



***fx-Manager PLUS Subscription***

***for fx-9860GIII***

***fx-9750GIII***

***GRAPH35+ E II***

***Bedienungsanleitung***



CASIO Weltweite Schulungs-Website

<https://edu.casio.com>

Bedienungsanleitungen sind in diversen Sprachen verfügbar unter

<https://world.casio.com/manual/calc/>

# Einführung

## ■ Von dieser Bedienungsanleitung einbezogene Software

- Diese Bedienungsanleitung bezieht die folgende Software ein.

fx-9860GIII Manager PLUS

fx-9750GIII Manager PLUS

GRAPH35+ E II Manager PLUS

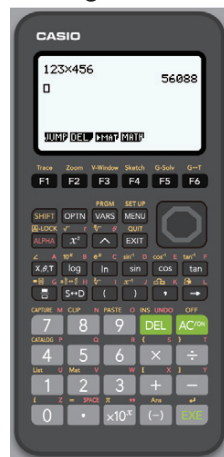
- Emulatorgrafik

Nachstehend sind die von den einzelnen Softwaretypen angezeigten Emulatorgrafiken gezeigt.

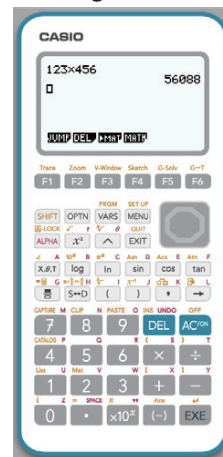
fx-9860GIII  
Manager PLUS



fx-9750GIII  
Manager PLUS



GRAPH35+ E II  
Manager PLUS



- Zwar ist die mit der Emulatorgrafik durchgeführte Rechnerbedienung je nach Softwaretyp unterschiedlich, die Bedienung der Software selbst ist aber in allen Fällen gleich.
- Die in dieser Bedienungsanleitung beschriebene Bedienung basiert auf der Software fx-9860GIII Manager PLUS. Für andere Software können Sie die gleiche Bedienung vornehmen.

## ■ Über fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries

- fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries ist ein Emulator, mit dem Sie fx-9860GIII-Operationen auf Ihrem Computer ausführen können.
- Sie können die im Emulator ausgeführten Tastenbedienungen als „Key-Log“-Protokolle aufzeichnen und erforderlichenfalls überarbeiten.
- Die Tasten im Key-Log-Bearbeitungsbildschirm und die Inhalte des Emulator-LCD-Bildschirms können in andere Anwendungen eingefügt werden. Dies bedeutet, dass die Emulatordaten zur Erstellung von Aufgaben, Tests und anderem Material herangezogen werden können.
- Eine Vorführfunktion ermöglicht das Abspielen der gespeicherten Key-Log-Protokolle.

## ■ Zur Benutzung dieser Bedienungsanleitung

- Näheres zur Bedienung des wissenschaftlichen Grafikrechners fx-9860GIII finden Sie in der dazugehörigen Benutzerdokumentation.
- Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Beschreibungen setzen voraus, dass Sie mit der nachfolgenden Computer-Grundbedienung vertraut sind.
  - Menübedienung unter Verwendung einer Maus, einschließlich Klicken, Doppelklicken, Ziehen usw.
  - Texteingabe über die Tastatur
  - Icon-Bedienung, generelle Bedienung von Fenstern usw.
  - Falls Sie mit diesen Bedienungsvorgängen noch nicht vertraut sind, lesen Sie hierzu bitte in der Benutzerdokumentation des Computers nach.
- Die Bildschirm-Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung stammen sämtlich aus der englischen Version von Windows® 10.
- Bitte beachten Sie, dass das tatsächliche Aussehen des bei dieser Software erscheinenden Bildschirms vom installierten Computersystem und dem verwendeten Betriebssystem abhängt.
- Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Bildschirmdarstellungen dienen lediglich der Veranschaulichung. Der Text und die Werte, die tatsächlich auf dem Display erscheinen, können von den in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Beispielen abweichen.

## ■ Systemanforderungen

Betriebssysteme:	Windows 8.1, Windows 10 Ihre Hardware-Konfiguration benötigt höhere als die vom Betriebssystem empfohlenen Funktionalitäten.
Computer:	Mit einem der Windows-Betriebssysteme vorinstallierter Computer (ausgenommen Computer mit aufgerüstetem Betriebssystem und selbst gefertigte Computer)
Freier Festplattenspeicher:	400 MB für Installation und Deinstallation
Hinweis:	Die tatsächlichen Anforderungen und die Produktfunktionalität können je nach Systemkonfiguration und Betriebssystem unterschiedlich sein.
Sonstige:	Videoadapter und Display müssen XGA (1024×768) oder eine höhere Auflösung unterstützen; Systemfarbe 16 Bit oder höher. Internet Explorer® 7 oder später Adobe® Reader® 8.0 oder später Microsoft® Excel® 2013, Microsoft Excel 2016 oder Microsoft Excel 2019

### ***Hinweise***

- Aktuelle Informationen über die Systemanforderungen finden Sie auf unserer Website unter der nachstehenden URL: [https://world.casio.com/support/os\\_support/](https://world.casio.com/support/os_support/)
- Microsoft, Windows und Excel sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
- Adobe und Reader sind eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
- Python ist eine eingetragene Marke der Python Software Foundation in den USA und/oder anderen Ländern.
- Die in diesem Dokument verwendeten Firmen- und Produktnamen sind Marken der entsprechenden Inhaber.
- Beachten Sie, dass die Zeichen für Marken <sup>™</sup> und eingetragene Marken <sup>®</sup> in der vorliegenden Bedienungsanleitung nicht verwendet werden.

# Inhalt

<b>1. Installieren und Deinstallieren der Software .....</b>	<b>DE-5</b>
Automatische Update-Benachrichtigung.....	DE-5
<b>2. Bildschirm-Konfiguration .....</b>	<b>DE-6</b>
Menüleiste.....	DE-7
Werkzeuggestreife.....	DE-10
Statusleiste.....	DE-11
<b>3. Emulatormodus und Key-Log-Editormodus.....</b>	<b>DE-12</b>
<b>4. Emulieren des fx-9860GIII Rechnerbetriebs .....</b>	<b>DE-13</b>
<b>5. Verwenden des Emulator Key-Logs .....</b>	<b>DE-17</b>
<b>6. Einstellungen im Optionen-Dialogfenster.....</b>	<b>DE-21</b>
<b>7. Andere Funktionen.....</b>	<b>DE-23</b>
Drucken.....	DE-23
Tastaturkürzel-Menü .....	DE-25
<b>8. Von fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries unterstützte Dateitypen .....</b>	<b>DE-26</b>
<b>9. Unterschiede zwischen den Funktionen von Rechner fx-9860GIII und fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries .....</b>	<b>DE-27</b>
<b>10. Fehlermeldungen-Tabelle.....</b>	<b>DE-38</b>

# 1. Installieren und Deinstallieren der Software

## Installieren der Software

1. Doppelklicken Sie auf Ihrem Computer auf die EXE-Datei der Anwendung fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries.
2. Befolgen Sie dann die Anweisungen des auf dem Bildschirm erscheinenden Texts.

## Deinstallieren der Software

Deinstallieren Sie die Software mithilfe der Windows-Systemsteuerung.

## Starten der Software

1. Klicken Sie am Computer-Bildschirm auf das Icon „fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries“.



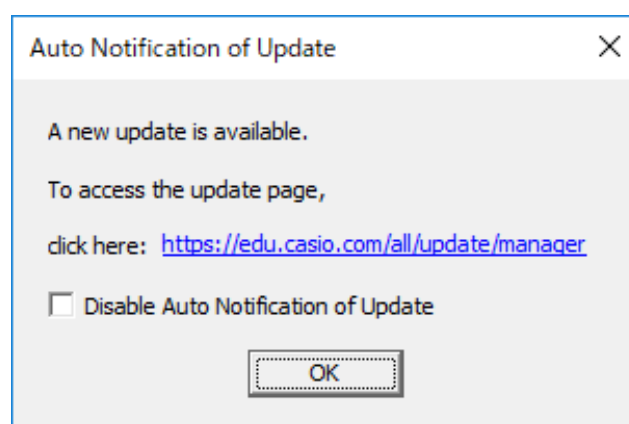
- Wenn diese Anwendung zum ersten Mal gestartet wird, erscheint ein Dialogfeld zur Auswahl des Rechnermodells. Wählen Sie ein Rechnermodell aus und klicken Sie auf [OK].

Das Dialogfeld zur Rechnerauswahl erscheint nur bei der ersten Inbetriebnahme, wenn mehrere Rechner von der Anwendung unterstützt werden.

---

## Automatische Update-Benachrichtigung

Wenn Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist, wird die Anwendung bei ihrem Start immer eine Verbindung mit dem CASIO-Server herstellen. Befindet sich auf dem CASIO-Server eine Aktualisierungsdatei für diese Anwendung, werden Sie über ein angezeigtes Dialogfenster darüber informiert.



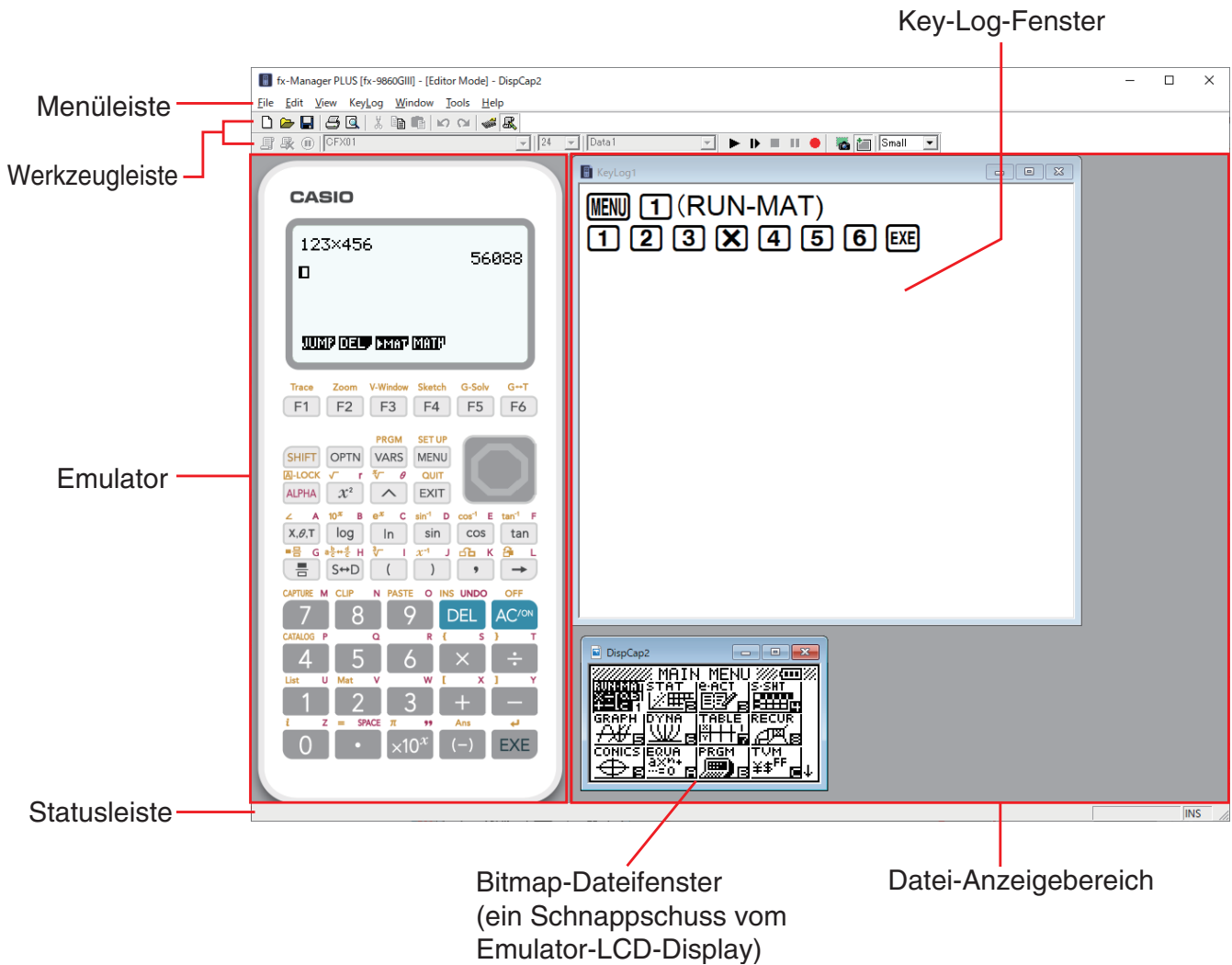
<https://edu.casio.com/all/update/manager/>: Durch Klicken auf diesen Link wird Ihr Browser gestartet und Sie gelangen zur CASIO-Website.

Durch Klicken auf [OK] schließt sich das Dialogfenster.

Sie können zukünftige automatische Benachrichtigungen zu Aktualisierungen deaktivieren, indem Sie vor dem Klicken auf [OK] ein Häkchen in das Kontrollfeld „Disable Auto Notification of Update“ setzen. Um die automatische Benachrichtigung zu Aktualisierungen erneut zu aktivieren, wählen Sie „Auto Notification of Update“ im Hilfemenü.

# 2. Bildschirm-Konfiguration

Nachstehend ist der Bildschirm von fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries abgebildet.









- Wenn das Emulatorfenster und das Key-Log-Fenster (oder eine Bitmap-Datei) gleichzeitig auf dem Bildschirm geöffnet sind, wird das Emulatorfenster stets oben liegend angezeigt.

# Menüleiste






Wenn ein Menübefehl auch über die Werkzeugleiste ausgeführt werden kann, ist dort ebenfalls ein entsprechendes Schaltfeld vorhanden.

## ■ File-Menü (Dateien)

Menü	Werkzeugleiste	Beschreibung
New		Legt eine neue Key-Log-Datei an.
Open...		Öffnet eine bestehende Datei.
Close		Schließt die aktuell geöffnete Datei.
Capture Screen		Nimmt ein Bild des Emulator-Displays auf.
Save		Speichert die aktuelle Arbeitsdatei durch Überschreiben der vorherigen (unbearbeiteten) Version.
Save As...		Speichert die aktuelle Arbeitsdatei unter einem neuen Namen.
Print...		Druckt die aktuell angezeigte Bitmap-Datei aus.
Print Preview		Zeigt eine Druckbild-Vorschau an.
Print Setup...		Zeigt das Dialogfenster für die Druckeinstellungen an.
(Dateienverlauf)		Zeigt die vier zuletzt bearbeiteten Dateien an.
Change Calculator Model and Exit...		Blendet ein Dialogfeld zur Auswahl des Rechnermodells ein. Klicken Sie zum Beenden dieser Anwendung auf [Save and Exit]. Beim nächsten Start dieser Anwendung erscheint der Emulator im Display, der beim Klicken auf [Save and Exit] ausgewählt war.
Exit		Beendet diese Anwendung.



## ■ Edit-Menü (Bearbeiten)

Menü	Werkzeugleiste	Beschreibung
Undo		Macht die letzte Bedienung rückgängig.
Redo		Annulliert die Rückgängigmachung der letzten Bedienung.
Cut		Bewegt die gewählten Daten in die Zwischenablage.
Copy		Kopiert die gewählten Daten in die Zwischenablage.
Paste		Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein.
Clear		Löscht die gewählten Daten.
Select All		Wählt alle Key-Log-Protokolle.

- Während des Emulatorbetriebs ist das Bearbeitungsmenü deaktiviert.

## ■ View-Menü (Ansicht)

Menü	Untermenü	Beschreibung
Calc Key	Small	Wählt kleinformatige Rechner Tasten.
	Normal	Wählt normalformatige Rechner Tasten.
	Large 1	Wählt Rechner Tasten der Größe Groß 1.
	Large 2	Wählt Rechner Tasten der Größe Groß 2.
	Large 3	Wählt Rechner Tasten der Größe Groß 3.
Calc Screen	Small	Wählt kleinformatige Anzeige.
	Normal	Wählt normalformatige Anzeige.
	Large 1	Wählt eine Anzeige der Größe Groß 1.
	Large 2	Wählt eine Anzeige der Größe Groß 2.
	Large 3	Wählt eine Anzeige der Größe Groß 3.
Toolbar	Standard	Zum Ein- und Ausblenden der Standard-Werkzeugleiste.
	Log	Zum Ein- und Ausblenden der Log-Werkzeugleiste.
	Edit	Zum Ein- und Ausblenden der Edit-Werkzeugleiste.
	Bitmap	Zum Ein- und Ausblenden der Bitmap-Werkzeugleiste.

## ■ Key-Log-Menü

Menü	Werkzeugleiste	Beschreibung
Add		Fügt neues Key-Log-Protokoll an (nur Key-Log-Editiermodus).
Delete		Löscht das aktuell angezeigte Key-Log-Protokoll (nur Key-Log-Editiermodus).
Emulator		Ruft den Emulatormodus auf.
Editor		Ruft den Key-Log-Editormodus auf.
Auto Play		Startet die automatische Key-Log-Wiedergabe.
Step Play		Startet manuelle Key-Log-Wiedergabe.
Stop		Stoppt die Key-Log-Wiedergabe bzw. Protokollaufnahme.
Pause		Schaltet die Key-Log-Wiedergabe auf Pause.
Record		Startet die Key-Log-Protokollaufnahme.
Insert Pause		Fügt bei der Key-Log-Bearbeitung ein Pausezeichen in die Key-Log-Wiedergabe ein (nur Key-Log-Editiermodus).

## ■ Window-Menü (Fenster)

Menü	Beschreibung
Tiled	Zeigt die Fenster in überlappender Anordnung an.
Horizontal	Zeigt die Fenster in horizontaler Anordnung an.

- Das Windows-Menü zeigt auch die Namen der zurzeit offenen Dateien. Bei mehreren offenen Dateien wird die Datei, mit der Sie gerade arbeiten, als aktive Datei, an erster Stelle angezeigt.

## ■ Tools-Menü (Werkzeuge)

Menü	Werkzeugleiste	Beschreibung
Options...		Zeigt ein Dialogfenster zum Konfigurieren der optionalen Einstellungen an.

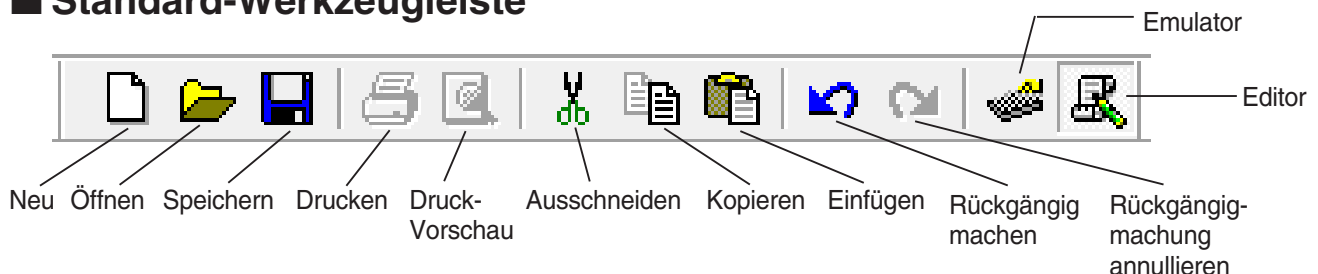
## ■ Help-Menü (Hilfe)

Menü	Untermenü	Beschreibung
Manual	Calculator	Link zu <a href="https://world.casio.com/manual/calc/">https://world.casio.com/manual/calc/</a> . Laden Sie die Bedienungsanleitung des Rechners hier herunter.
	Manager PLUS	Zeigt die Bedienungsanleitung von fx-Manager PLUS an.
	Activation	Zeigt die Aktivierungs-Bedienungsanleitung an.
Auto Notification of Update		Die automatische Update-Benachrichtigung abwechselnd aktivieren und deaktivieren. Die automatische Update-Benachrichtigung ist aktiviert, wenn neben diesem Menüpunkt ein Häkchen im Kontrollkästchen gesetzt wurde.
License		Zeigt die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung an.
About...		Zeigt Informationen zur Version an.
Activation...		Zeigt den Aktivierungsbildschirm an. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Aktivierungs-Bedienungsanleitung.

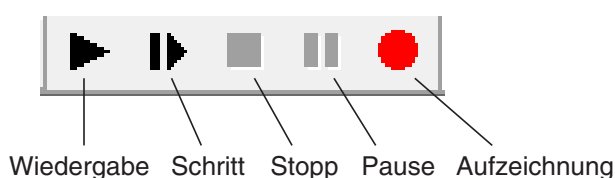
## Werkzeugleiste

Die Symbole der Werkzeugleiste entsprechen Befehlen der Menüleiste. Näheres zu den Funktionen der jeweiligen Symbole finden Sie in den entsprechenden Erläuterungen zur Menüleiste.

### ■ Standard-Werkzeugleiste



### ■ Log-Werkzeugleiste

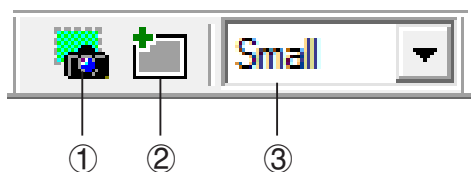


## ■ Edit-Werkzeuggestreife



- ① Hinzufügen
- ② Löschen
- ③ Pause einfügen
- ④ Schrift ... Zum Anweisen der Schrift für Texteingabe.
- ⑤ Schriftgröße ... Zum Anweisen der Schriftgröße für Texteingabe.
- ⑥ Key-Log-Aufzeichnung ... Zum Wählen des Key-Log-Protokolls zum Abspielen oder Bearbeiten.

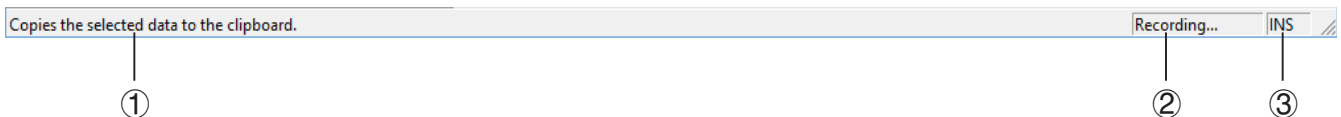
## ■ Bitmap-Werkzeuggestreife



- ① Screenshot erstellen
- ② Äußerer Rahmen  
Zum Anweisen eines äußeren Rahmens für Screen-Schnappschüsse.
- ③ Bitmap-Größe  
Legt die Bitmap-Größe fest. Unterstützte Größen sind Small, Normal und x3.

---

## Statusleiste





- ① Hier wird Hilfetext angezeigt.
- ② Zeigt den aktuell laufenden Prozess an.
- ③ Schaltet zwischen dem Einfügings- und Überschreibungsmodus um.

# 3. Emulatormodus und Key-Log-Editormodus

Diese Anwendung besitzt zwei Grundmodi.

Sie können den gewünschten Modus durch eine der folgenden Bedienungen wählen.

- Wählen Sie im [KeyLog]-Menü entweder [Emulator] oder [Editor].
- Klicken Sie in der Standard-Werkzeugleiste auf  oder  .

## Emulatormodus

Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie vorwiegend Emulator-Operationen ausführen wollen.

## Key-Log-Editormodus

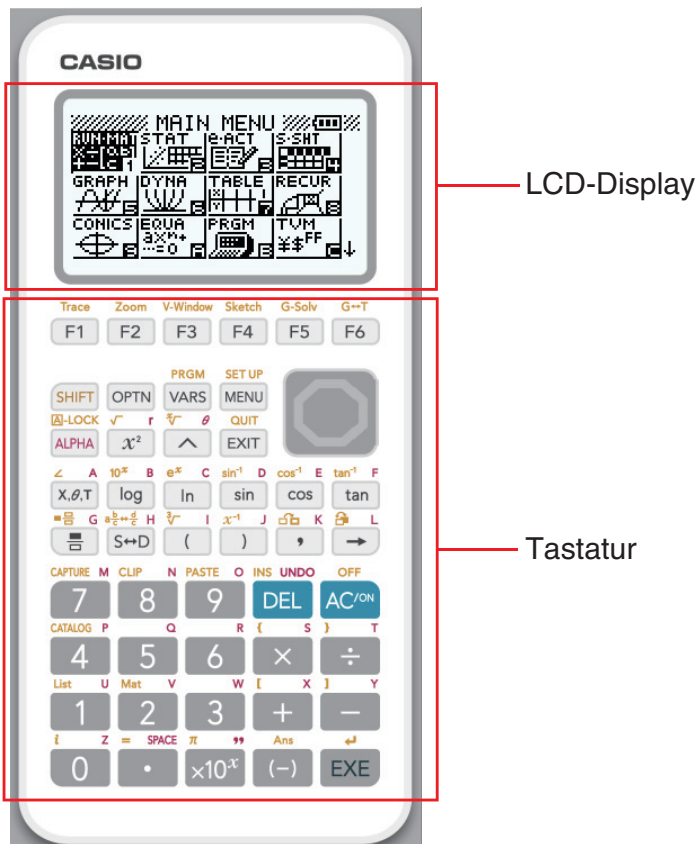
Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie vorwiegend mit Key-Log-Daten arbeiten wollen.

# 4. Emulieren des fx-9860GIII Rechnerbetriebs

- Über den Emulator kann der Rechnerbetrieb des fx-9860GIII unter Verwendung von Maus und Keyboard auf dem Computer nachgebildet (emuliert) werden.
- Näheres zur Emulatorbedienung finden Sie in der Bedienungsanleitung des fx-9860GIII.
- Bitte beachten Sie, dass einige der Emulatorfunktionen von den Funktionen des Rechners fx-9860GIII abweichen. Näheres hierzu finden Sie unter „9. Unterschiede zwischen den Funktionen von Rechner fx-9860GIII und fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries“ (Seite DE-27).

## ■ Benutzen des Emulators

- Die Tastenbedienung stimmt mit der am Rechner überein.
- Die Ergebnisse der Bedienung erscheinen im emulierten LCD-Display.















Im Emulatormodus kann der Emulator über die Computertastatur bedient werden. Nachstehend sind die Tasten beschrieben, die für die einzelnen Emulator-Operationen verwendet werden.

(1) Tasten der Computertastatur mit gleicher Kennzeichnung wie die Emulatortasten

0—9,  $\cdot$ , +, -, (, ),  $\rightarrow$ , ^, F1—F6,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$

(2) Tasten der Computertastatur mit von den Emulatortasten abweichender Kennzeichnung

Computertaste	Emulatortaste
[Tab] (Tabulatortaste)	
[Insert] (Einfügungstaste)	
[Home] (Heimtaste)	
[Page Up] (Bild hoch)	
[Page Down] (Bild runter)	
[End] (Endetaste)	
[Esc] (Escape-Taste)	
[Delete] (Entferntaste)	
[Back Space] (Rücktaste)	
[Enter] (Eingabetaste)	
[*]	
[/]	

## ■ Ändern der Emulatorgröße

Die Emulatortastatur und das LCD-Display sind jeweils zwischen fünf Größen umschaltbar: klein, normal, Groß 1, Groß 2 und Groß 3.

### Vorgeben der Tastaturgröße

1. Wählen Sie im [View]-Menü den Punkt [Calc Key].
2. Wählen Sie im erscheinenden Untermenü dann die gewünschte Tastaturgröße.

### Vorgeben der LCD-Displaygröße

1. Wählen Sie im [View]-Menü den Punkt [Calc Screen]
2. Wählen Sie im erscheinenden Untermenü dann die gewünschte LCD-Displaygröße.

#### **Hinweis**

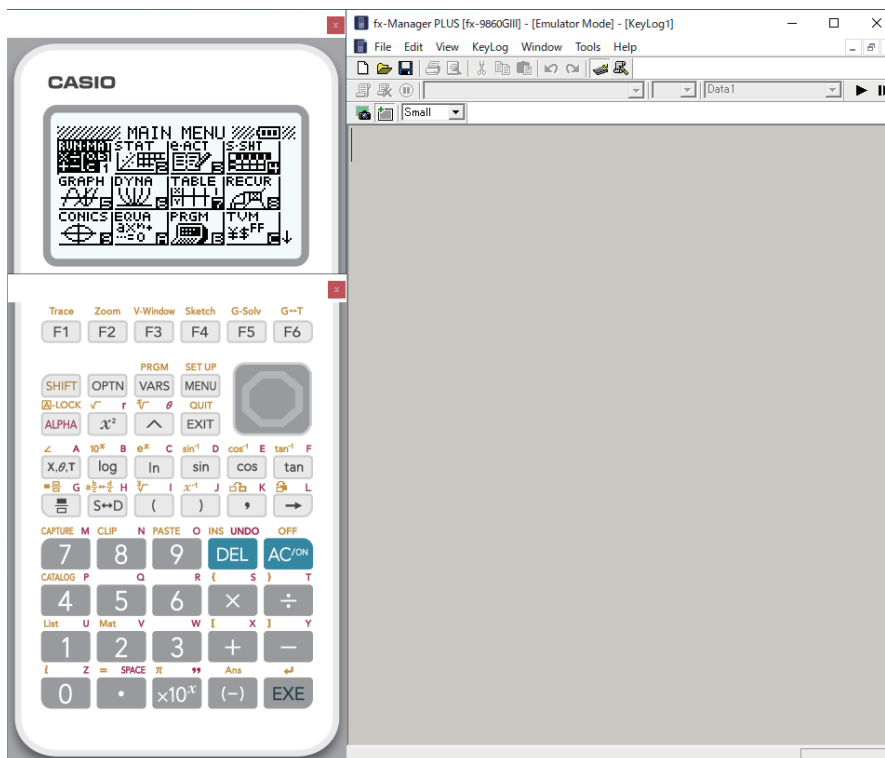
- Falls das LCD-Display oder die Tastatur als herausgezogenes Fenster (Seite DE-15) angezeigt ist, können Sie die Größe des Fensters auch anpassen, indem Sie den Fensterrahmen an der Seite nach oben, unten, links oder rechts ziehen. Wenn Sie die Größe durch Ziehen des Fensterrahmens ändern, kann das herausgezogene Fenster größer eingestellt werden, als dies durch Wählen der Normalgröße im obigen Untermenü möglich ist.

## ■ Verwenden der Floating-Emulator-Funktion

- Sie können LCD-Display und Tastatur durch Ziehen beliebig auf dem Computerbildschirm anordnen.
- Sie können LCD-Display und Tastatur des Emulators aus dem Hauptfenster ziehen und in eigenen Fenstern anzeigen.

## Herausziehen des LCD-Displays und/oder der Tastatur

1. Klicken Sie doppelt auf das LCD-Display und/oder die Tastatur.
2. Ziehen Sie das LCD-Display und/oder die Tastatur nach links aus dem Hauptfenster heraus und legen Sie sie dort ab.



## ■ Zurückbewegen von LCD-Display und Tastatur in das Hauptfenster

Anhand der nachstehenden Anleitung können Sie das LCD-Display und/oder die Tastatur aus ihren herausgelösten eigenen Fenstern in das Hauptfenster zurückbewegen.

- Klicken Sie doppelt auf das herausgelöste LCD-Display und/oder die Tastatur.
- Ziehen Sie das LCD-Display und/oder die Tastatur auf die linke Seite des Hauptfensters.

### **Wichtig!**



- Das Zurückbewegen eines herausgelösten eigenen Fensters durch Ziehen ist nur auf die linke Seite des Hauptfensters möglich. Es kann nicht nach oben oder unten im Hauptfenster oder auf dessen rechte Seite gezogen werden.



## ■ Aufnehmen eines Emulator-LCD-Displaybilds

Anhand der nachstehenden Anleitung können Sie einen Schnappschuss vom LCD-Display des Emulators aufnehmen.



### Aufnehmen des Emulator-LCD-Displaybilds

1. Wählen Sie im [File]-Menü den Punkt [Capture Screen], was einen Schnappschuss vom Emulator-LCD-Display anzeigt (Seite DE-6).
  - Sie können auch auf  in der Bitmap-Werkzeugleiste klicken.
  - Wenn Sie möchten, können Sie auch einen Rahmen zum aufgenommenen Bild hinzugeben oder den Zoomfaktor des Bildes ändern. Näheres siehe „Bitmap-Werkzeugleiste“ (Seite DE-11) und „Einstellungen für LCD-Displaybildaufnahme“ (Seite DE-21).
  - Wenn entweder ein Fenster mit einem aufgenommenen Displaybild oder der Key-Log-Bildschirm aktuell in Maximalgröße auf dem Computerdisplay dargestellt ist (über den Maximierbefehl von Windows), wird auch jedes Fenster maximiert, das durch Displaybild-Aufnahme erstellt wurde. Dies gilt unabhängig von der Bildgröße, die im Optionen-Dialogfenster für die Displaybildaufnahme eingestellt worden ist (Seite DE-21).
2. Wählen Sie das Fenster des aufgenommenen Displaybilds und klicken Sie auf , um es in einer Datei zu speichern.
  - Sie können ein aufgenommenes Displaybild in einem der untenstehenden Formate speichern:
    - Monochromes Bitmap-Format
    - JPEG-FormatDiese Anwendung verwendet Bibliotheken der Independent JPEG Group.

## ■ Öffnen der Bilddatei eines gespeicherten LCD-Displaybilds

- Sie können die Datei eines gespeicherten LCD-Displaybilds öffnen und auf dem Computer anzeigen. Dabei ist auch gleichzeitige Anzeige mehrerer Displaybilder möglich.
- LCD-Displaybilder können kopiert und z.B. zum Anfertigen von Referenzmaterial oder Aufgaben in andere Anwendungen eingefügt werden.

### Kopieren eines LCD-Displaybilds und Einfügen in eine andere Anwendung

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die Datei mit dem zu kopierenden LCD-Displaybild.
  - Nach diesem Vorgehen können nur Bitmap-Dateien geöffnet werden. Das Öffnen von JPEG-Dateien wird nicht unterstützt.
2. Wählen Sie das Fenster des LCD-Displaybilds und klicken Sie dann auf , um es in die Zwischenablage zu kopieren.
3. Öffnen Sie die andere Anwendung und fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage ein.

# 5. Verwenden des Emulator Key-Logs

Dieser Abschnitt erläutert die Verwendung von Key-Log, einer Protokollierfunktion für die an der Tastatur des Emulators erfolgte Bedienung. Hier sind auch die Wiedergabe der gespeicherten Bedienung und die Bearbeitung der Key-Log-Protokolle beschrieben.

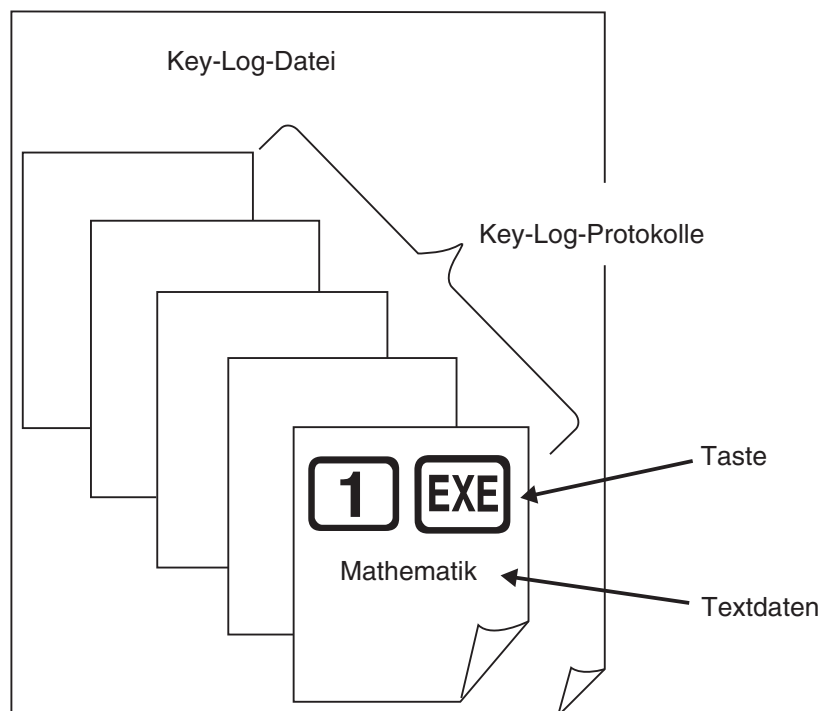
Die gesamte Bedienung, die in diesem Abschnitt beschrieben ist, erfolgt über die Symbole der Werkzeugleiste.

## ■ Struktur der Key-Log-Dateien

Eine Key-Log-Datei kann mehrere Key-Log-Protokolle enthalten.

In den Key-Log-Protokollen sind die erfolgten Tastenbedienungen und etwaige Textdaten verzeichnet.

Die Key-Log-Datei besitzt die nachstehend gezeigte Struktur.



- Sie können den Key-Log-Protokollen Namen zuweisen (max. 20 Zeichen mit 1 Byte).

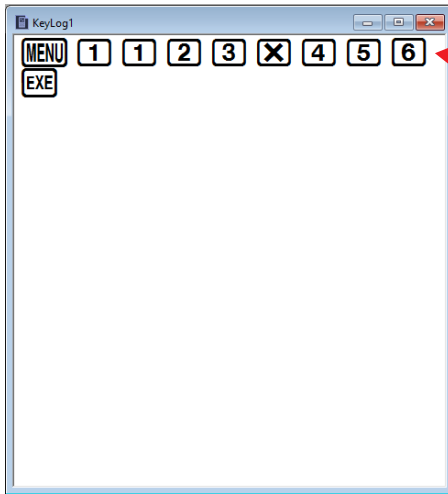
### **Wichtig!**

- Bei großem Datenvolumen kann die Verarbeitung von Key-Log-Daten ziemlich lange dauern. Dies ist normal und stellt keine Störung dar.
- In einer Key-Log-Datei werden nur Tastenbedienungen gespeichert. Dadurch können sich abweichende Resultate ergeben, wenn das Abspielen des Key-Log-Inhalts mit einer anderen Anfangsanzeige begonnen wird als mit der, die beim ursprünglichen Speichern der Daten angezeigt war.
- Eine Tastenbetätigung wird eventuell nicht im Key-Log gespeichert, wenn das Klicken während einer laufenden Emulator-Rechenoperation erfolgt.


## Protokollaufnahme der Emulator-Tastenbedienung mit Key-Log

1. Klicken Sie auf  zum Starten der Protokollaufnahme.

2. Benutzen Sie den Emulator.




Die Tasten erscheinen in Reihenfolge der Betätigung

3. Klicken Sie auf  zum Stoppen der Key-Log-Protokollaufnahme.

4. Klicken Sie auf  zum Speichern der Key-Log-Datei.

## Automatisches Abspielen der in Key-Log protokollierten Bedienung

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die abzuspielende Key-Log-Datei.

2. Klicken Sie auf  zum Starten der Wiedergabe.



Nächste zu spielende Taste grün.


Abgespielte Tastenbedienung magentarot.

Die letzte wiederzugebende Taste ist magentarot eingerahmt.

Die nächste wiederzugebende Taste ist grün eingerahmt.

• Klicken Sie auf , um die Wiedergabe anzuhalten.





Klicken Sie auf , um die angehaltene Wiedergabe fortzusetzen.

3. Klicken Sie auf  , um die Wiedergabe zu stoppen. Damit stellen sich alle Tasten auf ihre ursprünglichen Farben zurück.


### Hinweise

- Sie können das Optionen-Dialogfenster (Seite DE-21) verwenden, um Wiedergabe-Einstellungen wie das Wiedergabe-Intervall nach einer Pause oder die Farbe der wiedergegebenen Tasten usw. einzustellen.
- Gleichzeitige Wiedergabe mehrerer Key-Log-Dateien ist nicht unterstützt. Wenn eine weitere Key-Log-Datei geöffnet wird, während bereits eine Key-Log-Datei geöffnet ist, wird die bereits geöffnete Datei automatisch geschlossen. Falls die bereits geöffnete Datei bearbeitet worden ist, erscheint vor dem Schließen eine Abfrage „At least one file has unsaved edits. Save edits?“, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

## Manuelles Abspielen eines Key-Log-Protokolls (STEP-Wiedergabe)

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die abzuspielende Key-Log-Datei.
2. Klicken Sie auf  , um die erste Tastenbedienung im Key-Log abzuspielen.
3. Klicken Sie weiter auf  , um das Key-Log Schritt für Schritt abzuspielen.
4. Zum Stoppen der Wiedergabe auf  klicken.

## Bearbeiten eines Key-Log-Protokolls

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die zu bearbeitende Key-Log-Datei.
2. Wählen Sie das zu bearbeitende Key-Log-Protokoll.



Das Key-Log-Protokoll aus diesem Menü wählen

3. Bearbeiten Sie Tastenfolgen und Text des Key-Log-Protokolls.
  - Das Bearbeiten der Tastenfolgen in einem Key-Log-Protokoll ist durch normale Texteingabe und Bearbeitung möglich.
  - Beim Eingeben von Text können Sie die zu verwendende Schrift und Schriftgröße anweisen.




Schrift

Schriftgröße

4. Klicken Sie auf  zum Speichern der Key-Log-Datei.

## Hinzufügen eines Key-Log-Protokolls zur aktuell geöffneten Key-Log-Datei


Klicken Sie nach dem Öffnen der Key-Log-Datei, an die das Protokoll angefügt werden soll, auf .

Dies weist dem Key-Log-Protokoll automatisch einen Namen zu (z. B. „Data1“) und zeigt diesen im Menü an.

## Umbenennen eines Key-Log-Protokolls

1. Wählen Sie das umzubenennende Key-Log-Protokoll aus dem Menü.
2. Klicken Sie auf den Namen des Key-Log-Protokolls und ändern Sie ihn.
3. Drücken Sie [Enter].


## Löschen eines Key-Log-Protokolls

1. Wählen Sie das zu löschende Key-Log-Protokoll aus dem Menü.
2. Drücken Sie , um das gewählte Key-Log-Protokoll zu löschen und das nächste anzuzeigen.

### **Hinweis**

- Es muss mindestens ein Key-Log-Protokoll gespeichert sein. Das Löschen eines Key-Log-Protokolls ist nicht möglich, wenn dieses das letzte im Speicher erhaltene Protokoll ist.


## ■ Eingeben eines Pausezeichens

Durch Eingeben eines Pausezeichens stoppt die Wiedergabe automatisch bei Erreichen des Zeichens. Klicken Sie zum Eingeben eines Pausezeichens auf .

## ■ Kopieren von Tasten oder Text und Einfügen in andere Anwendung

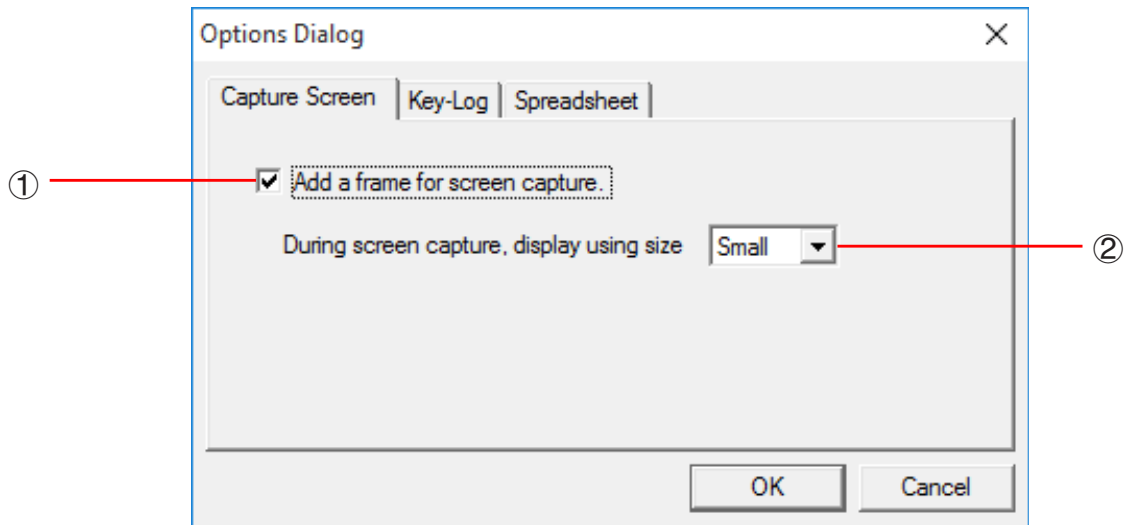
Sie können Tasten und Text kopieren und in eine andere Anwendung einfügen, um zum Beispiel zu verteilendes Material oder Aufgaben usw. auszuarbeiten.

## Kopieren von Tasten oder Text und Einfügen in eine andere Anwendung

1. Ziehen Sie den Cursor über die zu kopierende Tasten- oder Textpassage.
2. Klicken Sie auf , um die gewählte Passage in die Zwischenablage zu kopieren.
3. Öffnen Sie die andere Anwendung und fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage ein.

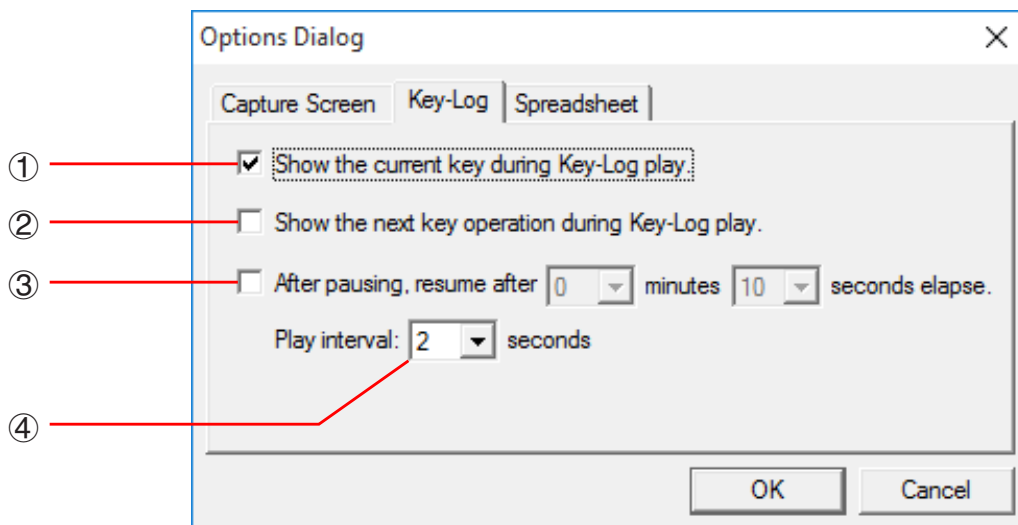
# 6. Einstellungen im Optionen-Dialogfenster

## ■ Einstellungen für LCD-Displaybildaufnahme



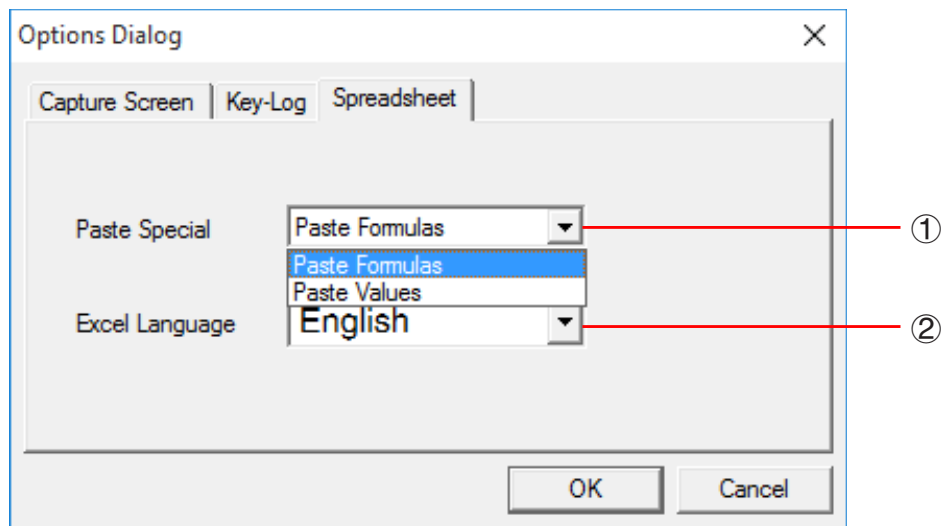
- ① Wählen Sie diese Option, um einen Rahmen zu den aufgenommenen LCD-Displaybildern hinzuzufügen.
- ② Geben Sie die gewünschte Anzeigegröße für die LCD-Displaybilder ein. Unterstützte Größen sind Small, Normal und x3.

## ■ Key-Log-Wiedergabe



- ① Wählen Sie diese Option, um die aktuelle Taste magentarot hervorzuheben.
- ② Wählen Sie diese Option, um die nächste Taste grün zu umrahmen.
- ③ Gibt vor, wie lang das Intervall ist, nach dem die Wiedergabe fortgesetzt wird, wenn auf Pause geschaltet wurde. Sie können in 10-Sekunden-Schritten eine Länge von 10 Sekunden bis 10 Minuten einstellen.
- ④ Gibt das Tastenwiedergabe-Intervall für automatische Wiedergabe vor. Sie können als Intervall 0,1 Sekunden oder in 0,5-Sek.-Schritten ein Intervall im Bereich von 0,5 Sekunden bis fünf Sekunden einstellen.

## ■ Einstellungen für Arbeitsblatt



- ① Sie können Kopieren & Einfügen so konfigurieren, dass entweder Werte oder Excel-Formeln in ein Arbeitsblatt eingefügt werden.

Paste Formulas ... Fügt Formeln ein.

Paste Values ... Fügt nur Werte ein.

- ② Sie können auch die beim Einfügen in Microsoft Excel zu verwendende Sprache anweisen. Bei jedem Kopieren aus Arbeitsblatt und Einfügen in eine Excel-Formel wird die Formel in die gewählte Sprache konvertiert.

Beispiel: CellIf( → IF( : Englisch  
                  → SI( : Spanisch  
                  → SI( : Französisch  
                  → WENN( : Deutsch

Wenn Sie eine Version von Excel verwenden, die in einer der folgenden Sprachen ausgeführt ist, konfigurieren Sie die Spracheinstellung von Excel bitte wie folgt.

Arabisch: English2

Slowenisch: English3

Portugiesisch (Europa): PortugueseEu


Portugiesisch (Brasilien): PortugueseBr

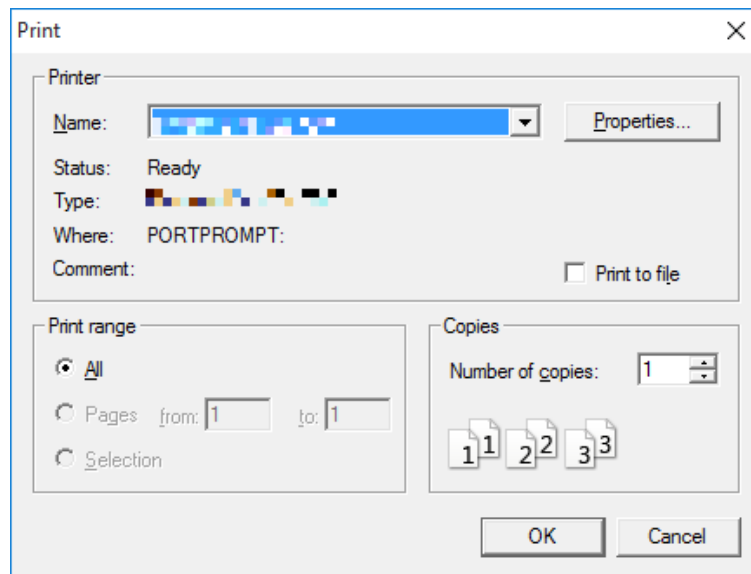
- Näheres zum Kopieren und Einfügen von Excel-Formeln finden Sie auf Seite DE-32.

# 7. Andere Funktionen

## Drucken

Anhand der nachstehenden Anleitungen können Sie LCD-Displaybilder ausdrucken.

1. Klicken Sie auf das Fenster mit dem auszudruckenden LCD-Displaybild, um dieses zu wählen.
2. Klicken Sie auf . Hieraufhin erscheint das Druckdialogfenster.



3. Klicken Sie auf [OK], um das Drucken zu starten.

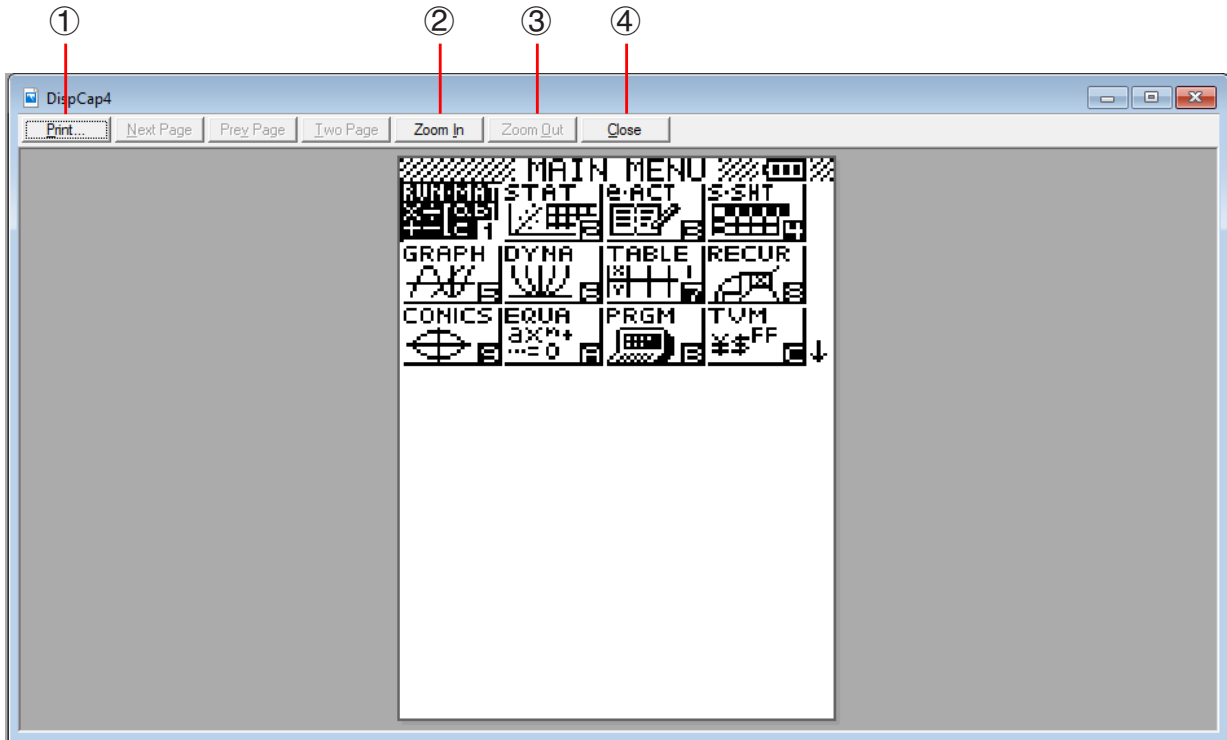
### **Wichtig!**

- Jedes gewählte Displaybild wird auf einer getrennten Seite ausgedruckt.
- Die Bilder werden entsprechend der Papierbreite-Einstellung für die im Druckdialogfenster gewählte Papiergröße ausgedruckt.
- Wenn Sie ein Bitmap-Bild ausdrucken, das mit einem anderen Anwender-Programm erzeugt worden ist und nicht in den Vorschaubereich passt, ist nur der in der Vorschauzone liegende Teil sichtbar und nur dieser Teil wird ausgedruckt.



## ■ Druckvorschau

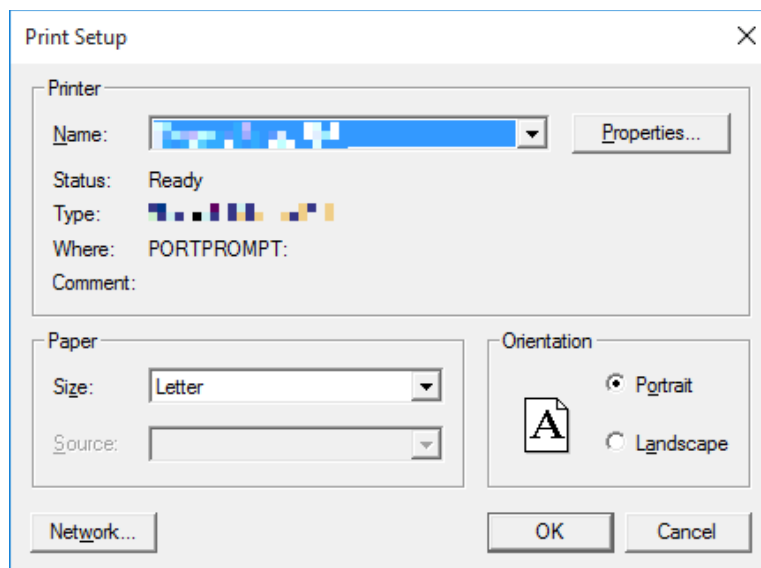
Durch Wählen von [Print Preview] im [File]-Menü wird die Druckvorschau angezeigt.



- ① Zeigt das Druckdialogfenster an.
- ② Vergrößert das Vorschaubild.
- ③ Verkleinert das Vorschaubild.
- ④ Schließt das Bild im Druckvorschaufenster.

## ■ Dialogfenster für Druckeinstellungen

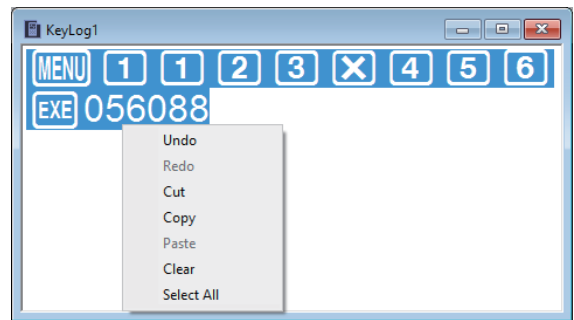
Auf Wählen von [Print Setup] im [File]-Menü erscheint das Dialogfenster für Druckeinstellungen.



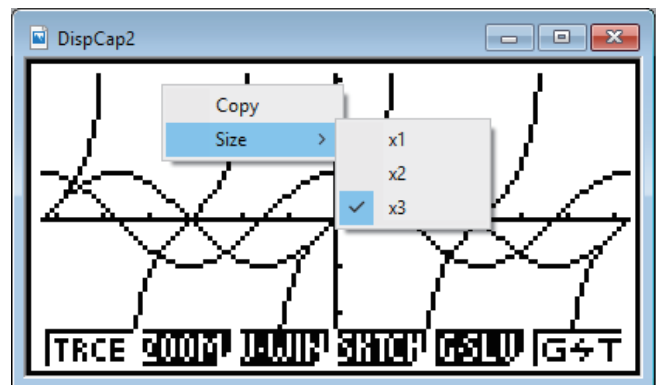
# Tastaturkürzel-Menü

Auf Rechtsklicken der Maus erscheint ein Menü mit den verfügbaren Tastaturkürzeln.

- Bei Key-Log-Bearbeitung

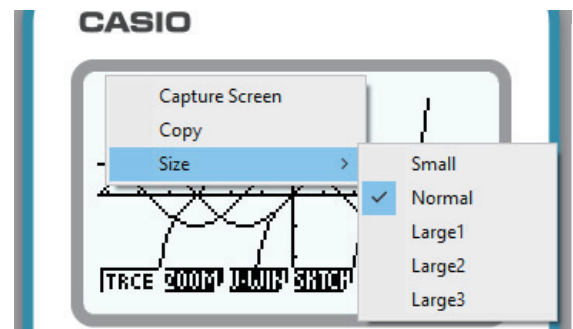


- Bei Bitmap-Anzeige des Rechnerdisplays\*



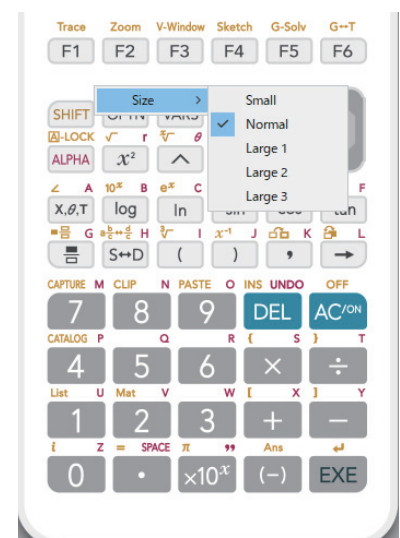
Ein Display-Zoomvorgang beeinflusst nur die Anzeige, bei der Sie das Tastaturkürzel-Menü aufrufen. Wenn gleichzeitig mehrere Displaybilder angezeigt sind, werden die anderen Displays durch den Zoomvorgang nicht verändert.

- Bei Benutzung des Emulators\*



\* Wählen Sie [Copy] zum Kopieren des Bildschirms in die Zwischenablage

- Auf der Emulatortastatur



## 8. Von fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries unterstützte Dateitypen

fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries unterstützt Dateien mit den nachstehend beschriebenen Dateinamen-Erweiterungen.

Erweiterung	Beschreibung
g1m, g2m	Datendatei (Variable, Programme usw.) des Emulator- oder Rechner-Benutzerspeichers
g1e, g2e	eActivity-Datei
g1a	Add-In-Anwendung
g1l	Add-In-Mitteilung
g1n	Add-In-Menü
g1k	Key-Log-Datei
bmp	Bitmap-Datei
txt	Textdatei
csv	CSV-Datei
py	Python-Datei

### **Hinweise**

- Mit der MEMORY-Anwendung können Sie alle Dateitypen (außer g1k) in den Emulator importieren.
- Dateien mit der Erweiterung g1k sind in Key-Log-Dateien verwendbar.

# 9. Unterschiede zwischen den Funktionen von Rechner fx-9860GIII und fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries

## ■ LINK-Anwendung

Rechner: Ausführung von Datenübertragungen unterstützt.

Emulator: Senden/Empfangen von Daten, Kabel-Konfigurierung, Wakeup und Capture-Einstellungen sind nicht unterstützt.

## ■ SYSTEM-Anwendungen (Kontrast, Abschaltautomatik, Aktualisieren des Betriebssystems)

Rechner: Kontrastregelung, Konfigurieren der Abschaltautomatik und Aktualisieren des Betriebssystems unterstützt.

Emulator: Kontrastregelung, Konfigurieren der Abschaltautomatik und Aktualisieren des Betriebssystems sind nicht unterstützt.

## ■ Program-Anwendung

Rechner: Speichert erzeugte Textdateien im Hauptspeicher-Program-Ordner.

Emulator: Speichert erzeugte Textdateien im Massenspeicher-Program-Ordner.

## ■ Installieren von Add-Ins

Nach dem folgenden Vorgehen kann im Emulator eine Add-In-Anwendung oder Add-In-Sprache installiert werden.

## Installieren einer Add-In-Anwendung oder Add-In-Sprache

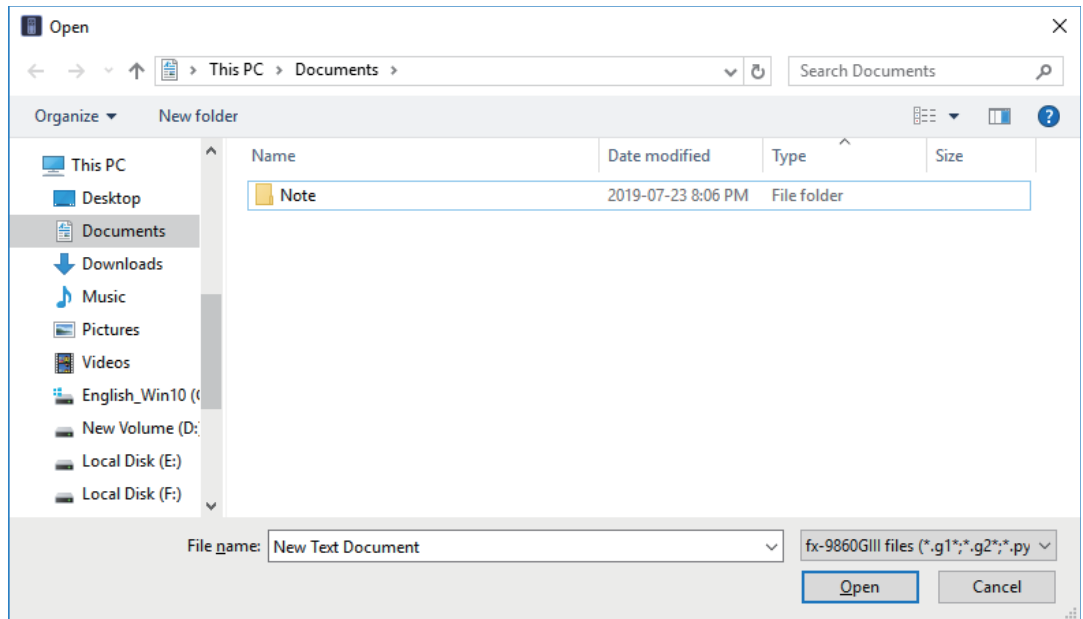
1. Rufen Sie im Hauptmenü das **MEMORY**-Menü auf.



```
Memory Manager
F1: Main Memory
F2: Storage Memory
F3: Import/Export
F4: Backup
F5: Optimization
MAIN MEM PC BRUP OPT
```

2. Klicken Sie auf **F3**(PC) **F1**(IMP).

- Dies zeigt ein Dialogfenster zum Öffnen einer Datei an.



3. Wählen Sie die gewünschte Add-In-Datei und klicken Sie dann auf [Open].



4. Wählen Sie den Ordner, in dem Sie die Add-In-Datei speichern möchten, und klicken Sie dann auf **F1**(SAVE).



5. Klicken Sie auf **EXIT**.

6. Wenn Sie eine Add-In-Anwendung installieren, klicken Sie auf **[MENU]**.

- Im Hauptmenü sollte das Icon der gerade installierten Anwendung angezeigt sein.
- Manche Add-In-Anwendungen können sich auf Rechner anders verhalten als auf dem Emulator.

## ■ Importieren und Exportieren von Dateien

Mit den folgenden Vorgängen können Sie Dateien in den Emulator importieren bzw. aus dem Emulator exportieren.

### Eine Datei importieren

1. Rufen Sie aus dem Hauptmenü das **MEMORY**-Menü auf.

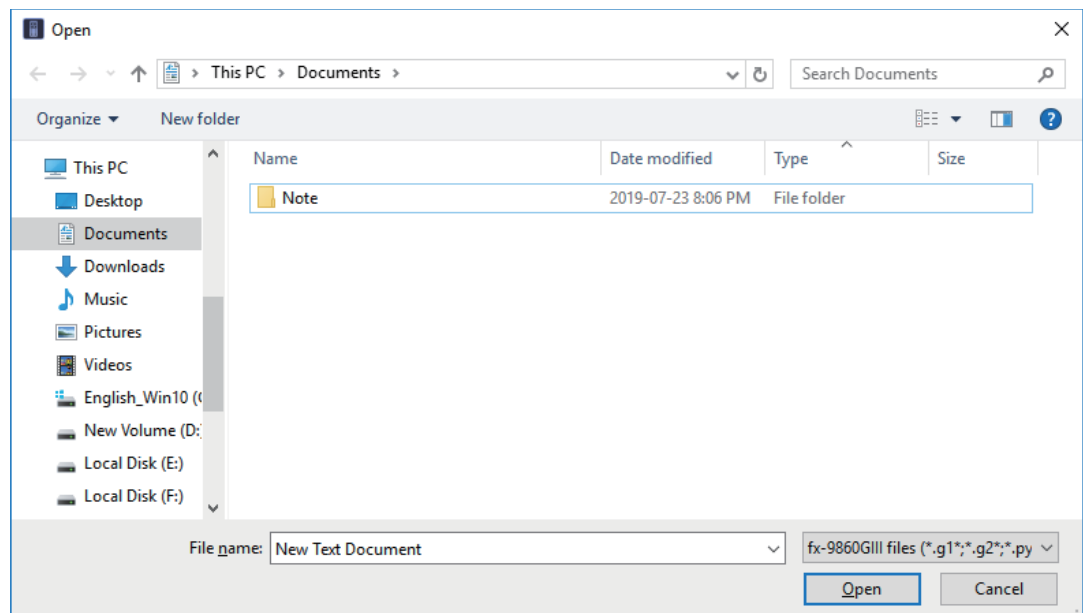


2. Klicken Sie auf **[F3]**(PC).

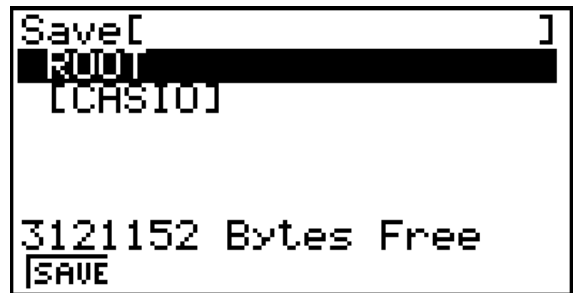


3. Klicken Sie auf **[F1]**(IMP).

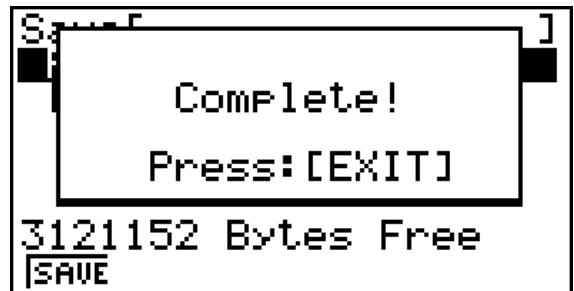
- Dies zeigt ein Dialogfenster zum Öffnen einer Datei an.



4. Wählen Sie die zu importierende Datei und klicken Sie dann auf [Open].



5. Wählen Sie den Ordner, in den Sie die Datei importieren wollen, und klicken Sie dann auf [F1] (SAVE).



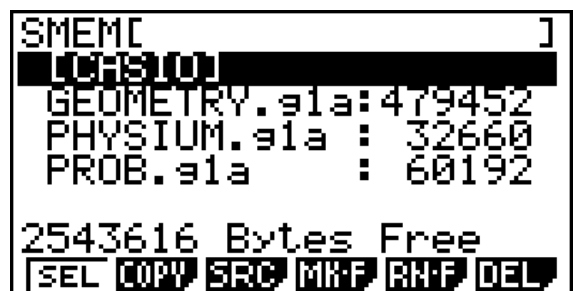
6. Klicken Sie auf [EXIT].

## Eine Datei exportieren

1. Rufen Sie aus dem Hauptmenü das **MEMORY**-Menü auf.

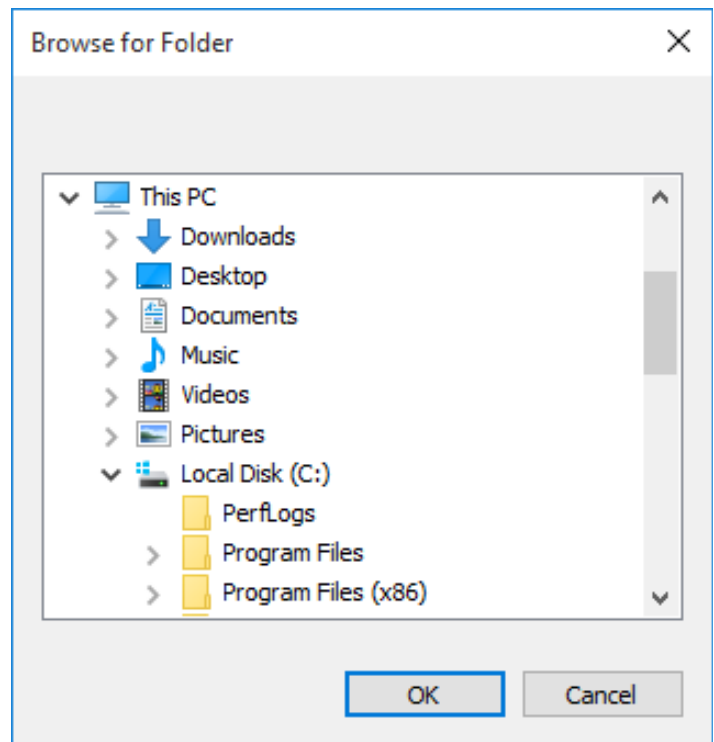
2. Klicken Sie auf [F3] (PC).

3. Klicken Sie auf [F2] (EXP).



4. Stellen Sie die Hervorhebung auf die zu exportierende Datei. Klicken Sie dann auf **[F1]** (SEL) und anschließend **[F2]** (COPY).

- Dies zeigt ein Dialogfenster zum Wählen des Zielordners für die exportierte Datei an.



5. Wählen Sie den gewünschten Zielordner und klicken Sie dann auf [OK].



6. Klicken Sie auf **[EXIT]**.



## ■ OFF (SHIFT + AC/ON)

Rechner: Schaltet den Strom aus.

Emulator: Schaltet den Emulator nicht aus. (SHIFT + AC/ON ist nicht belegt.)

## ■ COPY & PASTE (Kopieren & Einfügen)

Rechner: COPY & PASTE auf dem Rechner unterstützt.

Emulator: COPY & PASTE ist auf dem Emulator und zwischen dem Emulator und anderen auf dem Computer laufenden Anwenderprogrammen unterstützt.

Kopieren und Einfügen von spezifischen Eingabecodes des fx-9860GIII zwischen fx-Manager PLUS Subscription for fx-9860GIIIseries und anderen Anwendungen wird in manchen Fällen nicht unterstützt.

Unterstützt Kopieren und Einfügen zwischen einem Emulator-Arbeitsblatt und einem auf dem Computer geöffneten Excel-Arbeitsblatt.

- Zwischen einem Emulator-Arbeitsblatt und einem auf dem Computer geöffneten Excel-Arbeitsblatt wird Kopieren und Einfügen der folgenden Formeln unterstützt.

+ , - , \* , / , ^ , = , <> , > , < , >= , <= , \$ , :

IF, MIN, MAX, AVERAGE, MEDIAN, SUM, PRODUCT

LOG, FACT, POWER, SQRT, LOG10, LN, PI

SIN, COS, TAN, ASIN, ACOS, ATAN, SINH, COSH, TANH, ASINH, ACOSH, ATANH

ABS, GCD, LCM, MOD, TRUNC, INT, ROUND, PERMUT, COMBIN, RAND, NOT, AND, OR

Die nachstehende Tabelle zeigt, wie bestimmte Formeln bei einem Einfügevorgang automatisch modifiziert werden können.

### Modifizierte Formeln

Arbeitsblatt	Einfügevorgang*	Excel
×	↔	*
÷	↔	/
≠	↔	<>
≧	↔	>=
≦	↔	<=
Ausgelassenes Multiplikationszeichen	→	*
CellIf(	↔	WENN(
CellMin(	↔	MIN(
CellMax(	↔	MAX(
CellMean(	↔	MITTELWERT(
CellMedian(	↔	MEDIAN(
CellSum(	↔	SUMME(
CellProd(	↔	PRODUKT(
logab(#1,#2	↔	LOG(#2;#1
#1 <sup>2</sup>	→	#1 <sup>^2</sup>
#1 <sup>-1</sup>	→	#1 <sup>^-1</sup>

Arbeitsblatt	Einfügevorgang*	Excel
#1!	↔	FAKULTÄT(#1)
#1 <sup>x</sup> √ #2	→	#2^(1/#1)
#1 <sub>┘</sub> #2	→	#1/#2
√ #1	↔	WURZEL(#1)
<sup>3</sup> √ #1	→	#1^(1/3)
log #1	↔	LOG10(#1)
ln #1	↔	LN(#1)
e^#1	↔	EXP(#1)
<sub>10</sub> #1	→	10^#1
π	↔	PI()
E#n1	→	10^#n1
#n1E#n2	→	#n1 * 10^#n2
#1^#2	←	POTENZ(#1; #2)
sin #1	↔	SIN(#1)
cos #1	↔	COS(#1)
tan #1	↔	TAN(#1)
sin <sup>-1</sup> #1	↔	ARCSIN(#1)
cos <sup>-1</sup> #1	↔	ARCCOS(#1)
tan <sup>-1</sup> #1	↔	ARCTAN(#1)
sinh #1	↔	SINHYP(#1)
cosh #1	↔	COSHYP(#1)
tanh #1	↔	TANHYP(#1)
sinh <sup>-1</sup> #1	↔	ARCSINHYP(#1)
cosh <sup>-1</sup> #1	↔	ARCCOSHYP(#1)
tanh <sup>-1</sup> #1	↔	ARCTANHYP(#1)
Abs #1	↔	ABS(#1)
GCD(	↔	GGT(
LCM(	↔	KGV(
MOD(	↔	REST(
Int #1	↔	KÜRZEN(#1)
Intg #1	↔	GANZZAHL(#1)
RndFix(	↔	RUNDEN(
#1P#2	↔	VARIATIONEN(#1;#2)
#1C#2	↔	KOMBINATIONEN(#1;#2)
P(	↔	STANDNORMVERT(
Ran#	↔	ZUFALLSZAHL()
Not #1	↔	NICHT(#1)

Arbeitsblatt	Einfügevorgang*	Excel
#1 And #2	↔	UND(#1;#2)
#1 Or #2	↔	ODER(#1;#2)

\* Nachstehend sind die Symbole der Spalte „Einfügevorgang“ in der obigen Tabelle erläutert.

↔: Beide Richtungen

→: Aus Emulator-Arbeitsblatt ins Excel

←: Aus Excel ins Emulator-Arbeitsblatt

- Näheres zum Ändern von Formeln bei einer nicht in Englisch ausgeführten Version von Excel finden Sie in der Formelnlste (Seite DE-35).
- Wenn im Einfügevorgang eine nicht unterstützte Formel oder ein Vorgang, dessen Wert einen Fehler verursacht, enthalten ist, wird lediglich der Endwert ohne die Formel eingefügt.
- Wenn eine in ein Emulator-Arbeitsblatt eingefügte Formel 255 Byte überschreitet, nachdem die in der obigen Tabelle beschriebene Modifizierung erfolgt ist, wird lediglich der Endwert ohne die Formel eingefügt.
- Es ergibt sich ein Fehler, wenn das Argument einer Formel nicht im Argumentbereich des Ortes liegt, an dem die Einfügung erfolgt.
- Beim Einfügen einer Formel mit relativem Zellenbezug (z. B. =A1+1) aus Arbeitsblatt in Excel fügen Sie diese bitte unbedingt in die Zelle mit dem gleichen Namen wie die Zelle ein, aus der sie kopiert wurde. Kopieren in eine andere Zelle ergibt einen falschen Zellenbezug.

**Formelnlste**

Calculator	English	French	German	Spanish	Portuguese (European)	Czech	Danish	Dutch	Finnish	Calculator
CellIF	IF	SI	WENN	SI	SE	KDYŽ	HVIS	ALS	JOS	CellIF
CellMin	MIN	MIN	MIN	MIN	MINIMO	MIN	MIN	MIN	MIN	CellMin
CellMax	MAX	MAX	MAX	MAX	MAXIMO	MAX	MAKS	MAX	MAKS	CellMax
CellMean	AVERAGE	MOYENNE	MITTELWERT	PROMEDIO	MEDIA	PRŮMĚR	MIDDEL	GEMIDDELDE	KESKIARVO	CellMean
CellMedian	MEDIAN	MEDIANE	MEDIAN	MEDIANA	MED	MEDIAN	MEDIAN	MEDIAAN	MEDIAANI	CellMedian
CellSum	SUM	SOMME	SUMME	SUMA	SOMA	SUMA	SUM	SOM	SUMMA	CellSum
CellProd	PRODUCT	PRODUIT	PRODUKT	PRODUCTO	PRODUTO	SOUČIN	PRODUKT	PRODUCT	TULO	CellProd
RndFix	ROUND	ARRONDI	RUNDEN	REDONDEAR	ARRED	ZAKROUHLIT	AFRONDEN	AFRONDEN	PYÖRISTÄ	RndFix
GCD	PGCD	PGCD	GGT	M.C.D	MDC	GCD	STØRSTE.FÆLLES.DIVISOR	GGD	SUURIN.YHT.TEKIJÄ	GCD
LCM	PPCM	PPCM	GGV	M.C.M	MMC	LCM	MINDSTE.FÆLLES.MUL.TIPLUM	KGV	PIENIN.YHT.JAETTAVA	LCM
MOD	MOD	MOD	REST	RESIDUO	RESTO	MOD	REST	REST	JAKOJ	MOD
P	NORMSDIST	LOI.NORMALE.STANDARD	STANDNORMVERT	DISTR.NORM.ESTAND	DIST.NORMP	NORMSDIST	STANDARDNORMFORDELING	STAND.NORM.VERD	NORM.JAKAUMA.NORMIT	P
PI	PI	PI	PI	PI	PI	PI	PI	PI	PII	PI
Rand#	RAND	ALEA	ZUFALLSZAHL	ALEATORIO	ALEATORIO	NAHČISLO	SLUMP	ASELECT	SATUNNAISLUKU	Rand#
^	POWER	PUISSANCE	POTENZ	POTENCIA	POTENCIA	POWER	POTENS	MAGHT	POTENSSI	^
log	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	LOGZ	LOG	LOG	LOG	log
!	FACT	FACT	FAKULTÄT	FACT	FACTORIAL	FAKTORIÁL	FAKULTET	FACULTEIT	KERTOMA	!
√	SQRT	RACINE	WURZEL	RAIZ	RAIZQ	ODMOCNINA	KYROD	WORTEL	NELIÖJUURI	√
log10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG	LOG10	LOG10	LOG10	log10
ln	LN	LN	LN	LN	LN	LN	LN	LN	LUONNLOG	ln
10^	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EKSPONENTTI	10^
sin	SIN	SIN	SIN	SENO	SEN	SIN	SIN	SIN	SIN	sin
cos	COS	COS	COS	COS	COS	COS	COS	COS	COS	cos
tan	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	TG	TAN	TAN	TAN	tan
sin-1	ASIN	ASIN	ARCSIN	ASENO	ASEN	ARCSIN	ARCSIN	BOOGSIN	ASIN	sin-1
cos-1	ACOS	ACOS	ARCCOS	ACOS	ACOS	ARCCOS	ARCCOS	BOOGCOS	ACOS	cos-1
tan-1	ATAN	ATAN	ARCTAN	ATAN	ATAN	ARCTG	ARCTAN	BOOGTAN	ATAN	tan-1
sinh	SINH	SINH	SINHYP	SENOH	SENH	SINH	SINH	SINH	SINH	sinh
cosh	COSH	GOSH	COSHYP	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	cosh
tanh	TANH	TANH	TANHYP	TANH	TANH	TGH	TANH	TANH	TANH	tanh
sinh-1	ASINH	ASINH	ARCSINHYP	ASENOH	ASENH	ARCSINH	ARCSINH	BOOGSINH	ASINH	sinh-1
cosh-1	ACOSH	ACOSH	ARCCOSHYP	ACOSH	ACOSH	ARCCOSH	ARCCOSH	BOOGCOSH	ACOSH	cosh-1
tanh-1	ATANH	ATANH	ARCTANHYP	ATANH	ATANH	ARCTGH	ARCTANH	BOOGTANH	ATANH	tanh-1
Not	NOT	NON	NICHT	NO	NÃO	NE	IKKE	NIET	EI	Not
Abs	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ITSEISARVO	Abs
Int	TRUNC	TRONQUE	KÜRZEN	TRUNCAR	TRUNCAR	USEKNOUT	AFKORT	GEHEEL	KATKAISE	Int
Intg	INT	ENT	GANZZAHL	ENTERO	INT	CELÁ.ČÁST	HELTAL	INTEGER	KOKONNAISLUKU	Intg
nPr	PERMUT	PERMUTATION	VARIATIONEN	PERMUTACIONES	PERMUTAR	PERMUTACE	PERMUT	PERMUTATIES	PERMUTAATIO	nPr
nCr	COMBIN	COMBIN	KOMBINATIONEN	COMBINAT	COMBIN	KOMBINACE	KOMBIN	COMBINATIES	KOMBINAATIO	nCr
And	AND	ET	UND	Y	E	A	OG	EN	JA	And
Or	OR	OU	ODER	O	OU	NEBO	ELLER	OF	TAI	Or

Calculator	Hungarian	Italian	Norwegian	Polish	*1) Portuguese (Brazilian)	Swedish	Russian	Turkish	*2) Arabic	*2) Slovenian	Calculator
CellIF	HA	SE	HVIS	JEŻELI	SE	OM	ЕСЛИ	EĞER	IF	IF	CellIF
CellMin	MIN	MIN	MIN	MIN	MINIMO	MIN	МИН	MIN	MIN	MIN	CellMin
CellMax	MAX	MAX	STØRST	MAX	MAXIMO	MAX	МАКС	MAK	MAX	MAX	CellMax
CellMean	ÁTLAG	MEDIA	GJENNOMSITT	SREDNIA	MÉDIA	MEDEL	СРЭНАЧ	ORTALAMA	AVERAGE	AVERAGE	CellMean
CellMedian	MEDIA	MEDIANA	MEDIAN	MEDIANA	MED	MEDIAN	МЕДИАНА	ORTANCA	MEDIAN	MEDIAN	CellMedian
CellSum	SZUM	SOMMA	SUMMER	SUMA	SOMA	SUMMA	СУММА	TOPLA	SUM	SUM	CellSum
CellProd	SZORZAT	PRODOTTO	PRODUKT	ILOCZYN	MULT	PRODUKT	ПРОИЗВЕД	ÇARPIM	PRODUCT	PRODUCT	CellProd
RndFix	KEREKITES	ARROTONDA	AVRUND	ZAKR	ARRD	AVRUNDA	ОКРУП	YUVARLA	ROUND	ROUND	RndFix
GCD	GCD	MCD	SFF	GCD	MDC	SGD	НОД	OBEB	GCD	GCD	GCD
LCM	LCM	MCM	MFV	LCM	MMC	MGM	НОК	ОКЕК	LCM	LCM	LCM
MOD	MARADÉK	RESTO	REST	MOD	MOD	REST	ОСТАТ	MOD	MOD	MOD	MOD
P	STNORMEOSZL	DISTRIB.NORM.ST	NORMSFORDELING	ROZK.LAD.NORMALNY.S	DIST.NORMP	NORMSFÖRD	НОРМСТРАСП	NORMSDAĞ	NORMSDIST	NORMSDIST	P
π	PI	PI.GRECO	PI	PI	PI	PI	ПИ	PI	PI	PI	π
Ran#	VÉL	CASUALE	TILFELDIG	LOS	ALEATÓRIO	SLUMP	СПИЧС	S_SAYI_ÜRET	RAND	RAND	Ran#
^	HATVÁNY	POTENZA	OPPHØYDI	POTĘGA	POTÉNCIA	UPPHÖJT.TILL	СТЕПЕНЬ	KUVVET	POWER	POWER	^
log	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	ЛОГ	LOG	LOG	LOG	log
!	FAKT	FATTORIALE	FAKULTET	SILNIA	FATORIAL	FAKULT.TET	ФАКТР	ÇARPINIM	FACT	FACT	!
√	GYÖK	RADQ	ROT	PIERWIASTEK	RAIZ	ROT	КОРЕНЬ	KAREKÖK	SQRT	SQRT	√
log10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	ЛОГ10	LOG10	LOG10	LOG10	log10
ln	LN	LN	LN	LN	LN	LN	ЛН	LN	LN	LN	ln
10^	KITEVŐ	EXP	EKSP	EXP	EXP	EXP	ЭКСП	ÜS	EXP	EXP	10^
sin	SIN	SEN	SIN	SIN	SEN	SIN	СИН	SIN	SIN	SIN	sin
cos	COS	COS	COS	COS	COS	COS	КОС	COS	COS	COS	cos
tan	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	ТАН	TAN	TAN	TAN	tan
sinh-1	ARCSIN	ARCSEN	ARCSIN	ASIN	ASEN	ARCSIN	АСИН	ASIN	ASIN	ASIN	sinh-1
cos-1	ARCCOS	ARCCOS	ARCCOS	ACOS	ACOS	ARCCOS	АКОС	ACOS	ACOS	ACOS	cos-1
tanh-1	ARCTAN	ARCTAN	ARCTAN	ATAN	ATAN	ARCTAN	АТАН	ATAN	ATAN	ATAN	tanh-1
sinh	SINH	SENH	SINH	SINH	SENH	SINH	СИНХ	SINH	SINH	SINH	sinh
cosh	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	КОШ	COSH	COSH	COSH	cosh
tanh	TANH	TANH	TANH	TANH	TANH	TANH	ТАНХ	TANH	TANH	TANH	tanh
sinh-1	ASINH	ARCSENH	ARCSINH	ASINH	ASENH	ARCSINH	АСИНХ	ASINH	ASINH	ASINH	sinh-1
cosh-1	ACOSH	ARCCOSH	ARCCOSH	ACOSH	ACOSH	ARCCOSH	АКОШ	ACOSH	ACOSH	ACOSH	cosh-1
tanh-1	ATANH	ARCTANH	ARCTANH	ATANH	ATANH	ARCTANH	АТАНХ	ATANH	ATANH	ATANH	tanh-1
Not	NEM	NON	IKKE	NIE	NÃO	ICKE	НЕ	DEĞİL	NOT	NOT	Not
Abs	ABS	ASS	ABS	MODUL.LICZBY	ABS	ABS	АБС	MUTLAK	ABS	ABS	Abs
Int	CSONK	TRONCA	AVKORT	LICZBA.CALK	TRUNCAR	AVKORTA	ОТБ	NSAT	TRUNC	TRUNC	Int
Intg	INT	INT	HEL.TALL	ZAKR.DO.CALK	INT	HELTAL	ЦЕЛОЕ	TAMSAYI	INT	INT	Intg
nPr	VARIACIÓK	PERMUTAZIONE	PERMUTER	PERMUTACJE	PERMUT	PERMUT	ПЕРМУТ	PERMUTASYON	PERMUT	PERMUT	nPr
nCr	KOMBINÁCIÓK	COMBINAZIONE	KOMBINASJON	KOMBINACJE	COMBIN	KOMBIN	КОМБИКОМБ	KOMBINASYON	COMBIN	COMBIN	nCr
And	ÉS	E	OG	ORAZ	E	OCH	И	VE	AND	AND	And
Or	VAGY	O	ELLER	LUB	OU	ELLER	ИЛИ	YADA	OR	OR	Or

\*1) Atualiza o conversor em português incorporado.

\*2) Pretvori samo decimalni simbol in ločilo. تحويل الرموز و الفواصل العشرية فقط.

## Hinweise

- Bestimmte mathematische Funktionen werden zwischen Microsoft Excel 2010 und der Emulator-Tabellenkalkulation nicht korrekt kopiert und eingefügt. Ändern Sie die nachstehenden Funktionen in Excel auf die richtigen Funktionsnamen.

	Eingefügter Funktionsname	Korrekter Funktionsname (Wie unten gezeigt umbenennen.)
Tschechisch	NE	NENÍ
Dänisch	MIDDEL	GENNEMSIT
	STØRSTE.FÆLLES.DIVISOR	FÆLLES.DIVISOR
	HELTAL	HEL
Ungarisch	GCD	LKO
	LCM	LKT
Niederländisch	AFRONDEN	AFRONDING
	WORTEL	VWORTEL
Norwegisch	STØRST	MAKS
Polnisch	LCM	NAJW.WSP.DZIEL
	MOD	NAJMN.WSP.WIEL
Portugiesisch (Brasilien)	MÍNIMO	MÍN
	MULT	PRODUTO
	DIST.NORMP	DISTNORMP
	FATORIAL	FATO
	TRUNCAR	TRUNC
Türkisch	TOPLA	TOPLAM

## ■ Prüfungsmodus

Rechner: Prüfungsmodus wird unterstützt.

Emulator: Prüfungsmodus wird nicht unterstützt.

# 10. Fehlermeldungen-Tabelle

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Aktion
An error occurred while reading the file <file name>. The file may be corrupted.	Falsches Dateiformat.	Kontrollieren Sie, ob die Datei korrumpiert ist.
There is no more playable data.	Keine abspielbaren Tasten rechts vom Eingabecursor.	Platzieren Sie den Eingabecursor links von den abzuspielenden Tasten und starten Sie die Wiedergabe.
You cannot delete all Key-Log records at once. Before deleting the selected record, first add new record.	Sie versuchen, sämtliche Key-Log-Protokolle zu löschen, was nicht zulässig ist.	Um alle aktuellen Protokolle löschen zu können, zunächst ein anderes Protokoll hinzufügen. Es muss stets ein Key-Log-Protokoll im Speicher vorhanden bleiben.
<file name> This file is read-only. Use a different file name.	Sie versuchen, eine nur-lesbare Key-Log-Datei zu speichern, nachdem diese bearbeitet oder neu aufgenommen wurde.	Speichern Sie die Key-Log-Datei unter einem anderen Dateinamen.
A problem occurred while adding a Key-Log record. After confirming there is enough memory capacity to store the record, try again.	Problem beim Hinzufügen eines Key-Log-Protokolls aufgetreten.	Sorgen Sie für ausreichend freien Speicher. Dann die Ausführung erneut versuchen.
A problem occurred while writing to the file <file name> because not enough disk space is available. Check the remaining capacity of your disk and try again.	Kein ausreichender Speicherplatz zum Speichern der Datei auf der Disk.	Sorgen Sie für ausreichenden Speicherplatz. Dann erneut versuchen.
This application cannot be started up because the DLL version is wrong. This may be due to a problem during installation. Re-install the application.	Ihr Computer besitzt die falsche DLL-Version.	Eventuell nicht einwandfrei installiert. Installieren Sie die Anwendung neu.
A problem occurred while reading file <file name>. The disk being read from may be damaged or may not exist. Check the disk and try again.	Problem beim Lesen einer Disk aufgetreten.	Kontrollieren Sie die Disk auf korrumpierte Daten und überzeugen Sie sich, dass die Disk existiert. Dann erneut versuchen.
A problem occurred while writing file <file name>. The disk being written to may be damaged or may not exist. Check the disk and try again.	Problem beim Schreiben auf die Disk aufgetreten.	Kontrollieren Sie die Disk auf korrumpierte Daten und überzeugen Sie sich, dass die Disk existiert. Dann erneut versuchen.

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Aktion
<p>A problem occurred while reading file &lt;file name&gt;. The file may have been moved or deleted.</p>	<p>Problem beim Versuch aufgetreten, eine Datei aus der Liste der letzten geöffneten Dateien im File-Menü zu öffnen.</p>	<p>Kontrollieren Sie, ob die Datei an eine andere Adresse bewegt oder gelöscht worden ist.</p>
<p>There is not enough memory. Increase memory capacity and try again.</p>	<p>Kein ausreichender Speicher zur Ausführung eines Vorgangs.</p>	<p>Vergrößern Sie die Speicherkapazität. Dann erneut versuchen.</p>
<p>A problem occurred while launching the emulator. Try re-starting the application. If you still cannot launch, it could mean that the emulator is damaged. Update the emulator or reinstall it.</p>	<p>Problem beim Anlaufen des Emulators aufgetreten.</p>	<p>Starten Sie die Anwendung erneut. Wenn dies erfolglos bleibt, ist der Emulator eventuell korruptiert. Update den Emulator oder installieren Sie ihn neu.</p>
<p>A problem occurred while launching the manual (***.pdf) viewer. Download the viewer from the site below and reinstall it. <a href="http://get.adobe.com/reader/otherversions/">http://get.adobe.com/reader/otherversions/</a></p>	<p>Problem beim Anlaufen des manuellen Viewers aufgetreten.</p>	<p>Viewer neu herunterladen und installieren von: <a href="http://get.adobe.com/reader/otherversions/">http://get.adobe.com/reader/otherversions/</a>.</p>
<p>The following characters cannot be used in a Key-Log record name. :\/?*[]</p>	<p>Der von Ihnen versuchte Name des Key-Log-Protokolls enthält ein nicht zulässiges Zeichen.</p>	<p>Die folgenden Zeichen sind in Namen von Key-Log-Protokollen nicht zulässig: :\/?*[]</p>
<p>A system error has occurred. (1) Shut down all other applications that you are not currently using. (2) Check how much free space is available on your computer's hard disk. (3) Exit the emulator and restart it. If this does not correct the problem, it could be the emulator files have been corrupted. Please reinstall the emulator.</p>	<p>—</p>	<p>Befolgen Sie die im Display gezeigten Schritte und versuchen Sie es erneut.</p>
<p>The path and/or filename exceeds the maximum length allowed by your Windows operating system.</p>	<p>Die Zeichenzahl im angewiesenen Pfad oder Dateinamen überschreitet die zulässige Grenze.</p>	<p>Verkürzen Sie den angewiesenen Pfad oder Dateinamen.</p>



<b>Meldung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Erforderliche Aktion</b>
A problem occurred while importing <file name>. Note that import of a file created on another model is not supported.	Problem beim Importieren der Datei aufgetreten.	Stellen Sie sicher, dass die Datei auf einem Rechner mit demselben Modellnamen wie dieser Rechner erstellt worden ist.
A Key-Log file cannot be created or opened while Key-Log data is being played back or recorded. Stop playback or recording and try again.	Sie versuchen, eine neue Key-Log-Datei zu erzeugen oder eine bestehende Key-Log-Datei zu öffnen, während Key-Log-Daten auf dem Rechner abgespielt oder aufgezeichnet werden.	Stoppen Sie die Wiedergabe oder Aufzeichnung und versuchen Sie es erneut.
File Extension Error	Die gewählte Datei besitzt eine nicht zulässige Dateinamen-Erweiterung.	Stellen Sie sicher, dass eine Datei mit der Erweiterung bmp oder jpg gewählt ist.
<path> Invalid Extension	Der gewählte Dateipfad enthält eine nicht zulässige Dateinamen-Erweiterung.	Stellen Sie sicher, dass ein Dateipfad mit Erweiterung bmp oder jpg gewählt ist.
A problem occurred while accessing the registry. Check to make sure that the emulator is installed correctly.	Problem beim Zugriff auf ein Verzeichnis aufgetreten.	Es wird empfohlen, den Emulator neu zu installieren.
A system error has occurred. Exit the emulator and restart it. If this does not correct the problem, it could mean that the emulator file is damaged. Reinstall the emulator.	Systemfehler aufgetreten.	Es wird empfohlen, den Emulator neu zu installieren.
Invalid File Name	Sie haben einen nicht zulässigen Dateinamen angewiesen.	Stellen Sie sicher, dass der angewiesene Dateiname korrekt ist.
Invalid Folder Name	Sie haben einen nicht zulässigen Ordernamen angewiesen.	Stellen Sie sicher, dass der angewiesene Ordernamen korrekt ist.
Too Many Files Selected	Die Anzahl der gewählten Dateien überschreitet die zulässige Grenze.	Verringern Sie die Zahl der gewählten Dateien.
This data was created by a different model or different version. Because of this, some key names may be wrong. Though the Key-Log will play back, some operations may not be performed correctly.	Sie versuchen, eine Key-Log-Datei (g1k) zu öffnen, deren Version älter ist als die der aktuell laufenden Software. Bitte denken Sie daran, dass die Bedienung von der Bedienung in der Key-Log-Datei abweichen kann.	—

Expat, Release 1.95.8 (MIT/X license)

Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper

Copyright © 2001, 2002, 2003 Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

**CASIO®**

**CASIO COMPUTER CO., LTD.**

6-2, Hon-machi 1-chome  
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan