

# TECHNOLOGIE KOMPAKT

## TI-*n*spire

### Vektor $A = (a_1 | a_2) \in \mathbb{R}^2$ als Punkt darstellen

Applikation Graphs `enter`

`menu` – 8: Geometry – 1: Punkte & Geraden – 1: Punkt (`enter`)

Eingabe:  $(a_1$  `enter`  $a_2$  `enter`)

Ausgabe → Punkt mit den Koordinaten  $(a_1 | a_2)$

### Vektor aus Anfangspunkt $A = (a_1 | a_2)$ und Endpunkt $B = (b_1 | b_2)$ berechnen

Applikation Calculator `enter`

A und B in kartesischen Koordinaten eingeben (siehe Kapitel 5)

Eingabe:  $B - A$  `enter`

Ausgabe → Vektor  $\vec{AB}$  als geordnetes Zahlenpaar

**BEMERKUNG:** A und B können auch in Spaltenform eingegeben werden

### Vektor mit Anfangspunkt $A = (a_1 | a_2)$ und Endpunkt $B = (b_1 | b_2)$ grafisch darstellen

Applikation Graphs `enter`

`menu` – 8: Geometry – 1: Punkte & Geraden – 8: Vektor (`enter`)

Eingabe:  $(a_1$  `enter`  $a_2$  `enter`  $(b_1$  `enter`  $b_2$  `enter`)

Ausgabe → Vektor  $\vec{AB}$  als Pfeil

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

