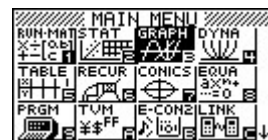


## FICHE : COURBE REPRÉSENTATIVE D'UNE FONCTION

### 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.



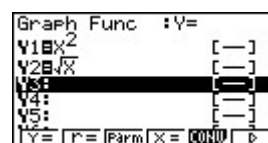
Menu **GRAPH**



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.

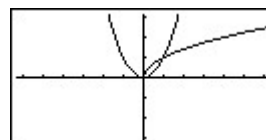
**TYPE** : pour choisir le type de fonction.

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.

