

Rät linje $y = kx + m$

Tryck **Y=** och skriv in din funktion t.ex. $Y_1 = 4x - 3$ (X skrivs med hjälp av **X.T.θ.n**)

Tryck **ZOOM** och välj **6: Z Standard** och tryck **ENTER** Fönstrets axlar ställer in sig med $x_{\min} = -10$ $x_{\max} = 10$ $y_{\min} = -10$ $y_{\max} = 10$
Om du trycker **WINDOW** kan du se inställningarna!

Tryck **GRAPH** **ENTER** och du är tillbaka på linjen eller tryck **Y=** och skriv in ny funktion!

Om du söker lutningen **k** tryck **2nd** **[CALC]** och välj **6: dy/dx** och tryck **ENTER** och du ser $dy/dx=4$, välj annat x-värde genom en siffra än t.ex. 3 och tryck **ENTER** och du ser samma k dvs. $dy/dx=4$

Om du söker koordinater (x, y) tryck **TRACE** välj siffra t.ex. 4 tryck **ENTER** och du får $x=4$ och $y=13$, nytt x-värde? skriv ny siffra och tryck **ENTER**

Om du söker lösning till $y = 0$ tryck **2nd** **[CALC]**, markera **2:Zero** tryck **ENTER** och nu får du frågan "Left bound?" och med hjälp av **◀ ▶** flyttar du markören **på linjen** till vänster **vid x-axeln** och tryck **ENTER** gå nu på andra sidan "Left bound?" (höger) vid x-axeln och tryck **ENTER**. Nu får du frågan "Guess?" ställ nu markören **på x-axeln** och tryck **ENTER** och du får $x=.75$ och $y=0$

[Om du hamnar på **ERR: SYNTAX 1: QUIT 2: Goto** Ställ markören med hjälp av piltangen **▼** på **2: Goto** och tryck **ENTER** (och suddas med **DEL** och börja om)]

Med **2nd** **[QUIT]** kommer du alltid tillbaka till "grundfönstret" (och kan börja om)

Kurvor

Tryck **Y=** och skriv in din funktion t.ex. $Y_1 = x^2 + 4x - 3$ (X skrivs med hjälp av **X.T.θ.n** och ^ med **^**)

Tryck **ZOOM** och välj **6: Z Standard** och tryck **ENTER** Fönstrets axlar ställer in sig med $x_{\min} = -10$ $x_{\max} = 10$ $y_{\min} = -10$ $y_{\max} = 10$
Om du trycker **WINDOW** kan du se inställningarna!

Tryck **GRAPH** **ENTER** och du är tillbaka på kurvan!

Tryck **Y=** och ändra funktion Y_1 till $Y_1 = x^2 + 4x - 13$ och tryck **GRAPH** Nu ser du inte minpunkten (längst ner på kurvan).

Tryck **WINDOW** och ändra $Y_{\min} = -20$ (du måste använda tilldelat negativt tecken - **(-)** och tryck **ENTER**)

Nu ser du minpunkten!

[Om du hamnar **ERR: SYNTAX 1: QUIT 2: Goto** Ställ markören med hjälp av piltangen **▼** på **2: Goto** och tryck **ENTER** suddas med **DEL** och börja om]

Om du söker koordinaterna på kurvans **minpunkt** tryck **2nd** **[CALC]** **3:minimum** och **ENTER** nu får du frågan "Left bound?" med hjälp av **◀ ▶** flyttar du markören till vänster om minpunkt och tryck **ENTER** gör sen samma (höger sida) med "Right bound?" och på frågan "Guess?" ställ markören så nära min du kan och tryck **ENTER**
Nu står det **Minimum x= -2 och y= -17**

Om du söker kurvans lösningar/**nollställen**/rötter dvs. $y = 0$ tryck **2nd** **[CALC]** **2:Zero** och **ENTER** och du får frågan "Left bound?" ställ nu markören på kurvan till vänster där den korsar x-axeln ($y = 0$) och tryck **ENTER** gör samma på frågan "Right bound?" samma skärning x-axel höger sida och tryck **ENTER**. Nu får du "Guess?" ställ nu markören **på x-axeln** och tryck och du får $x=-6,123106$ och $y=0$

Med **2nd** **[QUIT]** kommer du alltid tillbaka till "grundfönstret"