MODE D'EMPLOI SOMMAIRE DE REGRESSI

1. Choisir le mode d'entrée dans Régressi :

Cré	er un n	ouveau	fichier				
Fichier	Edition	Fenêtre	Pages	Options	Aide	V	
Nouveau +					Clavier Simulation	1	
Ouvrir						H	
Enre	gistrer					Presse-Papiers	

b) Pour l'entrée **Simulation**, définir la variable et entrer les fonctions

III V . 🖂	📰 U ? 🗸	δ 💽 🖴 🐴 🖭
<u>P</u> aramètres ∐a	riables Expressions	Incert./Unités
Variable de con	trôle	
Nom t	Mini 0	1024 🕂 🗌 Remplissage exponentiel
Unité s	Maxi 50	
Grandeurs y t 2 y z	=3°cos(2°(pi/0.5)°t) =2+0.5°cos(2°(pi/50)°t v=y°t])
W		

	Entrée de données au clavier				
a) Pour l'entrée et éventuellement	Clavier, en nt les <u>paramèt</u>	trer les <u>varia</u> res expérime	ubles expérin entaux	nentales	
	Variables expérimentales				
	Symbole	ibole Unité Minimum Maximum		Maximum	
			0	10	
			0	10	
			0	10	
			0	10	
	La première variable Chacune des autre Paramètres expér Symbole	e est la variable de s variables définit n imentaux Unité unité	tri et l'abscisse du une ordonnée	graphe <u>QK</u> <u>X</u> <u>A</u> bandon <u>A</u> ide	

2. Visualiser le tableau de valeurs et le graphe :

tableau de v	aleurs graphe Les 2 fenêtres peuven	t s'afficher, soit seule	es, soit ensemble.
\backslash			
Fichier I	Edit Fenêtre Pages Options Aide		
	₩ Щ Ф	/	
Gra	phe 📕 🗖 🛛 🕅		
Curseu	r standard 🔄 🔣 🛃 🔍 🔍 🔍 🗮 🔼 🕰	🎹 🏊 🗶 📰 🕖	? 🗸 8 💽 🖴 🚰 📴
y(m) 小		Paramètres Variables Exp	vessions Incert./Unités
	•	t x	
5.		1 1.520 6.900	5.620
		2 1.680 6.890 3 1.840 6.870	4,810
4.		4 2.000 6.850	3.130
		5 2.160 6.890	2.280
3.	+	6 2.320 8.900 7	1.390
2	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·) Dang la fanîtra Crandours , an
-			crée une nouvelle grandeur en
Création d'une gran	deur	X	cliquant sur Y+ (et sur Y- pour en
Type de grandeur	Symbole de la grandeur		supprimer une)
 Vanable exp. 	Unité de la grandeur		Se mettre sur l'onglet Paramètres
C Paramètre exp.	Commentaire	🗙 Abandon	pour créer un nouveau paramètre et
Grandeur calc.		7 Aide	sur l'onglet <u>Variables</u> pour créer une
C <u>D</u> érivée	Expression de la fonction		nouvelle variable.
C Intégrale			Puis, choisir le type de grandeur.
C Lissage			Pour changer une formule
			introduite, aller dans <u>Expressions.</u>

