

## FICHE : COURBE REPRÉSENTATIVE D'UNE FONCTION

### I. Tracé d'une courbe.

Les menus **TABLE** et **GRAPH** sont interconnectés. Toute fonction saisie dans l'un de ces menus se retrouve dans l'autre menu.

#### Menu **GRAPH**

Saisir la ou les fonctions à partir de Y1. Valider avec **EXE**.

**SEL** : pour (dé)sélectionner une fonction.

Par exemple Y1 est sélectionné (= en blanc sur fond noir) et Y2 désélectionné (= en noir sur fond blanc).

**DEL** : pour effacer une fonction.

Répondre par **YES** ou **NO** suivant le cas.

**TYPE** : pour choisir le type de fonction.

Dans la majorité des cas, il faut prendre **Y=**.

Remarque : on peut saisir des fonctions du type **x=c** dans ce menu.

☛\*Attention : avant de lancer le graphique avec le menu **DRAW**.

Il faut d'abord régler les échelles graphiques avec le menu **Shift V- Windows**.

**DRAW** : exécute le graphique dans la fenêtre graphique.

Il faut saisir chaque valeur et valider avec la touche **EXE**.

**Scale** correspond à l'intervalle entre chaque tiret sur le graphique.

**INIT** : pour réinitialiser les échelles. Dans la majorité des cas, les échelles ont initialisées avec les valeurs ci-contre.

**TRIG** : pour réinitialiser les échelles avec des fonctions trigonométriques.

Initialement, les échelles correspondent à l'intervalle  $[-3\pi; 3\pi]$ , avec en abscisse, une graduation chaque  $\frac{\pi}{2}$ .

En jouant avec le joystick, et le **ZOOM**, on obtient le graphique suivant.

**Shift** ; **TRCE** (trace) fait apparaître un point de la courbe qu'il suffit de déplacer avec le joystick ( $\blacktriangleleft$   $\blacktriangleright$ ) pour obtenir les coordonnées des points appartenant à la courbe. On peut passer d'une courbe à l'autre à l'aide du joystick ( $\blacktriangleup$   $\blacktriangledown$ ).

