**Kompalg megajánlott jegyes ZH  
-Ügyik voltatok, gg wp-**

**Linkgyüjtemény:** [Locu kompalgos honlapja](http://locutus.hu/education/kompalg/),

[Czirbusz kompalgos honlapja](http://compalg.inf.elte.hu/~czirbusz/teaching/kompalgr/kompalgrhu.html)

[Nagy Ádámé](http://nagyadam.xyz/kompalg/)

**Ezeket érdemes tudni Maple-ből:**

1. **Különböző egyenletek megoldásával kapcsolatos téma (**fsolve, isolve, rsolve, dsolve, solve**)**

*Leírás:*

***SOLVE****:  
solve(egyenlet, melyik változóra) (egy változónál nem kell két paraméter)  
Használat:  
Egyenlet, egyenletrendszer megoldására használják. A megoldásokat egymától vesszővel elválasztva kapjuk meg. Paraméteres egyenlet esetén meg kell adnunk, hogy melyik paraméterre oldja meg.   
Később a paraméter behelyettesítésére is van lehetőség:  
eval(egyenlet, paraméter1 =..,)  
Egyenletrendszer esetén az egyenleteket és ismeretleneket halmazként adjuk mg, kapcsos zárójelekkel, vesszővel elválasztva:  
a := x-1 = y  
b := 3 \* y = z  
c := x + y = x  
solve ({a, b, c}, {x, y, z});****FSOLVE****:  
fsolve(egyenlet, melyik változóra)  
Használat:  
Egyenletek közelítésére használjuk, valós számok körében. Racionális törtfüggvények esetén megadhatunk 3. paramétert, egy intervallumot, hogy hol számoljon gyököt.  
A* ’complex’ *paraméter megadása esetén komplex gyököket számol.****ISOLVE****:  
isolve(egyenletek, változók)  
Használat:  
Diofantoszi egyenletek megoldására alkalmas, a kimenete egész szám.  
Ha nem adunk meg paramétert, akkor ő felruház egy paramétert, és megmondja, hogy az milyen lehet (egész, negatív, stb..)****RSOLVE****:*rsolve(rekurzív fv., hol szeretnénk zárt alakot létrehozni) *Használat:  
Rekurzív függvények megoldására alkalmas, rekurzív függvényt hoz zárt alakra.****DSOLVE****:  
dsolve(normál diff. egyenlet)  
Használat:  
Differenciálegyenleteket oldhatunk meg vele. Második paraméterben megadhatjuk az alappontot.*

1. **Gráfok (Létrehozása, ábrázolása, speciális gráfok, gráfok izomorfiája és gráf algoritmusok)**

*Leírás:*

*GraphTheory csomag* ( with(GraphTheory) *)*

[*https://www.maplesoft.com/support/help/maple/view.aspx?path=GraphTheory%2FGraph*](https://www.maplesoft.com/support/help/maple/view.aspx?path=GraphTheory%2FGraph)

***Létrehozás:***

Az alkalmazott adatstruktúra dönti el, irányított vagy irányítatlan gráfot akarunk-e:

* G := Graph(5, {{1, 2}, {1, 4}, {2, 3}, {3, 4}, {3, 5}, {4, 5}});    //irányítatlan
* H := Graph(5, {[1, 2], [2, 3], [3, 4], [3, 5], [4, 1], [4, 3],

[4, 5]});  //irányított

* G := Graph(4, {[{1, 2}, 2], [{1, 4}, 1], [{2, 3}, 1], [{2, 4}, 1],

[{3, 4}, 2]});  //irányított súllyal

Ekvivalens megadások :

* Graph({{a, b}, {a, d}, {b, c}, {c, d}})
* Graph(4, [a, b, c, d],

     Array(1 .. 4, [{2, 4}, {1, 3}, {2, 4}, {1, 3}]))

* A := Matrix([[0, 1, 0, 1], [1, 0, 1, 0], [0, 1, 0, 1],

[1, 0, 1, 0]]) ; Graph([a, b, c, d], A)

* Graph(Trail(a, b, c, d, a)); Trail == megadási sorrendben húzzuk be az éleket a-b-c-d-a

DrawGraph(gráfváltozónév, style = x),

x = circle, tree, bipartite, spring, planar; // gráf kirajzolása

AddEdge(G, {a, b}) G gráfba ‘a’ és ‘b’ csúcsok közé él

***Speciális Gárfok(óraik):***

*SpecialGraphs* csomag

* PetersonGraph()
* SoccerBallGraph()
* Teljes lista: <https://www.maplesoft.com/support/help/maple/view.aspx?path=GraphTheory%2fSpecialGraphs>

**Gráfok Izomorfiája:**

NonIsomorphicGraphs(X, Y, restrictto, output = graphs, outputform = graph)

//IsomorphGráfokatKreál

* X = hány csúcs
* Y = hány él
* Restrictto = korlátozások e.g. connected, regular, regular[n]

***Algoritmusok:***

* MinimalSpanningTree(gráf,gráfnév(opt),animate(opt) ) // minimális feszítőfa,

Kruskal-t használ

* KruskalsAlgorithm(gráf, gráfnév(opt),animate(opt))
* PrimsAlgorithm(gráf,gráfnév(opt),animate(opt))
* BellmanFordAlgorithm(H<-súlyozott gráf, x, y) //Az x, y pontok között keres az algoritmus
* DijkstrasAlgorithm(todo)
* ShortestPath(todo)
* TopologicSort(todo)
* TravelingSalesman(todo)

1. **Adatszerkezetek minden csomagból (list, sets, vector, mátrix, array, rtable)**

**LIST**

A listákat [kifejezéssorozat] alakban lehet megadni.

lista := [3, 4, 5, 6];

A lista elemeit megváltoztathatjuk:

lista[2] := 100;

lista;

Egy L Lista elemszámát a nops(L), n-edik elemét L[n], elemeinek sorozatát L[] vagy op(L) adja meg.

nops(lista);

lista[2];

lista[];

op(L);

Listák összefûzése az op függvénnyel történhet (vagy az L[] kifejezéssel).

L1 := ["a", "b", "c"];

L2 := ["c", "d", "e"];

[op(L1), op(L2)];

///edit

L := [[1, 2], [3, 4]]; Flatten(L) eredménye:  [1, 2, 3, 4]

**SET:**

Egy halmazt kapcsos zárójelek közé tett kifejezéssorozattal adhatunk meg.

a := {1, 2, 3, 4};

b := {seq(x^2, x=1..5)};

Ha a halmaz elemeit sorozatként szeretnénk látni, használjunk szögletes zárójeleket

a[];

Halmazok unióját, metszetét, különbségét az union, intersect, minus függvények számolják. A member függvénnyel kérdezhetjük meg, hogy valami eleme-e a halmaznak.

a union b;

a intersect b;

member(7, b);

Egy halmaz elemszámát a nops függvény adja meg.

nops(a);

Egy halmaz elemei közül bizonyos tulajdonságúakat a select ill. remove függvényekkel választhatunk ki ill. hagyhatunk el. Ez az eredeti halmazt nem változtatja meg, csak visszaad egy újat.

select(isprime, a);

remove(isprime, a);

**ARRAY**

A listához hasonló, de tetszõleges egész intervallummal indexelhetõ összetett típus a tömb (array). További különbség a listához képest, hogy létrehozáskor a tömb lefoglal magának egy fix memóriaterületet, és így a tömb egy elemének változtatásakor csak az adott elemnek megfelelõ tárterület íródik felül (míg listánál egy teljesen új lista jön létre). Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha elõre tudjuk a tömb hosszát, az hatékonyabb a listánál.

Tömbök létrehozására való az array parancs. Az alapváltozatban elsõ paramétere az indextartomány, második az elemek listája.

t1 := Array(1..5,[1,3,4,5,2]);

t2 := Array(-3..2,["a","b","c","d","e","f"]);

t1[3]; t2[-2];

Többdimenziós tömböket is létrehozhatunk. Ekkor az intervallumokat vesszõvel elválasztva, az elemeket pedig egymásba ágyazott listákban lehet megadni.

t3 := Array(1..3,1..2,[[1,2],[3,4],[5,6]]);

Arra is van mód, hogy a tömb létrehozásakor az elemek közül egyet sem (vagy csak néhányat) inicializálunk.

t4 := Array(1..2, 1..3);

t4[2,1] := 7;

eval(t4);

t5 := Array(1..2, 1..3, [(2,2)=4, (2,3)=5]);

**VECTOR**

A vektorok lényegében egydimenziós tömbök. A vector paranccsal hozhatók létre, melynek használata hasonlít az array-hez. A vektor elemeinek indexelése mindig 1-nél kezdõdik. Az intervallum helyett tehát elég hosszt megadni, sőt, ha minden elemet megadunk egy listában, ez sem szükséges:

v0 := vector(4, [1,2,3,4]);

v1 := Vector([5,6,7,8]);

v2 := vector(4);

v2[3] := 333;

eval(v2);

Vector(5, symbol=v);

oszlop\_vector\_igy\_is\_megadhato := <1,2,3>;

Létrehozhatunk olyan vektorokat, melyeknek az i-edik eleme az i valamely függvénye (speciálisan konstans függvény). Egy i-től függő képlet megadásához használjuk a -> jelölést:

v3 := vector(7, 0);

v4 := vector(10, isprime);

v5 := vector(8, (i)->i^2);

**MÁTRIX:**

A mátrixok kétdimenziós tömbök, melyekben az indexelés 1-tõl kezdõdik. Megadásuk a matrix paranccsal vagy a [<...>...] karakterekkel történik, melynek használata a vector-ral analóg.

m1 := Matrix(2, 3, [[1,2,3], [4,5,6]]);

m2 := Matrix([[1,2,3], [4,5,6]]);

m3 := matrix([[1,2,3], [4,5,6]]);

m4 := <1,2,3; 4,5,6>;

m5 := Matrix(4, 4, 0);

m6 := Matrix(3, 3, (i,j)->i+j-1);

m7 := Matrix(3, 3, (i,j)->i+j-1, shape=triangular);

m8 := Matrix(5, 5, m7, fill=8);

m7 := Matrix(3, 7, shape=identity);

Bizonyos mátrixtípusoknak beépített neve van. Például olyan mátrixot, melynek csak a fõátlójában van elem, a diag paranccsal hozhatunk létre (ehhez már kell a linalg csomag).

m1 := DiagonalMatrix([1, 2, 3, 4]);

**RTABLE(Maple helpből)**

The rtable(..) function is the low level routine used by Maple to build an Array, a Matrix or a Vector. The user level commands for constructing these objects are Array(..), Matrix(..), and Vector(..), respectively. See their help pages for more information.

 Each of the parameters in the calling sequence is optional. If no parameters are provided, an empty 0-dimensional Array is returned.

 If dims and init are not specified, or if only a scalar value is specified for init, a 0-dimensional Array containing a single element is constructed.

1. **Egyváltozós kalkulus eszközeinek az ismerete (határérték, differenciálás, integrálás)**

*Leírás:*

**HATÁRÉRTÉK**

Kifejezések határértékét a limit paranccsal számíthatjuk ki. Első argumentuma a kifejezés, második a hely, harmadiknak megadhatjuk, hogy jobb vagy bal

oldali határértéket keresünk. A végtelenre infinity néven hivatkozhatunk.

limit(1/x, x=-infinity);

limit(1/x, x=0);

limit(1/x, x=0, left);

Végtelen összegeket a sum, végtelen szorzatokat a product parancsok számolnak ki.

sum(1/x^2, x=1..infinity);

product((4\*i^2)/(4\*i^2-1), i=1..infinity);

Van kis és nagybetűs limit is: limit kiértékeli (megbízhatóbb), míg a Limit nem, ezutóbbi nem is ellenőrzi, hogy létezik-e a hátáréték.

**DIFF**

Kifejezések deriváltját a diff, függvényekkel a D paranccsal számíthatjuk ki. A diff esetén meg kell adni, hogy mi szerint deriválunk.

diff(x^7, x);

diff(x^2 \* y^2, x);

diff(x^2 \* y^2, y);

D(x->x^7);

D(sin);

f := 'f';

g := 'g';

D(f @ g);

Ha a D-vel többváltozós függvényt deriválunk, szögletes zárójelben adhatjuk meg, hogy hányadik argumentum szerint deriválunk:

D[1]((x,y)->x^2 \* y^2);

D[2]((x,y)->x^2 \* y^2);

Többszörös deriváltaknál a változókat listában adhatjuk meg.

diff(x^2\*y^2, [x, x, y]);

D[1,1,2]((x,y)->x^2\*y^2);

diff(x^10, [x$8]);

D[1$8](x->x^10); //1$8 == 1. változó szerint 8x deriválunk

(D@@8)(x->x^10);

Egy kifejezés Taylor-sorának kezdetét a taylor paranccsal számíthatjuk ki. A közelítõ polinom fokát opcionális harmadik argumentumként adhatjuk meg.

taylor(sin(x), x);

taylor(sin(x), x, 10);

**INT**  
Integrálni az int paranccsal tudunk:

int(x^2,x);

int(sqrt(ln(x-1))/x,x);

int(x^2, x=1..10);

int(exp(-x^2), x=-infinity..infinity);

1. **Animációk (Egyszerű függvény animációja, Kétváltozós függvény animációja)**

Az animate és animate3d használata a plothoz hasonló, egy új koordináta, az idõ is megjelenik.

animate(t\*cos(x),x=0..Pi,t=1..3,coords=polar,scaling=constrained);

animate3d(

[cos(v)\*cos(u+t),cos(v)\*sin(u+t),sin(v)],

u=-Pi..Pi,

v=-Pi/2..Pi/2,

t=2\*Pi/24/16..2\*Pi/24,

scaling=constrained,

grid=[25,13]

);

Az animate pillanatfelvételeket készít (ezek számát a frames = x opcióval adhatjuk meg), majd mozgóképpé állítja össze. Bármilyen plot-szerû parancsot használhatunk az egyes állóképekhez, pl. az alábbi két módon:

animate(implicitplot, [x^2 + y^2 = t, x=-1..1, y=-1..1], t=0..1);

kepek := [seq(implicitplot(x^2 + y^2 = t, x=-1..1, y=-1..1), t=0..1, .1)]:

display(kepek, insequence = true);

display(kepek); # nem mozgókép

**Egyváltozós függvény animációja**

restart; with(plots);

animate(t\*sin(x), x = 0 .. 4\*Pi, t = 1 .. 4);

animate([r\*cos(theta), r\*sin(theta), theta = 0 .. 2\*Pi], r = 1 .. 4, scaling = constrained);

animatecurve(sin(x), x = 0 .. 2\*Pi, color = green);

**Többváltozós függvények animációja**

restart; with(plots);

animate3d(sin(x-t)\*cos(y-t), x = 0 .. 2\*Pi, y = 0 .. 2\*Pi, t = 0 .. Pi);

animate3d(t\*x\*y+x^2+y^2, x = -4 .. 4, y = -4 .. 4, t = -4 .. 4, frames = 20, numpoints = 900, shading = zhue, view = -4 .. 4, axes = normal, orientation = [10, 70]);

animate3d([t, y, z], y = -4 .. 4, z = -4 .. 4, t = -3 .. 3, axes = normal);

1. **Különböző ábrázolási módok (Egyváltozós függvény ábrázolása, kétváltozós függvény ábrázolása, paraméteres alakba adott függvény ábrázolása)**

**Egyváltozós, többváltozós függvény ábrázolása**

Függvényábrázoláshoz használhatjuk a plot parancsot. Elsõ argumentuma a kifejezés (vagy kifejezések listája, halmaza), második az intervallum. Harmadik argumentumként opcionális beállításokat adhatunk meg:

plot(x^2+5\*x-7,x=-11..9);

plot({sin(x),cos(x)},x=-2\*Pi..3\*Pi);

plot(arctan,1..infinity);

plot({sin, cos},-2\*Pi..2\*Pi);

f := x -> x^2+x+1+4\*sin(x)^2; plot(f,-2..2);

tortresz := x -> x-floor(x);

plot(tortresz, -3..3);

A szakadási pontokban nem húz vonalat, ha a discont=true opciót használjuk.

plot(tortresz, -3..3, discont=true);

plot(tan, -10..10);

A függõleges tengely intervallumát is megadhatjuk:

plot(tan, view=[-10..10, -5..5], discont=true);

plot(tan, -10..10, -5..5, discont=true);

További hasznos opció a scaling=constrained. Hasonlítsuk össze az alábbi két rajzot:

plot(sqrt(1-x^2), x=-2..2);

plot(sqrt(1-x^2), x=-2..2, scaling=constrained);

A feliratokat, tengelyek osztását is beállíthatjuk:

plot(tan, -Pi..Pi, -10..10, discont = true, xtickmarks=[-3.14="-Pi",-1.57="-Pi/2",1.57="Pi/2",3.14="Pi"],

ytickmarks=4,

title="Tangens függvény", labels=["x","tan(x)"]);

Színek, vonalak stílusa.

pontok:= [[1,2], [1,4], [2,3], [2,-1]];

plot([sin,pontok], style=[line,point], color=[brown,green]);

A kiszámított pontok számát a numpoints opcióval állíthatjuk be.

plot( (x-25)^2/10+cos(2\*Pi\*x) , x=0..49 );

plot( (x-25)^2/10+cos(2\*Pi\*x) , x=0..49 , numpoints=2000 );

A plots csomag betöltése után további rajzoló függvényeket érhetünk el, pl. az implicitplot nevût.

with(plots):

implicitplot(x^2 + y^2 = 1,x=-1..1,y=-1..1);

implicitplot(

//innnetől kezdve

((x/7)^2\*sqrt(abs(abs(x)-3)/(abs(x)-3)) + (y/3)^2\*sqrt(abs(y+3/7\*sqrt (33))/(y+3/7\*sqrt(33)))-1) \*

 (abs(x/2) - ((3\*sqrt(33)-7)/112)\*x^2 - 3 + sqrt(1-(abs(abs(x)-2)-1)^2) - y) \*

 (9\*sqrt(abs((abs(x)-1)\*(abs(x)-.75))/((1-abs(x))\*(abs(x)-.75))) - 8\*abs(x) - y) \*

 (3\*abs(x) + .75\*sqrt(abs((abs(x)-.75)\*(abs(x)-.5))/((.75-abs(x))\*(abs(x)-.5))) - y) \*

 (2.25\*sqrt(abs((x-.5)\*(x+.5))/((.5-x)\*(.5+x))) -y) \*

 (6/7\*sqrt(10) + (1.5-0.5\*abs(x))\*sqrt(abs(abs(x)-1)/(abs(x)-1)) -

    6/14\*sqrt(10)\*sqrt(4-(abs(x)-1)^2) -y ) = 0

//ideág ez csak egy darab fv retardáltan hosszú definícióval

,

x=-7..7, y=-3..3, factor=true, scaling=constrained, grid=[100,100], gridrefine=5, axes=none, color=black, thickness=5);

**Kétváltozós**

plot3d(x\*sin(y), x = -8 .. 8, y = -Pi .. Pi)

plot3d({6-4\*y, 4-x^2-2\*y^2}, x = -4 .. 4, y = -3 .. 3)

**PARAMÉTERES**

Paraméteres görbét is kirajzolhatunk. A parancs: plot( [x(t), y(t), t=tartomány] ):

plot([cos(t),sin(t),t=-Pi..Pi], scaling=constrained);

1. **Nem Descartes-féle koordinátarendszerek (Polár koordináták, Hengerkoordináták, Gömbkoordináták)**

*Leírás:*

**Polárkoordináták**

Polárkoordinátákat a coords=polar opcióval használhatunk:

plot( 1, 0..2\*Pi, coords=polar );

plot( phi, phi=0..50, coords=polar, scaling=constrained );

plot( sin(11\*x), x=0..2\*Pi, coords=polar, scaling=constrained );

S:=t->100/(100+(t-Pi/2)^8):

R:=t->S(t)\*(2-sin(7\*t)-cos(30\*t)/2):

plot([R,t->t,-Pi/2..3/2\*Pi],coords=polar,color=green, numpoints=1000,axes=none,scaling=constrained);

*További opciók*

A feliratokat, tengelyek osztását is beállíthatjuk:

plot(

tan, -Pi..Pi, -10..10, discont = true, xtickmarks=[-3.14="-Pi",-1.57="-Pi/2",1.57="Pi/2",3.14="Pi"],

ytickmarks=4,

title="Tangens függvény", labels=["x","tan(x)"]

);

Színek, vonalak stílusa.

pontok:= [[1,2], [1,4], [2,3], [2,-1]];

plot([sin,pontok], style=[line,point], color=[brown,green]);

A kiszámított pontok számát a numpoints opcióval állíthatjuk be.

plot( (x-25)^2/10+cos(2\*Pi\*x) , x=0..49 );

plot( (x-25)^2/10+cos(2\*Pi\*x) , x=0..49 , numpoints=2000 );

A plots csomag betöltése után további rajzoló függvényeket érhetünk el, pl. az implicitplot nevût.

with(plots):

implicitplot(x^2 + y^2 = 1,x=-1..1,y=-1..1);

implicitplot(

//retardáltan hosszú fv innentől

 ((x/7)^2\*sqrt(abs(abs(x)-3)/(abs(x)-3)) + (y/3)^2\*sqrt(abs(y+3/7\*sqrt (33))/(y+3/7\*sqrt(33)))-1) \*

 (abs(x/2) - ((3\*sqrt(33)-7)/112)\*x^2 - 3 + sqrt(1-(abs(abs(x)-2)-1)^2) - y) \*

 (9\*sqrt(abs((abs(x)-1)\*(abs(x)-.75))/((1-abs(x))\*(abs(x)-.75))) - 8\*abs(x) - y) \*

 (3\*abs(x) + .75\*sqrt(abs((abs(x)-.75)\*(abs(x)-.5))/((.75-abs(x))\*(abs(x)-.5))) - y) \*

 (2.25\*sqrt(abs((x-.5)\*(x+.5))/((.5-x)\*(.5+x))) -y) \*

 (6/7\*sqrt(10) + (1.5-0.5\*abs(x))\*sqrt(abs(abs(x)-1)/(abs(x)-1)) -

    6/14\*sqrt(10)\*sqrt(4-(abs(x)-1)^2) -y ) = 0,

//ideáig

x=-7..7, y=-3..3, factor=true, scaling=constrained, grid=[100,100], gridrefine=5, axes=none, color=black, thickness=5);

**GÖMBI, HENGER**

A 3 dimenziós rajzolás parancsa plot3d. Használata és opciói a plot-hoz hasonlóak.

plot3d((x/2)\*\*2+(y/2)\*\*2,x=-5..5,y=-5..5,scaling=constrained);

f := (x,y) -> x^3+x^2+1+4\*sin(y)^3; plot3d(f,-2..2,-9..9);

plot3d([sin(u)\*sin(v),sin(u)\*cos(v),cos(u)],u=-Pi..Pi,v=-Pi..Pi,

style=wireframe, scaling=constrained);

plot3d([u\*sin(v),u\*cos(v),u\*v],u=1..2,v=0..4\*Pi,grid=[6,60]);

plot3d(sin(x\*y) ,x=-2\*Pi..2\*Pi , y=-2\*Pi..2\*Pi,axes=boxed,

labels=["x változó","y változó;","érték"]);

Dolgozhatunk gömbi és henger koordinátarendszerben.

plot3d( [1,s,t], s=0..Pi, t=0..Pi, coords=spherical, scaling=constrained, axes=normal );

spacecurve( [1,u,u], u=-10\*Pi..10\*Pi, coords=cylindrical, numpoints=1000 );

Ezeket érdemes tudni Sage-ből: (hasonlóan a maple-es részhez)

1. Adatszerkezetek (list, sets, vector, mátrix)

*Leírás:*

* **Tuple:** A tuple lényegében egy konstans lista. Gyakran használjuk koordináták és rekordok tárolására Létrehozása:

v = 2,3,5,15

a,b,c,d = v;

a; b ; c; d

Output: 2 3 5 15

* **Listák:** A lista alapvető adatszerkezet Sage-ben, elemei bármik lehetnek. Létrehozása szögletes zárójelekkel, vagy a list függvénnyel történik. Az indexelés 0-tól indul.

list1 = [18,23,25,35,65,54] //lista inicializálása

len(list1) //lista hossza

a=[int(random()\*100+1) for j in range(200)] //lista feltöltése 200 random

elemmel

a.sort() //lista rendezése

a.count(1) //hány darab 1-es értékű elem van benne

a.append(200) //lényegében push\_back

a.insert(2,99) //beszúrás a harmadik elemre

a.insert(-1,99) //beszúrás az utolsó előtti elemre

* **Halmazok:** Ez a matematikai halmaz jobb megközleítése; struktúrákat is tekinthetünk halmaznak, lehetnek végtelenek.

P = Set(Primes())

P

Kimenet: Set of all prime numbers: 2, 3, 5, 7, …

B = Set((1,2,3,4)); //halmaz inicializálása

P.first() // P első eleme

P.next(15) // 15-re rákövetkező elem a halmazban

* **Vektorok**

v1 = vector((1,2,3,4,5));

v1.parent() //más néven a “könyörgöm ne erre az egy kibaszott függvényre

  kérdezzen rá cirbi bácsi”

v3\*v1; //skaláris szorzás (v3^T \* v1 képlettel)

V1+v4; //vector összeadás

1. Különböző egyenletek megoldásának programozása

*Leírás:* (leírás itt)

1. Gráfok

*Leírás:* (leírás itt)

1. Numerikus megoldóeszközök

*Leírás:* (leírás itt)

1. Animációk

*Leírás:* (leírás itt)

1. Különböző ábrázolási módok

*Leírás:* (leírás itt)

1. Egyváltozós kalkulus eszközeinek ismerete

*Leírás:* (leírás itt)