno dei quali la soluzione viene cercata.	† [MATH] MATH 0:solve(
SortA (nomeelenco)	Ordina gli elementi di <i>nomeelenco</i> in ordine ascendente.	[2nd] [LIST] OPS 1:SortA(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
SortA (<i>nomeelencochiave</i> , <i>elencodipend1</i> [, <i>elencodipend2</i> , ..., <i>elencodipend n</i>])	Ordina gli elementi di <i>nomeelencochiave</i> in ordine ascendente, quindi ordina ciascun <i>elencodipend</i> come elenco dipendente.	[2nd] [LIST] OPS 1:SortA (
SortD (<i>nomeelenco</i>)	Ordina gli elementi di <i>nomeelenco</i> in ordine discendente.	[2nd] [LIST] OPS 2:SortD (
SortD (<i>nomeelencochiave</i> , <i>elencodipend1</i> [, <i>elencodipend2</i> , ..., <i>elencodipend n</i>])	Ordina gli elementi di <i>nomeelencochiave</i> in ordine discendente, quindi ordina ciascun <i>elencodipend</i> come elenco dipendente.	[2nd] [LIST] OPS 2:SortD (
stdDev (<i>elenco</i> [, <i>frequelenco</i>])	Restituisce la deviazione standard degli elementi in <i>elenco</i> con frequenza <i>frequelenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 7:stdDev (
Stop	Termina l'esecuzione del programma e ritorna allo schermo principale.	† [PRGM] CTL F:Stop
Memorizza: <i>valore</i> → <i>variabile</i>	Memorizza un <i>valore</i> nella <i>variabile</i> .	[STO▶]
StoreGDB <i>n</i>	Memorizza il grafico corrente nel database GDB <i>n</i> .	[2nd] [DRAW] STO 3:StoreGDB
StorePic <i>n</i>	Memorizza l'immagine corrente nell'immagine Pic <i>n</i> .	[2nd] [DRAW] STO 1:StorePic

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
String►Equ (stringa, Y= var)	Converte la <i>stringa</i> in un'equazione e la memorizza in Y= var.	[2nd] [CATALOG] String►Equ (
sub (stringa,inizio, lunghezza)	Restituisce una stringa che è un sottoinsieme di una <i>stringa</i> esistente, dopo aver cercato da <i>inizio</i> a <i>lunghezza</i> .	[2nd] [CATALOG] sub (
sum (elenco[,inizio,fine])	Restituisce la somma degli elementi dell' <i>elenco</i> da <i>inizio</i> a <i>fine</i> .	[2nd] [LIST] MATH 5:sum (
tan (valore)	Restituisce la tangente di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[TAN]
tan⁻¹ (valore)	Restituisce l'arcotangente di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [TAN ⁻¹]
Tangent (espressione, valore)	Disegna una linea tangente all' <i>espressione</i> in corrispondenza di X= <i>valore</i> .	[2nd] [DRAW] DRAW 5:Tangent (
tanh (value)	Restituisce la tangente iperbolica di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [CATALOG] tanh
tanh⁻¹ (valore)	Restituisce l'arcotangente iperbolica di un numero reale, di un'espressione o di un elenco.	[2nd] [CATALOG] tanh⁻¹ (

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
tcdf (<i>limiteinferiore</i> , <i>limitesuperiore</i> , <i>df</i>)	Calcola la distribuzione della probabilità <i>t</i> di Student tra <i>limiteinferiore</i> e <i>limitesuperiore</i> per i gradi di libertà <i>df</i> specificati.	[2nd] [DISTR] DISTR 5:tcdf (
Text (<i>riga</i> , <i>colonna</i> , <i>valore</i> , <i>valore</i> , ...)	Scrive il valore di <i>valore</i> o di " <i>testo</i> " sul grafico iniziando dal pixel (<i>riga</i> , <i>colonna</i>), dove $0 \leq \text{riga} \leq 57$ e $0 \leq \text{colonna} \leq 94$.	[2nd] [DRAW] DRAW 0:Text (
Then <i>See If:Then</i>		
Time	Imposta i grafici delle successioni in modo che vengano rappresentati in relazione al tempo.	† [2nd] [FORMAT] Time
TInterval [<i>nomeelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>livello confidenza</i>] (Input elenco dati)	Calcola un intervallo di confidenza <i>t</i> con frequenza <i>frequelenco</i> .	† [STAT] TESTS 8:Tinterval
TInterval \bar{x} , S_x , <i>n</i> [<i>livello confidenza</i>] (Input stat di riepilogo)	Calcola un intervallo di confidenza <i>t</i> con frequenza <i>frequelenco</i> .	† [STAT] TESTS 8:Tinterval
tpdf (<i>x</i> , <i>df</i>)	Calcola la funzione della densità di probabilità (pdf) per la distribuzione <i>t</i> di Student in corrispondenza di un valore <i>x</i> specificato.	[2nd] [DISTR] DISTR 4:tpdf (
Trace	Visualizza il grafico ed entra in modalità TRACE.	[TRACE]

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
T-Test μ_0 , <i>nomeelenco</i> , <i>freqelenco</i> , <i>alternativa</i> , <i>disegno</i> (Input elenco dati)	Esegue un test t con frequenza <i>freqelenco</i> . <i>alternativa=-1</i> è >; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è <. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 2:T-Test
T-Test μ_0 , \bar{x} , S_x , n [<i>nomeelenco</i> , <i>freqelenco</i> , <i>alternativa</i> , <i>disegno</i>] (Input stat di riepilogo)	Esegue un test t con frequenza <i>freqelenco</i> . <i>alternativa=-1</i> è >; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è <. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 2:T-Test
tvm_FV [(N , I% , PV , PMT , <i>P/Y</i> , <i>C/Y</i>)]	Calcola il valore futuro.	APPS 1:Finance CALC 6:tvm_FV
tvm_I% [(N , PV , PMT , FV , <i>P/Y</i> , <i>C/Y</i>)]	Calcola il tasso di interesse annuale.	APPS 1:Finance CALC 3:tvm_I%
tvm_N [(I% , PV , PMT , FV , <i>P/Y</i> , <i>C/Y</i>)]	Calcola di numero di periodi di retribuzione.	APPS 1:Finance CALC 5:tvm_N
tvm_Pmt [(N , I% , PV , FV , <i>P/Y</i> , <i>C/Y</i>)]	Calcola l'importo di ciascun pagamento.	APPS 1:Finance CALC 2:tvm_Pmt
tvm_PV [(N , I% , PMT , FV , <i>P/Y</i> , <i>C/Y</i>)]	Calcola il valore attuale.	APPS 1:Finance CALC 4:tvm_PV

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
UnArchive	Sposta le variabili specificate dalla memoria dell'archivio dati utente nella RAM. Per archiviare le variabili, usare Archive .	[2nd] [MEM] 6:UnArchive
uvAxes	Imposta la rappresentazione della successione in modo che venga tracciata u(n) sull'asse x e v(n) sull'asse y.	† [2nd] [FORMAT] uv
uwAxes	Imposta la rappresentazione della successione in modo che venga tracciata u(n) sull'asse x e w(n) sull'asse y.	† [2nd] [FORMAT] uw
1-Var Stats [<i>Xnomeelenco</i> , <i>freqelenco</i>]	Esegue un'analisi ad una variabile sui dati in <i>Xnomeelenco</i> con frequenza <i>freqelenco</i> .	[STAT] CALC 1:1-Var Stats
2-Var Stats [<i>Xnomeelenco</i> , <i>Ynomeelenco</i> , <i>freqelenco</i>]	Esegue un'analisi a due variabili sui dati in <i>Xnomeelenco</i> con frequenza <i>freqelenco</i> .	[STAT] CALC 2:2-Var Stats
variance (<i>elenco</i> [, <i>freqelenco</i>])	Restituisce la varianza degli elementi in <i>elenco</i> con frequenza <i>freqelenco</i> .	[2nd] [LIST] MATH 8:variance(
Vertical <i>x</i>	Disegna una linea verticale in corrispondenza di <i>x</i> .	[2nd] [DRAW] DRAW 4:Vertical

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
vwAxes	Imposta la rappresentazione della successione in modo che venga tracciata v(n) sull'asse delle x e w(n) sull'asse delle y.	† [2nd] [FORMAT] vw
Web	Imposta la rappresentazione della successione in modo che venga tracciata come ragnatela.	† [2nd] [FORMAT] Web
:While <i>condizione</i> :comandi :End :comandi	Esegue i <i>comandi</i> mentre la <i>condizione</i> è vera.	† [PRGM] CTL 5:While
<i>valoreA</i> xor <i>valoreB</i>	Restituisce 1 se solo il <i>valoreA</i> o il <i>valoreB</i> = 0. <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> possono essere numeri reali, espressioni o elenchi.	[2nd] [TEST] LOGIC 3:xor
ZBox	Visualizza un grafico, consente di disegnare un box che definisce una nuova finestra di visualizzazione e aggiorna la finestra.	† [ZOOM] ZOOM 1:ZBox
ZDecimal	Regola la finestra di visualizzazione in modo da avere $\Delta X=0.1$ e $\Delta Y=0.1$, quindi visualizza lo schermo del grafico con l'origine centrata sullo schermo.	† [ZOOM] ZOOM 4:ZDecimal

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
ZInteger	Ridefinisce la finestra di visualizzazione utilizzando le seguenti dimensioni: $\Delta X=1$ Xscl=10 $\Delta Y=1$ Yscl=10	† ZOOM ZOOM 8:ZInteger
ZInterval σ , <i>nomelenco</i> , <i>frequelenco</i> , <i>livello confidenza</i> (Input elenco dati)	Calcola un intervallo di confidenza Z con frequenza <i>frequelenco</i> .	† STAT TESTS 7:ZInterval
ZInterval σ, \bar{x}, n [, <i>livello confidenza</i>] (Input stat di riepilogo)	Calcola un intervallo di confidenza Z.	† STAT TESTS 7:ZInterval
Zoom In	Ingrandisce la parte di grafico che circonda la posizione del cursore.	† ZOOM ZOOM 2:Zoom In
Zoom Out	Visualizza una parte più ampia del grafico, centrato in corrispondenza della posizione del cursore.	† ZOOM ZOOM 3:Zoom Out
ZoomFit	Ricalcola YMin e YMax in modo da includere i valori minimo e massimo di Y delle funzioni selezionate e quindi traccia nuovamente le funzioni.	† ZOOM ZOOM 0:ZoomFit
ZoomRcl	Rappresenta le funzioni selezionate in una finestra di visualizzazione definita dall'utente.	† ZOOM MEMORY 3:ZoomRcl

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
ZoomStat	Ridefinisce la finestra di visualizzazione in modo che vengano visualizzati tutti i punti dati statistici.	† ZOOM ZOOM 9:ZoomStat
ZoomSto	Memorizza immediatamente la finestra di visualizzazione corrente.	† ZOOM MEMORY 2:ZoomSto
ZPrevious	Rappresenta nuovamente il grafico utilizzando le variabili della finestra del grafico visualizzato prima di eseguire l'ultima istruzione ZOOM .	† ZOOM MEMORY 1:ZPrevious
ZSquare	Regola l'impostazione della finestra X o Y in modo che ciascun pixel abbia uguali dimensioni di larghezza e di altezza nel sistema delle coordinate, quindi aggiorna la finestra di visualizzazione.	† ZOOM ZOOM 5:ZSquare
ZStandard	Rappresenta nuovamente le funzioni in modo immediato, aggiornando le variabili della finestra ai valori standard.	† ZOOM ZOOM 6:Zstandard
Z-Test (μ_0, σ , <i>nomelenco, freqelenco, alternativa, disegno</i>) (Input elenco dati)	Esegue un test Z con frequenza <i>freqelenco</i> . <i>alternativa=-1</i> è >; <i>alternativa=0</i> è ≠; <i>alternativa=1</i> è <. <i>disegno=1</i> disegna risultati; <i>disegno=0</i> calcola risultati.	† STAT TESTS 1:Z-Test(

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Z-Test ($\mu_0, \sigma, \bar{x}, n$ [, <i>alternativa</i> , <i>disegno</i>]) (Input stat di riepilogo)	Esegue un test Z. <i>alternativa</i> =-1 è >; <i>alternativa</i> =0 è ≠; <i>alternativa</i> =1 è <. <i>disegno</i> =1 disegna risultati; <i>disegno</i> =0 calcola risultati.	† [STAT] TESTS 1:Z-Test(
ZTrig	Ridisegna immediatamente le funzioni, aggiornando le variabili della finestra ai valori preimpostati per la rappresentazione di funzioni trigonometriche.	† [ZOOM] ZOOM 7:ZTrig
Fattoriale: <i>valore</i> !	Restituisce il fattoriale del <i>valore</i> .	[MATH] PRB 4: !
Fattoriale: <i>elenco</i> !	Restituisce il fattoriale degli elementi dell' <i>elenco</i> .	[MATH] PRB 4: !
Notazione gradi: <i>valore</i> [°]	Interpreta il <i>valore</i> in gradi. Viene utilizzato, inoltre, per i gradi in formato DMS.	[2nd] [ANGLE] ANGLE 1: °
Radianti: <i>angolo</i> ^r	Interpreta l' <i>angolo</i> in radianti.	[2nd] [ANGLE] ANGLE 3: r
Trasposta: <i>matrice</i> ^T	Restituisce una matrice in cui ciascun elemento (riga, colonna) viene scambiato con l'elemento corrispondente (colonna, riga) di <i>matrice</i> .	[2nd] [MATRIX] MATH 2: T

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
x° radice $\times\sqrt{\text{valore}}$	Restituisce la radice x -esima del <i>valore</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 5: $\times\sqrt{}$
x° radice $\times\sqrt{\text{elenco}}$	Restituisce la radice x -esima degli elementi dell' <i>elenco</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 5: $\times\sqrt{}$
<i>elenco</i> $\times\sqrt{\text{valore}}$	Restituisce le radici dell' <i>elenco</i> del <i>valore</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 5: $\times\sqrt{}$
<i>elencoA</i> $\times\sqrt{\text{elencoB}}$	Restituisce le radici dell' <i>elencoA</i> di <i>elencoB</i> .	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 5: $\times\sqrt{}$
Cubo: <i>valore</i> ³	Restituisce il cubo di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice quadrata.	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 3: ³
Radice cubica: $3\sqrt{\text{valore}}$	Restituisce la radice cubica di un numero reale o complesso, di un'espressione o di un elenco.	$\boxed{\text{MATH}}$ MATH 4:3 $\sqrt{}$ (
Uguale: <i>valoreA</i> = <i>valoreB</i>	Restituisce 1 se <i>valoreA</i> = <i>valoreB</i> . Restituisce 0 se <i>valoreA</i> \neq <i>valoreB</i> . <i>valoreA</i> e <i>valoreB</i> possono essere numeri reali o complessi, espressioni, elenchi o matrici.	$\boxed{2\text{nd}}$ [TEST] TEST 1:=

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Diversi: $valoreA \neq valoreB$	Restituisce 1 se $valoreA \neq valoreB$. Restituisce 0 se $valoreA = valoreB$. $valoreA$ e $valoreB$ possono essere numeri reali o complessi, espressioni, elenchi o matrici.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 2:≠
Minore di: $valoreA < valoreB$	Restituisce 1 se $valoreA < valoreB$. Restituisce 0 se $valoreA \geq valoreB$. $valoreA$ e $valoreB$ possono essere numeri reali o complessi, espressioni o elenchi.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 5:<
Maggiore di: $valoreA > valoreB$	Restituisce 1 se $valoreA > valoreB$. Restituisce 0 se $valoreA \leq valoreB$. $valoreA$ e $valoreB$ possono essere numeri reali o complessi, espressioni o elenchi.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 3:>
Minore o uguale a: $valoreA \leq valoreB$	Restituisce 1 se $valoreA \leq valoreB$. Restituisce 0 se $valoreA > valoreB$. $valoreA$ e $valoreB$ possono essere numeri reali o complessi, espressioni o elenchi.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 6:≤
Maggiore di o uguale a: $valoreA \geq valoreB$	Restituisce 1 se $valoreA \geq valoreB$. Restituisce 0 se $valoreA < valoreB$. $valoreA$ e $valoreB$ possono essere numeri reali o complessi, espressioni o elenchi.	$\boxed{2nd}$ [TEST] TEST 4:≥
Inverso: $valore^{-1}$	Restituisce 1 diviso per un numero reale o complesso o un'espressione.	$\boxed{x^{-1}}$

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Inverso: <i>elenco</i> ⁻¹	Restituisce 1 diviso per gli elementi dell' <i>elenco</i> .	x^{-1}
Inverso: <i>matrice</i> ⁻¹	Restituisce una <i>matrice</i> inversa.	x^{-1}
Quadrato: <i>valore</i> ²	Restituisce il <i>valore</i> moltiplicato per se stesso. Il <i>valore</i> può essere un numero reale o complesso o un'espressione.	x^2
Quadrato: <i>elenco</i> ²	Restituisce elementi dell' <i>elenco</i> al quadrato.	x^2
Quadrato: <i>matrice</i> ²	Restituisce una <i>matrice</i> moltiplicata per se stessa.	x^2
Potenze: <i>valore</i> ^{potenza}	Restituisce un <i>valore</i> elevata a <i>potenza</i> . Il <i>valore</i> può essere un numero reale o complesso o un'espressione.	x^{\wedge}
Potenze: <i>elenco</i> ^{potenza}	Restituisce gli elementi dell' <i>elenco</i> elevati a <i>potenza</i> .	x^{\wedge}
Potenze: <i>valore</i> ^{elenco}	Restituisce il <i>valore</i> elevato agli elementi dell' <i>elenco</i> .	x^{\wedge}
Potenze: <i>matrice</i> ^{potenza}	Restituisce gli elementi della <i>matrice</i> elevati a <i>potenza</i> .	x^{\wedge}
Negazione: - <i>valore</i>	Restituisce il valore negativo di un numero reale o complesso, di un'espressione, di un elenco o di una matrice.	$(-)$

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Potenza di dieci: 10^{valore}	Restituisce 10 elevato alla potenza di <i>valore</i> . Il <i>valore</i> può essere un numero reale o complesso o un'espressione.	$\boxed{2\text{nd}} [10^x]$
Potenza di dieci: 10^{elenco}	Restituisce un elenco di 10 elevato alla potenza dell' <i>elenco</i> .	$\boxed{2\text{nd}} [10^x]$
Radice quadrata: $\sqrt{(\text{valore})}$	Restituisce la radice quadrata di un numero reale o complesso, di un'espressione o di un elenco.	$\boxed{2\text{nd}} [\sqrt{\quad}]$
Moltiplicazione: $\text{valoreA} * \text{valoreB}$	Restituisce il <i>valoreA</i> moltiplicato per il <i>valoreB</i> .	$\boxed{\times}$
Moltiplicazione: $\text{valore} * \text{elenco}$	Restituisce il <i>valore</i> moltiplicato per ciascun elemento dell' <i>elenco</i> .	$\boxed{\times}$
Moltiplicazione: $\text{elenco} * \text{valore}$	Restituisce ciascun elemento dell' <i>elenco</i> moltiplicato per il <i>valore</i> .	$\boxed{\times}$
Moltiplicazione: $\text{elencoA} * \text{elencoB}$	Restituisce gli elementi dell' <i>elencoA</i> moltiplicati per gli elementi dell' <i>elencoB</i> .	$\boxed{\times}$
Moltiplicazione: $\text{valore} * \text{matrice}$	Restituisce il <i>valore</i> moltiplicato per gli elementi della <i>matrice</i> .	$\boxed{\times}$
Moltiplicazione: $\text{matriceA} * \text{matriceB}$	Restituisce la <i>matriceA</i> moltiplicata per la <i>matriceB</i> .	$\boxed{\times}$
Divisione: $\text{valoreA} / \text{valoreB}$	Restituisce il <i>valoreA</i> diviso per il <i>valoreB</i> .	$\boxed{\div}$
Divisione: <i>elenco</i> / <i>valore</i>	Restituisce gli elementi dell' <i>elenco</i> divisi per il <i>valore</i> .	$\boxed{\div}$

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Divisione: <i>valore / elenco</i>	Restituisce il <i>valore</i> diviso per gli elementi dell' <i>elenco</i> .	⊘
Divisione: <i>elencoA / elencoB</i>	Restituisce gli elementi dell' <i>elencoA</i> divisi per gli elementi dell' <i>elencoB</i> .	⊘
Addizione: <i>valoreA+valoreB</i>	Restituisce il <i>valoreA</i> sommato al <i>valoreB</i> .	+
Addizione: <i>valore+elenco</i>	Restituisce l'elenco in cui il <i>valore</i> viene sommato a ciascun elemento dell' <i>elenco</i> .	+
Addizione: <i>elencoA+elencoB</i>	Restituisce gli elementi dell' <i>elencoA</i> sommati agli elementi dell' <i>elencoB</i> .	+
Addizione: <i>matriceA+matriceB</i>	Restituisce gli elementi della <i>matriceA</i> sommati agli elementi della <i>matriceB</i> .	+
Concatenazione: <i>stringa1+stringa2</i>	Concatena due o più stringhe.	+
Sottrazione: <i>valoreA-valoreB</i>	Sottrae il <i>valoreB</i> dal <i>valoreA</i> .	-
Sottrazione: <i>valore-elenco</i>	Sottrae gli elementi dell' <i>elenco</i> dal <i>valore</i> .	-
Sottrazione: <i>elenco-valore</i>	Sottrae il <i>valore</i> dagli elementi dell' <i>elenco</i> .	-
Sottrazione: <i>elencoA-elencoB</i>	Sottrae gli elementi dell' <i>elencoB</i> dagli elementi dell' <i>elencoA</i> .	-
Sottrazione: <i>matriceA-matriceB</i>	Sottrae gli elementi della <i>matriceB</i> dagli elementi della <i>matriceA</i> .	-

Argomenti della funzione o della istruzione	Risultato	Tasto o tasti del menu o elemento dello schermo
Notazione minuti: <i>gradi°minuti'secondi"</i>	Interpreta la misura dell'angolo <i>minuti</i> come minuti.	[2nd] [ANGLE] ANGLE 2: '
Notazioni secondi: <i>gradi°minuti'secondi"</i>	Interpreta la misura dell'angolo <i>secondi</i> come secondi.	[ALPHA] ["]

Mappa dei menu della calcolatrice TI-83 Plus

La mappa dei menu della calcolatrice TI-83 Plus comincia nell'angolo superiore sinistro della tastiera e generalmente segue il layout della tastiera da sinistra a destra. I valori e le impostazioni predefiniti sono i seguenti:

Y=			
(modalità Func)	(modalità Par)	(modalità Pol)	(modalità Seq)
Plot1 Plot2	Plot1 Plot2	Plot1 Plot2	Plot1 Plot2
Plot3	Plot3	Plot3	Plot3
\Y1=	\X1T=	\r1=	nMin=1
\Y2=	Y1T=	\r2=	\u(n)=
\Y3=	\X2T=	\r3=	u(nMin)=
\Y4=	Y2T=	\r4=	\v(n)=
...	...	\r5=	v(nMin)=
\Y9=	\X6T=	\r6=	\w(n)=
\Y0=	Y6T=		w(nMin)=

2nd [STAT PLOT]

STAT PLOTS

1:Plot1...Off

☒ L1 L2 ☐

2:Plot2...Off

☒ L1 L2 ☐

3:Plot3...Off

☒ L1 L2 ☐

4:PlotsOff

5:PlotsOn

2nd [STAT PLOT]

(editor

PRGM)

PLOTS

1:Plot1(

2:Plot2(

3:Plot3(

4:PlotsOff

5:PlotsOn

(editor PRGM)

TYPE

1:Scatter

2:xyLine

3:Histogram

4:ModBoxplot

5:Boxplot

6:NormProbPlot

(editor PRGM)

MARK

1:☐

2:+

3:•

WINDOW

(modalità Func)

WINDOW

Xmin=-10

Xmax=10

Xscl=1

Ymin=-10

Ymax=10

Yscl=1

Xres=1

(modalità Par)

WINDOW

Tmin=0

Tmax= $\pi*2$ Tstep= $\pi/24$

Xmin=-10

Xmax=10

Xscl=1

Ymin=-10

Ymax=10

Yscl=1

(modalità Pol)

WINDOW

 θ min=0 θ max= $\pi*2$ θ step= $\pi/24$

Xmin=-10

Xmax=10

Xscl=1

Ymin=-10

Ymax=10

Yscl=1

(modalità Seq)

WINDOW

nMin=1

nMax=10

PlotStart=1

PlotStep=1

Xmin=-10

Xmax=10

Xscl=1

Ymin=-10

Ymax=10

Yscl=1

[2nd] [TBLSET]

TABLE SETUP
TblStart=0
ΔTbl=1
Indpnt:Auto Ask
Depend:Auto Ask

[2nd] [TBLSET]

(editor PRGM)
TABLE SETUP
Indpnt:Auto Ask
Depend:Auto Ask

[ZOOM]

ZOOM	MEMORY	MEMORY
1:ZBox	1:ZPrevious	(Set Factors...)
2:Zoom In	2:ZoomSto	ZOOM FACTORS
3:Zoom Out	3:ZoomRcl	XFact=4
4:ZDecimal	4:SetFactors...	YFact=4
5:ZSquare		
6:ZStandard		
7:ZTrig		
8:ZInteger		
9:ZoomStat		
0:ZoomFit		

[2nd] [FORMAT]

(modalità Func/Par/Pol)	(modalità Seq)
RectGC PolarGC	Time Web uv vw uw
CoordOn CoordOff	RectGC PolarGC
GridOff GridOn	CoordOn CoordOff
AxesOn AxesOff	GridOff GridOn
LabelOff LabelOn	AxesOn AxesOff
ExprOn ExprOff	LabelOff LabelOn
	ExprOn ExprOff

[2nd] [CALC]

(modalità Func)	(modalità Par)	(modalità Pol)	(modalità Seq)
CALCULATE	CALCULATE	CALCULATE	CALCULATE
1:value	1:value	1:value	1:value
2:zero	2:dy/dx	2:dy/dx	
3:minimum	3:dy/dt	3:dr/dθ	
4:maximum	4:dx/dt		
5:intersect			
6:dy/dx			
7:∫f(x)dx			

[MODE]

Normal Sci Eng
Float 0123456789
Radian Degree
Func Par Pol Seq
Connected Dot
Sequential Simul
Real a+bi re^θi
Full Horiz G-T

[2nd] [LINK]

SEND

1:All+...

2:All-...

3:Prgm...

4:List...

5:Lists to TI82...

6:GDB...

7:Pic...

8:Matrix...

9:Real...

0:Complex...

A:Y-Vars...

B:String...

C:Apps...

D:AppVars...

E:Group...

F:SendId

G:SendOS

H:Back Up...

RECEIVE

1:Receive

STAT

EDIT	CALC	TESTS
1:Edit...	1:1-Var Stats	1:Z-Test...
2:SortA(2:2-Var Stats	2:T-Test...
3:SortD(3:Med-Med	3:2-SampZTest...
4:ClrList	4:LinReg(ax+b)	4:2-SampTTest...
5:SetUpEditor	5:QuadReg	5:1-PropZTest...
	6:CubicReg	6:2-PropZTest...
	7:QuartReg	7:ZInterval...
	8:LinReg(a+bx)	8:TInterval...
	9:LnReg	9:2-SampZInt...
	0:ExpReg	0:2-SampTInt...
	A:PwrReg	A:1-PropZInt...
	B:Logistic	B:2-PropZInt...
	C:SinReg	C: χ^2 -Test...
		D:2-SampFTest...
		E:LinRegTTest...
		F:ANOVA(

2nd [LIST]

NAMES	OPS	MATH
1: nomeelenco	1: SortA(1: min(
2: nomeelenco	2: SortD(2: max(
3: nomeelenco	3: dim(3: mean(
...	4: Fill(4: median(
	5: seq(5: sum(
	6: cumSum(6: prod(
	7: ΔList(7: stdDev(
	8: Select(8: variance(
	9: augment(
	0: List▶matr(
	A: Matr▶list(
	B: L	

MATH

MATH	NUM	CPX	PRB
1: ▶Frac	1: abs(1: conj(1: rand
2: ▶Dec	2: round(2: real(2: nPr
3: 3	3: iPart(3: imag(3: nCr
4: $\sqrt[3]{}$	4: fPart(4: angle(4: !
5: $x\sqrt{}$	5: int(5: abs(5: randInt(
6: fMin(6: min(6: ▶Rect	6: randNorm(
7: fMax(7: max(7: ▶Polar	7: randBin(
8: nDeriv(8: lcm(
9: fnInt(9: gcd(
0: Solver...			

2nd [TEST]

TEST	LOGIC
1:=	1:and
2:≠	2:or
3:>	3:xor
4:≥	4:not(
5:<	
6:≤	

2nd [MATRIX]

NAMES	MATH	EDIT
1:[A]	1:det(1:[A]
2:[B]	2:ᵀ	2:[B]
3:[C]	3:dim(3:[C]
4:[D]	4:Fill(4:[D]
5:[E]	5:identity(5:[E]
6:[F]	6:randM(6:[F]
7:[G]	7:augment(7:[G]
8:[H]	8:Matr▶list(8:[H]
9:[I]	9>List▶matr(9:[I]
0:[J]	0:cumSum(0:[J]
	A:ref(
	B:rref(
	C:rowSwap(
	D:row+(
	E:*row(
	F:*row+(

2nd [ANGLE]

ANGLE
1:°
2:'
3:r
4:▶DMS
5:R▶Pr(
6:R▶Pθ(
7:P▶Rx(
8:P▶Ry(

PRGM

EXEC	EDIT	NEW
1: <i>nome</i>	1: <i>nome</i>	1:Create New
2: <i>nome</i>	2: <i>nome</i>	
...	...	

PRGM

(editor PRGM)	(editor PRGM)	(editor PRGM)
CTL	I/O	EXEC
1:If	1:Input	1: <i>nome</i>
2:Then	2:Prompt	2: <i>nome</i>
3:Else	3:Disp	...
4:For(4:DispGraph	
5:While	5:DispTable	
6:Repeat	6:Output(
7:End	7:getKey	
8:Pause	8:ClrHome	
9:Lbl	9:ClrTable	
0:Goto	0:GetCalc(
A:IS>(A:Get(
B:DS<<(B:Send(
C:Menu(
D:prgm		
E:Return		
F:Stop		
G:DelVar		
H:GraphStyle(

2nd [DRAW]

DRAW	POINTS	STO
1:ClrDraw	1:Pt-On(1:StorePic
2:Line(2:Pt-Off(2:RecallPic
3:Horizontal	3:Pt-Change(3:StoreGDB
4:Vertical	4:Pxl-On(4:RecallGDB
5:Tangent(5:Pxl-Off(
6:DrawF	6:Pxl-Change(
7:Shade(7:pxl-Test(
8:DrawInv		
9:Circle(
0:Text(
A:Pen		

VARs

VARs	Y-VARS
1:Window...	1:Function...
2:Zoom...	2:Parametric...
3:GDB...	3:Polar...
4:Picture...	4:On/Off...
5:Statistics...	
6:Table...	
7:String...	

VARs

(Window...)	(Window...)	(Window...)
X/Y	T/ θ	U/V/W
1:Xmin	1:Tmin	1:u(nMin)
2:Xmax	2:Tmax	2:v(nMin)
3:Xscl	3:Tstep	3:w(nMin)
4:Ymin	4: θ min	4:nMin
5:Ymax	5: θ max	5:nMax
6:Yscl	6: θ step	6:PlotStart
7:Xres		7:PlotStep
8: ΔX		
9: ΔY		
0:XFact		
A:YFact		

VARs

(Zoom...)	(Zoom...)	(Zoom...)
ZX/ZY	ZT/Z θ	ZU
1:ZXmin	1:ZTmin	1:Zu(nMin)
2:ZXmax	2:ZTmax	2:Zv(nMin)
3:ZXscl	3:ZTstep	3:Zw(nMin)
4:ZYmin	4:Z θ min	4:ZnMin
5:ZYmax	5:Z θ max	5:ZnMax
6:ZYscl	6:Z θ step	6:ZPlotStart
7:ZXres		7:ZPlotStep

VARs

(GDB...)	(Picture...)
GRAPH DATABASE)
1:GDB1	PICTURE
2:GDB2	1:Pic1
...	2:Pic2
9:GDB9	...
0:GDB0	9:Pic9
	0:Pic0

VARs

(Statistics...)	(Statistics...)	(Statistics...)	(Statistics...)	(Statistics...)
XY	Σ	EQ	TEST	PTS
1:n	1: Σx	1:RegEQ	1:p	1:x1
2: \bar{x}	2: Σx^2	2:a	2:z	2:y1
3:Sx	3: Σy	3:b	3:t	3:x2
4: σx	4: Σy^2	4:c	4: χ^2	4:y2
5: \bar{y}	5: Σxy	5:d	5:F	5:x3
6:Sy		6:e	6:df	6:y3
7: σy		7:r	7: \hat{p}	7:Q1
8:minX		8:r ²	8: $\hat{p}1$	8:Med
9:maxX		9:R ²	9: $\hat{p}2$	9:Q3
0:minY			0:s	
A:maxY			A: $\bar{x}1$	
			B: $\bar{x}2$	
			C:Sx1	
			D:Sx2	
			E:Sxp	
			F:n1	
			G:n2	
			H:lower	
			I:upper	

VARS

(Table...)	(String...)
TABLE	STRING
1:TblStart	1:Str1
2:ΔTbl	2:Str2
3:TblInput	3:Str3
	4:Str4
	...
	9:Str9
	0:Str0

Y-VARS

(Function...)	(Parametric...)	(Polar...)	(On/Off...)
FUNCTION	PARAMETRIC	POLAR	ON/OFF
1:Y1	1:X1T	1:r1	1:FnOn
2:Y2	2:Y1T	2:r2	2:FnOff
3:Y3	3:X2T	3:r3	
4:Y4	4:Y2T	4:r4	
...	...	5:r5	
9:Y9	A:X6T	6:r6	
0:Y0	B:Y6T		

[2nd] [DISTR]

DISTR	DRAW
1:normalpdf(1:ShadeNorm(
2:normalcdf(2:Shade_t(
3:invNorm(3:Shade χ^2 (
4:tpdf(4:ShadeF(
5:tcdf(
6: χ^2 pdf(
7: χ^2 cdf(
8:Fpdf(
9:Fcdf(
0:binompdf(
A:binomcdf(
B:poissonpdf(
C:poissoncdf(
D:geometpdf(
E:geometcdf(

APPS

1:Finance

2:CBL/CBR

Finance

CBL/CBR

CALC
1:TVM
Solver...
2:tvm_Pmt
3:tvm_I%
4:tvm_PV
5:tvm_N
6:tvm_FV
7:npv(
8:irr(
9:bal(
0:ΣPrn(
A:ΣInt(
B:▶Nom(
C:▶Eff(
D:dbd(
E:Pmt_End
F:Pmt_Bgn

VARs
1:N
2:I%
3:PV
4:PMT
5:FV
6:P/Y
7:C/Y

1:GAUGE
2:DATA
LOGGER
3:CBR
4:QUIT

2nd [MEM]

MEMORY

- 1:About
- 2:Mem Mgmt/Del...
- 3:Clear Entries
- 4:ClrAllLists
- 5:Archive
- 6:UnArchive
- 7:Reset...
- 8:Group

MEMORY

(Mem Mgmt/Del...)

- RAM FREE 25631
- ARC FREE 131069
- 1:All...
- 2:Real...
- 3:Complex...
- 4>List...
- 5:Matrix...
- 6:Y-Vars...
- 7:Prgm...
- 8:Pic...
- 9:GDB...
- 0:String...
- A:Apps...
- B:AppVars...
- C:Group...

MEMORY (Reset...)

RAM	ARCHIVE	ALL
1:All RAM...	1:Vars...	1:All Memory...
2:Defaults...	2:Apps...	
	B:Both...	
Ripristinando la RAM si cancellano tutti i dati e i programmi che vi sono memorizzati.	Ripristinando entrambi si cancellano tutti i dati, i programmi e le applicazioni contenuti nell'Archivio.	Ripristinando tutta la memoria si cancellano tutti i dati, i programmi e le applicazioni contenuti nella RAM e nell'Archivio.

RAM

RESET RAM	RESET DEFAULTS
1:No	1:No
2:Reset	2:Reset
Ripristinando la RAM si cancellano tutti i dati e programmi che vi sono memorizzati.	

ARCHIVE

RESET ARC VARS

1:No

2:Reset

Ripristinando le variabili si cancellano tutti i dati e i programmi contenuti nell'Archivio.

RESET ARC APPS

1:No

2:Reset

Ripristinando le applicazioni si cancellano tutte le applicazioni contenute nell'Archivio.

RESET ARC BOTH

1:No

2:Reset

Ripristinando entrambi si cancellano tutti i dati, i programmi e le applicazioni contenute nell'Archivio.

ALL

RESET MEMORY

1:No

2:Reset

Ripristinando tutta la memoria si cancellano tutti i dati, i programmi e le applicazioni contenuti nella RAM e nell'Archivio.

MEMORY (GROUP...)

GROUP UNGROUP
1:Create New

MEMORY (UNGROUP...)

1:*nome*
2:*nome*
...

2nd [CATALOG]

CATALOG

cosh(

cosh⁻¹(

...

Equ►String(

expr(

...

inString(

...

length(

...

sinh(

sinh⁻¹(

...

String►Equ(

sub(

...

tanh(

tanh⁻¹(

Variabili

Variabili per l'utente

La calcolatrice TI-83 Plus utilizza le variabili elencate di seguito in vari modi. L'uso di alcune di queste variabili è limitato a tipi di dati specifici.

Le variabili da **A** a **Z** e θ sono definite come numeri reali o complessi ed è possibile memorizzarli. La calcolatrice TI-83 Plus può aggiornare **X**, **Y**, **R**, θ e **T** durante la rappresentazione grafica e per questo motivo, si consiglia di evitare di utilizzare queste variabili per memorizzare dati non grafici.

Le variabili (nomi elenchi) **L₁** fino a **L₆** vengono utilizzate per gli elenchi; non è possibile memorizzare altri tipi di dati in queste variabili.

Le variabili (nomi matrici) **[A]** fino a **[J]** vengono utilizzate per le matrici; non è possibile memorizzare altri tipi di dati in queste variabili.

Le variabili **Pic1** fino a **Pic9** e **Pic0** vengono utilizzate per le immagini; non è possibile memorizzare altri tipi di dati in queste variabili.

Le variabili **GDB1** fino a **GDB9** e **GDB0** vengono utilizzate per i database del grafico; non è possibile memorizzare altri tipi di dati in queste variabili.

Le variabili **Str1** fino a **Str9** e **Str0** vengono utilizzate per le stringhe; non è possibile memorizzare altri tipi di dati in queste variabili.

È possibile memorizzare qualsiasi stringa di caratteri, funzioni, istruzioni o nomi di variabili nelle funzioni Y_n , (**1** fino a **9** e **0**), X_{nT}/Y_{nT} (**1** fino a **6**), r_n (**1** fino a **6**), $u(n)$, $v(n)$ e $w(n)$ direttamente o tramite l'editor Υ . La validità della stringa viene determinata nel momento in cui la funzione viene calcolata.

Variabili dell'archivio

È possibile archiviare dati, programmi o qualsiasi variabile dalla RAM nella memoria dell'archivio dati utente dove non possono essere inavvertitamente modificati o cancellati. L'archiviazione consente anche di liberare RAM per variabili che possono richiedere l'uso di ulteriore memoria. I nomi delle variabili archiviate sono preceduti da un asterisco "*" che ne indica la collocazione nell'archivio dati utente.

Variabili di sistema

Le variabili seguenti devono essere numeri reali ed è possibile utilizzarle per memorizzare. La calcolatrice TI-83 Plus può aggiornare alcune di esse, come il risultato di uno ZOOM, ad esempio, ed è per questo motivo che si consiglia di evitare di utilizzare queste variabili per memorizzare dati non grafici.

- **Xmin, Xmax, Xscl, ΔX , XFact, Tstep, PlotStart, nMin** e altre variabili di finestra.
- **ZXmin, ZXmax, ZXscl, ZTstep, ZPlotStart, Zu(nMin)** e altre variabili ZOOM.

Le variabili seguenti possono essere utilizzate solo dalla calcolatrice TI-83 Plus e non è possibile utilizzarle per memorizzare.

n, \bar{x} , Sx, σ_x , minX, maxX, Σy , Σy^2 , Σxy , a, b, c, RegEQ, x1, x2, y1, z, t, F, χ^2 , \hat{p} , $\bar{x}1$, Sx1, n1, lower, upper, r^2 , R^2 e altre variabili statistiche.

Formule statistiche

Questa sezione contiene le formule statistiche per le regressioni **Logistic** e **SinReg**, **ANOVA**(, **2-SampFTest** e **2-SampTTest**.

Logistic

L'algoritmo della regressione logistica applica tecniche ricorsive non lineari di minimi quadrati per ottimizzare la seguente funzione del costo:

$$J = \sum_{i=1}^N \left(\frac{c}{1 + ae^{-bx_i}} - y_i \right)^2$$

che è la somma dei quadrati degli errori residuali.

dove: x è l'elenco di variabile indipendente
 y è l'elenco di variabile dipendente
 N è la dimensione degli elenchi.

Questa tecnica tenta di valutare in modo ricorsivo le costanti a , b e c per rendere J più piccola possibile.

SinReg

L'algoritmo della regressione sinusoidale applica delle tecniche ricorsive non lineari di minimi quadrati per ottimizzare la seguente funzione del costo:

$$J = \sum_{i=1}^N [a \sin(bx_i + c) + d - y_i]^2$$

che è la somma dei quadrati degli errori residuali.

dove: x è l'elenco di variabile indipendente
 y è l'elenco di variabile dipendente
 N la dimensione degli elenchi.

Questa tecnica tenta di valutare in modo ricorsivo le costanti a , b , c e d per rendere J più piccola possibile.

ANOVA

La statistica **ANOVA F** è:

$$F = \frac{FactorMS}{ErrorMS}$$

I quadrati medi (*MS*) che formano **F** sono:

$$\text{Factor } MS = \frac{\text{Factor } SS}{\text{Factor } df}$$

$$\text{Error } MS = \frac{\text{Error } SS}{\text{Error } df}$$

La somma di quadrati (*SS*) che formano i quadrati medi sono:

$$\text{Factor } SS = \sum_{i=1}^I n_i (\bar{x}_i - \bar{x})^2$$

$$\text{Error } SS = \sum_{i=1}^I (n_i - 1) Sx_i^2$$

I gradi di libertà che formano i quadrati medi sono:

$$\text{Factor } df = I - 1 = \text{numeratore } df \text{ per } \mathbf{F}.$$

$$\text{Error } df = \sum_{i=1}^I (n_i - 1) = \text{denominatore } df \text{ per } \mathbf{F}.$$

dove: I = numero di popolazioni
 \bar{x}_i = la media di ciascun elenco
 Sx_i = la deviazione standard di ciascun elenco
 n_i = la lunghezza di ciascun elenco
 \bar{x} = la media di tutti gli elenchi

Test F a due campioni

La definizione seguente è la definizione di **2-SampFTest**.

$Sx1, Sx2$ = Deviazioni standard dei campioni che hanno rispettivamente n_1-1 e n_2-1 gradi di libertà df .

$$F = \text{F-statistica} = \left(\frac{Sx1}{Sx2} \right)^2$$

$f(x, n_1-1, n_2-1) = F_{pdf}()$ con gradi di libertà df n_1-1 e n_2-1

p = valore p riportato

2-SampFTest per l'ipotesi alternativa $\sigma_1 > \sigma_2$.

$$p = \int_F^{\infty} f(x, n_1 - 1, n_2 - 1) dx$$

2-SampFTest per l'ipotesi alternativa $\sigma_1 < \sigma_2$.

$$p = \int_0^F f(x, n_1 - 1, n_2 - 1) dx$$

2-SampFTest per l'ipotesi alternativa $\sigma_1 \neq \sigma_2$. I limiti devono soddisfare la seguente:

$$\frac{p}{2} = \int_0^{L_{bnd}} f(x, n_1 - 1, n_2 - 1) dx = \int_{U_{bnd}}^{\infty} f(x, n_1 - 1, n_2 - 1) dx$$

dove, $[L_{bnd}, U_{bnd}]$ = limiti inferiore e superiore

La statistica F viene utilizzata come limite che produce l'integrale più piccolo. L'altro limite viene selezionato per ottenere la relazione di uguaglianza con l'integrale precedente.

Test t a due campioni

La definizione seguente è la definizione di **2-SampTTest**. Lo stimatore t a due campioni con gradi di libertà df è:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S}$$

dove il calcolo di S e df sono dipendenti dal fatto che le varianze vengano o meno aggregate. Se le varianze non vengono aggregate:

$$S = \sqrt{\frac{Sx_1^2}{n_1} + \frac{Sx_2^2}{n_2}}$$

$$df = \frac{\left(\frac{Sx_1^2}{n_1} + \frac{Sx_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{1}{n_1-1} \left(\frac{Sx_1^2}{n_1}\right)^2 + \frac{1}{n_2-1} \left(\frac{Sx_2^2}{n_2}\right)^2}$$

in caso contrario:

$$S_{xp} = \frac{(n_1 - 1)S_{x_1}^2 + (n_2 - 1)S_{x_2}^2}{df}$$

$$S = \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}} S_{xp}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

e S_{xp} è la varianza aggregata.

Formule finanziarie

Questa sezione descrive le formule finanziarie per il calcolo della monetizzazione nel tempo, dell'ammortamento, del flusso di cassa, delle conversioni dei tassi di interesse e dei giorni tra le date.

Monetizzazione nel tempo

$$i = [e^{(y \times \ln(x+1))}] - 1$$

dove: $PMT \neq 0$

$$y = C/Y \div P/Y$$

$$x = (.01 \times I\%) \div C/Y$$

C/Y = periodi di composizione per anno

P/Y = periodi di retribuzione all'anno

$I\%$ = tasso di interesse annuo

$$i = (-FV \div PV)^{(1 \div N)} - 1$$

dove: $PMT = 0$

L'iterazione utilizzata per calcolare i :

$$0 = PV + PMT \times G_i \left[\frac{1 - (1+i)^{-N}}{i} \right] + FV \times (1+i)^{-N}$$

$$I\% = 100 \times C/Y \times [e^{(y \times \ln(x+1))} - 1]$$

dove: $x = i$
 $y = P/Y \div C/Y$

$$G_i = 1 + i \times k$$

dove: $k = 0$ per i pagamenti alla fine del periodo
 $k = 1$ per i pagamenti all'inizio del periodo

$$N = \frac{\ln\left(\frac{PMT \times G_i - FV \times i}{PMT \times G_i + PV \times i}\right)}{\ln(1+i)}$$

dove: $i \neq 0$

$$N = -(PV + FV) \div PMT$$

dove: $i = 0$

$$PMT = \frac{-i}{G_i} \times \left[PV + \frac{PV + FV}{(1+i)^N - 1} \right]$$

dove: $i \neq 0$

$$PMT = -(PV + FV) \div N$$

dove: $i = 0$

$$PV = \left[\frac{PMT \times G_i}{i} - FV \right] \times \frac{1}{(1+i)^N} - \frac{PMT \times G_i}{i}$$

dove: $i \neq 0$

$$PV = -(FV + PMT \times N)$$

dove: $i = 0$

$$FV = \frac{PMT \times G_i}{i} - (1+i)^N \times \left(PV + \frac{PMT \times G_i}{i} \right)$$

dove: $i \neq 0$

$$FV = -(PV + PMT \times N)$$

dove: $i = 0$

Ammortamento

Se si calcola $bal()$, $pmt2 = npmt$

Impostare $bal(0) = RND(PV)$

Iterazione da $m = 1$ a $pmt2$

$$\begin{cases} I_m = RND[RND12(-i \times bal(m-1))] \\ bal(m) = bal(m-1) - I_m + RND(PMT) \end{cases}$$

quindi:

$$bal() = bal(pmt2)$$

$$\Sigma Prn() = bal(pmt2) - bal(pmt1)$$

$$\Sigma Int() = (pmt2 - pmt1 + 1) \times RND(PMT) - \Sigma Prn()$$

dove:

RND = arrotonda la visualizzazione al numero di posizioni
decimale selezionate

$RN12$ = arrotonda a 12 posizioni decimali

Saldo, principale e interesse sono dipendenti dai valori del pagamento, del valore attuale, del tasso di interesse annuale e da $pmt1$ e $pmt2$.

Flusso di cassa

$$npv() = CF_0 + \sum_{j=1}^N CF_j (1+i)^{-S_{j-1}} \frac{(1-(1+i)^{-n_j})}{i}$$

dove:

$$S_j = \begin{cases} \sum_{i=1}^j n_i & j \geq 1 \\ 0 & j = 0 \end{cases}$$

Il valore attuale netto è dipendente dai valori del flusso di cassa iniziale (CF_0), dei flussi di cassa successivi (CF_j), dalla frequenza di ciascun flusso di cassa (n_j) e dal tasso di interesse (i) specificato.

$$irr() = 100 \times i, \text{ dove } i \text{ soddisfa } npv() = 0$$

Il tasso interno di redditività è dipendente dai valori del flusso di cassa iniziale e dei flussi di cassa successivi.

$$i = l\% \div 100$$

Conversioni del tasso di interesse

$$\blacktriangleright \text{Eff} = 100 \times (e^{CP \times \ln(x+1)} - 1)$$

dove: $x = .01 \times \text{Nom} \div \text{CP}$

$$\blacktriangleright \text{Nom} = 100 \times \text{CP} \times [e^{1 \div \text{CP} \times \ln(x+1)} - 1]$$

dove: $x = .01 \times \text{Eff}$

Eff = tasso effettivo

CP = interessi composti

Nom = tasso nominale

Giorni tra le date

Utilizzando la funzione **dbd**(, è possibile immettere o calcolare una data all'interno dell'intervallo 1 gen. 1950, fino a 31 dic. 2049.

Il metodo del conteggio del giorno corrente (presume il numero corrente di giorni per mese e il numero corrente di giorni per anno):

dbd((days between dates) = Numero di giorni II - Numero di giorni I

$$\begin{aligned}
 \text{Numero di giorni I} &= (Y1-YB) \times 365 \\
 &+ (\text{numero di giorni } MB \text{ a } M1) \\
 &+ DT1 \\
 &+ \frac{(Y1 - YB)}{4}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Numero di giorni II} &= (Y2-YB) \times 365 \\
 &+ (\text{numero di giorni } MB \text{ a } M2) \\
 &+ DT2 \\
 &+ \frac{(Y2 - YB)}{4}
 \end{aligned}$$

dove:

- $M1$ = mese della prima data
- $DT1$ = giorno della prima data
- $Y1$ = anno della prima data
- $M2$ = mese della seconda data
- $DT2$ = giorno della seconda data
- $Y2$ = anno della seconda data
- MB = mese di base (gennaio)
- DB = giorno di base (1)
- YB = anno di base (primo anno dopo l'anno bisestile)

Appendice B: Informazioni generali

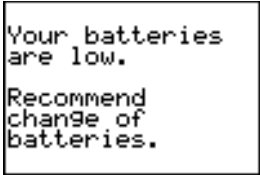
Informazioni sulle batterie

Quando sostituire le batterie

La calcolatrice TI-83 Plus utilizza cinque batterie: quattro AAA batterie alcaline e una batteria al litio. La batteria al litio fornisce la corrente ausiliaria per mantenere la memoria mentre si sostituiscono le batterie AAA.

Quando il livello della tensione delle batterie scende al di sotto un livello di utilizzo, la calcolatrice TI-83 Plus:

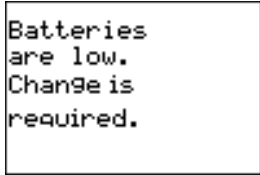
Visualizza questo messaggio quando si accende l'unità.



```
Your batteries  
are low.  
Recommend  
change of  
batteries.
```

Messaggio A

Visualizza questo messaggio quando di cerca di scaricare un'applicazione.



```
Batteries  
are low.  
Change is  
required.
```

Messaggio B

Dopo aver visualizzato il **Messaggio A** per la prima volta, le batterie dovrebbero funzionare ancora per una o due settimane, a seconda dell'utilizzo. Questo periodo di una o due settimane si basa su test effettuati sulle batterie alcaline; la durata di altri tipi di batterie può essere diversa.

Il messaggio che avvisa che le batterie si stanno scaricando continua a essere visualizzato ogni volta che si accende la calcolatrice, fino a quando le batterie non vengono sostituite. Se le batterie non vengono sostituite nell'arco di circa due settimane, la calcolatrice potrebbe spegnersi da sola oppure non accendersi fino a quando non si sostituiscono le batterie vecchie con quelle nuove.

Se viene visualizzato il **Messaggio B**, occorrerà sostituire le batterie immediatamente per poter scaricare l'applicazione.

Sostituire la batteria al litio ogni tre o quattro anni.

Conseguenze della sostituzione delle batterie

Non sostituire entrambi i tipi di batterie (AAA e l'ausiliaria al litio) contemporaneamente. **Non** permettere che le batterie si scarichino completamente. Se si seguono le istruzioni e i passaggi per la sostituzione delle batterie, è possibile sostituire ciascun tipo di batteria senza perdere alcuna informazione in memoria.

Precauzioni per la sostituzione delle batterie

Prendere le seguenti precauzioni durante la sostituzione delle batterie.

- Non lasciare le batterie alla portata dei bambini.
- Non utilizzare batterie nuove insieme a quelle vecchie. Non mischiare marche di batterie diverse (o tipi diversi della stessa marca).
- Non mischiare batterie ricaricabili con batterie non ricaricabili.
- Installare le batterie a seconda dei diagrammi della polarità (+ e -).
- Non inserire batterie non ricaricabili in un caricabatterie.
- Gettare immediatamente le batterie usate negli appositi contenitori.
- Non incendiare né smontare le batterie.

Sostituzione delle batterie

Per sostituire le batterie, eseguire i passaggi successivi.

1. Spegnerla calcolatrice. Inserire il coperchio sulla tastiera per evitare che la calcolatrice venga accesa per errore. Girare la calcolatrice.
2. Tenere sollevata la calcolatrice, spingere verso il basso la linguetta nella parte superiore della copertura con il dito e quindi tirare la copertura delle batterie verso se stessi.

Nota: Per evitare di perdere le informazioni archiviate in memoria, è necessario spegnere la calcolatrice. Non estrarre contemporaneamente le batterie AAA e quella al litio.

3. Sostituire le quattro batterie alcaline AAA contemporaneamente, oppure sostituire la batteria al litio.
 - Per sostituire le batterie alcaline AAA, estrarre le quattro batterie AAA scariche ed inserire quelle nuove seguendo il digramma della polarità (+ ed -) nel compartimento delle batterie.
 - Per sostituire la batteria al litio, svitare la vite dal coperchio della batteria al litio e quindi togliere il coperchio. Installare la nuova batteria, con il polo positivo rivolto verso l'alto. Mettere nuovamente il coperchio e avvitare la vite con un cacciavite. Utilizzare una batteria al litio CR1616 o CR1620 (o una equivalente).

In caso di problemi

Gestione di un problema







Per gestire un problema, eseguire i passaggi successivi.

1. Se non si riesce a visualizzare nulla sullo schermo, regolare il contrasto.

Per scurire lo schermo, premere e rilasciare **[2nd]**, quindi premere e tenere premuto **[▲]** fino a quando lo schermo non diventa sufficientemente scuro.

Per schiarire lo schermo, premere e rilasciare **[2nd]**, quindi premere e tenere premuto **[▼]** fino a quando lo schermo non diventa sufficientemente chiaro.

2. Se viene visualizzato un menu di errore, eseguire i passaggi del capitolo 1. Se necessario, vedere la tabella [Condizioni di errore](#) per informazioni su errore specifici.
3. Se viene visualizzato l'indicatore di occupato (barra punteggiata), significa che è stato temporaneamente interrotto un grafico o un programma; la calcolatrice TI-83 Plus attende l'input. Premere **[ENTER]** per continuare o premere **[ON]** per interrompere.

4. Se viene visualizzato un cursore a scacchiera(), significa che è stato inserito in un prompt il numero massimo di caratteri, oppure la memoria è piena. Se la memoria è piena:
- Premere  [MEM] 2 per visualizzare il menu **MEMORY MANAGEMENT DELETE**.
 - Selezionare il tipo di dati che si desiderano cancellare, oppure selezionare **1:All** per visualizzare un elenco di tutte le variabili di tutti i tipi. Nello schermo che appare, viene elencata ogni variabile del tipo selezionato con il numero di byte che sta utilizzando.
 - Premere  e  per spostare il cursore di selezione (▶) accanto all'elemento da cancellare, quindi premere  (capitolo 18).
5. Se la calcolatrice non funziona, assicurarsi che le batterie siano cariche e che siano state installate correttamente. Consultare le informazioni sulle batterie.
6. Se la calcolatrice continua a non funzionare anche dopo aver verificato la carica delle batterie, è possibile tentare le due soluzioni seguenti nell'ordine in cui sono presentate.
- Scaricare il software di sistema della calcolatrice nel seguente modo:
 - a. Rimuovere le batterie dalla calcolatrice e tenere premuto il tasto  mentre si reinseriscono. Ciò forzerà la calcolatrice ad accettare un trasferimento del software di sistema.

- b. Collegare la calcolatrice a un personal computer con l'accessorio **TI-GRAPH LINK™** per scaricare il codice software nuovo o corrente sulla calcolatrice.
- Se la precedente soluzione non funziona, ripristinare tutta la memoria nel seguente modo:
 - a. Rimuovere le batterie dalla calcolatrice, quindi premere e tenere premuto il tasto **CLEAR** mentre si reinstallano. Continuando a tenere premuto il tasto **CLEAR**, premere e tenere premuto il tasto **ON**. Rilasciare i tasti dopo che è stato visualizzato lo schermo principale.
 - b. Premere **2nd** **[MEM]** per visualizzare il menu **MEMORY**.
 - c. Selezionare **7:Reset** per visualizzare il menu **RAM ARCHIVE ALL**.
 - d. Premere **▶ ▶** per visualizzare il menu **ALL**.
 - e. Selezionare **1:All Memory** per visualizzare il menu **RESET MEMORY**.
 - f. Per continuare il ripristino, selezionare **2:Reset**. Sullo schermo principale viene visualizzato il messaggio **MEM cleared**.

Condizioni di errore

Quando la calcolatrice TI-83 Plus rileva un errore, visualizza un messaggio **ERR:messaggio** e un menu di errore. Il capitolo 1 descrive i passaggi generali per correggere gli errori. La seguente tabella contiene ciascun tipo di errore, le possibili cause e i suggerimenti per la correzione.

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
ARCHIVED	Si è tentato di usare, modificare o cancellare una variabile archiviata. Per esempio, $\dim(L1)$ è un errore se L1 è archiviata.
ARCHIVE FULL	Si è tentato di archiviare una variabile e non c'è spazio sufficiente nell'archivio per contenerla.
ARGUMENT	Una funzione o un'istruzione non contiene l'esatto numero di argomenti. Vedere l'Appendice A e il capitolo appropriato.
BAD ADDRESS	Si è tentato di inviare o ricevere un'applicazione e si è verificato un errore (per esempio, un'interferenza elettrica) nella trasmissione.

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
BAD GUESS	<ul style="list-style-type: none"> • In un'operazione CALC, è stato specificato un Guess che non è tra Left Bound e Right Bound. • Per la funzione solve(e per l'editor del risolutore, è stato specificato un <i>tentativo</i> che non è tra <i>inferiore</i> e <i>superiore</i>. • Il tentativo e diversi punti intorno ad esso non sono definiti. <p>Studiare un grafico della funzione. Se l'equazione ha una soluzione, modificare i limiti e/o il tentativo iniziale.</p>
BOUND	<ul style="list-style-type: none"> • In un'operazione CALC o con Select(, è stato definito Left Bound > Right Bound. • In fMin(, fMax(, solve(o nell'editor del risolutore, è stato immesso <i>inferiore</i> \geq <i>superiore</i>.
BREAK	<p>È stato premuto il tasto ON per interrompere l'esecuzione di un programma, per fermare un'istruzione DRAW o per interrompere il calcolo di un'espressione.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
DATA TYPE	<p data-bbox="319 101 1095 181">È stato immesso un valore o una variabile del tipo di dati errato.</p> <ul data-bbox="319 181 1095 686" style="list-style-type: none"><li data-bbox="319 181 1095 422">• In una funzione (compresa la moltiplicazione implicita) o in un'istruzione, è stato immesso un argomento del tipo di dati errato, come un numero complesso quando invece era richiesto un numero reale. Consultare l'appendice A e il relativo capitolo.<li data-bbox="319 422 1095 594">• In un editor, è stato immesso un tipo non consentito, come una matrice immessa come elemento nell'editor STAT dell'elenco. Consultare il relativo capitolo.<li data-bbox="319 594 1095 686">• Si è tentato di memorizzare su un tipo di dati non corretto, come una matrice su un elenco.
DIM MISMATCH	<p data-bbox="319 686 1095 799">Si è tentato di eseguire un'operazione che fa riferimento a più di un elenco o di una matrice, ma le dimensioni non corrispondono.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
DIVIDE BY 0	<ul style="list-style-type: none"> • Si è tentato di dividere per zero. Questo errore non viene restituito durante la rappresentazione del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus consente di utilizzare valori non definiti in un grafico. • Si è tentata una regressione lineare con una linea verticale.
DOMAIN	<ul style="list-style-type: none"> • È stato specificato un argomento fuori dall'intervallo valido in una funzione o in un'istruzione. Questo errore non viene restituito durante la rappresentazione del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus consente di utilizzare valori non definiti in un grafico. Consultare l'appendice A e il relativo capitolo. • Si è tentata una regressione logaritmica o su potenza con una $-X$ oppure una regressione esponenziale o su potenza con una $-Y$. • Si è tentato di calcolare $\Sigma\text{Prn}($ o $\Sigma\text{Int}($ con $pmt2 < pmt1$.
DUPLICATE	<ul style="list-style-type: none"> • Si è tentato di creare un nome di gruppo doppio.
Duplicate Name	<p>Si è tentato di trasmettere una variabile ma ciò non è possibile perché esiste già una variabile dello stesso nome nell'unità ricevente.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
EXPIRED	Si è tentato di eseguire un'applicazione con un periodo di prova limitato che è scaduto.
Error in Xmit	<ul style="list-style-type: none"> • La calcolatrice TI-83 Plus non è riuscito a trasmettere un elemento. Controllare per vedere se il cavo sia collegato in modo corretto ad entrambe le unità e che l'unità ricevente dia in modalità di ricezione. • È stato utilizzato [ON] per interrompere durante la trasmissione. • Si è tentato di eseguire un backup da una calcolatrice TI-82 ad una calcolatrice TI-83 Plus. • Si è tentato di trasferire dati (diversi da L1 fino a L6) da una calcolatrice TI-83 Plus a una calcolatrice TI-82. • Si è tentato di trasferire da L1 fino a L6 da una calcolatrice TI-83 Plus a una calcolatrice TI-82 senza utilizzare 5:Lists to TI82 dal menu LINK SEND.
ID NOT FOUND	Questo errore si verifica quando viene eseguito il comando SendID , ma non viene trovato l'ID della calcolatrice.

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
ILLEGAL NEST	Si è tentato di utilizzare una funzione non valida in un argomento di una funzione, come seq(all'interno di <i>espressione</i> per seq(.
INCREMENT	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="324 233 1088 414">• L'incremento in seq(è 0 oppure ha il segno sbagliato. Questo errore non viene restituito durante la rappresentazione del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus consente di utilizzare valori non definiti in un grafico.<li data-bbox="324 428 835 460">• L'incremento in un ciclo For(è 0.

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
INVALID	<ul style="list-style-type: none"> • Si è tentato di far riferimento a una variabile o di utilizzare una funzione in una posizione in cui non è valida. Ad esempio, Y_n non può fare riferimento a Y, X_{min}, ΔX o $TblStart$. • Si è tentato di far riferimento a una variabile o ad una funzione trasferita dalla calcolatrice TI-82 che non è valida per la calcolatrice TI-83 Plus. Ad esempio, è stato trasferito U_{n-1} alla calcolatrice TI-83 Plus dalla calcolatrice TI-82 e quindi si è tentato di farvi riferimento. • In modalità Seq, si è tentato di rappresentare un grafico a fasi senza definire entrambe le equazioni del grafico a fasi. • In modalità Seq, si è tentato di rappresentare una successione ricorsiva senza aver immesso il numero corretto di condizioni iniziali. • In modalità Seq, si è tentato di far riferimento a termini diversi da $(n-1)$ o $(n-2)$. • Si è tentato di designare un stile di grafico non valido per la modalità corrente del grafico. • Si è tentato di utilizzare Select(senza aver selezionato (attivato) almeno una rappresentazione xyLine o della dispersione.

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
INVALID DIM	<ul style="list-style-type: none">• Sono state specificate delle dimensioni per un argomento non valide per l'operazione.• È stata specificata la dimensione di un elenco utilizzando un valore intero diverso da quelli da 1 a 999.• È stata specificata la dimensione di una matrice utilizzando un valore intero diverso da quelli da 1 a 999.• Si è tentato di invertire una matrice che non è quadrata.
ITERATIONS	<ul style="list-style-type: none">• La funzione solve(o il risolutore dell'equazione ha superato il numero massimo di iterazioni consentite. Studiare un grafico della funzione. Se l'equazione ha una soluzione, modificare i limiti o il tentativo iniziale o entrambi.• irr(ha superato il numero massimo di iterazioni consentite.• Mentre si calcola I%, è stato superato il numero massimo di iterazioni.
LABEL	<p>L'etichetta nell'istruzione Goto non è stata definita con un'istruzione Lbl nel programma.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
MEMORY	<p>La memoria è insufficiente per eseguire l'istruzione o la funzione. È necessario cancellare elementi dalla memoria (capitolo 18) prima di eseguire l'istruzione o la funzione.</p> <p>I problemi ricorsivi restituiscono questo errore; ad esempio, la rappresentazione dell'equazione $Y_1=Y_1$.</p> <p>Se si esce da un ciclo If/Then, For(, While o Repeat con un Goto è possibile che venga restituito questo errore, perché l'istruzione End che termina il ciclo non viene mai raggiunta.</p>
MemoryFull	<ul style="list-style-type: none"> • Non si riesce a trasmettere un elemento perché la memoria disponibile sull'unità ricevente è insufficiente. È possibile saltare l'elemento o uscire dalla modalità di ricezione. • Durante un backup della memoria, la memoria disponibile sull'unità ricevente è insufficiente per ricevere tutti gli elementi nella memoria dell'unità inviante. Un messaggio indica il numero di byte che l'unità inviante deve cancellare per poter fare un backup della memoria. Cancellare gli elementi e riprovare.
MODE	<p>Si è tentato di memorizzare in una variabile di finestra in un'altra modalità grafica o di eseguire un'istruzione mentre ci trovava nella modalità sbagliata, come ad esempio DrawInv in una modalità grafica diversa da Func.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
NO SIGN CHNG	<ul style="list-style-type: none"> • La funzione solve(o il risolutore dell'equazione non hanno rilevato un cambiamento del segno. • Si è tentato di calcolare I% quando FV, (N*PMT) e PV sono tutti ≥ 0, oppure quando FV, (N*PMT) e PV sono tutti ≤ 0. • Si è tentato di calcolare irr(quando né CFList né CFO è > 0, oppure quando né CFList né CFO è < 0.
NONREAL ANS	<p>In modalità Real, il risultato di un calcolo fornisce un risultato complesso. Questo errore non viene restituito durante la rappresentazione del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus consente di utilizzare valori non definiti in un grafico.</p>
OVERFLOW	<p>Si è tentato di immettere, oppure è stato calcolato, un numero oltre l'intervallo della calcolatrice. Questo errore non viene restituito durante la rappresentazione del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus consente di utilizzare valori non definiti in un grafico.</p>
RESERVED	<p>Si è tentato di utilizzare una variabile di sistema in modo scorretto. Consultare l'appendice A.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
SINGULAR MAT	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="321 114 1098 189">• Una matrice singolare (determinate = 0) non è valida come argomento di $^{-1}$.<li data-bbox="321 206 1098 355">• L'istruzione SinReg o una regressione polinomiale ha generato una matrice singolare (determinate = 0) perché non è riuscita a trovare una soluzione, oppure una soluzione non esiste. <p data-bbox="321 373 1098 470">Questo errore non viene restituito durante la rappresentazione del grafico. La calcolatrice TI-83 Plus consente di utilizzare valori non definiti in un grafico.</p>
SINGULARITY	<p data-bbox="321 487 1098 654"><i>espressione</i> nella funzione solve(o il risolutore dell'equazione contiene una singolarità (un punto in cui la funzione non è definita). Studiare un grafico della funzione. Se l'equazione ha una soluzione, modificare i limiti o il tentativo iniziale o entrambi.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
STAT	<p data-bbox="324 115 1059 142">Si è tentato un calcolo statistico con elenchi non corretti.</p> <ul data-bbox="324 165 1059 502" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="324 165 1059 230">• Le analisi statistiche devono avere almeno due punti dati. <li data-bbox="324 253 1059 319">• Med-Med deve avere almeno tre punti in ciascuna partizione. <li data-bbox="324 342 1059 407">• Quando si utilizza un elenco di frequenza, gli elementi dell'elenco devono essere ≥ 0. <li data-bbox="324 430 1059 495">• $(X_{\max} - X_{\min}) / X_{scl}$ deve essere ≤ 47 per un istogramma.
STAT PLOT	<p data-bbox="324 525 1095 591">Si è tentato di visualizzare un grafico quando la definizione del grafico che utilizza un elenco non definito è On.</p>
SYNTAX	<p data-bbox="324 609 1076 740">Il comando contiene un errore di sintassi. Controllare che non ci siano funzioni, argomenti, parentesi o virgole nel posto sbagliato. Consultare l'appendice A e il capitolo relativo.</p> <p data-bbox="324 755 1076 820">Si è tentato di immettere un comando di programmazione sullo schermo principale.</p>
TOL NOT MET	<p data-bbox="324 839 1059 904">È stata richiesta una tolleranza a cui l'algoritmo non può restituire un risultato preciso.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
UNDEFINED	<p>Si è fatto riferimento ad una variabile attualmente non definita. Ad esempio, si è fatto riferimento ad una variabile statistica quando non è in corso alcun calcolo perché è stato modificato un elenco, oppure si è fatto riferimento ad una variabile quando la variabile non è valida per il calcolo corrente, come a dopo Med-Med.</p>
VALIDATION	<p>Un'interferenza elettrica ha causato un'interruzione del collegamento oppure questa calcolatrice non è autorizzata a eseguire l'applicazione.</p>
VARIABLE	<p>Si è tentato di archiviare una variabile che non può essere archiviata oppure si è tentato di richiamare un'applicazione o un gruppo.</p> <p>Di seguito sono forniti alcuni esempi di variabili che non possono essere archiviate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri reali LRESID, R, T, X, Y, Theta, variabili statistiche sotto Vars, menu STATISTICS, Yvars e AppldList.
VERSION	<p>Si è tentato di ricevere una versione incompatibile della variabile da un'altra calcolatrice.</p>

Tipo di errore	Cause possibili e suggerimenti per la correzione
WINDOW RANGE	<p data-bbox="324 118 953 141">Esiste un problema con le variabili della finestra.</p> <ul data-bbox="324 164 1080 632" style="list-style-type: none"><li data-bbox="324 164 996 187">• È stata definita $X_{\max} \leq X_{\min}$ o $Y_{\max} \leq Y_{\min}$.<li data-bbox="324 210 968 278">• È stato definito $\theta_{\max} \leq \theta_{\min}$ e $\theta_{\text{step}} > 0$ (o viceversa).<li data-bbox="324 301 808 324">• Si è tentato di definire $T_{\text{step}}=0$.<li data-bbox="324 347 968 416">• È stato definito $T_{\max} \leq T_{\min}$ e $T_{\text{step}} > 0$ (o viceversa).<li data-bbox="324 439 1080 632">• Le variabili della finestra sono troppo piccole o troppo grandi per rappresentare in modo corretto. Si è tentato, forse, di fare il zoom in o il zoom out di un punto che supera l'intervallo numerico della calcolatrice TI-83 Plus.
ZOOM	<ul data-bbox="324 657 1099 815" style="list-style-type: none"><li data-bbox="324 657 1099 726">• È stato definito un punto o una linea invece di un box in ZBox.<li data-bbox="324 749 996 815">• Un'operazione di zoom ha restituito un errore matematico.

Informazioni sulla precisione

Precisione del calcolo

Per aumentare la precisione, la calcolatrice TI-83 Plus riporta internamente più cifre di quelle che visualizza. I valori vengono archiviati in memoria utilizzando fino a 14 cifre con un esponente a due cifre.

- È possibile memorizzare un valore nelle variabili della finestra utilizzando fino a 10 cifre (12 cifre per **Xscl**, **Yscl**, **Tstep** e **θstep**).
- Quando un valore viene visualizzato, il valore viene arrotondato nel modo specificato dall'impostazione della modalità (capitolo 1), con un massimo di 10 cifre e un esponente di due cifre.
- **RegEQ** visualizza fino a 14 cifre in modalità **Float**. Se si utilizza un'impostazione di decimale fisso diversa da **Float** quando si calcola una regressione, si ottiene che i risultati **RegEQ** vengano arrotondati e memorizzati con il numero di cifre decimali specificate.

Precisione nella rappresentazione

Xmin è il centro del pixel più a sinistra, **Xmax** è il centro del pixel di fianco al pixel più a destra. Il pixel più a destra viene riservato per l'indicatore di occupato. ΔX è la distanza tra i centri di due pixel adiacenti.

- In modalità di schermo **Full**, ΔX viene calcolata come $(X_{\max} - X_{\min}) / 94$. In modalità di schermo diviso **G-T**, ΔX viene calcolata come $(X_{\max} - X_{\min}) / 46$.
- Se si immette un valore per ΔX dallo schermo principale o da un programma in modalità di schermo **Full**, X_{\max} viene calcolata come $X_{\min} + \Delta X * 94$. In modalità di schermo diviso **G-T**, X_{\max} viene calcolata come $X_{\min} + \Delta X * 46$.

Y_{\min} è il centro del pixel più vicino al pixel inferiore, Y_{\max} è il centro del pixel superiore. ΔY è la distanza tra i centri di due pixel adiacenti.

- In modalità di schermo **Full**, ΔY viene calcolata come $(Y_{\max} - Y_{\min}) / 62$. In modalità di schermo diviso **Horiz**, ΔY viene calcolata come $(Y_{\max} - Y_{\min}) / 30$. In modalità di schermo diviso **G-T**, ΔY viene calcolata come $(Y_{\max} - Y_{\min}) / 50$.
- Se si immette un valore per ΔY dallo schermo principale o da un programma in modalità di schermo **Full**, Y_{\max} viene calcolata come $Y_{\min} + \Delta Y * 62$. In modalità di schermo diviso **Horiz**, Y_{\max} viene calcolata come $Y_{\min} + \Delta Y * 30$. In modalità di schermo diviso **G-T**, Y_{\max} viene calcolata come $Y_{\min} + \Delta Y * 50$.

Le coordinate del cursore vengono visualizzate come numeri di otto caratteri (che possono includere un segno negativo, un punto decimale e un esponente) quando viene selezionata la modalità **Float**. **X** e **Y** vengono aggiornati con la precisione di al massimo otto caratteri.

minimum ed **maximum** sul menu **CALCULATE** vengono calcolati con una tolleranza di $1E-5$. $\int f(x)dx$ viene calcolata a $1E-3$. Il risultato visualizzato, quindi, potrebbe non essere preciso per tutte le otto cifre visualizzate. Per la maggior parte delle funzioni, esistono almeno cinque cifre precise. Per **fMin()**, **fMax()** e **fnInt()** sul menu **MATH** e per **solve()** nel **CATALOG**, è possibile specificare la tolleranza.

Limiti della funzione

Funzione	Intervallo dei valori di input
sin x , cos x , tan x	$0 \leq x < 10^{12}$ (radiante o grado)
sin ⁻¹ x , cos ⁻¹ x	$-1 \leq x \leq 1$
ln x , log x	$10^{-100} < x < 10^{100}$
e ^{x}	$-10^{100} < x \leq 230.25850929940$
10 ^{x}	$-10^{100} < x < 100$
sinh x , cosh x	$ x \leq 230.25850929940$
tanh x	$ x < 10^{100}$
sinh ⁻¹ x	$ x < 5 \times 10^{99}$
cosh ⁻¹ x	$1 \leq x < 5 \times 10^{99}$
tanh ⁻¹ x	$-1 < x < 1$
\sqrt{x} (modalità reale)	$0 \leq x < 10^{100}$
\sqrt{x} (modalità complessa)	$ x < 10^{100}$
x!	$-.5 \leq x \leq 69$, dove x è un multiplo di .5

Risultati della funzione

Funzione	Intervallo del risultato
$\sin^{-1} x, \tan^{-1} x$	-90° a 90° oppure $-\pi/2$ a $\pi/2$ (radianti)
$\cos^{-1} x$	0° a 180° oppure 0 a π (radianti)

Informazioni sul servizio di manutenzione e riparazione del prodotto TI e sulla garanzia

Informazioni sul prodotto e sui servizi TI

Per ulteriori informazioni sui prodotti e servizi TI, potete contattare TI via e-mail o consultare la home page su world-wide web.

Indirizzo e-mail: ti-cares@ti.com

Indirizzo internet: education.ti.com

Informazioni sul servizio di manutenzione e riparazione e sulla garanzia

Per informazioni sulla durata e le condizioni della garanzia o sul servizio di manutenzione e riparazione del prodotto, fate riferimento alla dichiarazione di garanzia allegata al presente prodotto oppure contattate il vostro rivenditore/distributore Texas Instruments locale.

Indice

- ε (esponente), 16, 691
- N** (numero di periodi di retribuzione) variabile, 469, 487
- L** (simbolo del nome elenco creato dall'utente), 328, 699
- I%** (tasso di interesse annuo) variabile, 469, 487
- χ^2 -**Test** (chi-quadrato test), 436, 686
- χ^2 **cdf**((chi-quadrato cdf), 454, 686
- χ^2 **pdf**((chi-quadrato pdf), 453, 686
- Fcdf**(, 455, 692
- Dec** (conversione in decimali), 69, 688
- dim**((assegna dimensione), 294, 319, 690
- DMS** (in gradi/minuti/secondi), 102, 690
- Eff**((tasso di interesse effettivo), 484, 691
- Frac** (in frazione), 69, 694
- Σ **Int**((somma di interessi), 480, 698
- Δ **List**(, 322, 700
- Nom**((in tasso di interesse nominale), 484, 704
- Fpdf**(, 454, 694
- Polar** (in polare), 94, 707
- Σ **Prn**((somma principale), 480, 708
- Rect** (in rettangolare), 93, 712
- *row**(, 300, 712
- *row+**(, 300, 713
- Δ **Tbl** (passo tabella) variabile, 215
- Δ **X** (variabile della finestra), 129
- 1-PropZInt** (intervallo di confidenza z a una proporzione), 434, 708
- 1-PropZTest** (verifica z a una proporzione), 427, 708
- 1-Var Stats** (statistiche a una variabile), 379, 723
- $^{-1}$ (funzione inversa), 66, 236, 288, 729
- 2-PropZInt** (intervallo di confidenza z a due proporzioni), 435, 708
- 2-PropZTest** (verifica z a due proporzioni), 428, 708
- 2-SampFTest** (verifica **F**-a due campioni), 437, 713
- 2-SampTInt** (intervallo di confidenza t a due campioni), 433, 714
- 2-SampTTest** (verifica t a due campioni), 423, 714
- 2-SampZInt** (intervallo di confidenza z a due campioni), 432, 715
- 2-SampZTest** (verifica z a due campioni), 422, 715
- 2-Var Stats** (statistiche a due variabili), 379, 723

—A—

abs((valore assoluto), 82, 93, 288, 684

addizione (+), 732

alpha-lock, 18

ammortamento

ΣInt ((somma interessi), 698

ΣPrn ((somma principale), 480, 708

bal((saldo di ammortamento), 479, 685

calcolo dei piani, 479

formula, 768

and (operatore booleano), 107, 684

angle(, 92, 684

ANOVA((analisi ad una variabile della varianza), 441, 684

formula, 759

Ans (ultimo risultato), 38, 684

APD (Automatic Power Down), 6

applicazioni. *Vedere esempi*, applicazioni

Archive, 640, 723

arcocoseno (\cos^{-1} ()), 64

arcoseno (\sin^{-1} ()), 64

arcotangente (\tan^{-1} ()), 64

Asm(), 563

assi—visualizzazione (**AxesOn**,

AxesOff), 132, 685

attivazione e disattivazione

assi, 132

calcolatrice, 6

coordinate, 131

espressioni, 133

etichette, 132

funzioni, 119

griglia, 132

pixel, 250

punti, 246

rappresentazioni statistiche, 119, 399

augment(, 296, 326, 685

Automatic Power Down (APD), 6

AxesOff, 132, 685

AxesOn, 132, 685

—B—

bal((saldo ammortamento), 479, 685

batterie, 6, 772

binomcdf(, 456, 685

box modificato (\square) tipo di rappresentazione, 393

Boxplot (\square) tipo di rappresentazione, 394

—C—

C/Y (variabile interessi composti all'anno), 469, 488

cancella contenuto variabile (**DelVar**), 548, 689

cancellazione
 disegno (**ClrDraw**), 229, 686
 elenco (**ClrList**), 371, 687
 schermo principale (**ClrHome**), 558, 687
 tabella (**ClrTable**), 558, 687
 tutti gli elenchi (**ClrAllLists**), 686
 voci (**Clear Entries**), 686
 CATALOG, 507
 CBL 2/CBL, 489, 559, 662, 695
 CBR, 489, 559, 662, 695
 cdf chi-quadrato (χ^2 **cdf()**), 454, 686
ClrAllLists (cancella tutti gli elenchi), 686
ClrDraw (cancella disegno), 229, 686
ClrHome (cancella schermo principale), 558, 687
ClrList (cancella elenco), 371, 687
ClrTable (cancella tabella), 558, 687
 coefficiente di correlazione (**r**), 375, 380
 coefficienti di determinazione (**r²**, **R²**), 375
 collegamento
 a un CBL 2/CBL o CBR, 662
 a una TI-82, 670, 675
 combinazioni (**nCr**), 96, 703
 complessa/i
 modalità (**a+bi**, **reⁱ θ i**), 26, 87, 685, 711
 numeri, 26, 87, 92
 concatenamento (**+**), 515, 732
conj((coniugata), 91, 687
Connected (modalità di rappresentazione), 25, 687
 contrasto dello schermo, 8
 convergenza (rappresentazione della successione), 205
 conversioni
 ▶**Dec** (in decimali), 69, 688
 ▶**DMS** (in gradi/minuti/secondi), 102, 690
 ▶**Eff** (in tasso di interesse effettivo), 484, 691
 ▶**Frac** (in frazione), 69, 694
 ▶**Nom** (in tasso di interesse nominale), 484, 704
 ▶**Polar** (in polare), 94, 707
 ▶**Rect** (in rettangolare), 93, 712
Equ▶**String**((equazione-in-stringa), 516, 692
List▶**matr**((elenco-in-matrice), 297, 326, 700
Matr▶**list**((matrice-in-elenco), 296, 327, 701
P▶**Rx**(, **P**▶**Ry**((polare-in-rettangolare), 103, 710
R▶**Pr**(, **R**▶**P** θ ((rettangolare-in-polare), 103, 713

String►Equ (stringa-in-equazione), 518, 720
conversioni tasso di interesse
 ►**Nom** (calcola il tasso di interesse nominale), 484, 704
 calcolo, 484, 770
CoordOff, 131, 687
CoordOn, 131, 687
cos (coseno), 64, 687
cos⁻¹ (arcocoseno), 64, 687
coseno (**cos**()), 64, 687
cosh (coseno iperbolico), 521, 688
cosh⁻¹ (arcocoseno iperbolico), 521, 688
CubicReg (regressione cubica), 381, 688
cubo (3), 70, 728
cumSum (somma cumulativa), 298, 321, 688
cursore, 12, 18
 a movimento libero, 138
 alpha, 12
 dello schermo, 12
 di inserimento, 12
 seconda funzione (2nd), 12

—D—

database del grafico (GDB), 256
dati multipli su una riga, 14

dato precedente (ultimo dato), 34
dbd (giorni tra le date), 485, 688, 770
Degree, modalità dell'angolo, 24, 100, 689
DelVar (cancella contenuto variabile), 548, 689
densità delle probabilità (**normalpdf**()), 450, 704
DependAsk, 216, 221, 689
DependAuto, 216, 221, 689
derivata. *Vedere* derivata numerica
derivata numerica, 72, 158, 173, 183
det (determinante), 293, 689
determinante (**det**()), 293, 689
DiagnosticOff, 375, 689
DiagnosticOn, 375, 689
diagramma dei codici dei tasti, 557
differenziazione, 74, 158, 173, 183
dim (dimensione), 293, 319, 689
dimensionamento di un elenco o matrice, 293, 319, 690
disegno in un grafico di
 cerchi (**Circle**()), 240
 funzioni e inversi (**DrawF**, **DrawInv**), 236
 linee (**Horizontal**, **Line**(), **Vertical**), 232, 233
 punti (**Pt-Change**, **Pt-Off**, **Pt-On**), 247
 segmenti di linea (**Line**()), 230
 tangenti (**Tangent**), 234

testo (**Text**), 242
utilizzando **Pen**, 244
Disp (visualizza), 554, 690
Dispersione (σ^2) tipo di
rappresentazione, 392
DispGraph (visualizza grafico), 555,
690
DispTable (visualizza tabella), 556, 690
distribuzione normale cumulativa
inversa (**invNorm**()), 451, 698
distribuzione *t* studente
densità delle probabilità (**tpdf**()), 452,
721
probabilità (**tcdf**()), 452, 721
diverso da (\neq), 104, 729
divisione (\div), 731
DMS (notazione di immissione in
gradi/minuti/secondi), 100, 733
Dot (modalità di rappresentazione), 25,
691
DrawF (disegna una funzione), 236, 691
DrawInv (disegna al contrario), 236, 691
DS< (decrementa e salta), 546, 691
due punti (:), 529

—E—

e (costante), 67
e^ (esponenziale), 66, 691
editor della statistica inferenziale, 412

editor stat dell'elenco
allegare formule a nomi elenco, 355
cambio dei contesti, 362
cancellazione di elementi dagli
elenchi, 352
contesto di immissione dei nomi,
367
contesto di modifica degli elementi,
365
contesto di visualizzazione degli
elementi, 365
contesto di visualizzazione dei
nomi, 367
creazione di nomi elenco, 352
eliminazione di elenchi, 352
immissione di nomi elenco, 350
modifica elementi dell'elenco, 354
modifica elementi generati da
formula, 361
nomi elenco generati da formula,
357
ripristino di nomi elenco **L1–L6**, 353,
372
togliere le formule dai nomi elenco,
360
visualizzazione, 347
editor $Y=$
rappresentazione della funzione, 116
rappresentazione della parametrica,
165

- rappresentazione della polare, 176
- rappresentazione della successione, 189
- elenchi
 - accesso a un elemento, 307
 - allegare formule, 311, 355
 - assegnazione di nomi a elenchi, 304
 - copia, 307
 - creazione, 304, 352
 - dimensione, 306, 319
 - eliminazione dalla memoria, 308, 627
 - eliminazione di tutti gli elementi, 353, 371
 - immissione nomi elenco, 309, 350
 - indicatore ({}), 306
 - memorizzazione e visualizzazione, 306
 - togliere le formule, 312, 360
 - trasmissione a e da una TI-73, 671
 - trasmissione a e da una TI-82, 670, 675
 - utilizzo con funzioni matematiche, 315, 316
 - utilizzo in espressioni, 315, 316
 - utilizzo in operazioni matematiche, 64
 - utilizzo per rappresentare una famiglia di curve, 136, 308
 - utilizzo per selezionare punti dati di una rappresentazione, 323
- elenco
 - automatico dei residui (RESID), 373
 - dei residui (RESID), 373
- elevazione al cubo (3), 70, 728
- Else**, 539
- End**, 543, 692
- EOS (Equation Operating System), 48
- eqn** (variabile equazione), 74, 79
- EquString**(equazione-in-stringa), 516, 692
- Equation Operating System (EOS), 48
- Equation Solver, 74
- equazione automatica della regressione, 374
- equazioni
 - con radici multiple, 79
 - parametriche, 167
 - polari, 178
- errori
 - diagnostica e correzione, 49
 - messaggi, 779
- esempi—applicazioni
 - confronto risultati verifiche con i boxplot, 586
 - equazioni parametriche: problema della ruota panoramica, 608
 - formula quadratica
 - conversione in una frazione, 568

- introduzione di un calcolo, 566
- visualizzazione di risultati
 - complessi, 570
- indovinare i coefficienti, 602
- rappresentazione disuguaglianze, 593
- rappresentazione funzioni a tratti, 591
- scatola con coperchio
 - definizione, 572
 - definizione di una tabella di valori, 573
 - impostazione della finestra di visualizzazione, 577
 - ingrandire parte del grafico, 581
 - ingrandire parte della tabella, 575
 - rappresentazione del grafico, 578
 - trovare il massimo calcolato, 583
- triangolo di Sierpinski, 598
- trovare l'area tra le curve, 606
- esempi—per iniziare
 - altezza media di una popolazione, 404
 - calcolo interessi composti, 467
 - cerchio dell'unità, 260
 - disegnare una linea tangente, 224
 - finanziamento di una macchina, 465
 - foresta e alberi, 184
 - generazione di una sequenza, 301
 - lancio di una moneta, 64
 - lunghezza e tempo di oscillazione, 333
 - percorso di una palla, 161
 - radici di una funzione, 213
 - rappresentazione di un cerchio, 109
 - risoluzione di un sistema di equazioni lineari, 272
 - rosa polare, 174
 - volume di un cilindro, 522
- esempi—varie
 - convergenza, 205
 - determinazione dei saldi del prestito in sospeso, 479
 - modello predatore-preda, 207
 - ore luce in Alaska, 385
- espressione, 14
 - attivazione e disattivazione (**ExprOn**, **ExprOff**), 133, 692
 - conversione da una stringa (**expr()**), 516, 692
- etichette
 - grafico, 133
 - programma, 544
- expr()** (stringa-in-espressione), 516, 692
- ExprReg** (regressione esponenziale), 382, 692
- ExprOff** (espressione disattiva), 133, 692
- ExprOn** (espressione attiva), 133, 692

—F—

famiglia di curve, 136
fattoriale (!), 97, 727
Fill(, 295, 693
finestra di visualizzazione, 126
Fix (modalità decimale fissa), 23, 693
Float (modalità decimale mobile), 23, 693
flusso di cassa
 calcolo, 477
 formula, 769
 irr((tasso interno di redditività), 476, 698
 npv((valore attuale netto), 477, 705
fMax((massimo funzione), 71, 693
fMin((minimo funzione), 71, 693
fnInt((intero funzione), 73, 693
fnInt(intero funzione 2-7, 693
fnInt(intero funzione 2-7, 73
FnOff (funzione disattiva), 120, 694
FnOn (funzione attiva), 120, 694
For(, 540, 694
forma
 polare, numeri complessi, 89
 rettangolare, numeri complessi, 89
formato degli assi (rappresentazione grafica della sequenza), 196
formula della regressione
 logica, 758

 sinusoidale, 758
formule
 ammortamento, 768
 ANOVA, 758
 conversioni tasso di interesse, 769
 fattoriali, 97
 flusso di cassa, 769
 giorni tra le date, 770
 monetizzazione nel tempo, 765
 regressione logica, 758
 regressione sinusoidale, 758
 verifica **F** a due campioni, 761
 verifica **t** a due campioni, 763
fPart((parte frazionaria), 83, 290, 694
frequenza, 378
Full (modalità schermo intero), 26, 694
Func (modalità di rappresentazione funzione), 24, 695
funzione
 definizione, 16
 della successione **u**, 188
 della successione **v**, 188
 della successione **w**, 188
 funzione **binompdf**(, 455, 686
 inversa (⁻¹), 66, 236, 288, 729
 inversa di moltiplicazione, 64
 radice cubica ($\sqrt[3]{}$), 71, 728
funzioni
 iperboliche, 521
 trigonometriche, 64

trigonometriche inverse, 64, 66

funzioni di distribuzione

- χ^2 **cdf**(, 454, 686
- χ^2 **pdf**(, 453, 686
- Fcdf**(, 455, 692
- Fpdf**(, 454, 694
- binomcdf**(, 456, 685
- binompdf**(, 455, 686
- geometcdf**(, 458, 695
- geometpdf**(, 458, 695
- invNorm**(, 451, 698
- normalcdf**(, 451, 704
- normalpdf**(, 450, 704
- poissoncdf**(, 457, 707
- poissonpdf**(, 457, 707
- tcdf**(, 452, 721
- tpdf**(, 452, 721

funzioni di distribuzione statistica.

Vedere funzioni di distribuzione

funzioni finanziarie

- conversioni tasso di interesse, 484
- flussi di cassa, 477
- giorni tra le date, 486
- metodo di pagamento, 486
- monetizzazione nel tempo, 473
- piano di ammortamento, 479

FV (variabile valore futuro), 469, 487

—G—

G-T (modalità di divisione dello schermo grafico-tabella), 26, 267, 696

gcd (massimo comune divisore), 85, 695

GDB (database del grafico), 256

geometcdf(, 458, 695

geometpdf(, 458, 695

Get (prendi dati da CBL 2/CBL o CBR), 559, 695

GetCalc (prendi dati dal TI-83), 559, 695

getKey, 557, 696

giorni tra le date (**dbd**(, 485, 688, 770

Goto, 544, 696

grafici a ragnatela (rappresentazione della successione), 202

GraphStyle(, 549, 696

GridOff, 132, 696

GridOn, 132, 696

—H—

Horiz (modalità di divisione dello schermo), 26, 265, 696

Horizontal (disegna linea), 232, 233, 696



i (costante numeri complessi), 89

identity(, 295, 696

imag((parte immaginaria), 92, 697

immagini (Pic), 252, 254

impostazione

contrasto dello schermo, 8

modalità, 20

modalità da un programma, 20

modalità di divisione dello schermo,
263

modalità di divisione dello schermo
da un programma, 270

stili del grafico, 123

stili del grafico da un programma,
124

tabelle da un programma, 215

impostazioni della modalità, 20

Degree (angolo), 24, 102, 689

Eng (notazione), 22

Fix (decimale), 23, 693

Float (decimale), 23, 693

Full (schermo), 26, 694

G-T (schermo), 26

Horiz (schermo), 26, 696

Normal (notazione), 22, 704

Pol/Polar (modalità di
rappresentazione), 707

Radian (angolo), 24, 102, 710

$re^{\theta i}$ (polare complessa), 26, 87,

Real, 26, 711

Sci (notazione), 22, 715

Simul (modalità per l'ordine di
rappresentazione), 25, 717

impostazioni di formato, 10, 130, 196

incrementa e salta (**IS>**), 545

indicatore

di lista (**{ }**), 306

di matrice (**[]**), 282

di stringa ("**"**"), 509

indicatore pixel

a croce (**+**), 248, 397

a punto (**•**), 248, 397

quadrato (**□**), 397

IndpntAsk, 215, 697

IndpntAuto, 215, 697

informazioni

sul servizio, 797

sulla garanzia, 797

informazioni sulla precisione

calcolo e rappresentazione grafica, 793

limiti e risultati delle funzioni, 793

rappresentazione delle funzioni, 138

Input, 548, 551, 697

inString((in stringa), 517, 698

int((massimo intero), 84, 290, 698

integrale. *Vedere* integrale numerica

definito, 73, 159, 173, 183

numerico, 73, 159

intersect, 157
intersezione x di una radice, 155
Intervalli di confidenza, 417, 430
 t a un campione (**TInterval**), 431, 721
 z a due proporzioni (**2-PropZInt**),
 435, 708
 z a una porzione (**1-PropZInt**), 434,
 708
invio. *Vedere* trasmissione
invNorm((distribuzione normale
 cumulativa inversa), 451, 698
iPart((parte intera), 83, 290, 698
ipotesi alternative, 415
irr((tasso interno di redditività), 476,
 698
IS>((incrementa e salta), 545, 699
Istogramma(\square) tipo di
 rappresentazione, 393
istruzione
 Circle((disegna cerchio), 240, 686
 Clear Entries, 629, 686
 definizione, 16
istruzioni di ombreggiatura della
 distribuzione
 ShadeF(, 462, 717
 Shade χ^2 (, 461, 717
 Shade_t(, 460, 717
 ShadeNorm(, 460, 717

istruzioni **If**
 If, 538, 696
 If-Then, 539, 697
 If-Then-Else, 539, 697

—L—

LabelOff, 132, 699
LabelOn, 132, 699
Lbl (etichetta), 544, 699
lcm((minimo comune multiplo), 85,
 699
length((funzione di stringa), 517, 699
Line((disegna linea), 230, 699
linee tangenti, disegno, 234
linee, disegno, 232, 233
Link. *Vedere* collegamento
LinReg(a+bx) (regressione lineare), 382,
 700
LinReg(ax+b) (regressione lineare), 380,
 700
LinRegTTest (verifica t regressione
 lineare), 439, 700
Listmatr((elenchi-a-matrice), 297, 326,
 700
ln(, 66, 700
LnReg (regressione logaritmica), 382,
 701
log(, 66, 701
Logistic (regressione), 383, 701

—M—

marcatore di pixel

a croce (+), 248, 397

a punto (•), 248, 397

massimo

comune divisore (**gcd()**), 85, 695

di una funzione (**fMax()**), 71, 693

intero (**int()**), 84, 290, 698

Matrlist((matrice-a-elenco), 296, 327, 701

matrici

accesso agli elementi, 284

copia, 284

definite, 275

dimensioni, 275, 293

eliminazione dalla memoria, 277

espressioni (riferimento), 282

funzione inversa ($^{-1}$), 288

indicatore (**[I]**), 282

modifica elementi della matrice, 279

operazioni relazionali, 289, 299

selezione, 276

visualizzazione, 278

visualizzazione di una matrice, 284

visualizzazione elementi della matrice, 277

max((massimo), 84, 329, 701

maximum operazione in un grafico, 156

mean(, 329, 330, 702

Med-Med (mediano-mediano), 379, 702

median(, 330, 702

memoria

azzeramento, 631

backup, 679

cancellazione di tutti gli elementi degli elenchi dalla, 630

cancellazione voci dalla, 630

controllo memoria disponibile, 624

eliminazione elementi dalla, 627

ripristino valori predefiniti, 634

memorizzazione

(\rightarrow), 30, 719

database del grafico (GDB), 256

immagini del grafico, 252

valori delle variabili, 30

menu, 40

ANGLE, 100

CALCULATE, 153

definizione (**Menu()**), 546, 702

DELETE FROM, 626

DISTR (distribuzioni), 449

DISTR DRAW (disegna distribuzioni), 459

DRAW, 226

DRAW POINTS, 246

DRAW STO (memorizza disegno), 252

FINANCE CALC, 471

FINANCE VARS, 487

LIST MATH, 329
 LIST NAMES, 309
 LIST OPS, 317
 mappa, 734
 MATH, 69
 MATH CPX (complessi), 91
 MATH NUM (numeri), 82
 MATH PRB (probabilità), 95
 MATRX EDIT, 275
 MATRX MATH, 292
 MATRX NAMES, 282
 MEMORY, 624
 PRGM CTL (controllo programma),
 536
 PRGM EDIT, 535
 PRGM EXEC, 535
 PRGM I/O (Input/Output), 550
 PRGM NEW, 525
 RESET, 631
 scorrimento, 40
 STAT CALC, 377
 STAT EDIT, 369
 STAT PLOTS, 396
 STAT TESTS, 418
 TEST (relazionale), 104
 TEST LOGIC (booleano), 106
 ZOOM, 144
 ZOOM MEMORY, 150
 menu LINK RECEIVE, 673
 menu LINK SEND, 663
 menu VARS
 GDB, 45
 Picture, 45
 Statistics, 45
 String, 45
 Table, 45
 Window, 45
 Zoom, 45
 menu Y-VARS
 Function, 46
 On/Off, 46
 Parametric, 46
 Polar, 46
Menu((definisci menu), 546, 702
min((minimo), 84, 329, 702
 minimo
 comune multiplo (**lcm()**), 85, 699
 di una funzione (**fMin()**), 71, 693
minimum operazione in un grafico, 156
 minore di (**<**), 104, 729
 minore o uguale a (**≤**), 104, 729
 modalità
 complessa rettangolare (**a+bi**), 26,
 87, 685
 dell'angolo, 24
 dello schermo, 25
 di notazione **Eng** (tecnica), 22, 692
 di rappresentazione, 25
 per l'ordine di rappresentazione, 25
Real, 26, 711

modalità decimale
fissa (**Fix**), 23, 693
mobile (**Float**), 23, 693

modalità di divisione dello schermo
grafico-tabella (**G-T**), 26, 267, 696
impostazione, 263, 270
modalità **G-T** (grafico-tabella), 267
modalità **Horiz** (orizzontale), 265

modalità schermo
diagnostica (**r**, **r²**, **R²**), 375
intero (**Full**), 26, 694

ModBoxplot (☐) tipo di
rappresentazione, 393

modello della regressione
equazione automatica della
regressione, 374
modelli, 379

moltiplicazione
(*****), 64, 731
connessa, 49

monetizzazione nel tempo (TVM)
I% (tasso di interesse annuo)
variabile, 487
calcolo, 473
formule, 763
FV (valore futuro) variabile, 487
PV (valore attuale) variabile, 487
TVM Solver (risolutore), 469
tvm_FV (valore futuro), 475, 722
tvm_I% (tasso di interesse), 474, 722

tvm_PV (valore attuale), 474
variabili, 487

—N—

nCr (numero di combinazioni), 96, 703
nDeriv((derivata numerica), 72, 703
negazione (-), 49, 67, 730
Normal, modalità di notazione, 22, 704
normalcdf((probabilità di distribuzione
normale), 451, 704
normalpdf((densità delle probabilità),
450, 704
NormProbPlot (↙) tipo di
rappresentazione, 395
not((operatore booleano), 107, 704
notazione
gradi (°), 101, 727
minuti (′), 100, 733
radiante (r), 102, 727
scientifica, 16, 22
secondi (″) DMS, 100, 733
nPr (numero di permutazioni), 96, 704
npv((valore attuale netto), 477, 705

—O—

ombreggia
sopra (☒), 122
sotto (☓) stile del grafico, 124

ombreggiatura delle aree del grafico,
124, 238

Omit, 674

operatori logici booleani, 107

operazione

- $\int f(x)dx$ in un grafico, 159
- $dr/d\theta$ in un grafico, 183
- dx/dt in un grafico, 158, 173
- dy/dx in un grafico, 158, 173, 183
- sul **value** in un grafico, 153

operazioni

- DRAW, 226
- matematiche, tastiera, 64
- relazionali, 104, 289

opzione di condivisione, 412

opzione di input

- dei dati, 412, 414
- statistico, 412, 414

opzione di output

- Calculate**, 412, 416
- di disegno, 412, 416

or (operatore booleano), 107, 705

ordine per il calcolo delle equazioni, 48

Output{, 270, 551, 556, 705

Overwrite, 674

—P—

P►Rx(, **P►Ry**((conversioni polare-in-rettangolare), 103, 710

P/Y (numero di pagamenti all'anno)
variabile, 467, 488

panning, 141

Par/Param (modalità di
rappresentazione parametrica), 20,
24, 705

parentesi (()), 49

parte immaginaria (**imag**(, 92, 697

parte intera (**iPart**(, 83, 290, 698

pausa di un grafico, 134

Pause, 543, 705

pdf chi-quadrato (χ^2 **pdf**(, 453, 686

Pen, 244

per iniziare. *Vedere* esempi, per iniziare
permutazioni (**nPr**), 96, 704

Pi (π), 68

Pic (immagini), 252, 254

pixel, 250

- in modalità orizzontale/grafico-
tabella (**Horiz/G-T**), 251, 271

Plot1(, 398, 706

Plot2(, 398, 706

Plot3(, 398, 706

PlotsOff, 399, 706

PlotsOn, 399, 706

PMT (somma del pagamento) variabile,
469, 487

Pmt_Bgn (inizio del pagamento)
variabile, 486, 707

Pmt_End (fine del pagamento)
variabile, 486, 707

poissoncdf(, 457, 707)

poissonpdf(, 457, 707)

Pol/Polar (modalità di rappresentazione polare), 20, 24, 707

PolarGC (coordinate per la rappresentazione polare), 131, 707

potenza (\wedge), 65, 730

potenza di dieci (10^\wedge), 66, 731

prgm (nome programma), 547, 707

probabilità, 96

- distribuzione normale (**normalcdf**()), 451, 704
- normale (\sphericalangle) tipo di rappresentazione, 395

prod (prodotto), 330, 708

programmazione

- cancellazione, 525
- cancellazione righe di comando, 533
- copia e rinomina, 534
- creazione nuova, 525
- definita, 525
- esecuzione programmi, 530
- immissione comandi, 533
- inserimento righe di comando, 529
- interruzione programmi, 529
- istruzioni, 536
- modifica programmi, 532
- nome programma (**prgm**), 547, 707

rinomina, 534

Prompt, 553, 708

Pt-Change(, 248, 709)

Pt-Off(, 247, 709)

Pt-On(, 246, 709)

PV (valore attuale) variabile, 469

p-valore, 447

PwrReg (regressione su potenza), 383, 709

Pxl-Change(, 250, 709)

Pxl-Off(, 250, 709)

Pxl-On(, 250, 709)

pxl-Test(, 251, 709)

—Q—

quadrato (2), 65, 730

QuadReg (regressione quadratica), 380, 710

QuartReg (regressione quartica), 381

Quick Zoom, 142

Quit, 674

—R—

r (coefficiente di correlazione), 375

r (notazione radiante), 102, 727

R \blacktriangleright Pr(, **R \blacktriangleright P θ**) (conversioni rettangolare-in-polare), 103, 713

r 2 , **R 2** (coefficienti di determinazione), 375

Radian, 24, 102, 710

radice

($x\sqrt{\quad}$), 71, 728

cubica ($\sqrt[3]{\quad}$), 71, 728

di una funzione, 155

ennesima ($x\sqrt{\quad}$), 71

quadrata ($\sqrt{\quad}$), 65, 731

raggruppamento, 643

rand (numero casuale), 95, 710

randBin((binomiale casuale), 99, 710

randInt((intero causale), 98, 711

randM((matrice casuale), 295, 711

randNorm((Normale causale), 98, 711

rappresentazione dati statistici, 391

Boxplot (boxplot regolare), 109,
149, 394

da un programma, 398

definizione, 396

finestra di visualizzazione, 398

Histogram, 393

ModBoxplot (boxplot modificato),
393

Scatter, 392

tracciamento, 398

xyLine, 392

rappresentazione della funzione

calcolo, 117

definizione e visualizzazione, 112

definizione nell'editor $Y=$, 116

deselezione, 119

editor $Y=$, 116

finestra di visualizzazione, 126

impostazioni di formato, 131

massimo di (**fMax**()), 71, 693

menu ZOOM, 144

menu ZOOM MEMORY, 150

minimo di (**fMin**()), 71, 693

modalità, 24, 114

ombreggiatura, 124

operazione CALC (calcolo), 153

operazioni di zoom, 142

pausa o interruzione di grafico, 134

precisione, 138

rappresentazione grafica, 140

selezione, 119, 120

stili del grafico, 123

utilizzo di Quick Zoom, 142

utilizzo di Smart Graph, 134

variabili della finestra, 126, 128

variabili della finestra ΔX e ΔY , 129

visualizzazione, 112, 126

rappresentazione della successione

calcolo, 200

cursore a movimento libero, 199

definizione e visualizzazione, 187

editor $Y=$, 189

formato degli assi, 196

formato del grafico, 196

operazioni CALC (calcolo), 187, 200

operazioni di zoom, 200

valori predefiniti, 632
risoluzione per variabili nel risolutore
dell'equazione, 77
round(, 83, 288, 712
row+(, 299, 712
rowSwap(, 299, 713
rref((formato ridotto delle righe non
allineate), 298, 713

—S—

schermo
 Check RAM (memoria), 624
 contrasto, 8
 principale, 10
 TABLE SETUP, 215
Sci (modalità notazione scientifica), 22,
715
segmenti della linea, disegno, 230
Select(, 322, 716
selezione
 funzioni dallo schermo principale o
 da un programma, 120
 funzioni nell'editor Y=, 120
 punti dati da una rappresentazione,
 323
 rappresentazioni statistiche
 dall'editor Y=, 120
seme casuale, 96, 98

Send((invia a CBL 2/CBL o CBR),
559, 716
SendID, 663
SendOS, 664
seno (**sin**(, 64, 718
separatore a due punti (:), 530
separazione, 643
Seq (modalità di rappresentazione
successione), 24, 716
seq((successione), 321, 716
Sequential (modalità per l'ordine di
rappresentazione), 25, 716
SetUpEditor, 371, 716
ShadeF(, 462, 717
Shade χ^2 (, 461, 717
ShadeI(, 238, 717
Shade t (, 460, 717
ShadeNorm(, 460, 717
Simul (modalità per l'ordine di
rappresentazione simultaneo), 25,
717
sin⁻¹((arcoseno), 64, 718
sin((seno), 64, 718
sinh⁻¹((arcoseno iperbolico), 521, 718
sinh((seno iperbolico), 521, 718
SinReg (regressione sinusoidale), 383,
718
Smart Graph, 134
solve(, 80, 718
Solver, 74

somma cumulativa (**cumSum()**), 298,
321, 688

SortA((ordinamento ascendente), 317,
369, 718

SortD((ordinamento discendente), 317,
369, 719

sottrazione (-), 64, 732

statistica a una variabile(**1-Var Stats**),
379, 723

statistica inferenziale. *Vedere* verifiche
statistiche e intervalli di confidenza

statistiche a due variabili (**2-Var Stats**),
379, 723

statistiche e intervalli di confidenza
calcolo dei risultati delle verifiche
(**Calculate**), 416

evitare gli editor, 417

input di dati o input statistico, 415

ipotesi alternative, 415

menu STAT TESTS, 418

opzione di condivisione, 416

tabella descrizioni dell'input, 443

stdDev((deviazione standard), 332, 719

stile del grafico, 123

- animazione (#), 122
- linea (^), 122
- ombreggia sopra (▒), 122
- ombreggia sotto (▓), 122
- percorso (+), 122
- punto (·), 122
- spesso (¶), 122

Stop, 548, 719

StoreGDB, 257, 719

StorePic, 252, 719

StringEqu((conversioni stringa-in-
equazione), 518, 720

stringhe, 509

- concatenamento (+), 515, 732
- conversione, 516
- definite, 509
- funzioni in CATALOG, 514
- immissione, 509
- indicatore ("), 509
- lunghezza (**length()**), 517, 699
- memorizzazione, 512
- variabili, 511
- visualizzazione del contenuto, 513

sub((sottoinsieme), 518, 720

successioni

- non ricorsive, 190
- ricorsive, 192

sum((somma), 330, 720

supporto tecnico, 797

—T—

T((trasposta matrice) funzione della
matrice, 293, 727

T-Test (verifica *t* a un campione), 422,
722

tabelle
 descrizione, 220
 funzioni e istruzioni, 683
 tasti di modifica, 18
 variabili, 215
 variabili statistiche, 387

tan⁻¹(arcotangente), 64, 720

tan(tangente), 64, 720

Tangent(disegna linea), 234, 720

tangente (**tan()**), 64, 720

tanh⁻¹(arcotangente iperbolica), 521, 720

tanh(tangente iperbolica), 521, 720

tasso interno redditività (**irr()**), 476, 698

tastiera
 operazioni matematiche, 64

tasto
 ENTRY (ultimo dato), 34

TblStart (avvio tabella) variabile, 215

tcdf((probabilità della distribuzione *t* studente), 452, 721

test chi-quadrato (**χ²-Test**), 436, 686

Text(
 istruzione, 242, 270, 721
 posizionamento su un grafico, 242





Then, 537, 697

TI-83 Plus
 diagramma dei codici dei tasti, 557
 mappa dei menu, 734

TI-GRAPH LINK, 662

Time (formato degli assi), 196, 721

TInterval (intervallo di confidenza *t* a un campione), 431, 721

tipo di rappresentazione
 box () , 394
 box modificato () , 393
 istogramma () , 393
 probabilità normale () , 395

tpdf((densità delle probabilità distribuzione *t* studente), 452, 721

TRACE (tracciamento)
 cursore, 140
 immissione di numeri durante, 143, 172, 181, 198

Trace, 143, 721
 visualizzazione espressioni, 140

trasmissione
 a una TI-83 Plus supplementare, 667
 da una TI-82 a una TI-83 Plus, 675
 elenchi a una TI-73, 671
 interruzione, 666

trasposta matrice (**T**), 293, 727

tvm_N (numero periodi di retribuzione), 475, 722

tvm_FV (valore futuro), 475, 722

tvm_I% (tasso d'interesse), 474, 722

tvm_Pmt (somma pagamento), 473, 722

tvm_PV (valore attuale), 474, 722

—U—

uguale a (=) verifica relazionale, 104, 728
Ultimo dato, 34
UnArchive, 640, 723
uv/uvAxes (formato assi), 196, 723
uw/uwAxes (formato assi), 196, 723

—V—

valore
attuale, 469, 474
futuro, 475, 487
valori della divisione dello schermo, 242, 251, 270
variabili
complesse, 27
database del grafico, 27
di sistema, 755
elenco, 27, 304
immagini del grafico, 27
indipendenti, 215
indipendenti/dipendenti, 220
interessi composti all'anno (**C/Y**), 469, 488
matrice, 27, 275
menu VARS e Y-VARS, 46
nel risolutore dell'equazione, 77
output di verifica e dell'intervallo, 447

reali, 27
richiamare i valori, 32
statistiche, 387
stringa, 511, 512
tipi, 27
utente, 755
utente e di sistema, 27, 755
visualizzazione e memorizzazione valori, 30
variabili della finestra
 ΔY , 129
rappresentazione della funzione, 126
rappresentazione della parametrica, 167
rappresentazione della polare, 177
rappresentazione della successione, 193
variance() (varianza di un elenco), 332, 723
varianza di un elenco (**variance()**), 332, 723
verifica
delle ipotesi, 420
 t a due campioni (formula), 763
 z a dure proporzioni (**2-PropZTest**), 428, 708
 z a una porzione (**1-PropZTest**), 427, 708
verifica **F** a due campioni (formula), 761

verifica relazionale
diverso da (\neq), 104, 729
maggiore di ($>$), 104, 729
maggiore di o uguale a (\geq), 104, 729
minore di ($<$), 104, 729
minore di o uguale a (\leq), 104, 729
uguale a ($=$), 104, 728

verifiche statistiche e intervalli di confidenza

- 1-PropZInt** (intervallo di confidenza z ad una proporzione), 434
- 1-PropZTest** (verifica z a una proporzione), 427
- 2-PropZInt** (intervallo di confidenza z a due proporzioni), 435
- 2-PropZTest** (verifica z a due proporzioni), 428
- 2-SampFTest** (verifica F a due campioni), 437
- 2-SampTInt** (intervallo di confidenza t a due campioni), 433
- 2-SampTTest** (verifica t a due campioni), 423
- 2-SampZInt** (intervallo di confidenza z a due campioni), 432
- 2-SampZTest** (verifica z a due campioni), 423
- ANOVA** (analisi ad una variabile della varianza), 441

LinRegTTest (verifica t della regressione lineare), 439

T-Test (verifica t a un campione), 422

TInterval (intervallo di confidenza t a un campione), 431

Z-Test (verifica z a un campione), 420

ZInterval (intervallo di confidenza z a un campione), 430

Vertical (disegna linea), 232, 723

vw/uvAxes (formato assi), 196

—W—

Web (formato assi), 196, 724

While, 541, 724

—X—

Xfact, fattore di zoom, 151

xor (booleano) esclusivo od operatore, 107, 724

xyLine (\curvearrowright) tipo di rappresentazione, 392

—Y—

YFact, fattore di zoom, 151

—Z—

Z-Test (verifica z a un campione), 420, 726

ZBox, 145, 724

ZDecimal, 147, 724

zero, operazione in un grafico, 155

ZInteger, 149, 725

ZInterval (intervallo di confidenza z a un campione), 430, 725

zoom, 144

 cursore, 144

 fattori, 151

 rappresentazione della grafico, 144

 rappresentazione della parametrica, 173

 rappresentazione della polare, 182

 rappresentazione della successione, 201

Zoom In (ingrandisci), 146, 725

Zoom Out (rimpicciolisci), 146, 725

ZoomFit (adatta), 149, 725

ZoomRcl (richiama finestra memorizzata), 151, 725

ZoomStat (zoom statistiche), 149, 726

ZoomSto (memorizza zoom finestra), 150, 726

ZPrevious (usa finestra precedente), 150, 726

ZSquare (imposta pixel quadrati), 147, 726

ZStandard (usa finestra standard), 148, 726

ZTrig (finestra trigonometrica), 148, 727

Riferimento rapido

Capitolo 1: Utilizzo della TI-83 Plus Silver Edition	1
Convenzioni della documentazione	1
Tastiera della calcolatrice TI-83 Plus	2
Utilizzo dei tasti colorati sulla tastiera	4
Utilizzo dei tasti 2nd e ALPHA	4
Accendere e spegnere TI-83 Plus	6
Accendere la calcolatrice	6
Spegnere la calcolatrice	7
Pile	7
Impostazione del contrasto dello schermo	8
Regolazione del contrasto dello schermo	8
Quando sostituire le pile	9
Lo schermo	10
Tipi di schermo	10
Schermo principale	10
Visualizzazione di dati e di risultati	10
Ritorno allo schermo principale	11
Indicatore di occupato (busy)	11
Cursori dello schermo	12
Immissione di espressioni e istruzioni	14
Che cos'è un'espressione?	14
Immissione di un'espressione	14
Dati multipli su una riga	15
Immissione di un numero in notazione scientifica	15

Funzioni	16
Istruzioni.....	17
Interruzione di un calcolo	17
Tasti di modifica della TI-83 Plus	18
Impostazione delle modalità	20
Controllo impostazioni della modalità	20
Modifica delle impostazioni della modalità	21
Impostazione di una modalità da un programma.....	21
Normal, Sci, Eng	22
Float, 0123456789	23
Radian, Degree	24
Func, Par, Pol, Seq.....	24
Connected, Dot	25
Sequential, Simul	25
Real, $a+bi$, $re^{\theta i}$	26
Full, Horiz, G-T.....	26
Utilizzo di nomi di variabili della TI-83 Plus.....	27
Variabili ed elementi definiti	27
Note sulle variabili.....	28
Memorizzazione dei valori delle variabili.....	30
Memorizzazione dei valori in una variabile	30
Visualizzazione del valore di una variabile	31
Archiviazione delle variabili.....	31
Richiamo dei valori delle variabili.....	32
Utilizzo di Recall (RCL)	32
Area di memorizzazione ENTRY (Last Entry).....	34
Utilizzo di ENTRY (Last Entry).....	34
Accesso ad una ENTRY precedente	35

Eeguire nuovamente l'ENTRY precedente	36
Valori ENTRY multipli su una riga.....	36
Azzeramento di ENTRY	37
Area di memorizzazione Last Answer (Ans)	38
Utilizzo di Ans in un'espressione	38
Continuazione di un'espressione	39
Memorizzazione dei risultati.....	39
Menu della TI-83 Plus	40
Utilizzo di un menu della TI-83 Plus.....	40
Visualizzazione di un menu	41
Spostamento da un menu ad un altro menu.....	42
Scorrere un menu	42
Selezione di una voce di menu	43
Uscita da un menu senza selezionare	44
Menu VARS e VARS Y-VARS	45
Utilizzo del menu VARS	45
Selezione di un nome dal menu VARS o Y-VARS.....	46
Equation Operating System (EOS)	48
Ordine del calcolo	48
Moltiplicazione implicita	49
Parentesi.....	49
Negazione.....	50
Funzioni speciali della TI-83 Plus	51
Upgrade elettronico mediante tecnologia Flash.....	51
1,56 megabyte (MB) di memoria disponibile.....	51
Applicazioni.....	52
Archiviazione.....	52

Calculator-Based Laboratory™ (CBL 2™, CBL™) e Calculator-Based Ranger™ (CBR™).....	53
Altre funzioni della calcolatrice TI-83 Plus.....	54
Rappresentazione grafica.....	54
Successioni.....	54
Tabelle.....	55
Divisione dello schermo.....	55
Matrici.....	55
Liste.....	56
Statistica.....	56
Statistica inferenziale.....	57
Applicazioni.....	57
CATALOG.....	58
Programmazione.....	58
Archiviazione.....	58
Collegamento di comunicazione.....	59
Condizioni di errore.....	60
Diagnostica di un errore.....	60
Correzione di un errore.....	61

Capitolo 2: Operazioni dei menu MATH, ANGLE e TEST..... 62

Per iniziare: Lancio della moneta.....	62
Operazioni matematiche della tastiera.....	64
Utilizzo di operazioni matematiche negli elenchi.....	64
+ (Addizione), - (Sottrazione), * (Moltiplicazione), / (Divisione).....	64
Funzioni trigonometriche.....	64
^ (Potenza), ² (Quadrato), $\sqrt{\quad}$ (Radice quadrata).....	65

-1 (Inverso).....	66
log(, 10^(, ln(.....	66
e^((Esponenziale).....	66
e (Costante).....	67
- (Negazione).....	67
π (Pi).....	68
Operazioni del menu MATH.....	69
Menu MATH.....	69
►Frac, ►Dec.....	69
3 (Cubo), $^3\sqrt{}$ (Radice cubica).....	70
$x\sqrt{}$ (Radice).....	71
fMin(, fMax(.....	71
nDeriv(.....	72
fnInt(.....	73
Utilizzo del risolutore delle equazioni.....	74
Solver.....	74
Immissione di un'espressione nel risolutore delle equazioni.....	74
Immissione e modifica dei valori delle variabili.....	76
Risoluzione per una variabile nel risolutore delle equazioni.....	77
Modifica di un'equazione memorizzata in eqn.....	79
Equazioni con radici multiple.....	79
Soluzioni supplementari.....	80
Controllo della soluzione per Solver o solve(.....	80
Utilizzo di solve(sullo schermo principale o da un programma.....	80
Operazioni del menu MATH NUM (numeri).....	82
Menu MATH NUM.....	82
abs(.....	82
round(.....	83

iPart(, fPart(83
int(84
min(, max(84
lcm(, gcd(85
Immissione e utilizzo dei numeri complessi	87
Modi dei numeri complessi	87
Inserimento di numeri complessi	88
Nota circa la differenza tra modo Radian e Degree	88
Interpretazione di risultati complessi	89
Modalità formato rettangolare	89
Modalità formato polare	90
Operazioni del menu MATH CPX (complessi)	91
Menu MATH CPX	91
conj(91
real(92
imag(92
angle(92
abs(93
►Rect	93
►Polar	94
Operazioni del menu MATH PRB (probabilità)	95
Menu MATH PRB	95
rand	95
nPr , nCr	96
! (Factorial)	97
randInt(98
randNorm(98
randBin(99

Operazioni del menu ANGLE.....	100
Menu ANGLE.....	100
Voce notazione DMS	100
° (gradi).....	101
r (Radians)	102
►DMS.....	102
R►Pr(, R►Pθ(, P►Rx(, P►Ry(.....	103
Operazioni del menu TEST (relazionali).....	104
Menu TEST.....	104
=, ≠, >, ≥, <, ≤.....	104
Utilizzo delle verifiche	105
Operazioni del menu TEST LOGIC (booleani).....	106
Menu TEST LOGIC.....	106
Operatori booleani	106
and, or, xor	107
not(.....	107
Utilizzo degli operatori booleani.....	108

Capitolo 3: Rappresentazione grafica delle funzioni 109

Per iniziare: Rappresentazione grafica di un cerchio.....	109
Definizione dei grafici.....	112
Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus.....	112
Definizione di un grafico.....	112
Visualizzazione e studio di un grafico	113
Salvataggio di un grafico per futuro utilizzo	113
Impostazione delle modalità per i grafici.....	114
Controllo e modifica della modalità di rappresentazione grafica	114

Impostazione delle modalità da un programma	115
Definizione delle funzioni nell'editor Y=	116
Visualizzazione delle funzioni nell'editor Y=	116
finizione o modifica di una funzione	116
Definizione di una funzione dallo schermo principale o da un programma.....	117
Calcolo di funzioni Y= nelle espressioni.....	118
Selezione e deselegione delle funzioni	119
Selezione e deselegione di una funzione.....	119
Attivazione e disattivazione della definizione del grafico nell'editor Y=	120
Selezione delle funzioni dallo schermo principale o da un programma.....	120
Impostazione degli stili del grafico per le funzioni.....	122
Icone per lo stile del grafico nell'editor Y=	122
Impostazione dello stile del grafico	123
Ombreggiatura sopra e sotto	124
Impostazione di uno stile del grafico da un programma	125
Impostazione delle variabili della finestra di visualizzazione	126
Finestra di visualizzazione TI-83 Plus.....	126
Visualizzazione delle variabili della finestra	126
Modifica di un valore della variabili della finestra	127
Memorizzazione in una variabile della finestra dallo schermo principale o da un programma	128
ΔX e ΔY	129
Impostazione del formato del grafico	130
Visualizzazione delle impostazioni del formato.....	130
Modifica di un'impostazione di formato.....	130

RectGC, PolarGC	131
CoordOn, CoordOff	131
GridOff, GridOn	132
AxesOn, AxesOff	132
LabelOff, LabelOn	132
ExprOn, ExprOff	133
Visualizzazione dei grafici	134
Visualizzazione di un grafico nuovo	134
Interruzione e sospensione di un grafico	134
Smart Graph	134
Sovrapposizione di funzioni su un grafico	135
Rappresentazione di una famiglia di curve	136
Studio dei grafici con il cursore a movimento libero	138
Cursore a movimento libero	138
Precisione nella rappresentazione grafica	138
Studio dei grafici con TRACE	140
Inizio della traccia	140
Spostamento del cursore per la traccia	140
Spostamento del cursore per la traccia da una funzione all'altra	141
Spostamento del cursore per la traccia su un valore X valido	141
Panoramica sulla sinistra o sulla destra	142
Quick Zoom	142
Uscita e ritorno in TRACE	143
Utilizzo di TRACE in un programma	143
Studio dei grafici con le istruzioni ZOOM	144
Menu ZOOM	144
Cursore di ingrandimento	144

ZBox.....	145
Zoom In, Zoom Out.....	146
ZDecimal.....	147
ZSquare	147
ZStandard	148
ZTrig.....	148
ZInteger.....	149
ZoomStat	149
ZoomFit.....	149
Utilizzo del menu ZOOM MEMORY.....	150
Menu ZOOM MEMORY	150
ZPrevious.....	150
ZoomSto	150
ZoomRcl.....	151
I fattori ZOOM	151
Controllo di XFact e YFact	151
Modifica di XFact e YFact	152
Utilizzo delle voci del menu ZOOM MEMORY dallo schermo principale o da un programma	152
Utilizzo delle operazioni CALC (calcolo).....	153
Menu CALCULATE	153
value	153
zero	155
minimum, maximum.....	156
intersect	157
dy/dx	158
$\int f(x)dx$	159

Capitolo 4: Grafica parametrica 161

Per iniziare: traiettoria di una palla	161
Definizione e visualizzazione dei grafici parametrici.....	165
Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus.....	165
Impostazione della modalità di rappresentazione grafica parametrica	165
Visualizzazione dell'editor parametrico $Y=$	165
Selezione di uno stile del grafico	166
Definizione e modifica di equazioni parametriche.....	166
Selezione e deselegione di equazioni parametriche.....	167
Impostazione delle variabili della finestra	167
Impostazione del formato del grafico	168
Visualizzazione di un grafico.....	168
Variabili della finestra e menu Y-VARS	169
Studio di un grafico parametrico	171
Cursore a movimento libero.....	171
TRACE.....	171
Spostamento del cursore per la traccia su un valore T valido	172
ZOOM	173
CALC	173

Capitolo 5: Grafica polare 174

Per iniziare: Rosa polare	174
Definizione e visualizzazione dei grafici polari.....	176
Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus.....	176
Impostazione della modalità Polar	176
Visualizzazione dell'editor polare $Y=$	176

Selezione degli stili del grafico	177
Definizione e modifica di equazioni polari	177
Selezione e deselegione di equazioni polari	178
Impostazione delle variabili della finestra	178
Impostazione del formato del grafico	179
Visualizzazione di un grafico	179
Variabili della finestra e menu Y-VARS	179
Studio di un grafico polare	181
Cursore a movimento libero	181
TRACE	181
Spostamento del cursore per la traccia su un valore θ valido	182
ZOOM	182
CALC	183

Capitolo 6: Rappresentazione grafica di successione..... 184

Per iniziare: Foresta e alberi	184
Definizione e visualizzazione dei grafici delle successioni	187
Similitudini nella rappresentazione grafica della TI-83 Plus	187
Impostazione della modalit� Sequence	187
Funzioni della successione u, v e w della TI-83 Plus	188
Visualizzazione dell'editor della successione Y=	189
Selezione degli stili del grafico	190
Selezione e deselegione di equazioni di successione	190
Definizione delle funzioni della successione	190
Successioni non ricorsive	191
Successioni ricorsive	192
Impostazione delle variabili della finestra	193
Selezione di combinazioni di assi	196

Impostazione del formato del grafico	196
Impostazione del formato degli assi.....	196
Visualizzazione di un grafico della successione	197
Studio dei grafici delle successioni	198
Cursore a movimento libero.....	198
TRACE.....	198
Spostamento del cursore per la traccia su un valore n valido	199
ZOOM	200
CALC	200
Calcolo di u , v , e w	201
Disegnare grafici a ragnatela.....	202
Disegnare un grafico a ragnatela.....	202
Funzione valide per grafici a ragnatela	202
Visualizzazione dello schermo del grafico	203
Disegnare la ragnatela.....	203
Utilizzo dei grafici a ragnatela per illustrare la convergenza.....	205
Esempio: Convergenza.....	205
Utilizzo del diagramma delle fasi	207
Rappresentazione grafica con uv , vw e uw	207
Esempio: Modello predatore-preda.....	207
Confronto tra le funzioni per le successioni della TI-83 Plus e TI-82....	211
Variabili della successione e della finestra	211
Differenze tra i tasti della TI-83 Plus e TI-82	212
Modifiche dei tasti della successione.....	212

Capitolo 7: Tabelle..... 213

Per iniziare: Radici di una funzione.....	213
Definizione delle variabili	215

Schermo TABLE SETUP	215
TblStart e Δ Tbl	215
Indpnt: Auto o Ask.....	216
Depend: Auto o Ask	216
Impostazione di una tabella dallo schermo principale o da un programma.....	217
Definizione delle variabili dipendenti.....	218
Definizione delle variabili dipendenti dall'editor Y=	218
Modifica delle variabili dipendenti dall'editor di impostazione della tabella	218
Visualizzazione della tabella	220
La tabella	220
Azzeramento di una tabella dallo schermo principale o da un programma.....	221
Visualizzazione di valori indipendenti supplementari.....	222
Visualizzazione di variabili dipendenti supplementari	223

Capitolo 8: Operazioni di DRAW 224

Per iniziare: Disegnare una retta tangente	224
Utilizzo del menu DRAW.....	226
Menu DRAW	226
Prima di disegnare su un grafico	227
Disegnare su un grafico	227
Azzeramento dei disegni	229
Azzeramento dei disegni con un grafico visualizzato	229
Azzeramento dei disegni dallo schermo principale o da un programma.....	229
Disegnare segmenti.....	230

Disegnare segmenti direttamente su un grafico	230
Disegnare segmenti dallo schermo principale o da un programma.....	231
Disegnare rette orizzontali e verticali	232
Disegnare rette direttamente su un grafico.....	232
Disegnare rette dallo schermo principale o da un programma	233
Disegnare rette tangenti	234
Disegnare tangenti direttamente su un grafico	234
Disegnare tangenti dallo schermo principale o da un programma.....	235
Disegnare funzioni e le relative funzioni inverse.....	236
Disegnare una funzione	236
Disegnare una funzione inversa	236
Ombreggiare aree di un grafico	238
Ombreggiare un grafico	238
Disegnare i cerchi	240
Disegnare i cerchi direttamente su un grafico.....	240
Disegnare cerchi dallo schermo principale o da un programma.....	241
Posizionamento di testo in un grafico	242
Posizionamento di testo direttamente su un grafico	242
Posizionamento del testo su un grafico dallo schermo principale o da un programma	242
Divisione dello schermo	243
Utilizzo della penna per disegnare su un grafico	244
Utilizzo di Pen per disegnare su un grafico.....	244
Disegnare punti su un grafico	246
Menu DRAW POINTS.....	246

Disegnare punti direttamente su un grafico	246
Pt-Off(.....	247
Pt-Change(.....	248
Disegnare punti dallo schermo principale o da un programma.....	248
Disegnare pixel	250
Pixel della TI-83 Plus	250
Attivare e disattivare i pixel	250
pxl-Test(.....	251
Divisione dello schermo	251
Memorizzazione di immagini del grafico	252
Menu DRAW STO.....	252
Memorizzazione di un'immagine di un grafico	252
Richiamo di immagini del grafico	254
Richiamo di un'immagine del grafico	254
Cancellare un'immagine del grafico.....	255
Memorizzazione di database del grafico (GDB)	256
Che cos'è un database del grafico?.....	256
Memorizzazione di un database di un grafico.....	257
Richiamo di database del grafico (GDB).....	258
Richiamo di un database di un grafico.....	258
Cancellare un database di un grafico	259

Capitolo 9: Divisione dello schermo..... 260

Per iniziare: Studio di una circonferenza trigonometrica.....	260
Utilizzo della divisione dello schermo	263
Impostazione di una modalità di divisione dello schermo	263
Divisione schermo Horiz (orizzontale)	265
Horiz.....	265

Spostamento da una metà all'altra in modalità Horiz.....	266
Schermi interi in modalità Horiz	266
Divisione schermo G-T (grafico-tabella)	267
Modalità G-T	267
Spostamento da una metà all'altra in modalità G-T	267
Utilizzo di TRACE in modalità G-T	268
Schermi interi in modalità G-T	268
Pixel della TI-83 Plus in modalità Horiz e G-T	269
Pixel della TI-83 Plus nelle modalità Horiz e G-T	269
Istruzioni DRAW Pixel.....	269
Menu DRAW istruzione Text(.....	270
Menu PRGM I/O istruzione Output(.....	270
Impostazione della modalità di divisione dello schermo dallo schermo principale o da un programma.....	271

Capitolo 10: Matrici..... 272

Per iniziare: Sistemi di equazioni lineari	272
Definizione di una matrice	275
Che cos'è una matrice?	275
Selezione di una matrice.....	275
Accettazione o modifica delle dimensioni della matrice	276
Visualizzazione degli elementi di una matrice	277
Visualizzazione degli elementi della matrice.....	277
Cancellazione di una matrice.....	278
Visualizzazione di una matrice.....	278
Tasti della modalità di visualizzazione	279
Modifica di un elemento di una matrice	279
Tasti della modalità di modifica.....	281

Utilizzo delle matrici con le espressioni	282
Utilizzo di una matrice in un'espressione	282
Immissione di una matrice in un'espressione	282
Visualizzazione e copia delle matrici	284
Visualizzazione di una matrice	284
Copia di una matrice su un'altra matrice	284
Accesso ad un elemento della matrice	285
Utilizzo di funzioni matematiche con le matrici	286
Utilizzo di funzioni matematiche con le matrici	286
+ (addizione), - (sottrazione), * (moltiplicazione)	286
- (Negazione)	287
abs(.....	288
round(.....	288
⁻¹ (Inverse)	288
Potenze	289
Operatori relazionali	289
iPart(, fPart(, int(.....	290
Operazioni di MATRX MATH	292
Menu MATRX MATH	292
det(.....	293
^T (Transpose)	293
Accesso alle dimensioni della matrice con dim(.....	293
Creazione di una matrice con dim(.....	294
Ridimensionare una matrice con dim(.....	294
Fill(.....	295
identity(.....	295
randM(.....	295
augment(.....	296

Matr▶list(.....	296
List▶matr(.....	297
cumSum(.....	298
Operazioni sulle righe	298
ref(, rref(.....	298
rowSwap(.....	299
row+(.....	299
*row(.....	300
*row+(.....	300

Capitolo 11: Elenchi 301

Per iniziare: Generazione di una successione.....	301
Denominazione degli elenchi	304
Utilizzo dei nomi degli elenchi della TI-83 Plus.....	304
Creazione di un nome di elenco sullo schermo principale.....	304
Memorizzazione e visualizzazione degli elenchi.....	306
Memorizzazione di elementi in un elenco.....	306
Visualizzazione di un elenco sullo schermo principale	306
Copia di un elenco su un altro elenco.....	307
Accesso ad un elemento di un elenco	307
Eliminazione di un elenco dalla memoria.....	308
Utilizzo degli elenchi nella rappresentazione grafica	308
Immissione dei nomi degli elenchi	309
Utilizzo del menu LIST NAMES	309
Immissione del nome di un elenco creato dall'utente	
direttamente	310
Come allegare formule ai nomi degli elenchi.....	311
Come allegare una formula ad un elenco.....	311







Come allegare una formula ad un elenco sullo schermo principale o in un programma.....	312
Come togliere una formula da un elenco	314
Utilizzo degli elenchi nelle espressioni.....	315
Utilizzo di un elenco in un'espressione	315
Utilizzo degli elenchi con funzioni matematiche.....	316
Menu LIST OPS.....	317
Menu LIST OPS.....	317
SortA(, SortD(.....	317
SortA(, SortD(.....	318
Utilizzo di dim(per trovare le dimensioni dell'elenco	319
Utilizzo di dim(per creare un elenco.....	319
Utilizzo di dim(per ridimensionare un elenco	319
Fill(.....	320
seq(.....	321
cumSum(.....	321
ΔList(.....	322
Select(.....	322
Prima di utilizzare Select(.....	323
Selezione di punti dati da una rappresentazione grafica	323
augment(.....	326
List▶matr(.....	326
Matr▶list(.....	327
Menu LIST MATH	329
Menu LIST MATH	329
min(, max(.....	329
mean(, median(.....	330
sum(, prod(.....	330

Somme e prodotti di sequenze numeriche	331
stdDev(, variance(.....	332

Capitolo 12: Statistica 333

Per iniziare: Lunghezza e periodo di oscillazione del pendolo	333
Impostazione delle analisi statistiche.....	347
Utilizzo degli elenchi per memorizzare i dati.....	347
Impostazione di un'analisi statistica.....	347
Visualizzazione dell'editor STAT dell'elenco.....	348
Utilizzo dell'editor STAT dell'elenco.....	350
Immissione di un nome di elenco nell'editor STAT dell'elenco	350
Creazione di un nome nell'editor STAT dell'elenco	352
Eliminazione di un elenco dall'editor STAT dell'elenco.....	352
Eliminazione di tutti gli elenchi e ripristino di L1 fino a L6.....	353
Cancellazione di tutti gli elementi da un elenco	353
Modifica di un elemento di un elenco.....	354
Allegare una formula al nome di un elenco nell'editor STAT dell'elenco	355
Utilizzo di Stat List Editor quando vengono visualizzati gli elenchi generati dalle formule	357
Gestione degli errori derivanti da formule allegate	358
Togliere le formule dai nomi degli elenchi	360
Togliere una formula dal nome di elenco.....	360
Modifica di un elemento di un elenco generato da una formula	361
Modifica del contesto dell'editor STAT dell'elenco.....	362
Contesti dell'editor STAT dell'elenco	362
Contesti dell'editor STAT dell'elenco	365
Contesto visualizzazione elementi.....	365

Contesto modifica elementi.....	365
Contesto visualizzazione nomi.....	367
Contesto immissione nome.....	367
Menu STAT EDIT	369
Menu STAT EDIT.....	369
SortA(, SortD(.....	369
ClrList.....	371
SetUpEditor.....	371
Ripristino di L1 fino a L6 nell'editor STAT dell'elenco	372
Funzioni del modello di regressione	373
Funzioni del modello di regressione	373
Elenco automatico dei residui	373
Equazione di regressione automatica.....	374
Modalità di visualizzazione della diagnostica.....	375
Menu STAT CALC	377
Menu STAT CALC	377
Frequenza dell'occorrenza per i punti dati.....	378
1-Var Stats	379
2-Var Stats	379
Med-Med (ax+b)	379
LinReg(ax+b)	380
QuadReg (ax ² +bx+c).....	380
CubicReg (ax ³ +bx ² +cx+d)	381
QuartReg (ax ⁴ +bx ³ +cx ² + dx+e).....	381
LinReg(a+bx)	382
LnReg (a+b ln(x)).....	382
ExpReg (ab ^x)	382
PwrReg (ax ^b)	383

Logistic $c/(1+a*e^{-bx})$	383
SinReg, $a \sin(bx+c)+d$	383
Esempio SinReg: Ore di luce in un anno in Alaska	385
Variabili statistiche	387
Q1 e Q3	389
Analisi statistica in un programma	390
Immissione di dati statistici	390
Calcoli statistici	390
Rappresentazione statistica	391
Passaggi per tracciare i dati statistici negli elenchi	391
 (Scatter)	392
 (xyLine)	392
 (Histogram)	393
 (ModBoxplot)	393
 (Boxplot)	394
 (NormProbPlot)	395
Definizione della rappresentazione	396
Visualizzazione di altri editor per la rappresentazione statistica	398
Attivazione e disattivazione delle rappresentazioni grafiche statistiche	399
Definizione della finestra di visualizzazione	399
Muovere il cursore su una rappresentazione statistica	400
Rappresentazione statistica in un programma	401
Definizione di una rappresentazione statistica in un programma	401
Visualizzazione di una rappresentazione statistica da un programma	403

Capitolo 13: Statistica inferenziale e distribuzione 404

Per iniziare: Altezza media della popolazione	404
Editor STAT inferenziali	412
Visualizzazione degli editor STAT inferenziali	412
Utilizzo di un editor STAT inferenziale	412
Selezione di Data o Stats.....	414
Immissione dei valori per gli argomenti.....	415
Selezione di un'ipotesi alternativa ($\neq < >$).....	415
Selezione dell'opzione Pooled	416
Selezione di Calculate o Draw per una verifica dell'ipotesi.....	416
Selezione di Calculate per un intervallo di confidenza.....	417
Come evitare di utilizzare gli editor STAT inferenziali.....	417
Menu STAT TESTS	418
Menu STAT TESTS	418
Editor STAT inferenziali per le istruzioni STAT TESTS	419
Z-Test.....	420
T-Test.....	422
2-SampZTest	423
2-SampTTest	425
1-PropZTest	427
2-PropZTest	428
ZInterval	430
TInterval	431
2-SampZInt	432
2-SampTInt	433
1-PropZInt	434
2-PropZInt	435

χ^2 -Test.....	436
2-SampFTest.....	437
LinRegTTest	439
ANOVA(.....	441
Descrizioni dell'input della statistica inferenziale	443
Variabili di output della verifica e dell'intervallo.....	447
Funzioni di distribuzione	449
Menu DISTR	449
normalpdf(.....	450
normalcdf(.....	451
invNorm(.....	451
tpdf(.....	452
tcdf(.....	452
χ^2 pdf(.....	453
χ^2 cdf(.....	454
Fpdf(.....	454
Fcdf(.....	455
binompdf(.....	455
binomcdf(.....	456
poissonpdf(.....	457
poissoncdf(.....	457
geometpdf(.....	458
geometcdf(.....	458
Ombreggiatura della distribuzione	459
Menu DISTR DRAW	459
ShadeNorm(.....	460
Shade_t(.....	460
Shade χ^2 (.....	461

ShadeF(.....	462
Capitolo 14: Applicazioni	463
Il menu Applications.....	463
Passaggi per l'esecuzione dell'applicazione Finance	464
Per iniziare: Finanziamento di una macchina	465
Per iniziare: Calcolo dell'interesse composto	467
Utilizzo del risolutore TVM	469
Utilizzo del risolutore TVM	469
Utilizzo delle funzioni finanziarie	471
Immissione di entrate e uscite di cassa	471
Visualizzazione del menu FINANCE CALC	471
Risolutore TVM	472
Calcolo della monetizzazione nel tempo (TVM).....	473
Calcolo della monetizzazione nel tempo.....	473
tvm_Pmt.....	473
tvm_I%.....	474
tvm_PV	474
tvm_N	475
tvm_FV.....	475
Calcolo dei flussi di cassa.....	476
Calcolo di un flusso di cassa.....	476
npv(, irr(.....	477
Calcolo dell'ammortizzazione	479
Calcolo di un modulo di ammortizzazione	479
bal(.....	479
ΣPrn(, ΣInt(.....	480

Esempio di ammortizzazione: calcolo del saldo dei prestiti insoluti	481
Calcolo della conversione dell'interesse	484
Calcolo della conversione dell'interesse	484
▶Nom(.....	484
▶Eff(.....	484
Ricerca di giorni tra le date/Definizione del metodo di pagamento	485
dbd(.....	485
Definizione del metodo di pagamento	486
Pmt_End	486
Pmt_Bgn	486
Utilizzo delle variabili TVM	487
Menu FINANCE VARS	487
N, I%, PV, PMT, FV	487
P/Y e C/Y	488
L'applicazione CBL/CBR	489
Passaggi per l'esecuzione dell'applicazione CBL/CBR	489
Selezione dell'applicazione CBL/CBR	491
Specificazione del metodo di raccolta dei dati	492
Specificazione delle opzioni di raccolta dei dati	493
GAUGE	493
TYPE	494
MIN e MAX	495
UNITS	495
DIRECTNS (Directions)	495
Risultati e commenti della raccolta dei dati	496
DATA LOGGER	498
#SAMPLES	500

INTRVL (SEC)	500
UNITS	500
PLOT.....	500
Ymin e Ymax.....	501
DIRECTNS (Directions)	501
Risultati della raccolta dei dati	502
RANGER.....	503
Raccogliere i dati	504
Arresto della raccolta dei dati	505

Capiolo 15: CATALOG, stringhe e funzioni iperboliche 506

Operazioni della TI-83 Plus nel CATALOG.....	506
Che cos'è il CATALOG?	506
Selezione di una voce dal CATALOG	507
Immissione e utilizzo di stringhe	509
Che cos'è una stringa?	509
Immissione di una stringa	509
Memorizzazione di una stringa in una variabile di stringa	511
Variabili di stringa.....	511
Memorizzazione di una stringa in una variabile di stringa	512
Visualizzazione del contenuto di una variabile di stringa.....	513
Funzioni e istruzioni di stringa nel CATALOG.....	514
Visualizzazione delle funzioni e istruzioni della stringa nel CATALOG	514
+ (Concatenamento)	515
Selezione di una funzione della stringa dal Catalog	515
Equ►String(.....	516
expr(.....	516

inString(.....	517
length(.....	517
String►Equ(.....	518
sub(.....	518
Immissione di una funzione in un grafico durante l'esecuzione del programma.....	519
Funzioni iperboliche nel CATALOG.....	520
Funzioni iperboliche nel CATALOG.....	520
sinh(, cosh(, tanh(.....	521
sinh ⁻¹ (, cosh ⁻¹ (, tanh ⁻¹ (.....	521

Capitolo 16: Programmazione..... 522

Per iniziare: Volume di un cilindro.....	522
Creazione ed eliminazione di programmi.....	525
Che cos'è un programma?.....	525
Creazione di un nuovo programma.....	525
Gestione della memoria ed eliminazione di un programma.....	526
Immissione di comandi ed esecuzione di programmi.....	529
Immissione di un comando di programma.....	529
Esecuzione di un programma.....	530
Interruzione di un programma.....	531
Modifica di programmi.....	532
Modifica di un programma.....	532
Inserimento ed eliminazione delle righe di comando.....	533
Copia e rinomina di programmi.....	534
Copia e rinomina di un programma.....	534
Far scorrere i menu PRGM EXEC e PRGM EDIT.....	535
Istruzioni PRGM CTL (Controllo).....	536

Menu PRGM CTL	536
Controllo del flusso del programma	537
If	538
If-Then.....	538
If-Then-Else	539
For(.....	540
While.....	541
Repeat	542
End.....	543
Pause.....	543
Lbl, Goto	544
IS>(.....	545
DS<(.....	546
Menu(.....	546
prgm.....	547
Return	548
Stop.....	548
DelVar	548
GraphStyle(.....	549
Istruzioni PRGM I/O (Input/Output).....	550
Menu PRGM I/O	550
Visualizzazione di un grafico con Input.....	551
Memorizzazione del valore di una variabile con Input	552
Prompt	553
Visualizzazione dello schermo principale	554
Visualizzazione dei valori e dei messaggi.....	554
DispGraph.....	555
DispTable.....	556

Output(.....	556
getKey	557
Diagramma dei tasti della calcolatrice TI-83 Plus	558
ClrHome, ClrTable	558
GetCalc(.....	559
Get(, Send(.....	559
Come chiamare altri programmi come subroutine	561
Come chiamare un programma da un altro programma	561
Note su come chiamare i programmi	562
Esecuzione di un programma in linguaggio Assembly	563

Captiolo 17: Attività..... 566

Formula quadratica	566
Immissione di un calcolo	566
Conversione in frazione	568
Immissione di un calcolo	570
Scatola con coperchio	572
Definizione di una funzione	572
Definizione di una tabella di valori	573
Ingrandimento della tabella	575
Impostazione della finestra di visualizzazione	577
Visualizzazione e traccia del grafico	578
Ingrandimento del grafico	581
Ricerca del valore massimo calcolato	583
Confronto dei risultati dei test utilizzando i boxplot	586
Problema	586
Procedura	587
Rappresentazione di funzioni a tratti	591

Problema.....	591
Procedura	591
Rappresentazione delle disuguaglianze	593
Problema.....	593
Procedura	593
Risoluzione di un sistema di equazioni non lineari	595
Problema.....	595
Procedura	595
Utilizzo di un programma per creare il triangolo di Sierpinski	598
Programma	598
Rappresentazione degli attrattori della ragnatela	600
Problema.....	600
Procedura	600
Utilizzo di un programma per indovinare i coefficienti.....	602
Impostazione di un programma per indovinare i coefficienti	602
Programma	602
Circonferenza unitaria e curve trigonometriche	604
Problema.....	604
Procedura	604
Come trovare l'area tra le curve	606
Problema.....	606
Procedura	606
Equazioni parametriche: il problema di una ruota panoramica.....	608
Problema.....	608
Procedura	609
Dimostrazione del teorema fondamentale del calcolo	612
Problema 1.....	612
Procedura 1	612

Problema 2.....	614
Procedura 2	614
Calcolo delle aree di poligoni regolari con N lati	616
Problema.....	616
Procedura	616
Calcolo e rappresentazione dei pagamenti di un mutuo.....	620
Problema.....	620
Procedura	620

Capitolo 18: Gestione della memoria e delle variabili..... 624

Controllo della memoria disponibile.....	624
Menu MEMORY.....	624
Visualizzazione del menu Memory Management/Delete	625
Cancellazione di voci dalla memoria.....	627
Cancellazione di una voce	627
Ripristino di dati ed elementi dell'elenco.....	629
Ripristino di dati	629
ClrAllLists	630
Ripristino della calcolatrice TI-83 Plus.....	631
Menu RAM ARCHIVE ALL.....	631
Visualizzazione del menu RAM ARCHIVE ALL	632
Ripristino della RAM	632
Ripristino della memoria archivio	634
Ripristino di tutta la memoria	636
Archiviazione e richiamo di variabili.....	638
Archiviazione e richiamo di variabili	638
Raggruppamento e separazione di variabili	645
Raggruppamento di variabili	645

Separazione di variabili	648
Menu DuplicateName	648
Se viene visualizzato un messaggio Garbage Collection	651
Come rispondere al messaggio Garbage Collection.	651
Perché non si deve eseguire la Garbage Collection automaticamente senza attendere la visualizzazione del messaggio?	652
Perché è necessario eseguire la Garbage Collection?	652
In che modo il richiamo di una variabile può influenzare il processo.....	654
Se lo schermo MEMORY riporta spazio libero sufficiente	655
Il processo della “raccolta dei rifiuti”	655
Uso del comando GarbageCollect	656
Se viene visualizzato un messaggio ERR:ARCHIVE FULL.....	657

Capitolo 19: Collegamento per la comunicazione..... 658

Per iniziare: Invio di variabili	658
Collegamento della TI-83 Plus Silver Edition	661
Collegamento di due calcolatrici tramite apposito cavo	662
Collegamento al CBL/CBR	662
Collegamento a un computer	662
Selezione delle voci da inviare.....	663
Menu LINK SEND	663
Trasmissione delle voci selezionate	665
Interruzione della trasmissione	666
Trasmissione a una TI-83 Plus Silver Edition o una TI-83 Plus.....	667
Trasmissione a una TI-83	669
Trasmissione degli elenchi a una TI-82	670

Trasmissione a una TI-73	671
Ricezione delle voci	673
Menu LINK RECEIVE	673
Unità ricevente	673
Menu DuplicateName	674
Ricezione da una TI-83 Plus Silver Edition o una TI-83 Plus	675
Ricezione da una TI-83	675
Ricezione da una TI-82 — Differenze risolvibili	675
Ricezione da una TI-82 — Differenze non risolvibili	676
Ricezione da una TI-73	678
Backup della memoria RAM	679
Backup della memoria completo	680
Condizioni di errore	681
Memoria insufficiente nell'unità ricevente	682

Appendice A: Informazioni su tabelle e riferimenti 683

Tabella delle funzioni e delle istruzioni	683
Mappa dei menu della calcolatrice TI-83 Plus	734
Variabili	755
Variabili per l'utente	755
Variabili dell'archivio	756
Variabili di sistema	756
Formule statistiche	758
Logistic	758
SinReg	759
ANOVA	759
Test F a due campioni	761
Test <i>t</i> a due campioni	763

Formule finanziarie	765
Monetizzazione nel tempo	765
Ammortamento	768
Flusso di cassa	769
Conversioni del tasso di interesse	770
Giorni tra le date	770

Appendice B: Informazioni generali 772

Informazioni sulle batterie	772
Quando sostituire le batterie	772
Conseguenze della sostituzione delle batterie.....	773
Precauzioni per la sostituzione delle batterie.....	774
Sostituzione delle batterie.....	774
In caso di problemi.....	776
Gestione di un problema.....	776
Condizioni di errore.....	779
Informazioni sulla precisione	793
Precisione del calcolo	793
Precisione nella rappresentazione.....	793
Limiti della funzione	795
Risultati della funzione	796
Informazioni sul servizio di manutenzione e riparazione del prodotto TI e sulla garanzia.....	797
Informazioni sul prodotto e sui servizi TI.....	797
Informazioni sul servizio di manutenzione e riparazione e sulla garanzia.....	797