

In 5 Schritten zu MAR Cal - Erstanwender



Das Prinzip



Ein einfaches Beispiel



Arithmetische Operatoren



Rechenhierarchie und Klammern

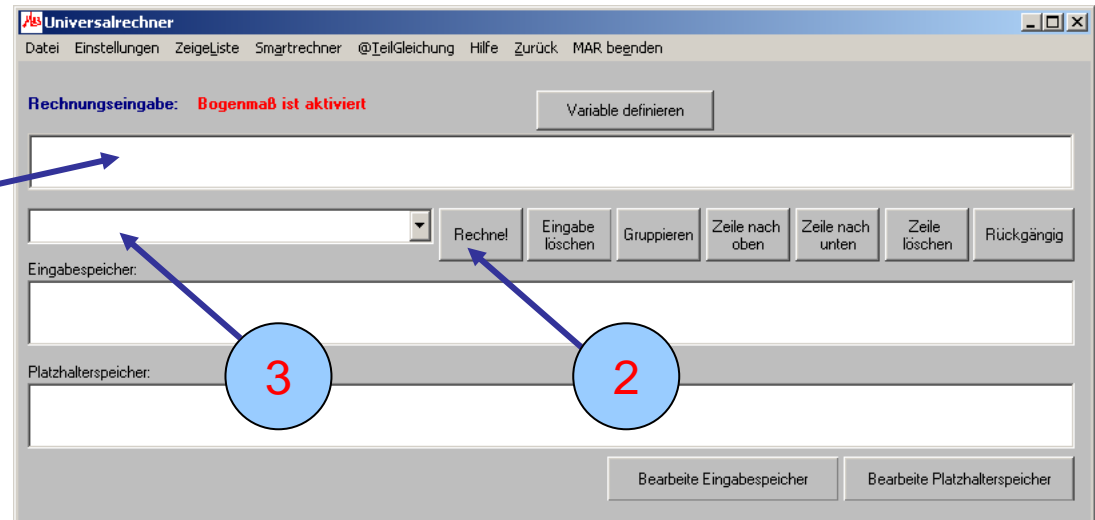


Potenzen und Wurzeln

Das Prinzip

Das Prinzip von MAR Cal ist :

- 1 Im **Eingabefeld** geben Sie die Formel ein
- 2 Die Eingabe schließen Sie mit der Eingabetaste oder durch Klicken auf „**Rechne!**“ ab
- 3 Das Ergebnis sehen Sie im **Ergebnisfeld**



Hinweis

MasterAllRound ist intuitiv verständlich:

- ☞ mathematische Ausdrücke werden im **Klartext** eingegeben
- ☞ die Eingabe erfolgt dabei nach **einfachen Regeln**
- ☞ Berechnungseingaben **bleiben erhalten**

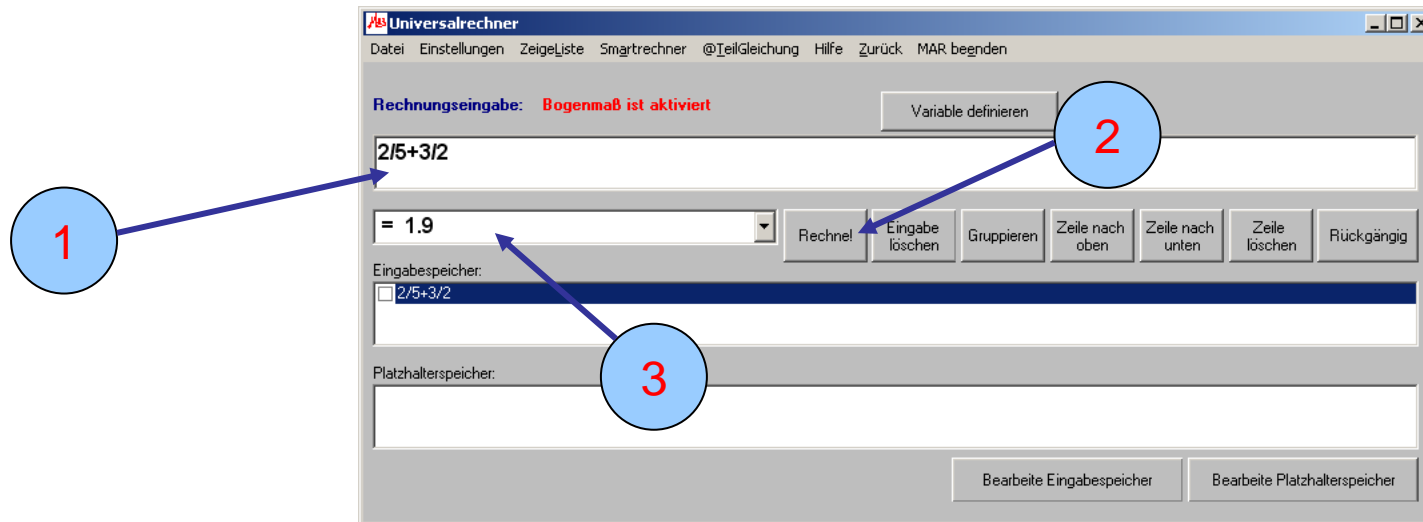
Ein einfaches Beispiel

Lassen Sie uns annehmen, dass Sie folgende Rechnung durchführen wollen: $\frac{2}{5} + \frac{3}{2}$

Hinweis

Falls Sie Änderungen in einer zuvor berechneten Formel vornehmen wollen, müssen Sie nicht die ganze Eingabe erneut eintippen, sondern können sie in das Eingabefeld zurückholen und bearbeiten.

- 1 Geben Sie im **Eingabefeld** die Formel ein: **2/5+3/2**
- 2 Schließen Sie die Eingabe mit der Eingabetaste oder durch Klicken auf „**Rechne!**“ ab
- 3 Sie erhalten das Rechnenergebnis: „**1.9**“



Arithmetische Operatoren

Folgende **arithmetisch Operatoren** stehen für einfache Rechnungen zur Verfügung:

Addition: + z. B.: 22 + 43 ergibt: 65

Subtraktion: - z. B.: 78 - 44 ergibt : 34

Multiplikation: * z. B.: 2 * 3 ergibt : 6

Division: / z. B.: 5 / 6 ergibt : 0.83

Potenzieren: ^ z. B.: 2 ^ 4 ergibt : 16

Hinweis

Die ^ -Taste führt erst in Kombination mit einer zweiten Taste zu einem sichtbaren Ergebnis.

Rechenhierarchie und Klammern

MAR Cal benutzt die algebraische **Rangordnung**. Folgende Prioritäten gelten:

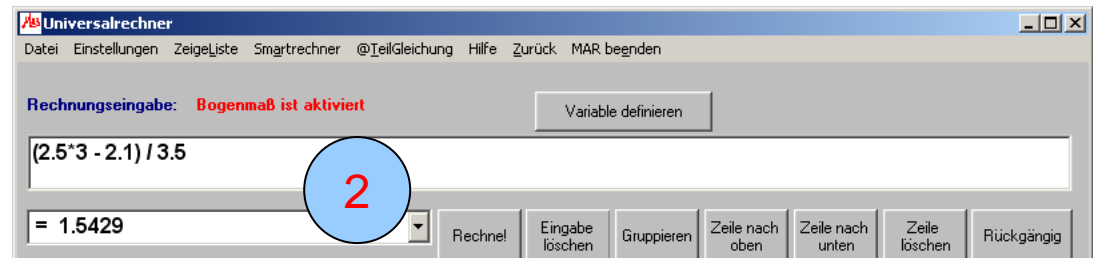
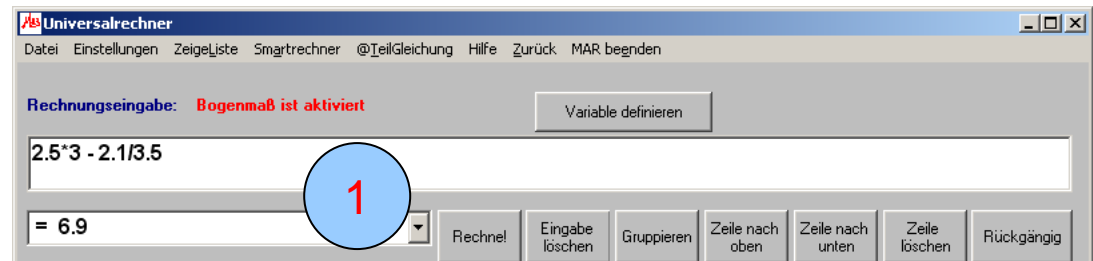
1. Potenzieren, z. B. 2^4
2. Multiplikation und Division, z. B. $2 \cdot 3$ oder $5/6$
3. Addition und Subtraktion, z. B. $22 + 43$ oder $78 - 44$

Mit Hilfe von **Klammern** können Sie die **Reihenfolge** der Berechnung **beeinflussen**, da Klammern vorrangig behandelt werden:

① “ $2.5 \cdot 3 - 2.1 / 3.5$ ” ergibt “6.9”

und

② “ $(2.5 \cdot 3 - 2.1) / 3.5$ ” ergibt “1.5429”



Hinweis

Verwenden Sie ausschließlich **runde** Klammern.

Potenzieren und Wurzelziehen

☞ Zum Potenzieren verwenden Sie „^“ als Operationszeichen

☞ Die Quadratwurzel geben Sie über die Zeichenfolge „SQR“ ein

Beispiel: $\left(\frac{2}{5}\right)^3 + \sqrt{\frac{3}{2}}$

- 1 Geben Sie ein: **(2/5)^3+SQR(3/2)**
- 2 Schließen Sie die Eingabe mit der Eingabetaste oder durch Klicken auf „**Rechne!**“ ab
- 3 Sie erhalten: „ **1.2887**“

The screenshot shows the MAR Cal calculator window. The title bar reads 'Universalrechner'. The menu bar includes 'Datei', 'Einstellungen', 'ZeigeListe', 'Smartrechner', '@Teilgleichung', 'Hilfe', 'Zurück', and 'MAR beenden'. The status bar indicates 'Rechnungseingabe: Bogenmaß ist aktiviert' and 'Variable definiert'. The input field contains the expression '(2/5)^3+SQR(3/2)'. Below the input field, the result '= 1.2887' is displayed. A row of buttons includes 'Rechne!', 'Eingabe löschen', 'Gruppieren', 'Zeile nach oben', 'Zeile nach unten', 'Zeile löschen', and 'Rückgängig'. Three blue circles with numbers 1, 2, and 3 are overlaid on the image. Circle 1 points to the input field, circle 2 points to the 'Rechne!' button, and circle 3 points to the result display.

Hinweis

Die ^ -Taste führt erst in Kombination mit einer zweiten Tasteneingabe zu einem sichtbaren Ergebnis.

Hinweis

Die Abkürzung „SQR“ kommt aus dem Englischen und steht für „Square Root“. Sie können sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben verwenden.

Hinweis

Anstatt die Standardfunktion “SQR” zu verwenden, können Sie auch schreiben:
(2/5)^3+(3/2)^0.5 oder **(2/5)^3+(3/2)^(1/2)**