<u>LYCÉE</u>

Système # Polynômes # Solveur

Résoudre un système d'équations : $\begin{cases} -4x + 5y = 2\\ 2x - 5y = -3 \end{cases}$

GRAPH MATH+

Équations

Sélectionner **Système**, appuyer sur **(Ik**) ou **(XIk**) sélectionner le nombre d'inconnues (ici deux inconnues) et remplir le système en validant chaque valeur avec **(XIk**).

📔 🚽π Deg Norm1	🖶 Réel
Équation	
Système	$\begin{cases} aX+by=c\\ dX+ey=f \end{cases}$
Polynomiale	aX ² +bX +c=0
Solveur	aX=b
Туре	inconnus >→

🗎 📝 न Deg Norm1 🚍 Réel	
<mark>Système</mark> Nombre d'inconnues ?	4
Inconnues :2	
2 Inconnus	
3 Inconnus	
4 Inconnus	
5 Inconnus	
I← Inconnus Éditeur →I	I é

anX+b	nY=cn			
1	- 4 X	+	5 Y=	2
2	2 X	-	5 Y=-	3
_				- 4

Appuyer ensuite sur P pour afficher le résultat. En se déplaçant sur les valeurs on obtient leur format standard en bas à droite, la solution est ici $\left(\frac{1}{2}; \frac{4}{5}\right)$.

ⓐ <u>√</u> π. Des Norm1 등 Réel an X+bn Y=cn X [0.5] y [0.8]		î √π anX+bn ^v X γ	Deg Norm1 Y=cn 0.5 0.8	🖶 Ré	el	
<u>1</u> I←) Éditeur) Résultat	<u>1</u> 2	I C }	Éditeur		Résultat	<u>4</u> 5

Résoudre une équation polynômiale : $2x^2 - x - 6 = 0$

Sélectionner **Polynomiale**, appuyer ensuite sur **(K)** ou **(K)** et sélectionner le degré du polynôme (ici c'est une équation de degré 2). Remplir l'équation puis appuyer sur **()** pour afficher le résultat. L'équation a ici deux solutions : $x_1 = 2$ et $x_2 = -\frac{3}{2}$



Résoudre une équation à l'aide du solveur : 4x + 5 = 7x - 4

Sélectionner **Solveur** puis saisir l'équation à résoudre.

▲ Le solveur ne renvoie qu'une seule solution même si l'équation en a plusieurs car il permet de trouver une solution pour différents types d'équations à l'aide de la méthode de Newton.

Saisir l'inconnue avec la touche B et le symbole "=" avec les touches SECONDE O.

📔 🗐 Λπ Deg Norm1	🖶 Réel	🗎 🖅 🕂 Deg Norm 1 🖶 Réel	🗻 📝 🕂 Deg Norm1 🖶 Réel	🗎 📝 🕂 Deg Norm1 🖶 Réel
Equation		Solveur	Solveur	Solveur
Système	∫aX+by=c	Éq:4x+5=7x-4	$\underline{E}\mathbf{q}$:4x+5=7x-4	Eq:4x+5=7x-4
o yo como	dx + ey = f		Inconnue :x >	x=3
Polynomiale	aX ² +bX		x=0	Gch=17
	+ c = 0		Inf=-9×10 ⁹⁹	Drt=17
Solveur	aX=b		Sup=9×10 ⁹⁹	
			(Exécuter)	
Туре	Configuration >→	I← Configuration Résultat →I	I← Configuration Résultat →	I← Configuration Résultat

Le résultat est ici x = 3.

Remarque : le solveur peut aussi être utilisé pour trouver une inconnue dans une formule, pour cela saisir la formule, sélectionner l'inconnue puis les valeurs connues et observer le résultat.

🗎 📝π Deg Norm1 🚍 Réel	🗎 📝π. Deg Norm1 🚍 Réel	û √π Deg Norm1 금 Réel	🗎 √ π. Deg Norm 1. 🚍 Réel
			$\pm a \cdot V = D$
			T=0.25
V=4	0 D	D=1	Gch=4
D=1 T=0	<u>, 6</u>	T=0 Inf=-9×10 ⁹ 9	Drt=4
I← Configuration Résultat →	I←) Configuration Résultat →I	I← Configuration Résultat →	I← Configuration Résultat

Boost Your Curiosity