

# TECHNOLOGIE KOMPAKT

## TI-*n*spire

### Betrag eines Vektors ermitteln

Applikation Calculator  $\overline{\text{enter}}$

$\overline{\text{menu}}$  – 7: Matrix und Vektor – 7: Normen – 1: Norm ( $\overline{\text{enter}}$ )

$\text{norm}([v1,v2]) \overline{\text{enter}}$

Ausgabe → Betrag des Vektors ( $v1 | v2$ )

### Winkelmaß zweier Vektoren ermitteln

Applikation Calculator  $\overline{\text{enter}}$

Eingabe:  $\cos^{-1}(\text{dotP}([u1,u2],[v1,v2]) / (\text{norm}([u1,u2]) \cdot \text{norm}([v1,v2]))) \overline{\text{ctrl}} \overline{\text{enter}}$

Ausgabe → Winkelmaß von ( $u1 | u2$ ) und ( $v1 | v2$ )

### Einheitsvektor ermitteln

Applikation Calculator  $\overline{\text{enter}}$

$\overline{\text{menu}}$  – 7: Matrix und Vektor – C: Vektor – 1: Einheitsvektor ( $\overline{\text{enter}}$ )

$\text{unitV}([v1,v2]) (\overline{\text{ctrl}}) \overline{\text{enter}}$

Ausgabe → der zu ( $v1 | v2$ ) gehörige Einheitsvektor

### Einen Punkt $A = (a1 | a2)$ an einer Geraden $g$ spiegeln

Applikation Graphs  $\overline{\text{enter}}$

Gerade  $g$  zeichnen

$\overline{\text{menu}}$  – 8: Geometry – 5: Abbildung – 2: Achsenspiegelung ( $\overline{\text{enter}}$ ) – Punkt zeichnen – Gerade  $g$  antippen

Ausgabe → Spiegelpunkt  $A'$  von  $A$  an  $g$

$\overline{\text{menu}}$  – 1: Aktionen – 8: Koordinaten/Gleichungen ( $\overline{\text{enter}}$ ) – Spiegelpunkt antippen und Koordinaten ablesen

**HINWEIS:** Nummern und Bezeichnungen für Menüunterpunkte können je nach Modellversion variieren.

