

RECHNEN

Funktions- und Eingabetasten: 10er Block SM-Tastatur

- EINLEITUNG JEDER RECHENFUNKTION....
- MALNEHMEN - multiplizieren.....
- TEILEN - dividieren
- PLUS - addieren
- MINUS - subtrahieren.....
- Komma für Dezimalstelle 1234,56
- Punkt für Tausender 1.234,56
- Eingabe / Tabsprung.....
- Zwischensumme (im Bildschirm)
- Endsumme (im Bildschirm).....
- Minusvorgabe
- Fließeingabe
- Dezimaleingabe (automatisch).....
- DIN alt 1.234,56 / neu 1 234,56.....
- USA alt 1,234.56 / neu 1 234.56.....

MATH		
X	F1	X / *
/	F2	/ / :
+	MATH	+
-		-
,		,
.		.
EING		/ →
.		.
		:
	-123.456,78	-123.456,78
		123.456,78
	123.456,78	
CODE + , / CODE + ,		
CODE + . / CODE + .		

ÄNDERUNGEN

BEISPIEL

ANFANG

SPEICHER?

BEFEHL

nicht V/M? = automatisch U

- DEZIMALSTELLE: (U/M rechnet mit der Ursprungszahl)
- TSD-PUNKT EIN.....: 1.234,56
- TSD-PUNKT AUS.....: 1234,56
- IN POSITIVZAHL.....: 1234,56
- IN NEGATIVZAHL.....: -1234,56
- TSD-PUNKT EIN.....: -1.234,56
- TSD-PUNKT AUS.....: -1234,56
- VON - IN (): (1.234,56)
- TSD-PUNKT AUS.....: (1234,56)

, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	D	+	0-9
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	0
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	0
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	1
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	P		
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	□	+	P
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	0
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	0
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	1
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	1
, ? +	MATH	+	V	/	M1	+	N	+	1

- TASCHENRECHNER-FUNKTIONEN
- + PLUS, - MINUS, X MAL, / TEILEN..
- ERGEBNIS-ZAHL NACH V AUS U.....

- ? +	MATH	+	EING
MATH +	+	MATH +	-
MATH +	X	MATH +	/
MATH +	□	EING	

RECHNEN IM BILDSCHIRM

KOLONNENWEISE

ZEILENWEISE

- ADDITION: , ? der 1.Zahl
- DURCHSCHNITTSWERTE: , ? der 1.Zahl

+ MATH +	T	+ MATH +	□	+	T
+ MATH +	A	+ MATH +	□	+	A

(, ? = unter die Dezimalstelle - ? = beliebig unter die Zahl)

ÄNDERUNGEN	BESTAND	ANFANG	SPEICHER?	BEFEHL	ERGEBNIS	
nicht V/M? = automatisch U						
AUFRUNDUNG.....: 1.234,56	,?	+ MATH +	V	/ M 1 +	□ + I	1.235,00
ERHÖHEN UM 1.....: 1.234,56	,?	+ MATH +	V	/ M 1 +	□ + +	1.235,56
VERMINDERN UM 1 ...: 1.234,56	,?	+ MATH +	V	/ M 1 +	□ + -	1.233,56
LÖSCHUNG ZAHL.....: 1.234,56	,?	+ MATH +	V	/ M 1 +	C	,00
vor dem Komma ...: 1.234,56	,?	+ MATH +	V	/ M 1 +	F	,56
nach dem Komma...: 1.234,56	,?	+ MATH +	V	/ M 1 +	I	1.234,00
alle U+M Speicher : 1.234,56	,?	+ MATH +	□ +	C		,00

ZAHL ÜBERTRAGEN NACH SPEICHER V		(V: view = sehen, auf der Schreibzeile)						
■ nach V aus U	■?	+ MATH	+ \square	+ EING				■
■ nach V von U kopieren.....	■?	+ MATH	+ V	+ U	+ EING			■
■ nach V aus M1.....	■?	+ MATH	+ M 1	+ \square	+ EING			■
■ nach V von M1 kopieren.....	■?	+ MATH	+ V	+ M 1	+ EING			■

ZAHL ÜBERTRAGEN NACH SPEICHER U		(U: upper = obere Statuszeile)						
■ Direkteingabe.....		MATH	+ Ziffern	+ EING				■
■ ...mit Minusvorgabe.....		MATH	+ Ziffern	+ -	+ EING			■
■ nach U von V		-?	+ MATH	+ EING				■
■ nach U von M1.....		MATH	+ U	+ M 1	+ EING			■

ZAHL ÜBERTRAGEN NACH SPEICHER M0-9		(M: memo = Notiz)						
■ Direkteingabe nach M1.....		MATH	+ M 1	+ Ziffern	+ EING			■
■ ...mit Minusvorgabe.....		MATH	+ M 1	+ Ziffern	+ -	+ EING		■
■ nach M2 von V.....		-?	+ MATH	+ M 2	+ EING			■
■ nach M3 von U.....		MATH	+ M 3	+ U	+ EING			■
■ nach M4 von M1		MATH	+ M 4	+ M 1	+ EING			■

(,?= ■ unter die Dezimalstelle -? = ■ beliebig unter die Zahl)

PLUS +

MINUS -

MAL X

TEILEN /

A) SYST

4 GRUNDRECHENARTEN IM V-SPEICHER -? mit der Ziffer in Speicher:

V.: MATH + V + +

MATH + V + X

U.: MATH + V + U + +

MATH + V + U + -

MATH + V + U + X

MATH + V + U + /

M1: MATH + V + M1 + +

MATH + V + M1 + -

MATH + V + M1 + X

MATH + V + M1 + /

4 GRUNDRECHENARTEN IM U-SPEICHER, mit der Ziffer in Speicher:

V.: -? + MATH + +

-? + MATH + -

-? + MATH + X

-? + MATH + /

U.: MATH + U + U + +

MATH + U + U + X

M1: MATH + U + M1 + +

MATH + U + M1 + -

MATH + U + M1 + X

MATH + U + M1 + /

4 GRUNDRECHENARTEN IM M1-SPEICHER, mit der Ziffer in Speicher:

V.: -? + MATH + M1 + +

-? + MATH + M1 + -

-? + MATH + M1 + X

-? + MATH + M1 + /

U.: MATH + M1 + U + +

MATH + M1 + U + -

MATH + M1 + U + X

MATH + M1 + U + /

M2: MATH + M1 + M2 + +

MATH + M1 + M2 + -

MATH + M1 + M2 + X

MATH + M1 + M2 + /

QUADRIEREN: 4 , ? + MATH + V / M1 + S 16

WURZEL aus: 16 , ? + MATH + V / M1 + □ + S 4

KEHRWERT: 4 , ? + MATH + V / M1 + □ + : ,25

RECHENOPERATION STOPPEN.....: MATH + Z

B) ANW

1. a. A
b. a2. a. N
b. F
c. Z
d. P
e. E3. S
4. a. L
b. L
5. B

SUCHE

DIE
DIE

MATHE

ist

ist

ist

ist

ist

ist

ist

ist

PROZENT-VERGLEICHS-RECHNUNG (170,00 DM = 100% 105,00 DM = %?)

1. 100%-Summe eingeben in M2: MATH + M2 + 170 + EING

2. %-Summe eingeben in M1: MATH + M1 + 105 + EING

3. M1 = %: MATH + M1 + M2 + %

4. Ergebnis nach V aus M1....: MATH + M1 + □ + EING

PROZENT-ANTEILS-RECHNUNG (90 DM = 100% 60/30 DM je % davon?)

1. 100%-Summe eingeben in M2: MATH + M2 + 90 + EING

2. %-Summe eingeben in M1: MATH + M1 + 60 + EING

3. M1 = % Anteil: MATH + M1 + M2 + □ + %

4. Ergebnis nach V aus M1....: MATH + M1 + □ + EING

(Für die vorstehenden Prozentrechnungen die ANWENDERLÖSUNG oder ab Position 2 CODE+PROG einsetzen.)

(; ? = ⏏ unter die Dezimalstelle -? = ⏏ beliebig unter die Zahl)

(A

A) SYSTEMGEDÄCHTNIS FÜR ANWENDUNGEN (Makro-Programmierung)

1. a. ÖFFNEN: **CODE** + **PROG** + Anwendungs-Schritte
- b. SCHLIEßEN: **CODE** + **PROG**
- c. BENUTZEN: **PROG***
2. a. KONTROLLE: **CODE** + **P** Darstellen + **↵** +
- b. SPEICHERN auf Disk: **SPCH** + **DOK** + **↵**
- c.1. LADEN über Bildschirm: **ABRF** + **?DO** + **↵** + **CODE** + **P** + Laden + **↵**
- c.2. LADEN im Hintergrund.: **CODE** + **P** + Textkennzeichnung + **↵** + **?DO** + **↵**
- d.1. BENUTZEN.....: **PROG***
- d.2. mit Programmnamen: **PROG** + ?Programmname (Ziffer/Buchstabe)

B) ANWENDERLÖSUNGEN DURCH LOGISCHE ENTSCHEIDUNGEN (Super-Makro-Programm)

123 456 abc CPT

1. a. ABRUFEN von Disk.....: **ABRF** + **?DO** + **↵**
- b. an die Programmstelle: **TM** + **↑** + **↵**
2. a. NAME für Programm.....: -1- / -A- Ziffern 0-9 / Buchstaben A-Z }
 b. FORTSETZUNG mit Programm: /1/ /A/ }
 c. ZWISCHENARBEIT mit Progr.: *1* *A* und danach hier fortsetzen. }
 d. PAUSE im Programm.....: PAUSE schreiben (für Einfügungen)
 e. ENTSCHEIDUNG: "?" Math-Vergleich (Math+B+"?")
3. SPEICHERN auf Disk: **SPCH** + **DOK** + **↵**
4. a. LADEN über Bildschirm.....: **ABRF** + **?DO** + **↵** + **CODE** + **P** + Laden + **↵**
- b. LADEN im Hintergrund.....: **CODE** + **P** + Textkennzeichnung + **↵** + **?DO** + **↵**
5. BENUTZEN: **PROG** + ?Programmname (Ziffer/Buchstabe)

-1-
Tab
'1'
'2'
'3'
Tab
2
'4'
'5'
'6'
Tab
/3/
-2-
'a'
'b'
'c'
Tab
-3-
'C'
'P'
End

123 abc 456 CPT

SUCHE VON ZWEI ZAHLEN (Es stehen in M1 = 80, in U = 65)

- DIE GRÖSSTE + stelle sie in M1: **MATH** + **M1** + **U** + **G** (80)
- DIE KLEINSTE + stelle sie in U.....: **MATH** + **U** + **M1** + **L** (65)

MATHEMATISCHE VERGLEICHE (innerhalb eines Programmes.....: "?" = JA?)

- ist Speicher M1 GLEICH M2.....? **MATH** + **M1** + **M2** + **=** + "?"
- ist Speicher M1 UNGLEICH M2? **MATH** + **M1** + **M2** + **≠** + **=** + "?"
- ist Speicher M1 GRÖßER ALS M2? **MATH** + **M1** + **M2** + **>** + "?"
- ist Speicher M1 GRÖßER/GLEICH M2.? **MATH** + **M1** + **M2** + **≥** + **>** + "?"
- ist Speicher M1 KLEINER ALS M2? **MATH** + **M1** + **M2** + **<** + "?"
- ist Speicher M1 KLEINER/GLEICH M2.? **MATH** + **M1** + **M2** + **≤** + **<** + "?"
- ist Speicher M1 GLEICH 0 (null)? **MATH** + **M1** + **B** + **=** + "?"
- ist Speicher M1 UNGLEICH 0 (null) ..? **MATH** + **M1** + **≠** + **B** + **=** + "?"

Das Ergebnis dieser Entscheidungen steht im erstgenannten Speicher

(Alle Vergleiche sind von allen zu allen Speichern, in beliebiger Kombination, möglich)