

Lektion 2:

1.1 Ekvationer


- **Genomgång:** Teoridelen 4 om 4:e gradsekvationer.
Att rita grafer med räknaren.
- **Övningar:**

4-5	Rotekv. med grafritande räknare
6	4:e gradsekvation
7	Rotekvation med substitution
- **Läxa:** Komplettera det du inte hunnit under lektionen.
(Inlämning nästa lektion)

Övn 10	Rotekvation med substitution
Övn 11	4:e gradsekvation

Rita grafer med TI-82 och TI-83


I) Skriv in vilken funktion som skall ritas

1. Tryck på tangenten .
Nu syns detta:

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=
\Y2=
\Y3=
\Y4=
\Y5=
```

2. Skriv in den funktion som skall ritas. Ex $y = 7x + 1$.

$y =$ finns redan, för att skriva x -et

trycker du på .


Sedan skall det se ut så här:

```
Plot1 Plot2 Plot3
\Y1=7X+1
\Y2=
\Y3=
\Y4=
\Y5=
```

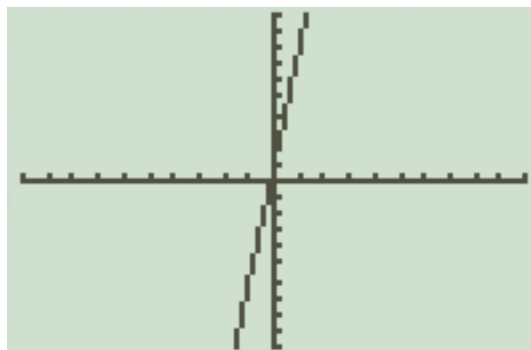
3. Skall du rita fler funktioner trycker du på [ENTER].

Markören hoppar då ner en rad och du skriver in nästa funktion på samma sätt som tidigare.

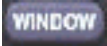
II) Rita funktionen

1. Tryck på .

Grafen ritas upp i ett koordinatsystem. Om grafen inte syns kan det bero på att den ligger utanför det område som visas på skärmen. För att se grafen måste du ändra skala på axlarna, se pkt III.



III) Ändra skala på axlarna

1. Tryck på .

Då får du fram detta:

```
WINDOW
Xmin=-10
Xmax=10
Xscl=1
Ymin=-10
Ymax=10
Yscl=1
Xres=1
```

Nu kan du ändra skalan på axlarna.

Xmin är det lägsta värdet på x -axeln.

Xmax är det högsta värdet på x -axeln.

Xscl är avstånd mellan skalstreck på x -axeln.

Ymin är det lägsta värdet på y -axeln.

Ymax är det högsta värdet på y -axeln.


Yscl är avstånd mellan skalstreck på y -axeln.

När du matat in ett nytt värde sparar du detta genom att trycka på [ENTER].

Hoppa uppåt och nedåt i listan med hjälp av

piltangenterna  och .

IV) Läsa av funktionsvärden

1. Tryck på .

Nederst på skärmen syns nu en x -koordinat och motsvarande y -koordinat på grafen

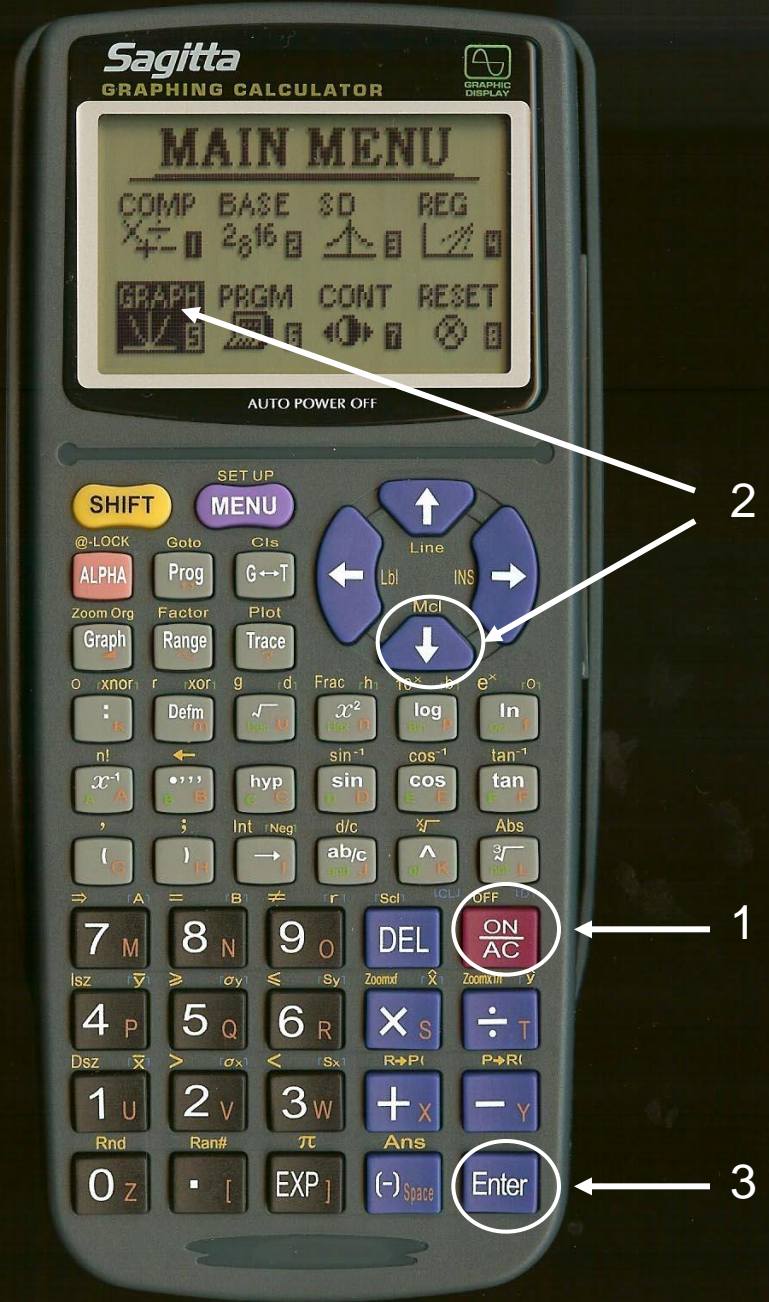
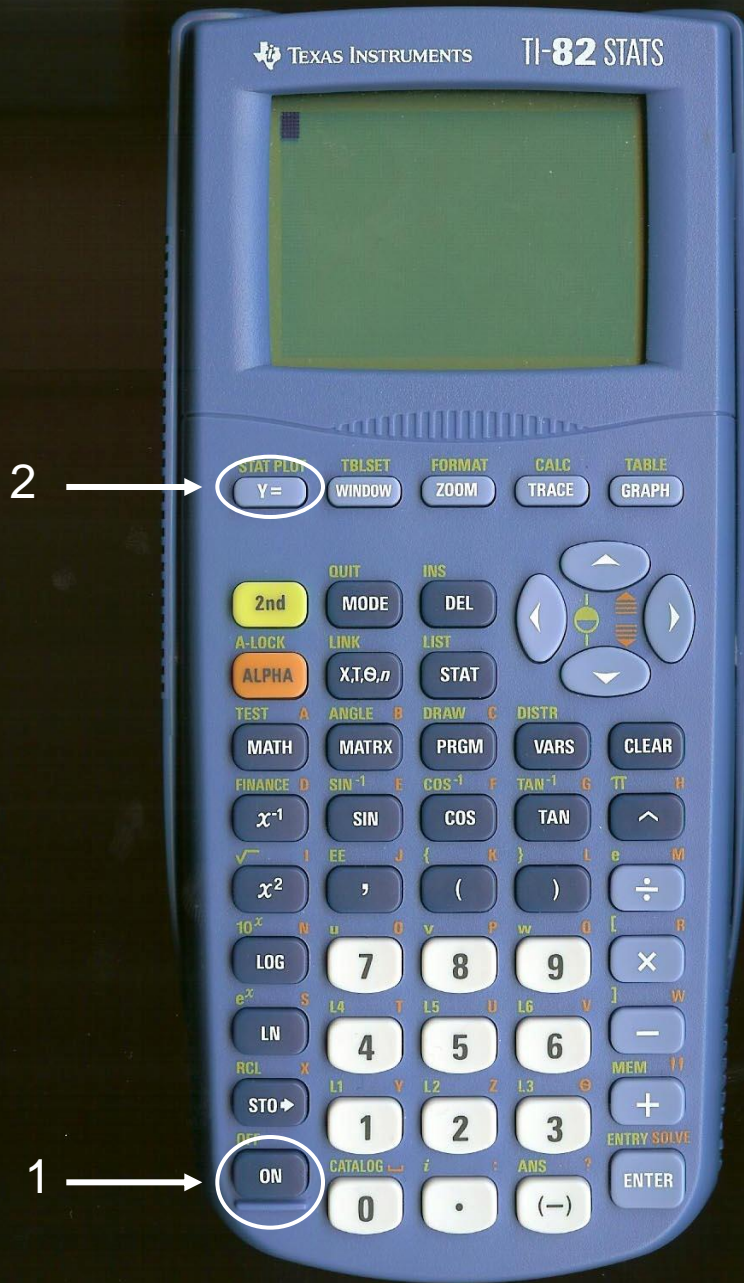
```
X=.90425532 Y=7.3297872
```

Stega dig i positiv x -riktning med



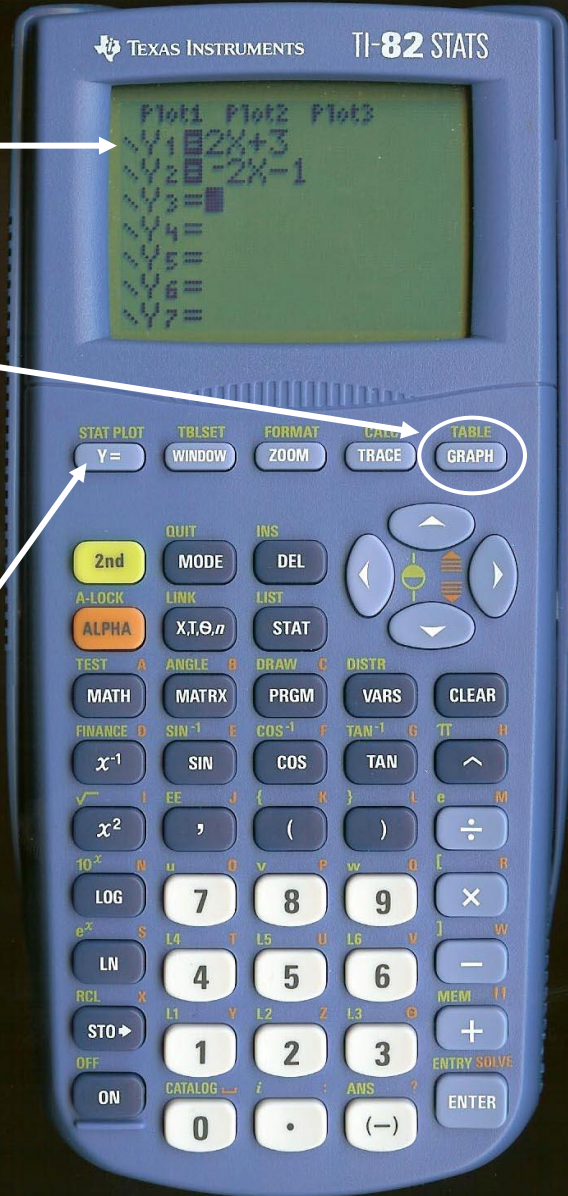
Stega dig i negativ x -riktning med





1

Skriv in den funktion du vill rita



2

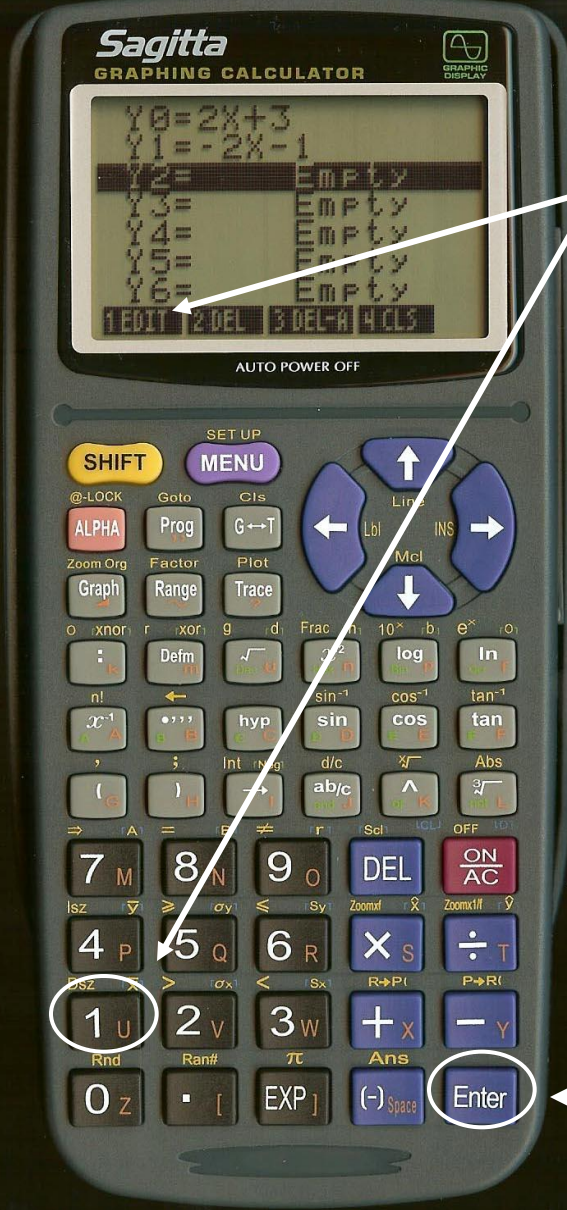
För att komma tillbaka till tabellen

Sagitta GRAPHING CALCULATOR



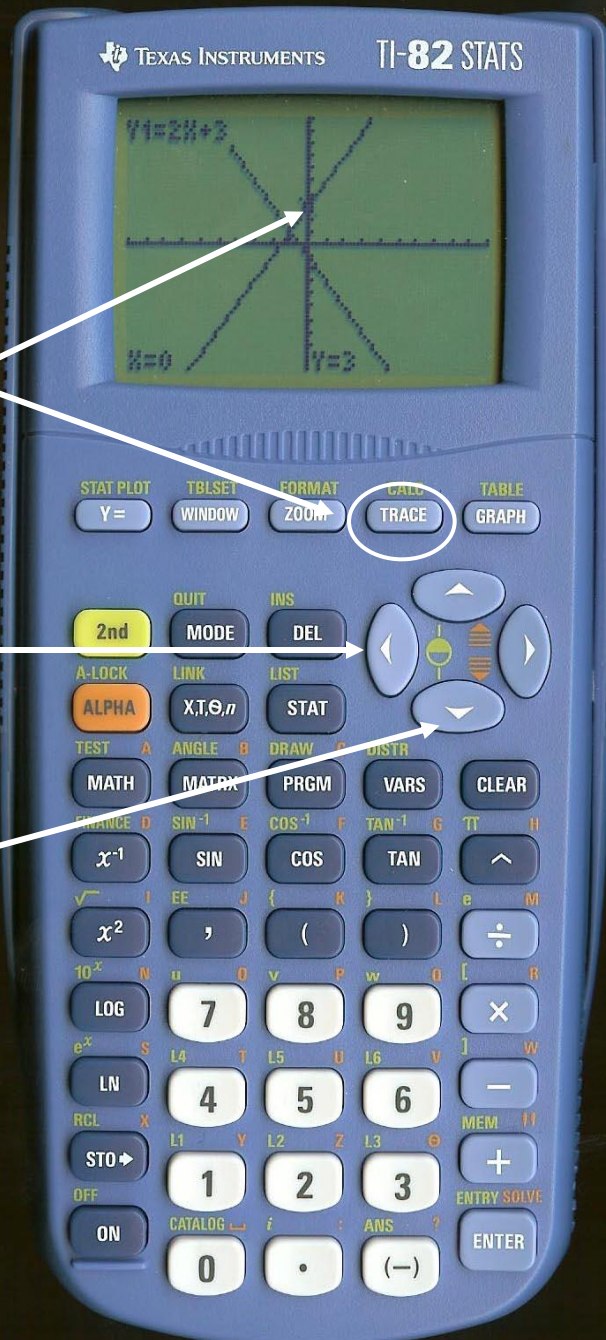
1

Skriv in den funktion du vill rita



2

Även för att komma tillbaka till tabellen



Markör med angivna koordinater

Markören flyttas längs med en linje

Markören flyttas mellan funktionerna

