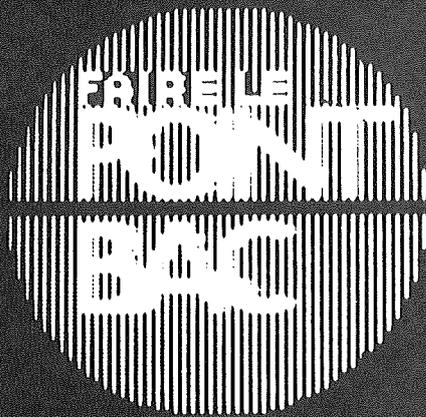



EDICIEL
MATRA ET HACHETTE



VOLUME 3

MATHEMATIQUES
M.F. GIBERT


EDICIEL

© EDICIEL MATRA ET HACHETTE 1984

CONSEILS POUR UTILISER POINT-BAC

Comment démarrer ?

- Introduisez la disquette dans le lecteur n° 1.
- Allumez l'écran.
- Allumez le terminal.

Au bout de quelques secondes, vous verrez apparaître la page de garde, puis le menu de la disquette.

POINT-BAC MATHÉMATIQUES COMPLEXES-TRIGONOMÉTRIE COMPLEXES-TRANSFORMATIONS

- 1 COMPLEXES-TRIGONOMÉTRIE NIVEAU 1
- 2 COMPLEXES-TRIGONOMÉTRIE NIVEAU 2
- 3 COMPLEXES-TRANSFORMATIONS .. NIVEAU 1
- 4 COMPLEXES-TRANSFORMATIONS .. NIVEAU 2
- 5 PROBLÈMES RÉCAPITULATIFS
- 6 SCORES, CONTRÔLE DU TRAVAIL
- 7 CONSEILS POUR LA PROGRESSION
- 8 ARRÊT 9 REMISE À ZÉRO

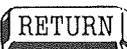
VOTRE CHOIX (NUMÉRO, PUIS "RETURN").

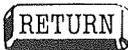
Pour choisir un paragraphe, il vous suffit de frapper son numéro puis 

Commandes disponibles

- Tout au long des exercices, lorsqu'une question vous est posée, frappez :

 pour revenir au menu

  pour demander de l'aide

   pour un rappel de cours

Caractères spéciaux :

∞ s'obtient¹ en frappant   Apple II +

 Apple II e

π s'obtient¹ en frappant   Apple II +

 Apple II e

[s'obtient¹ en frappant   Apple II +

 Apple II e

] s'obtient¹ en frappant   Apple II +

 Apple II e

| s'obtient¹ en frappant  

x s'obtient¹ en frappant   puis X

n s'obtient¹ en frappant   puis N

m s'obtient¹ en frappant   puis M

¹ Appuyez simultanément sur les deux touches.

Notations employées

- Les opérateurs :
 - + addition
 - soustraction
 - * multiplication
 - / division²
 - ^ élévation à la puissance
 - U réunion d'ensembles
 - # différent de
- Les fonctions :
 - EXP désigne l'exponentielle
 - LOG désigne le logarithme népérien
 - SIN désigne le sinus
 - COS désigne le cosinus
 - TG désigne la tangente
 - |x| désigne le module de n

² Dans certaines notations / remplace "tel que"

Utilisation de la calculette

Dans tous les programmes d'exercices, vous pouvez, lorsqu'une réponse (autre que OUI ou NON) est demandée, passer en mode calculette en pressant simultanément les touches  

Vous obtiendrez alors sur la dernière ligne de l'écran un point d'interrogation suivi du curseur

? █

Tapez la formule que vous désirez calculer :

- en utilisant les opérateurs arithmétiques habituels,
- en représentant les nombres décimaux avec le point (ex : 3.15),
- en introduisant des parenthèses pour lever les éventuelles ambiguïtés sur l'ordre de prise en compte des opérateurs arithmétiques.

De plus, vous pouvez également faire intervenir dans la formule à calculer, les fonctions :

INT : partie entière
ABS : valeur absolue
SQR : racine carrée
LOG : logarithme népérien
EXP : exponentielle
COS : cosinus
SIN : sinus
TAN : tangente

à condition de placer l'argument numérique entre parenthèses, ex. :

3 * INT (4.25)
6 + SQR (24.5)

Attention ! le nombre de caractères de la formule est limité à 20.

Si vous voulez modifier une formule partiellement tapée, vous pouvez revenir en arrière à l'aide de la touche 

Lorsque vous avez tapé la formule désirée, il vous suffit de presser "RETURN" pour voir apparaître :

- soit le résultat, dans le cas d'une formule syntaxiquement correcte et effectivement calculable (pour les possibilités de la machine),
- soit les mentions ERREUR dans le cas contraire, c'est-à-dire dans le cas d'une erreur de syntaxe ou dans le cas d'une erreur d'exécution (ex. : division par 0).

Quand vous avez obtenu le résultat souhaité, tapez "RETURN" et vous reviendrez à la question que vous aviez laissée en suspens.

Par contre, lorsque la mention ERREUR est affichée, en pressant "RETURN" vous obtiendrez l'effacement de la formule tapée et vous introduirez une nouvelle formule.

Si vous désirez abandonner le mode calculatrice en cours de route, pressez la touche  et vous reviendrez à la question que vous aviez laissée en suspens.

Conseils pour utiliser Point-Bac

- Composition de la disquette

Votre disquette porte sur deux thèmes :

- complexes-trigonométrie,
- complexes-transformations.

A chacun de ces deux thèmes

correspondent :

- un ensemble d'exercices simples (niveau 1),
- un ensemble d'exercices plus complexes (niveau 2).

A l'ensemble des deux thèmes correspond un ensemble de problèmes récapitulatifs.

Dans chacun de ces ensembles d'exercices ou de problèmes, le nombre d'exercices ou de problèmes est quasiment illimité.

- Plan de travail

L'ordre d'étude conseillé est celui du menu :

- 1 complexes-trigonométrie niveau 1
- 2 complexes-trigonométrie niveau 2
- 3 complexes-transformations niveau 1
- 4 complexes-transformations niveau 2
- 5 problèmes

- Vos scores

Pour passer du niveau 1 au niveau 2 (dans un thème donné), il vous faut résoudre une série de 5 à 12 exercices consécutifs de niveau 1 en obtenant :

- un score total minimum,
- un score minimum par exercice.

Exemple : Si le score total minimum à obtenir pour une série est de 300 et si le score minimum par exercice est de 30, vous pouvez passer du niveau 1 au niveau 2 en ayant obtenu les scores suivants :

50 80 100 80 60

Par contre, vous devriez rester au niveau 1 si vous n'avez obtenu que :

60 60 40 60 40

(score total minimum < 300)

ou

100 80 40 100 20 (1 score < 30)

Pour pouvoir passer aux problèmes récapitulatifs, vous devez avoir obtenu :

- un score total minimum,
- un score minimum par exercice, dans une série de 5 à 6 exercices de niveau 2 pour chaque thème.

Enfin, vous pouvez considérer la matière comme assimilée si vous parvenez à

résoudre une série de 4 problèmes consécutifs en obtenant :

- un score total minimum,
- un score minimum par problème.

Tous les scores à réaliser ainsi que le nombre d'exercices ou de problèmes par série sont indiqués dans la section 7 du menu.

- Conseils pour la progression.

Ces conseils sont destinés à vous aider.

Ils sont donnés à titre indicatif et vous êtes libres de ne pas les suivre.

Pour connaître les scores obtenus au cours de la dernière série d'exercices effectuée, choisissez la section 6 à partir du menu.

Vous pourrez comparer ces scores à ceux indiqués dans les consignes pour la progression et ainsi situer votre niveau.

Vous pourrez également visualiser les résultats complets du dernier exercice ou problème fait.

© EDICIEL Matra et Hachette 1984.

APPLE II est une marque déposée d'Apple.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.