

RECHNEN

Funktions- und Eingabetasten:
10er Block SM-Tastatur

EINLEITUNG JEDER RECHENFUNKTION...	MATH	
MALNEHMEN - multiplizieren.....	X	F1
TEILEN - dividieren	/	F2
PLUS - addieren	+	MATH
MINUS - subtrahieren.....	-	
Komma für Dezimalstelle 1234,56	,	,
Punkt für Tausender 1.234,56
Eingabe / Tabsprung	EING	/ →
Zwischensumme (im Bildschirm)
Endsumme (im Bildschirm).....		:
Minusvorgabe		-123.456,78
Fließeingabe		123.456,78
Dezimaleingabe (automatisch).....		123.456,78
DIN alt 1.234,56 / neu 1 234,56	CODE + , / CODE + ,	
USA alt 1,234.56 / neu 1 234.56	CODE + . / CODE + .	

ÄNDERUNGEN

BEISPIEL

ANFANG

SPEICHER?

BEFEHL

nicht V/M? = automatisch U

DEZIMALSTELLE	, ? + MATH + V / M1 + D + 0 - 9 (U/M rechnet mit der Ursprungszahl)	, ? + MATH + V / M1 + D + 0 - 9
TSD-PUNKT EIN	1.234,56	, ? + MATH + V / M1 + N + 0 + 0
TSD-PUNKT AUS	1234,56	, ? + MATH + V / M1 + N + 0 + 1
IN POSITIVZAHL	1234,56	, ? + MATH + V / M1 + P
IN NEGATIVZAHL	-1234,56	, ? + MATH + V / M1 + □ + P
TSD-PUNKT EIN	-1.234,56	, ? + MATH + V / M1 + N + 0 + 0
TSD-PUNKT AUS	-1234,56	, ? + MATH + V / M1 + N + 0 + 1
VON - IN ()	(1.234,56)	, ? + MATH + V / M1 + N + 1 + 0
TSD-PUNKT AUS	(1234,56)	, ? + MATH + V / M1 + N + 1 + 1
 TASCHENRECHNER-FUNKTIONEN		
		-? + MATH + EING
+ PLUS, - MINUS, X MAL, / TEILEN ..	MATH + + MATH + - MATH + X MATH + /	
ERGEBNIS-ZAHL NACH V AUS U	MATH + □ + EING	

RECHNEN IM BILDSCHIRM

KOLONNENWEISE

ZEILENWEISE

ADDITION	, ? der 1.Zahl	+ MATH + T	+ MATH + □ + T
DURCHSCHNITTSWERTE :	, ? der 1.Zahl	+ 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 + □ + EING	█
nach V von U kopieren.....	?	+ MATH + V + U + EING	█
nach V aus M1.....	?	+ MATH + M 1 + □ + EING	█
nach V von M1 kopieren.....	?	+ MATH + V + M 1 + EING	█

ZAHL ÜBERTRAGEN NACH SPEICHER U (U: upper = obere Statuszeile)

Direkteingabe.....		+ MATH + <i>Ziffern</i> + EING	█
...mit Minusvorgabe.....		+ MATH + <i>Ziffern</i> + - + 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 + <i>Ziffern</i> + EING	█
...mit Minusvorgabe.....		+ MATH + M 1 + <i>Ziffern</i> + - + 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 /

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

V.:

U.:

M1:

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

V.: -? +

-? +

U.:

M1:

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

V.: -? +

-? +

U.:

M2:

QUADRIEREN: 4 ,? + 16

WURZEL aus: 16 ,? + 4

KEHRWERT: 4 ,? + ,25

RECHENOPERATION STOPPEN:

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

1. 100%-Summe eingeben in M2:

2. ?%-Summe eingeben in M1:

3. M1 = ?%:

4. Ergebnis nach V aus M1....:

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

1. 100%-Summe eingeben in M2:

2. ?%-Summe eingeben in M1:

3. M1 = ?% Anteil:

4. Ergebnis nach V aus M1....:

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

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

A) SYST

1. a. ÖF

b. SC

c. BE

2. a. KO

b. SP

c. 1.

c. 2.

d. 1.

d. 2.

B) ANW

1. a. AP

b. an

2. a. NA

b. FO

c. ZV

d. PA

e. E

3. SP

4. a. LA

b. LA

5. BI

SUCHE

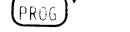
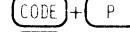
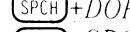
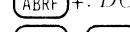
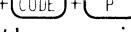
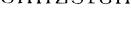
DIE

DIE

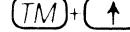
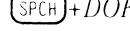
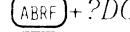
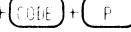
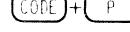
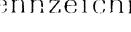
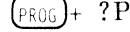
MATHE

ist

A) SYSTEMGEDÄCHTNIS FÜR ANWENDUNGEN (Makro-Programmierung)

1. a. ÖFFNEN:  + Anwendungs-Schritte
 b. SCHLIEßen: 
 c. BENUTZEN: 
2. a. KONTROLLE:  Darstellen + 
 b. SPEICHERN auf Disk:  + 
 c.1. LADEN über Bildschirm:  +  +  +  + Laden + 
 c.2. LADEN im Hintergrund.:  + Textkennzeichnung +  + 
 d.1. BENUTZEN: 
 d.2. mit Programmnamen:  + ?Programmname (Ziffer/Buchstabe)

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

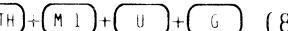
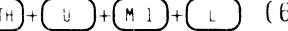
1. a. ABRUFEN von Disk.....:  + 
 b. an die Programmstelle:  +  + 
2. a. NAME für Programm.....: -1- / -A- Ziffern 0-9 / Buchstaben A-Z
 b. FORTSETZUNG mit Programm: /1/ /A/ }
 c. ZWISCHENARBEIT mit Progr...: *1* *A* und danach hier fortsetzen.
 d. PAUSE im Programm.....: PAUSE schreiben (für Einfügungen)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

123 456 abc CPT

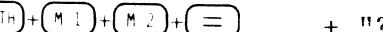
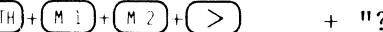
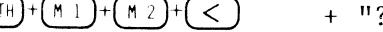
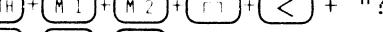
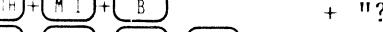
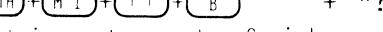
-1-
Tab
'1'
'2'
'3'
Tab
2
'4'
'5'
'6'
Tab
/3/
-2-
'a'
'b'
'c'
Tab
-3-
'c'
'p'
'T'
End

123 abc 456 CPT

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

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

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

- ist Speicher M1 GLEICH M2.....?: 
 ist Speicher M1 UNGLEICH M2?: 
 ist Speicher M1 GRÖSSER ALS M2?: 
 ist Speicher M1 GRÖSSER/GLEICH M2 ..?: 
 ist Speicher M1 KLEINER ALS M2?: 
 ist Speicher M1 KLEINER/GLEICH M2 ..?: 
 ist Speicher M1 GLEICH 0 (null)?: 
 ist Speicher M1 UNGLEICH 0 (null) ...?: 

Das Ergebnis dieser Entscheidungen steht im erstgenannten Speicher

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