







Как работи?

1. **Въведете** текста и формулите в прозореца "**Код**" отляво.
2. Натиснете **F5** или бутона  за да **изчислите** резултатите. Те ще се покажат отдясно в прозореца "**Резултати**", като професионално оформена изчислителна **записка**.
3. Натиснете  за да **отпечатате** или  за да **копирате** текста на записката.
Може също да го **запишете** като **Html** , **PDF**  или **MS Word**  документ.

Програмен език

Програмният език на **Calcpad** включва следните елементи (кликнете за вмъкване):

- Реални числа: цифри "0" - "9" и десетична точка ".";
- Комплексни числа: $re \pm imi$ (например $3 - 2i$);
- Реални вектори: $[v_1; v_2; v_3; \dots; v_n]$;
- Реални матрици: $[M_{11}; M_{12}; \dots; M_{1n} \mid M_{21}; M_{22}; \dots; M_{2n} \dots \mid M_{m1}; M_{m2}; \dots; M_{mn}]$;
- Променливи:
 - Латински букви: $a - z, A - Z$;
 - Гръцки букви: $\alpha - \omega, A - \Omega$;
 - цифри: $0 - 9$;
 - запетая: ",";
 - прим(ове): ', ", ", "";
 - горни индекси: $^0, ^1, ^2, ^3, ^4, ^5, ^6, ^7, ^8, ^9, ^n, ^+, ^-$;
 - специални символи: $\bar{}, \phi, \emptyset, ^\circ, \pounds$;
 - "_" за долен индекс;Имената на променливи трябва да започват с буква. Различава главни и малки букви.
- Константи:
 $\pi, e, \phi, \gamma, g, G, M_E, M_S, c, h, \mu_0, \varepsilon_0, k_e, e, m_e, m_p, m_n, N_A, \sigma, k_B, R, F, \gamma_c, \gamma_s, \gamma_a, \gamma_g, \gamma_w$
- Оператори:
 - "!" - факториел;
 - "^" - степенуване;
 - "/" - делене;
 - "÷" - дробна черта;
 - "\" - целочислено делене;
 - "⊗" - остатък;
 - "*" - умножение;
 - "-" - изваждане;
 - "+" - събиране;
 - "≡" - равенство;
 - "≠" - неравенство;
 - "<" - по-малко;
 - ">" - по-голямо;
 - "≤" - по-малко или равно;
 - "≥" - по-голямо или равно;

" \wedge " - логическо "И" (AND);

" \vee " - логическо "ИЛИ" (OR);

" \oplus " - изключващо "ИЛИ" (XOR);

"=" - присвояване;

- Потребителски функции от вида $f(x; y; z; \dots)$;

- Вградени функции:

Тригонометрични:

$\sin(x)$ - синус;

$\cos(x)$ - косинус;

$\tan(x)$ - тангенс;

$\csc(x)$ - косеканс;

$\sec(x)$ - секанс;

$\cot(x)$ - котангенс;

Хиперболични:

$\sinh(x)$ - синус хиперболичен;

$\cosh(x)$ - косинус хиперболичен;

$\tanh(x)$ - тангенс хиперболичен;

$\operatorname{csch}(x)$ - косеканс;

$\operatorname{sech}(x)$ - секанс;

Обратни тригонометрични:

$\coth(x)$ - котангенс хиперболичен;

$\arcsin(x)$ - аркуссинус;

$\arccos(x)$ - аркускосинус;

$\operatorname{atan}(x)$ - аркустангенс;

$\operatorname{atan2}(x; y)$ - ъгъл, чиито тангенс е отношението на y към x ;

$\operatorname{acsc}(x)$ - аркускосеканс;

$\operatorname{asec}(x)$ - аркуссеканс;

$\operatorname{acot}(x)$ - аркускотангенс;

Обратни хиперболични:

$\operatorname{asinh}(x)$ - аркуссинус хиперболичен;

$\operatorname{acosh}(x)$ - аркускосинус хиперболичен;

$\operatorname{atanh}(x)$ - аркустангенс хиперболичен;

$\operatorname{acsch}(x)$ - аркускосеканс хиперболичен;

$\operatorname{asech}(x)$ - аркуссеканс хиперболичен;

$\operatorname{acoth}(x)$ - аркускотангенс хиперболичен;

Логаритмични, експоненциални и корени:

$\log(x)$ - десетичен логаритъм;

$\ln(x)$ - натурален логаритъм;

$\log_2(x)$ - двоичен логаритъм;

$\exp(x)$ - експоненциална функция;

sqr(*x*) или **sqrt**(*x*) - корен квадратен;

cbirt(*x*) - корен кубичен;

root(*x*; *n*) - корен n-ти;

Закръгляване:

round(*x*) - закръгляване до най-близкото цяло число;

floor(*x*) - закръгляване до по-малкото цяло число;

ceiling(*x*) - закръгляване до по-голямото цяло число;

trunc(*x*) - закръгляване към по-близкото число в посока към нулата;

Целочислени:

mod(*x*; *y*) - остатък от деление;

gcd(*x*; *y*; *z*...) - най-голям общ делител;

lcm(*x*; *y*; *z*...) - най-малко общо кратно;

Комплексни:

abs(*x*) - абсолютна стойност;

re(*x*) - реалната част на комплексно число;

im(*x*) - имажинерната част на комплексно число;

phase(*x*) - фаза на комплексно число;

Агрегатни и интерполационни:

min(*x*; *y*; *z*...) - минимум на множество стойности;

max(*x*; *y*; *z*...) - максимум на множество стойности;

sum(*x*; *y*; *z*...) - сума на множество стойности = $x + y + z...$;

sumsq(*x*; *y*; *z*...) - сума от квадратите = $x^2 + y^2 + z^2...$;

srss(*x*; *y*; *z*...) - корен квадратен от сумата на квадратите = **sqrt**($x^2 + y^2 + z^2...$);

average(*x*; *y*; *z*...) - средно аритметично от множество стойности = $(x + y + z...) / n$;

product(*x*; *y*; *z*...) - произведение на множество стойности = $x \cdot y \cdot z...$;

mean(*x*; *y*; *z*...) - средно геометрично = n-th **root**($x \cdot y \cdot z...$);

take(*x*; *a*; *b*; *c*; ...) - връща n-тия елемент от списъка;

line(*x*; *a*; *b*; *c*; ...) - линейна интерполация;

spline(*x*; *a*; *b*; *c*; ...) - spline интерполация на Ермит;

Условни и логически:

if(*условие*; *стойност-при-истина*; *стойност-при-неистина*) - условно изчисление;

switch(*усл1*; *стойност1*; *усл2*; *стойност2*; ... ; *стойност-по-подразб.*) - избирателно

изчисление;

not(*x*) - логическо отрицание (NOT);

and(*x*; *y*; *z*...) - логическо "И" (AND);

or(*x*; *y*; *z*...) - логическо "ИЛИ" (OR);

xor(*x*; *y*; *z*...) - изключващо "ИЛИ" (XOR);

Други:

sign(*x*) - знак на число;

random(*x*) - произволно число между 0 и *x*;

Векторни:

Създаване и инициализация:

- vector**(n) - създава празен вектор с дължина n ;
- fill**($\vec{v}; x$) - запълва вектора \vec{v} със стойност x ;
- range**($x_1; x_n; s$) - създава вектор от стойностите в интервала от x_1 до x_n със стъпка s ;

Структурни:

- len**(\vec{v}) - връща дължината на вектора \vec{v} ;
- size**(\vec{v}) - действителния размер на вектора \vec{v} (индекса на последния ненулев елемент);
- resize**($\vec{v}; n$) - задава нова дължина n на вектора \vec{v} ;
- join**($A; \vec{b}; c...$) - създава вектор чрез обединяване на аргументите в списъка - матрици, вектори и скалари;
- slice**($\vec{v}; i_1; i_2$) - връща частта от вектора \vec{v} , ограничена от индекси i_1 и i_2 , включително;
- first**($\vec{v}; n$) - първите n елемента на вектора \vec{v} ;
- last**($\vec{v}; n$) - последните n елемента на вектора \vec{v} ;
- extract**($\vec{v}; \vec{i}$) - извлича онези елементи от \vec{v} , чиито индекси се съдържат в \vec{i} ;

Данни:

- sort**(\vec{v}) - сортира вектора \vec{v} във възходящ ред;
- rsort**(\vec{v}) - сортира вектора \vec{v} в низходящ ред;
- order**(\vec{v}) - индексите на \vec{v} , подредени по възходящия ред на неговите елементи;
- revorder**(\vec{v}) - индексите на \vec{v} , подредени по низходящия ред на неговите елементи;
- reverse**(\vec{v}) - нов вектор, съдържащ елементите на \vec{v} в обратен ред;
- count**($\vec{v}; x; i$) - броя на елементите в \vec{v} , от i -тия нататък, които са равни на x ;
- search**($\vec{v}; x; i$) - индекса на първия елемент в \vec{v} , от i -тия нататък, който е равен на x ;
- find**($\vec{v}; x; i$) или
- find_eq**($\vec{v}; x; i$) - индексите на всички елементи в \vec{v} , от i -тия нататък, които са $= x$;
- find_ne**($\vec{v}; x; i$) - индексите на всички елементи в \vec{v} , от i -тия нататък, които са $\neq x$;
- find_lt**($\vec{v}; x; i$) - индексите на всички елементи в \vec{v} , от i -тия нататък, които са $< x$;
- find_le**($\vec{v}; x; i$) - индексите на всички елементи в \vec{v} , от i -тия нататък, които са $\leq x$;
- find_gt**($\vec{v}; x; i$) - индексите на всички елементи в \vec{v} , от i -тия нататък, които са $> x$;
- find_ge**($\vec{v}; x; i$) - индексите на всички елементи в \vec{v} , от i -тия нататък, които са $\geq x$;
- lookup**($\vec{a}; \vec{b}; x$) или
- lookup_eq**($\vec{a}; \vec{b}; x$) - всички елементи в \vec{a} , за които съответните елементи в \vec{b} са $= x$;
- lookup_ne**($\vec{a}; \vec{b}; x$) - всички елементи в \vec{a} , за които съответните елементи в \vec{b} са $\neq x$;
- lookup_lt**($\vec{a}; \vec{b}; x$) - всички елементи в \vec{a} , за които съответните елементи в \vec{b} са $< x$;

lookup_le($\vec{a}; \vec{b}; x$) - всички елементи в \vec{a} , за които съответните елементи в \vec{b} са $\leq x$;

lookup_gt($\vec{a}; \vec{b}; x$) - всички елементи в \vec{a} , за които съответните елементи в \vec{b} са $> x$;

lookup_ge($\vec{a}; \vec{b}; x$) - всички елементи в \vec{a} , за които съответните елементи в \vec{b} са $\geq x$;

Математически:

norm_1(\vec{v}) - L1 (Манхатън) норма на вектора \vec{v} ;

norm(\vec{v}) или

norm_2(\vec{v}) или

norm_e(\vec{v}) - L2 (Евклидова) норма на вектора \vec{v} ;

norm_p($\vec{v}; p$) - Lp норма на вектора \vec{v} ;

norm_i(\vec{v}) - L^∞ (безкрайна) норма на вектора \vec{v} ;

unit(\vec{v}) - нормализирания (единичен) вектор \vec{v} (с L2 норма = 1);

dot($\vec{a}; \vec{b}$) - скалярно произведение на два вектора \vec{a} и \vec{b} ;

cross($\vec{a}; \vec{b}$) - векторно произведение на два вектора \vec{a} и \vec{b} (с дължина 2 или 3);

Матрични:

Създаване и инициализация:

matrix($m; n$) - създава празна матрица с размери $m \times n$;

identity(n) - създава единична матрица с размери $n \times n$;

diagonal($n; d$) - създава диагонална $n \times n$ матрица и запълва главния диагонал със стойност d ;

column($m; c$) - създава матрица-стълб с размери $m \times 1$, запълнена със стойност c ;

utriang(n) - създава горна триъгълна матрица с размери $n \times n$;

ltriang(n) - създава долна триъгълна матрица с размери $n \times n$;

symmetric(n) - създава симетрична матрица с размери $n \times n$;

vec2diag(\vec{v}) - създава диагонална матрица от елементите на вектора \vec{v} ;

vec2col(\vec{v}) - създава матрица-стълб от елементите на вектора \vec{v} ;

join_cols($\vec{c}_1; \vec{c}_2; \vec{c}_3 \dots$) - създава нова матрица чрез обединяване на вектори в стълбове;

join_rows($\vec{r}_1; \vec{r}_2; \vec{r}_3 \dots$) - създава нова матрица чрез обединяване на вектори в редове;

augment($A; B; C \dots$) - създава нова матрица чрез присъединяване на матриците $A, B, C \dots$ една до друга;

stack($A; B; C \dots$) - създава нова матрица чрез присъединяване на матриците $A, B, C \dots$ една под друга;

Структурни:

n_rows(M) - броя на редовете в матрицата M ;

n_cols(M) - броя на стълбовете в матрицата M ;

resize($M; m; n$) - задава нови размери m и n на матрицата M ;

fill($M; x$) - запълва матрицата M със стойност x ;

fill_row($M; i; x$) - запълва i -тия ред на матрицата M със стойност x ;

fill_col($M; j; x$) - запълва j -тия стълб на матрицата M със стойност x ;
copy($A; B; i; j$) - копира всички елементи от A в B , започвайки от индекси i и j на B ;
add($A; B; i; j$) - добавя всички елементи от A към тези на B , започвайки от индекси i и j на B ;
row($M; i$) - извлича i -тия ред на матрицата M като вектор;
col($M; j$) - извлича j -тия стълб на матрицата M като вектор;
extract_rows($M; \vec{i}$) - извлича онези редове от матрицата M чиито индекси се съдържат във вектор \vec{i} ;
extract_cols($M; \vec{j}$) - извлича онези стълбове от матрицата M чиито индекси се съдържат във вектор \vec{j} ;
diag2vec(M) - извлича диагоналните елементи от матрицата M като вектор;
submatrix($M; i_1; i_2; j_1; j_2$) - извлича подматрица на M , ограничена от редове i_1 и i_2 и стълбове j_1 и j_2 , вкл.;

Данни:

sort_cols($M; i$) - сортира стълбовете на M на базата на стойностите в ред i във възходящ ред;
rsort_cols($M; i$) - сортира стълбовете на M на базата на стойностите в ред i в низходящ ред;
sort_rows($M; j$) - сортира редовете на M а базата на стойностите в стълб j във възходящ ред;
rsort_rows($M; j$) - сортира редовете на M а базата на стойностите в стълб j в низходящ ред;
order_cols($M; i$) - индексите на стълбовете на M , подредени възходящо по стойностите от ред i ;
revorder_cols($M; i$) - индексите на стълбовете на M , подредени низходящо по стойностите от ред i ;
order_rows($M; j$) - индексите на редовете на M , подредени възходящо по стойностите от стълб j ;
revorder_rows($M; j$) - индексите на редовете на M , подредени низходящо по стойностите от стълб j ;
mcount($M; x$) - броя на елементите със стойност x в матрицата M ;
msearch($M; x; i; j$) - вектор с двата индекса на първия елемент със стойност x в матрицата M , започвайки от индекси i и j ;
mfind($M; x$) или
mfind_eq($M; x$) - индексите на всички елементи в M , които са $= x$;
mfind_ne($M; x$) - индексите на всички елементи в M , които са $\neq x$;
mfind_lt($M; x$) - индексите на всички елементи в M , които са $< x$;
mfind_le($M; x$) - индексите на всички елементи в M , които са $\leq x$;
mfind_gt($M; x$) - индексите на всички елементи в M , които са $> x$;
mfind_ge($M; x$) - индексите на всички елементи в M , които са $\geq x$;

hlookup($M; x; i_1; i_2$) или

hlookup_eq($M; x; i_1; i_2$) - стойностите от ред i_2 of M , за които елементите от ред i_1 са $= x$;

hlookup_ne($M; x; i_1; i_2$) - стойностите от ред i_2 на M , за които елементите от ред i_1 са $\neq x$;

hlookup_lt($M; x; i_1; i_2$) - стойностите от ред i_2 на M , за които елементите от ред i_1 са $< x$;

hlookup_le($M; x; i_1; i_2$) - стойностите от ред i_2 на M , за които елементите от ред i_1 са $\leq x$;

hlookup_gt($M; x; i_1; i_2$) - стойностите от ред i_2 на M , за които елементите от ред i_1 са $> x$;

hlookup_ge($M; x; i_1; i_2$) - стойностите от ред i_2 на M , за които елементите от ред i_1 са $\geq x$;

vlookup($M; x; j_1; j_2$) или

vlookup_eq($M; x; j_1; j_2$) - стойностите от стълб j_2 на M , за които елементите от стълб j_1 са $= x$;

vlookup_ne($M; x; j_1; j_2$) - стойностите от стълб j_2 на M , за които елементите от стълб j_1 са $\neq x$;

vlookup_lt($M; x; j_1; j_2$) - стойностите от стълб j_2 на M , за които елементите от стълб j_1 са $< x$;

vlookup_le($M; x; j_1; j_2$) - стойностите от стълб j_2 на M , за които елементите от стълб j_1 са $\leq x$;

vlookup_gt($M; x; j_1; j_2$) - стойностите от стълб j_2 на M , за които елементите от стълб j_1 са $> x$;

vlookup_ge($M; x; j_1; j_2$) - стойностите от стълб j_2 на M , за които елементите от стълб j_1 са $\geq x$;

Математически:

hprod($A; B$) - произведение на Hadamard на матриците A и B ;

fprod($A; B$) - произведение на Frobenius на матриците A и B ;

kprod($A; B$) - произведение на Kronecker на матриците A и B ;

mnorm_1(M) - L1 норма на матрицата M ;

mnorm(M) или

mnorm_2(M) - L2 норма на матрицата M ;

mnorm_e(M) - норма на Frobenius на матрицата M ;

mnorm_i(M) - L_∞ норма на матрицата M ;

cond_1(M) - число на обусловеност на M на база на L1 нормата;

cond(M) или

cond_2(M) - число на обусловеност на M на база на L2 нормата;

cond_e(M) - число на обусловеност на M на база на нормата на Frobenius;

cond_i(M) - число на обусловеност на M на база на L_∞ нормата;

det(M) - детерминанта на матрицата M ;

rank(M) - ранг на матрицата M ;
trace(M) -следа на матрицата M ;
transp(M) - транспонираната матрица на M ;
adj(M) - адюнгираната матрица на M ;
cofactor(M) - кофакторната матрица на M ;
eigenvals(M) - собствените стойности на матрицата M ;
eigenvecs(M) - собствените вектори на матрицата M ;
cholesky(M) - декомпозиция на Холецки на симетрична,
положително определена матрица M ;
lu(M) - LU декомпозиция на матрицата M ;
qr(M) - QR декомпозиция на матрицата M ;
svd(M) - декомпозиция по особени стойности на M ;
inverse(M) - обратната матрица на M ;
lsolve(A ; \vec{b}) - решава системата линейни уравнения $A\vec{x} = \vec{b}$ чрез LDLT декомпозиция
за симетрични матрици и LU декомпозиция за несиметрични;
clsolve(A ; \vec{b}) - решава системата линейни уравнения $A\vec{x} = \vec{b}$ със симетрична,
положително определена матрица на коефициентите A посредством
декомпозиция на Холецки;
msolve(A ; B) - решава обобщеното матрично уравнение $AX = B$ чрез LDLT деком-
позиция за симетрични матрици и LU декомпозиция за несиметрични;
cmsolve(A ; B) - решава обобщеното матрично уравнение $AX = B$ със симетрична,
положително определена матрица на коефициентите A посредством
декомпозиция на Холецки;

Двойна интерполация:

take(x ; y ; M) - връща елемента на матрицата M с индекси x и y ;
line(x ; y ; M) - двойна линейна интерполация от елементите на M на база на
стойностите на x и y ;
spline(x ; y ; M) - двойна spline интерполация на Ермит от елементите на матрицата M
на база на стойностите на x и y .

Коментари: "Заглавие" или 'текст', съответно в двойни и единични кавички. Разрешено е използването на **HTML**, **CSS**, **JS** и **SVG** в коментарите.

- Графики на функции:

$\$Plot\{f(x) @ x = a : b\}$ - стандартна, единична;
 $\$Plot\{x(t) | y(t) @ t = a : b\}$ - параметрична;
 $\$Plot\{f_1(x) \& f_2(x) \& \dots @ x = a : b\}$ - паралелни;
 $\$Plot\{x_1(t) | y_1(t) \& x_2(t) | y_2(t) \& \dots @ t = a : b\}$ - паралелни параметрични;
 $\$Map\{f(x; y) @ x = a : b \& y = c : d\}$ - изохроми на 2D функция;
PlotHeight - височина на полето за чертане в пиксели;
PlotWidth - ширина на полето за чертане в пиксели;

PlotStep - стъпка на мрежата за интерполиране;
PlotSVG - чертай графиките във векторен (SVG) формат.

- Итеративни и числени методи:

\$Root{*f*(*x*) = const @ *x* = *a* : *b*} - намиране на корен на *f*(*x*) = const;
\$Root{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - намиране на корен на *f*(*x*) = 0;
\$Find{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - намира мястото, където функцията пресича абсцисата, но не се изисква стриктно *x* да е решение;
\$Sup{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - локален максимум на функция;
\$Inf{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - локален минимум на функция;
\$Area{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - числено интегриране с адаптивна квадратура на Гаус-Лобато-Кронрод;
\$Integral{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - числено интегриране с Tanh-Sinh квадратура;
\$Slope{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - числено диференциране;
\$Sum{*f*(*x*) @ *x* = *a* : *b*} - крайна сума;
\$Product{*f*(*k*) @ *k* = *a* : *b*} - крайно произведение;
\$Repeat{*f*(*k*) @ *k* = *a* : *b*} - обща итеративна процедура;
Precision - точност за числени методи [10^{-2} ; 10^{-16}] (по подразбиране - 10^{-14});

- Условни разклонения:

Стандартно:

```
#if условие
    тук въведете код
#end if
```

Алтернативно:

```
#if условие
    тук въведете код
#else
    алтернативен код
#end if
```

Пълно:

```
#if условие1
    тук въведете код
#else if условие2
    тук въведете код
#else
    алтернативен код
#end if
```

Може да добавяте произволен брой "#else if" блокове, но само един "#else".

- Блок за цикъл:

Стандартен:

```
#repeat брой повторения
```

тук въведете код

#loop

Условен:

#repeat брой повторения

тук въведете код

#if условие

#break или **#continue**

#end if

още код

#loop

- Модули и макроси/текстови променливи:

Модули:

#include име_на_файл - вмъква код от външен файл (модул);

#local - начало на локална секция (не се вмъква);

#global - начало на глобална секция (вмъква се);

Едноредова текстова променлива:

#def variable_name\$ = съдържание

Многоредова текстова променлива:

#def variable_name\$

съдържание ред 1

съдържание ред 2

...

#end def

Едноредов макрос:

#def macro_name\$(param1\$, param2\$, ...) = съдържание

Многоредов макрос:

#def macro_name\$(param1\$, param2\$, ...)

съдържание ред 1

съдържание ред 2

...

#end def

- Контрол на видимостта:

#hide - скривай съдържанието на документа;

#show - показвай винаги съдържанието (по подразбиране);

#pre - показвай следващото съдържание само при въвеждане;

#post - показвай следващото съдържание само в резултатите;

#val - показвай само изчислените стойности;

#equ - показвай пълните формули (по подразбиране);

#noc - показвай само формули без стойности (no calculations);

#nosub - не замествай стойностите на променливите (no substitution);

#novar - показвай само заместените стойности на променливите (no variables);

#varsub - показвай формулите с променливи и заместени стойности (по подразбиране);

#round *n* - закръглявай до *n* цифри след десетичната точка.

Всяка от горните команди е валидна от мястото на използването и до края на документа или докато не бъде отменена от алтернативна команда.

- Точки на прекъсване (постъпково изпълнение):

#pause - изчислява до съответния ред и спира на пауза;

#input - показва формуляр за вход на данни до съответния ред и спира на пауза.

- Единици за тригонометрични функции: **#deg** - градуси, **#rad** - радиани, **#gra** - гради;
- Разделител за отправни единици: |;
- Връщай резултати от тригонометр. функции с мерни единици: **ReturnAngleUnits** = 1;

- Бездименсионни единици: %, ‰, ‰, pcm, ppm, ppb, ppt, ppq;

- Единици за ъгли: °, ', ", deg, rad, grad, rev;

- Метрични единици (SI и съвместими):

Маса: g, hg, kg, t, kt, Mt, Gt, dg, cg, mg, µg, ng, pg, Da, u;

Дължина: m, km, dm, cm, mm, µm, nm, pm, AU, ly;

Време: s, ms, µs, ns, ps, min, h, d, w, y;

Честота: Hz, kHz, MHz, GHz, THz, mHz, µHz, nHz, pHz, rpm;

Скорост: kmh;

Електрически поток: A, kA, MA, GA, TA, mA, µA, nA, pA;

Температура: °C, Δ°C, K;

Количество вещество: mol;

Интензитет на светлината: cd;

Площ: a, daa, ha;

Обем: L, daL, hL, dL, cL, mL, µL, nL, pL;

Сила: dyn, N, daN, hN, kN, MN, GN, TN, gf, kgf, tf;

Момент: Nm, kNm;

Налягане: Pa, daPa, hPa, kPa, MPa, GPa, TPa,

dPa, cPa, mPa, µPa, nPa, pPa,

bar, mbar, µbar, atm, at, Torr, mmHg;

Вискозитет: P, cP, St, cSt;

Енергия/работа: J, kJ, MJ, GJ, TJ, mJ, µJ, nJ, pJ,

Wh, kWh, MWh, GWh, TWh, cal, kcal, erg,

eV, keV, MeV, GeV, TeV, PeV, EeV;

Мощност: W, kW, MW, GW, TW, mW, µW, nW, pW, hpM, ks,

VA, kVA, MVA, GVA, TVA, mVA, µVA, nVA, pVA,

VAR, kVAR, MVAR, GVAR, TVAR, mVAR, µVAR, nVAR, pVAR;

Електрически заряд: C, kC, MC, GC, TC, mC, µC, nC, pC, Ah, mAh;

Напрежение: V, kV, MV, GV, TV, mV, µV, nV, pV;

Капацитет: F, kF, MF, GF, TF, mF, µF, nF, pF;

Съпротивление: Ω, kΩ, MΩ, GΩ, TΩ, mΩ, µΩ, nΩ, pΩ;

Проводимост: S, kS, MS, GS, TS, mS, µS, nS, pS,

Ω, kΩ, MΩ, GΩ, TΩ, mΩ, µΩ, nΩ, pΩ;

Магнитен поток: Wb , kWb, MWb, GWb, TWb, mWb, μWb, nWb, pWb;

Плътност на потока: T, kT, MT, GT, TT, mT, μT, nT, pT;

Индукция: H, kH, MH, GH, TH, mH, μH, nH, pH;

Светлинен поток: lm;

Осветеност: lx;

Радиоактивност: Bq, kBq, MBq, GBq, TBq, mBq, μBq, nBq, pBq, Ci, Rd;

Погълната доза: Gy, kGy, MGy, GGy, TGy, mGy, μGy, nGy, pGy;

Еквивалентна доза: Sv, kSv, MSv, GSv, TSv, mSv, μSv, nSv, pSv;

Активност на катализатор: kat;

- Неметрични единици (UK/US):

Маса: gr, dr, oz, lb (или lbm, lb_m), kipm (или kip_m), st, qr,

cwt (или cwt_uk, cwt_us), ton (или ton_uk, ton_us), slug;

Дължина: th, in, ft, yd, ch, fur, mi, ftm (или ftm_uk, ftm_us),

cable (или cable_uk, cable_us), nmi, li, rod, pole, perch, lea;

Скорост: mph , knot;

Температура: °F, Δ°F, °R;

Площ: rood, ac;

Обем, течност: fl_oz, gi, pt, qt, gal, bbl, or:

fl_oz_uk, gi_uk, pt_uk, qt_uk, gal_uk, bbl_uk,

fl_oz_us, gi_us, pt_us, qt_us, gal_us, bbl_us;

Обем, сух: (US) pt_dry, (US) qt_dry, (US) gal_dry, (US) bbl_dry,

pk (или pk_uk, pk_us), bu (или bu_uk, bu_us);

Сила: ozf (или oz_f), lbf (или lb_f), kip (или kipf, kip_f), tonf (или ton_f), pdl;

Налягане: osi, osf, psi, psf, ksi, ksf, tsi, tsf, inHg;

Енергия/работа: BTU, therm (или therm_uk, therm_us), quad;

Мощност: hp, hpE, hpS;

- Потребителски единици: .Име = израз.

Имената могат да съдържат и символи за валута: €, £, ₣, ¥, ¢, ₧, ₹, ₩, ₪.

Готови оразмерителни програми по Еврокод

Разполагаме с богата библиотека от оразмерителни програми за Calcpad по Еврокод, които може да ползвате в готов вид, на символична цена.

Пълен списък от разработените програми, ще намерите на следния линк:

<https://www.proektsoft.bg/calcpad/Pricelist-2024-Calcpad.pdf>

Как да поръчаме?

1. Изберете програмите, които са Ви необходими.
2. Изпратете ни списък с номерата на избраните записки или пакети по имейл.
3. Ще Ви подготвим и изпратим индивидуална оферта.

За заявки, пишете на:

proektsoft.bg@gmail.com

Заплащането е еднократно, без абонамент. Веднъж закупени, програмите могат да се ползват без ограничение.