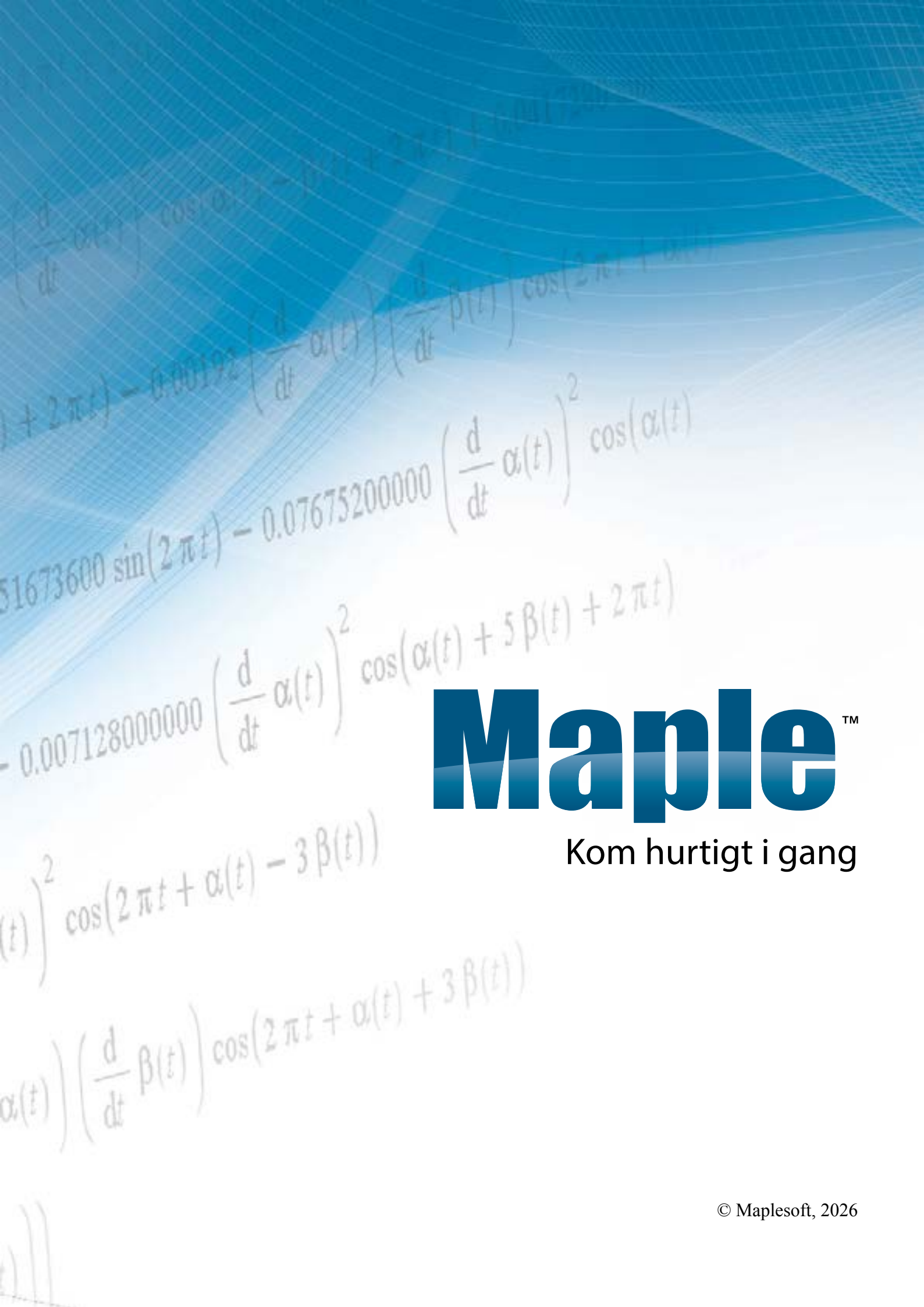


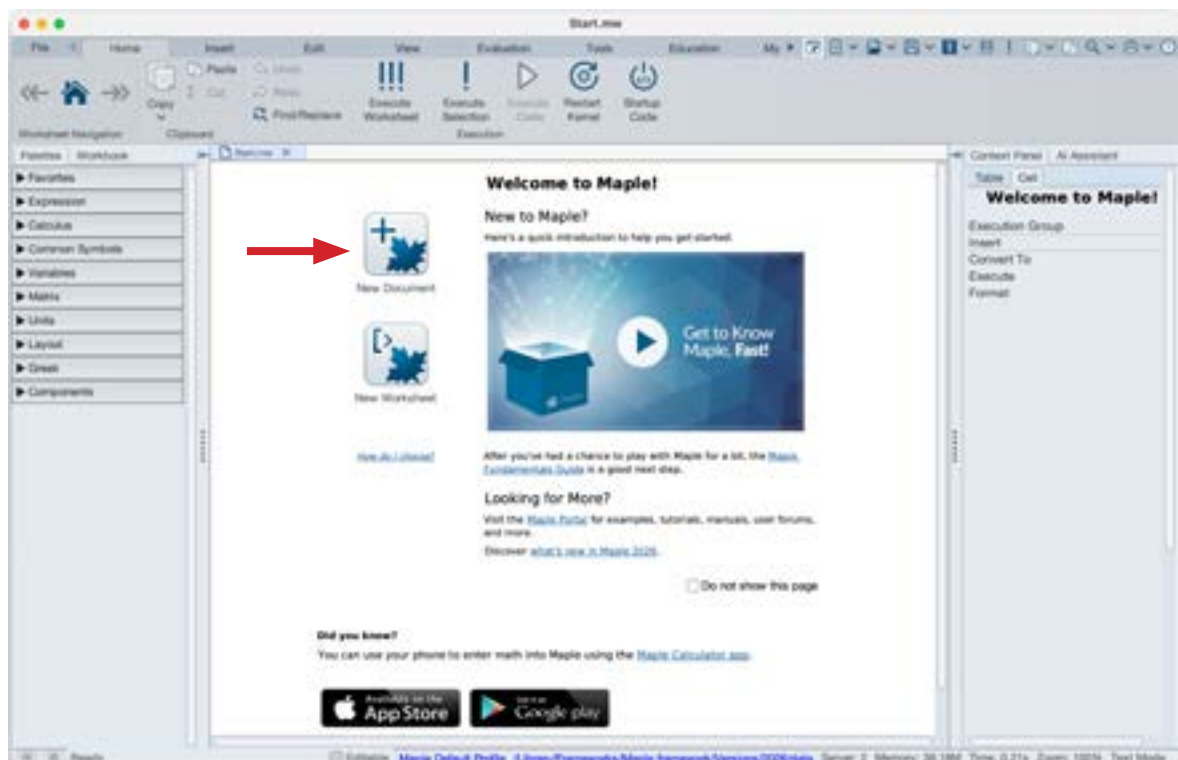


Maple™

Kom hurtigt i gang

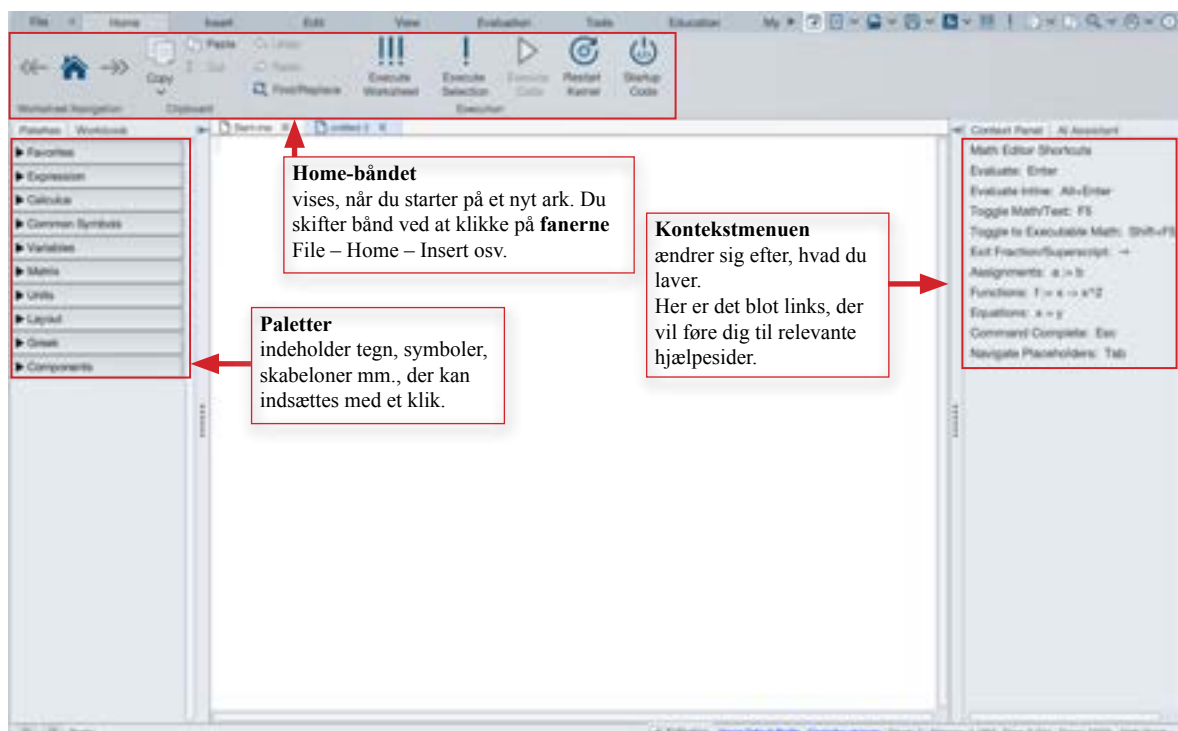
Kom hurtigt i gang med Maple

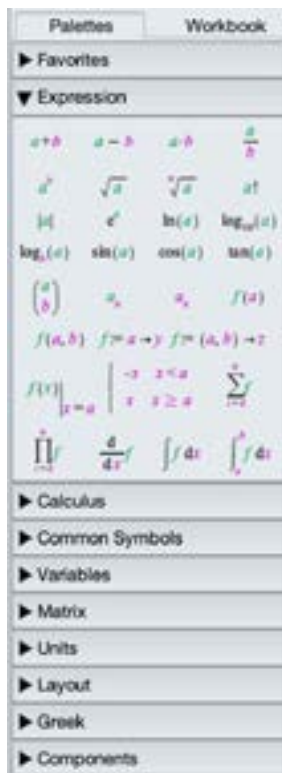
Start Maple. Opstartsbilledet sådan ud:



Klik på knappen **New Document** (markeret med rød pil på billedet ovenfor), og du får nyt ark — altså et blankt stykke papir, hvor første linje starter med et matematikfelt.

Desuden er der i sidepanelet til højre en oversigt over nogle af de vigtigste genveje i Maple, der forsvinder, når du begynder at skrive, og erstattes af noget, der er relevant for netop det, du er i gang med.





I venstre side af skærmen ser du paletterne, der indeholder skabeloner til indtastning af matematiske symboler, græske bogstaver og meget mere.

I starten kommer du kun til at skulle bruge et par af paletterne: **Expression** og **Common Symbols**.

Du åbner og lukker for paletten ved at klikke i den lille trekant forrest på paletten:



Klik i ► og paletten vil åbne — som vist til venstre. Prøv!

OBS:

Hvis du ikke ser paletterne i venstre side skyldes det, at de er skjulte. Øverst til venstre ser du tegnet ◀



Hvis du klikker på ◀, skjules paletterne, og hvis de er skjulte, så kommer de frem efter et klik på ▶.

Inden du begynder på øvelserne nedenfor, er det vigtigt du sikrer dig, at din markør er tynd med en lysblå baggrund. Det **skal** se sådan ud:



Gør det ikke det, skal du trykke på **F5**-tasten på dit tastatur (på visse mac modeller skal man holde **fn**-tasten nede samtidig med at der trykkes på **F5**-tasten).

F5 tasten er meget vigtig at kunne styre. Den skifter mellem 3 input-tilstande: **Text**, **nonexecutable Math** og **Math**.

Sådan kan du på markøren og baggrunden se, hvilken mode Maple er i:

Mode	Markør	Baggrund
Text	Tynd	Hvid
nonexecutable Math	Tyk	Mørkgrå
Math	Tynd	Lysblå

Øverst til højre på skærmen er der en række værktøjer – herunder knappen, som du kan benytte til at skifte tilstand:

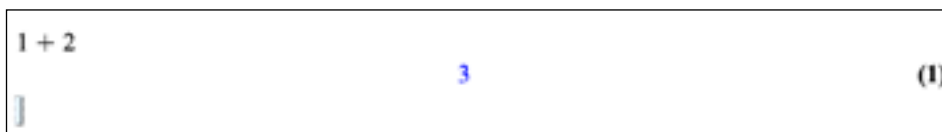


Endelig kan du gå til fanen **Insert**, hvor du også kan skifte mellem de 3 tilstande:



1. Indtastning af taludtryk

✎ Indtast i Math-mode $1 + 2$ og afslut med Enter:



The screenshot shows a Maple worksheet in Math mode. The input line contains '1 + 2' followed by a cursor. The result line shows '3' with a label '(1)' to its right.

Resultatet er ikke så interessant, men det viser, hvordan Maple afleverer sit svar og indsætter et nyt matematikfelt i linjen under. **(1)**, som du ser i højre side, er en label.

Alle svar, Maple kommer med ved denne metode, får en label.

✎ **inline** beregning: Indtast igen $1 + 2$

Sæt markøren efter 2-tallet og tast **Alt + Enter** (dvs. hold Alt-tasten nede og tryk på Enter)



The screenshot shows a Maple worksheet in Math mode. The input line contains '1 + 2 = 3' followed by a cursor.

Læg mærke til, at der ved inline beregning ikke kommer en label.

✎ Ret i udtrykket, så der står $3 + 2$, og genberegnet ved at trykke på , der er i **Home**-fanen.

✎ Ret i udtrykket, så der står $3 + 4$, og afslut med **Enter**.

✎ Indtast $1/2 + 1/3$ i et nyt matematikfelt og beregn **inline**.

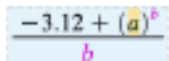
✎ Indtast udtrykket $\frac{-3.12 + 2.4^2}{3.37} + \sqrt{5.25}$ og beregn **inline**.

Vejledning (følg vejledningen nøje, så du lærer at bruge skabeloner):

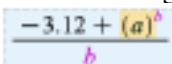
1. Placer markøren i en ny linje og sørg for, at du er i Math-mode.

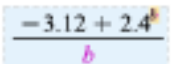
2. Åbn **Expression**-paletten, og tryk på brøkskabelonen 
I dit ark vil du da få denne skabelon indsat: . Du skal **ikke** slette det markerede a i tælleren — du skal blot 'skrive oveni', så forsvinder a 'et og markeringen.

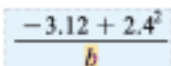
3. Indtast $-3.12 +$

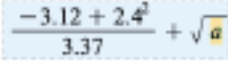
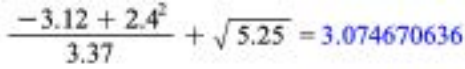
Tryk så på potensskabelonen . Herefter vil det se sådan ud .

Parentesen om a er overflødig her. For at slippe af med parentesen kan du udvide det gule markerede område ved at holde Shift-tasten nede og trykke på pil-højre tasten.

Herefter ser det sådan ud: .

Indtast nu 2.4 og Tryk på TAB-tasten () på tastaturet. Så vil markøren flyttes til eksponenten — det vil se sådan ud .

4. Tryk på TAB-tasten, så vil markøren flyttes til nævneren: . Indtast 3.37

- Du kommer ud af nævneren og tilbage til basislinjen med pil-højre tasten på tastaturet (faktisk kan du blot taste + i nævneren og derved komme til basislinjen, hvor + så er anbragt).
- Indtast + (om nødvendigt) og tryk på skabelonen : . Indtast 5.25
- Beregn inline: 

Her er der flere ting, du skal passe på:

Du **skal** bruge et punktum som decimaltegn — Maple vil misforstå et komma

Du må **ikke** bruge mellemrumstasten ved indtastning af udtryk

Det udtryk, du taster ind, skal være omsluttet af **én stiplede boks**:

$$\frac{-3.12 + 2.4^2}{3.37} + \sqrt{5.25}$$

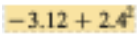
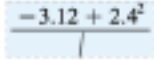
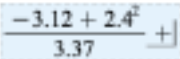
Hvis du ved et uheld er kommet udenfor den stiplede boks og har startet på en ny, fx

$$\frac{-3.12 + 2.4^2}{3.37} + \sqrt{5.25}$$

så er det kun det, der er i den aktive boks, der vil blive beregnet når du taster **Enter** eller **Alt+Enter**

Du kan klare indtastningen af $\frac{-3.12 + 2.4^2}{3.37} + \sqrt{5.25}$ helt uden brug af skabeloner:

De vigtigste genvejstaster er / til brøker (sidder på tastaturet over 7-tallet) og ^ der er placeret lidt til venstre for **Enter**-tasten.

- Start med at indtaste tælleren som -3.12+2.4^2
- Marker udtrykket med musen:  og tryk på /
- Det markerede udtryk vil da blive placeret som tælleren i en brøk: 
- Indtast 3.37+ og du er tilbage på basislinjen.
- Situationen er nu denne: 
- Indtast nu: sqrt og tryk på **ESC**-tasten. Så kommer Maple med et par bud på, hvad du kunne mene:



- Vælg det første (du skal blot taste **Enter**), og du får en kvadratroddsskabelon indsat. Udfyld med 5.25. Tilbage er blot at beregne.

✎ Indtast $\frac{7}{17} \cdot \left(\frac{3}{4} + \frac{2}{5}\right)$ i et nyt matematikfelt og beregn inline.

Maple giver svaret som en brøk — måske vil du hellere have det som et decimaltal. Det klarer du således:

Klik på resultatet og vælg **Approximate** ► **5** i kontekstmenuen (i højre side af skærmen)



Herefter vil dit regnestykke se sådan ud

$$\frac{7}{17} \cdot \left(\frac{3}{4} + \frac{2}{5}\right) = \frac{161}{340} \xrightarrow{\text{at 5 digits}} 0.47353$$

Du kan ændre teksten over pilen — eller slette pilen helt og sætte et $\approx$ ind i stedet. Du finder tegnet $\approx$ i **Common Symbols** paletten

$$\frac{7}{17} \cdot \left(\frac{3}{4} + \frac{2}{5}\right) = \frac{161}{340} \approx 0.47353$$

✎ Gem tegnet $\approx$ i **Favorites**-paletten

Hvis der er et tegn eller skabelon, du ofte vil bruge, er det en god ide at gemme tegnet eller skabelonen i **Favorites**-paletten (den øverste — den er sikkert tom nu).

Find tegnet $\approx$ i **Common Symbols** paletten og højeklik (mac: ctrl+klik) på tegnet:



Klik på **Add To Favorites Palette**. Din **Favorites** ser nu som ovenfor (til højre).

✎ Tilføj også π og e til **Favorites**-paletten

Du finder dem begge i **Common Symbols** paletten. Det er vigtigt, at indtaste det 'rigtige' e , når du laver beregninger, hvor den naturlige logaritmes grundtal indgår. Et almindeligt e fra tastaturet vil blive opfattet som en variabel, der intet har med den naturlige logaritmes grundtal at gøre.

Da du tit vil få brug for π og e , er det en god ide at kende genvejene:

π	pi ESC
e	e ESC

✎ Udregn en tilnærmet værdi for tallet $e^{\pi \cdot \sqrt{163}} - 640320^3$

Prøv først Approximate med 5 cifre, så 10 cifre. Det ser ud til at give 0.

Prøv så med 20 cifre, 50 cifre og 100 cifre.

Tallet er et eksempel på et 'næsten heltal' (almost integer) og tilskrives den indiske matematiker Ramanujan.

2. Regning med bogstaver

Som du vil se, så vil Maple helt automatisk reducere mange bogstavudtryk:

✎ Indtast $2x + 3x + 4x + y + 3y + x$ og beregn inline (**Alt** + **Enter**)

✎ Indtast $k \cdot x + 3x + 4x + y + 3y + x$ og beregn inline. Husk gangetegnet mellem k og x — det er meget vigtigt. Du skriver nemmest et gangetegn med * tasten.

Som du ser, så vil Maple ikke samle x 'erne i dette udtryk, med mindre du hjælper lidt til:

Klik på Maple's svar og vælg **collect ▶ x** i kontekstmenuen (i højre side af skærmen). Dit resultat skulle gerne se sådan ud:

$$k \cdot x + 3x + 4x + y + 3y + x = kx + 8x + 4y \xrightarrow{\text{collect w.r.t. } x} (k + 8)x + 4y$$

✎ Indtast $a \cdot (x + 3) + 4 \cdot (x + a)$ og beregn inline

Her vil Maple gange ind i den anden parentes, men ikke i den første — konstanter ganges altid ind i parenteser. Også her må du hjælpe lidt på vej:

Klik på Maple's svar og vælg **Expand ▶ Expand** i kontekstmenuen (i højre side af skærmen). Dit resultat skulle gerne se sådan ud

$$a \cdot (x + 3) + 4(x + a) = a(x + 3) + 4x + 4a \xrightarrow{\text{expand}} ax + 7a + 4x$$

✎ Indtast $\frac{a^2 - b^2}{a + b}$ og beregn inline

Udtrykket kan forkortes, men det sker ikke uden videre. Du må hjælpe:

Klik på resultatet og vælg **Simplify ▶ Simplify** i kontekstmenuen. Du skulle gerne få dette resultat

$$\frac{a^2 - b^2}{a + b} = \frac{a^2 - b^2}{a + b} \xrightarrow{\text{simplify}} a - b$$

✎ Ret $a + b$ i nævneren til $a - b$ og tryk på .

Dette viser, at du kan rette i gamle indtastninger og genberegne. Du skal bare huske at genberegne alle de linjer, der påvirkes af din rettelse. Det gør du ved at markere de linjer, du vil genberegne, og trykke på  — eller du kan klare det hele på én gang ved at trykke på knappen , der genberegner alle dine indtastninger.

✍ Reducer udtrykket $(a + b)^2 - a \cdot (a + b) - a \cdot b$

Du skal blot indtaste udtrykket og bruge **Expand** eller **Simplify**.

Pas på, at du får begge gangetegn skrevet. I matematikopgaver benyttes ofte 'underforstået gange' mellem variabler — fx vil det sidste led $a \cdot b$ blive skrevet som ab .

Udelader du gangetegnene i Maple kan det gå helt galt: a , b og ab vil da alle være variabelnavne og ab vil intet have med $a \cdot b$ at gøre.

Gangetegnet mellem a og parenteser er også vigtigt at få med. I modsat fald vil a her blive opfattet som en funktion, der skal beregnes i $a + b$, hvilket jo ikke er meningen her.

Det eneste gangetegn, der kan udelades, er gangetegn

mellem et tal og en variabel — fx $2x$

mellem tal og konstanter — fx 2π og $2e$

mellem tal og funktioner — fx $2\sqrt{x}$, $2\ln(x)$

3. Tekst og matematik

Ofte vil du have brug for at beskrive i ord, hvad du laver, og fortolke de resultater Maple giver. Hertil skal du skifte mellem Text-, nonexecutable Math- og Math-mode med **F5**-tasten:

✍ Skriv denne matematikholdige tekst:

Rumfanget af en kugle er bestemt ved formlen $V = \frac{4}{3}\pi \cdot r^3$, hvor r er kuglens radius.

Vejledning:

1. Sørg for, at du er i Text-mode. Skriv den første del af teksten indtil formlen.
2. Når du kommer til formlen, så trykker du på **F5**. Maple skifter da til nonexecutable Math-mode, hvilket du kan se den fede markør og den grå baggrund.
3. Indtast nu formlen præcist som du ville gøre det i Math-mode.
4. Når du er færdig med formlen, skifter du til Text-mode ved at trykke på **F5** to gange.
5. Skriv resten af teksten. Du kan overveje om du vil taste **F5** før og to gange efter r , eller om du vil ændre til kursiv med knappen **T**, som du finder i **Edit**-fanen:

Rumfanget af en kugle er bestemt ved formlen $V = \frac{4}{3}\pi \cdot r^3$,
hvor r er kuglens radius.

6. Hvis du kommer til at skrive formlen i Math-mode, kan du gøre formlen inaktiv ved at klikke på formlen og taste **Shift + F5**. Hvis formlen er inaktiv, er den grå, når man klikker på den – ellers er den lysblå:

$$V = \frac{4}{3}\pi \cdot r^3$$

inaktiv

$$V = \frac{4}{3}\pi \cdot r^3$$

aktiv

✍ Skriv detaljerne i reduktionen af $(a + b)^2 - a \cdot (a + b) - a \cdot b$, således at Maple intet regner.

1. Indtast udtrykket i nonexecutable Math-mode og sæt et lighedstegn efter.
Når du er færdig, må du ikke taste **Enter**. I stedet skal du taste **Shift + Enter**.
Det ser nu sådan ud

$$(a + b)^2 - a \cdot (a + b) - a \cdot b =$$

2. Skriv den første mellemregning. Afslut som før med **= Shift + Enter**.

$$(a + b)^2 - a \cdot (a + b) - a \cdot b = \\ a^2 + b^2 + 2a \cdot b - (a^2 + a \cdot b) - a \cdot b =$$

3. Fortsæt som beskrevet ovenfor til du har hele reduktionen.
Når du er færdig taster du **Enter**, og den grå baggrund forsvinder:

$$(a + b)^2 - a \cdot (a + b) - a \cdot b = \\ a^2 + b^2 + 2a \cdot b - (a^2 + a \cdot b) - a \cdot b = \\ a^2 + b^2 + 2a \cdot b - a^2 - a \cdot b - a \cdot b = \\ b^2$$

4. Ligninger - løsning med et klik

✍ Løs ligningen $\frac{8+5x}{2} + 7x = -5$.

Indtast ligningen og klik på ligningen. Vælg **Solve ▶ Solve** i kontekstmenuen.
Resultatet kommer til at se sådan ud

$$\frac{8+5x}{2} + 7x = -5 \xrightarrow{\text{solve}} \left\{ x = -\frac{18}{19} \right\}$$

✍ Indtast ligningen igen (eller tag en kopi) og vælg nu **Solve ▶ Numerically Solve** i kontekstmenuen

Resultatet kommer til at se sådan ud

$$\frac{8+5x}{2} + 7x = -5 \xrightarrow{\text{solve}} -0.9473684211$$

Som du kan se i kontekstmenuen, er der mange varianter af **Solve**:



Til ligninger med én ubekendt behøver du ikke at bruge andet end **Solve** og **Numerically Solve**.

Lad endelig være med at bruge **Isolate Expression for** — med mindre du bliver bedt om at isolere en størrelse i en ligning. Problemet er, at **Isolate** almindeligvis kun giver én løsning til en ligning (også selvom der er flere).

Solve for Variable eller **Obtain Solution** for er nyttige, hvis der indgår parametre i ligningen

Du kan også løse to ligninger med to ubekendte. Her skal du opskrive de to ligninger i et matematikfelt adskilt af et komma:

✍ Løs ligningssystemet $3x + 4y = 6 \wedge -4x + 3y = 17$

Det færdige resultat kommer til at se sådan ud

$$3x + 4y = 6, -4x + 3y = 17 \xrightarrow{\text{solve}} \{x = -2, y = 3\}$$

5. Ligninger - løsning med kommandoer

✍ Indtast i Math-mode kommandoen $\text{solve}\left(\frac{8+5x}{2} + 7x = -5, x\right)$ og tast **Enter**.

Du må ikke indsætte et eneste mellemrum i denne indtastning — kommer du til det, så vil Maple ikke forstå indtastningen. Det kan være meget svært at finde et mellemrum, der ved et uheld har sneget sig ind, så du vil ofte være nødt til at taste det hele ind igen.

Det kommer til at se sådan ud

$$\text{solve}\left(\frac{8+5x}{2} + 7x = -5, x\right) \quad -\frac{18}{19} \quad (1)$$

Maples respons er ikke helt den samme som ovenfor. Ønsker du det, kan du tilføje krøllede parenteser om x :

$$\text{solve}\left(\frac{8+5x}{2} + 7x = -5, (x)\right) \quad \left\{x = -\frac{18}{19}\right\} \quad (1)$$

De krøllede parenteser tastes som Alt Gr+7 og Alt Gr+0 på en pc. På en mac tastes Shift+option+8 og Shift+option+9.

Når der kun er én variabel, behøver du ikke at skrive x i solve kommandoen. Det er til gengæld vigtig at huske dette, hvis der er flere variable.

✍ Indtast i Math-mode $\text{fsolve}\left(\frac{8+5x}{2} + 7x = -5, x\right)$ og tast **Enter**.

Her får du umiddelbart samme respons som ved **Numerically Solve**:

$$\text{fsolve}\left(\frac{8+5x}{2} + 7x = -5, x\right) \quad -0.9473684211 \quad (2)$$

I begge ovenstående kommandoer eksempler returnerer Maple svaret på en ny linje og hver linje har fået en label. Hvis du vil bruge en reference til en label i en senere beregning, kan du indsætte denne således:

Tast Ctrl+l (mac cmd+l) — der slår l som i *label*, ikke et l-tal — og skriv 2 i identificer-feltet:



Tryk på OK, og labelen bliver indsat og kan indgå i beregninger — eller blot beregnes:

$$(2) = -0.9473684211$$

Du kan også løse to ligninger med to ubekendte med kommandoen solve. Her skal du koble ligningerne sammen med { }

✎ Løs ligningssystemet $3x + 4y = 6 \wedge -4x + 3y = 17$

Det færdige resultat kommer til at se sådan ud

$$\text{solve}(\{3x + 4y = 6, -4x + 3y = 17\}, \{x, y\})$$

$$(x = -2, y = 3) \quad (3)$$

6. Variabler

En variabel skal navngives. Navnet kan være et bogstav eller et helt ord. Eneste krav er, at navnet skal starte med et bogstav og der må ikke være specialtegn (punktum, komma, mellemrum, regnetegn osv.) i navnet.

✎ Åbn et nyt dokument ved at trykke på knappen markeret med en rød firkant i værktøjslinjen



✎ Definer en variabel a med værdien 3 og en variabel b med værdien 4

I Math-mode indtaster du $a := 3$ efterfulgt af **Enter**. Tilsvarende for b :

$$a := 3 \quad (1)$$

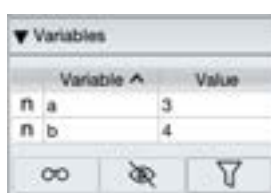
$$b := 4 \quad (2)$$

Ofte sætter man et kolon efter definitionen for at undertrykke Maples respons. Så ser det sådan ud

$$a := 3;$$

$$b := 4;$$

Du kan følge variablerne, du har defineret, i paletten **Variables**:

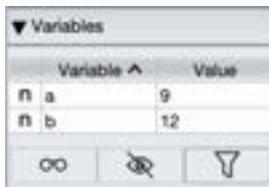


✍ Indtast i Math-mode $c = 5$ og tast **Enter**.

Det indtastede repeteres blot og der intet sker i **Variables** paletten. $c = 5$ er en ligning — ikke en definition.

✍ Gå til linjen, hvor du har defineret a . Ret til $a := 9$.

Læg mærke til, at der intet sker i **Variables** paletten før du taster **Enter**. Tildel tilsvarende b værdien 12. Tast Enter og tjek, at **Variables** paletten ser sådan ud

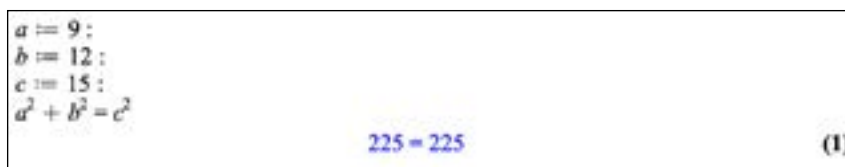


Variables	
Variable	Value
a	9
b	12

✍ Definer variablen c ved at indtaste $c := 15$. Følg nøje med i **Variables** paletten.

✍ Indtast nu $a^2 + b^2 = c^2$ efterfulgt af **Enter**.

Din skærm vil se ud i stil med



```
a := 9 ;
b := 12 ;
c := 15 ;
a^2 + b^2 = c^2
```

225 = 225 (1)

Der sker det, at Maple beregner begge sider af ligningen $a^2 + b^2 = c^2$ ved at indsætte værdierne for de definerede variabler.

✍ Slet linjen $c := 15$. og genberegnet linjen med $a^2 + b^2 = c^2$ (ved at klikke i udtrykket og taste **Enter**). Resultatet er stadig det samme, så du sletter **ikke** en variabel ved at slette definitionen.

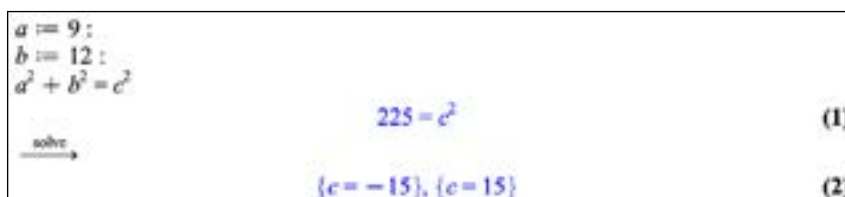
Der findes mange måder at slette variabler på. Den mest effektive metode er at trykke på knappen  i **Home**-båndet.

✍ Tryk på knappen . Et kig på **Variables** paletten viser, at alle variabler er slettet i hukommelsen.

✍ Genberegnet hele dokumentet ved at trykke på knappen  i **Home**-båndet — eller ved at taste **Enter** efter hver linje. Hold som sædvanlig øje med **Variables** paletten.

Når den sidste linje beregnes, kan Maple kun sætte værdier ind for a og b — da c ikke er tildelt nogen værdi. Resultatet bliver en ligning med c som ubekendt.

✍ Klik på ligningen og løs den:



```
a := 9 ;
b := 12 ;
a^2 + b^2 = c^2
```

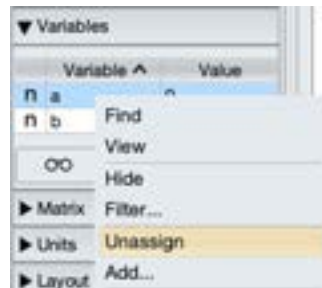
225 = c^2 (1)

solve → {c = -15}, {c = 15} (2)

Som det fremgår af **Variables** paletten, er c stadig udefineret. Løsning af en ligning vil således ikke definere den variabel, du løser med hensyn til.

Der findes en metode, hvor du hurtigt kan rense en variabel: I **Variables** paletten højre-klikker (mac ctrl+klik) du på den variabel, du vil rense. I menuen, der kommer frem, vælger du **unassign**.

Dette er kun en midlertidig løsning, idet en genberegning vil definere den variabel igen — med mindre du har slettet definitionen i dit dokument.



7. Funktioner og grafer

Funktionen $f(x) = 2x - 1$ defineres i Maple ved at skrive

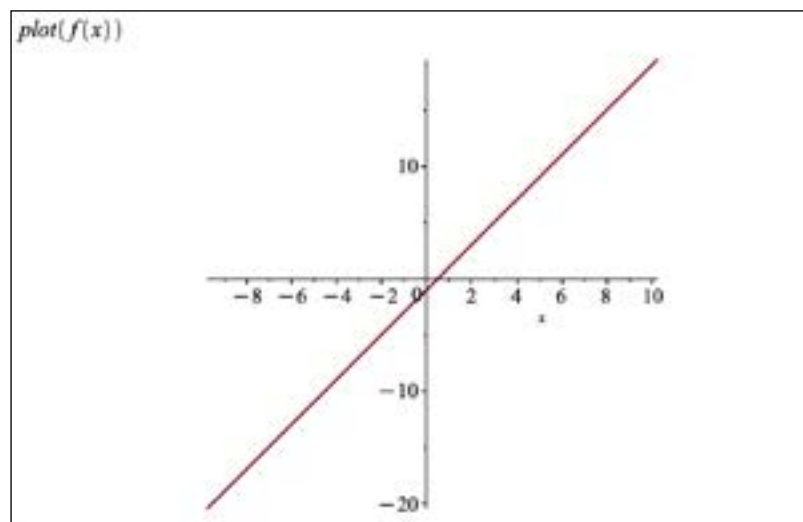
$$f(x) := 2x - 1 \quad f := x \mapsto 2 \cdot x - 1 \quad (1)$$

Funktionsværdien i $x = 2$ udregnes således (inline):

$$f(2) = 3$$

Grafen for f kan tegnes på mange måde, men det bedste er, at du lærer at bruge kommandoen *plot*. De andre metoder, der måske nok umiddelbart er hurtigere, er lidt besværlige at bruge, når plotvinduet skal indstilles — og dette sker ofte ved at prøve sig lidt frem.

✍ Indtast kommandoen $\text{plot}(f(x), x)$ i **Math-mode**



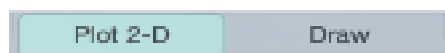
Maple vil som standard prøve at finde et fornuftigt interval at tegne grafen i. Her er valgt, $[-10, 10]$, men det er lagt fra altid, at dette sker.

Hvis du fx vil have et net lagt på din graf, så klikker i grafen. Dette vil bringe dette bånd frem:



Klik på ikonen markeret med en rød firkant, og du vil få et net lagt på din graf..

Klik igen i grafen. I rækken af faner kan du se, at to nye er dukket op:

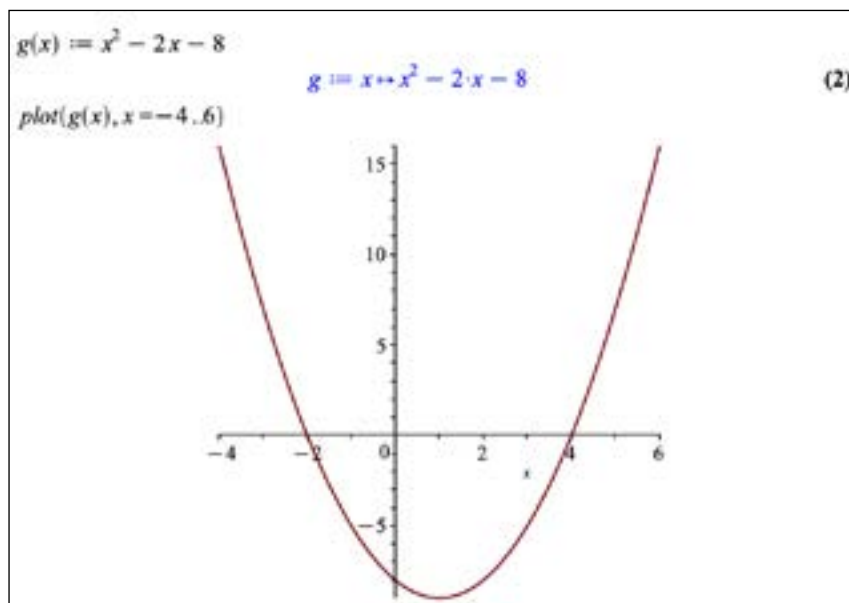


Ved at klikke på fanen **Draw** får du værktøjer frem til at tegne og skrive i grafen: Eksperimenter med mulighederne.

Når du klikker i grafen vil du få et væld af formateringsmuligheder i grafens kontekstmenu (sidepanelet til højre). Fx kan du skifte farve og tykkelse af grafen, vælge om grafen skal tegnes stiplet, formatere akserne osv.

✍ Definér i Maple funktionen $g(x) = x^2 - 2x - 8$, og tegn grafen for g i intervallet $[-4, 6]$

x -intervallet indtastes som $x = -4..6$, hvor de to prikker er punktummer. Det vil se sådan ud

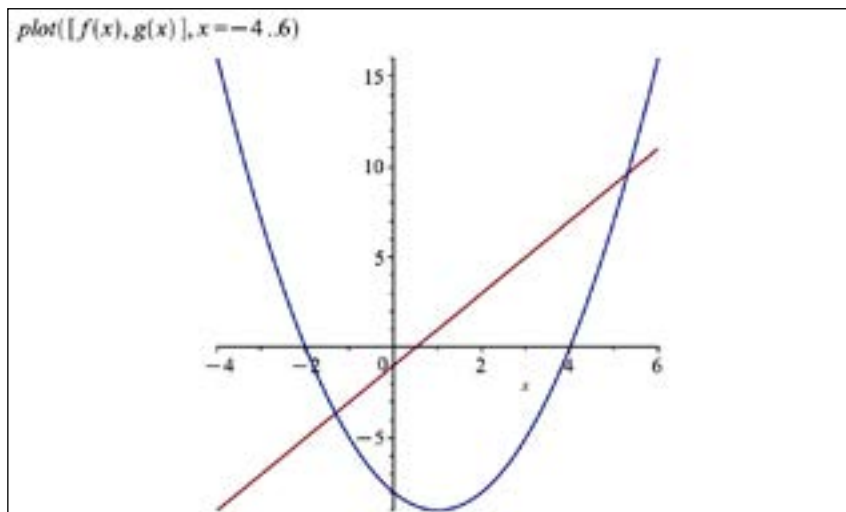


Med det tegneinterval, vi har valgt, vil y -aksen blive skaleret automatisk. Det er meget let at ændre på x -intervallet: Rediger indtastningen $x = -4..6$ og tast **Enter** når du er færdig. Så vil grafen blive tegnet i det nye interval.

Nu skal vi plotte grafen for f og grafen for g i det samme koordinatsystem. I plot kommandoen skal de to funktioner samles med kantede parenteser $[]$. Disse indtastes som AltGr+8 og AltGr+9 på en pc og som Alt+8 og Alt+9 på en mac.

☞ Indtast kommandoen $\text{plot}([f(x), g(x)])$ efterfulgt af **Enter**.

Dette plot bliver ikke helt tilfredsstillende. Ved at plotte i intervallet $x = -4..6$, fås et langt flottere plot:



Prøv også at begrænse y-intervallet ved at tilføje $y = -10..12$ i plot kommandoen:

$\text{plot}([f(x), g(x)], x = -4..6, y = -10..12)$

8 Andre metoder til graftegning

☞ Klik på definitionen af f (altså det blå)

$$f(x) := 2x - 1 \quad f := x \rightarrow 2x - 1 \quad (1)$$

og vælg **Plots ▶ 2-D plot** i kontekstmenuen, så vil grafen tegnes præcis som med plot-kommandoen. Du kan ændre x -intervallet ved at klikke i grafen og indstille i **Axes ▶ Properties**.

Det bliver noget besværligt at få tegnet to grafer i samme system med denne metode. Det er derimod let i den anden metode vi skal se på.

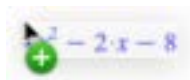
☞ I et frit område indsætter du et koordinatsystem ved i **Insert**-fanen at klikke på ikonen . Det vil åbne en undermenu, hvor du kan vælge et **2-D plot**:



Gå herefter til definitionen af g og marker funktionsudtrykket

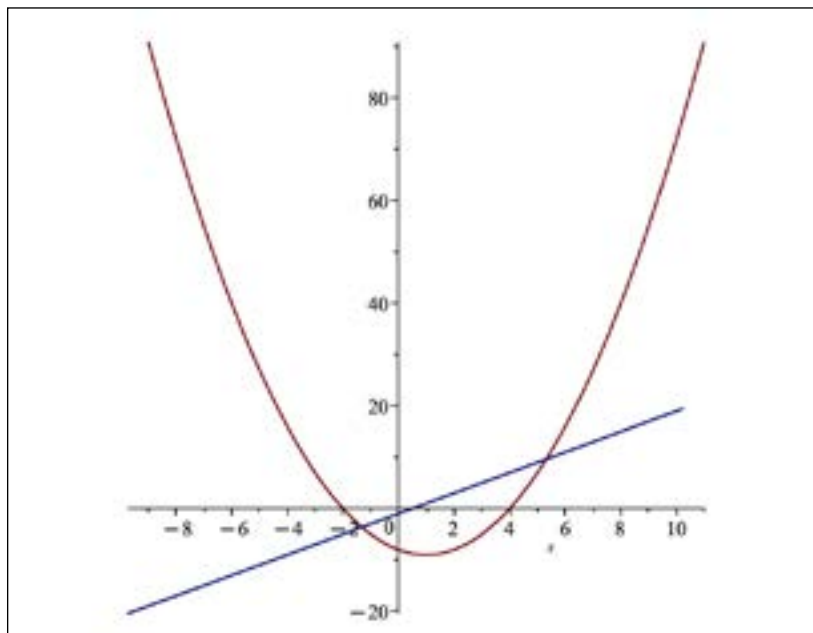
$$g(x) := x^2 - 2x - 8 \quad g := x \rightarrow x^2 - 2x - 8 \quad (2)$$

og træk nu det markerede med musen til grafen for f . Slip når markøren når den får dette udseende:


$$x^2 - 2x - 8$$

Træk herefter på samme måde funktionsudtrykket for f til grafen.

Så er der blot tilbage at indstille akserne:



Du kan også copy&paste funktionsudtrykkene til et 2D-plot

Hvis linjen er givet ved ligningen $y = 2x - 1$ og parabelen ved ligningen $y = x^2 - 2x - 8$, kan du blot trække de to ligninger til et 2D-plot, der indsættes som beskrevet ovenfor.