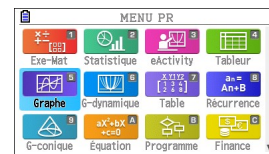


COURBE REPRÉSENTATIVE

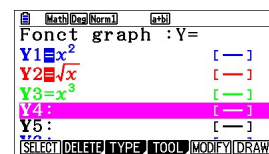
I. Tracé de la courbe représentative d'une fonction.

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 et Y2 sont sélectionnés (= en blanc sur fond coloré) et Y3 est désélectionné (= en couleur sur fond blanc).

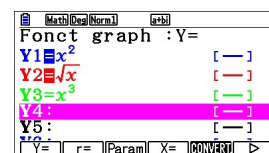
DEL : pour effacer une fonction.

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

TYPE : pour choisir le type de fonction.

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

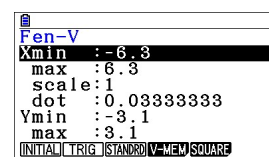
Remarque : on peut saisir des fonctions du type **x=c** dans ce menu.



EXIT : pour quitter un menu ou sous-menu.

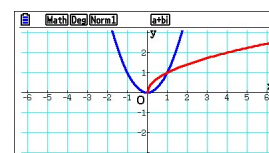
⚠ Attention : avant de lancer le graphique avec le menu **DRAW**.

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



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.

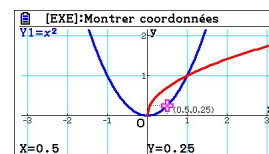
TRIG : pour réinitialiser les échelles avec des fonctions trigonométriques. Les échelles correspondent à l'intervalle $[-3\pi, 3\pi]$,

avec en abscisse, une graduation chaque $\frac{\pi}{2}$ rad.



DRAW : exécute le graphique dans la fenêtre graphique.

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).

