

1. WPROWADZENIE

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE	5
1.1. Interfejs graficzny.....	5
1.2. Podstawowe operacje matematyczne.....	7
2. DEFINIOWANIE I ROZWIĄZYWANIE FUNKCJI	11
2.1. Zdefiniowane funkcje w programie.....	11
2.2. Definiowanie własnych zmiennych i funkcji.....	12
2.3. Upraszczanie wyrażeń	13
2.4. Rozwiązywanie równań i układów równań.....	14
3. TWORZENIE WYKRESÓW 2D I 3D	18
3.1. Tworzenie wykresów 2D	18
3.2. Tworzenie wykresów 3D	27
4. OPERACJE NA WEKTORACH I MACIERZACH	32
5. POCHODNA I CAŁKA	39
5.1. Pochodna funkcji.....	39
5.2. Całka oznaczona i nieoznaczona.....	41
6. RÓWNANIA RÓŻNICZKOWE	45
7. OBLICZENIA Z WYKORZYSTANIEM JEDNOSTEK	47
8. TWORZENIE DOKUMENTU TEKSTOWEGO	52
LITERATURA	57

Rys. 1. Interfejs graficzny w Maxima 16.04.2

• Do podstawowych elementów okna programu można zaliczyć: „Pole tekstowe” (rys. 2), „Główny pasek narzędzi” (rys. 3), „Pole tekstowe”