

# EL-T100

## ELECTRONIC CALCULATOR CALCULATRICE ÉLECTRONIQUE CALCULADORA ELECTRÓNICA

### OPERATION MANUAL MODE D'EMPLOI MANUAL DE MANEJO

PRINTED IN CHINA / IMPRIMÉ EN CHINE / IMPRESO EN CHINA  
06D(TINSZ1248EZZ)

#### INTRODUCTION

Thank you for purchasing the EL-T100 calculator. The Math Drill feature of this product was developed with the advice of Dr. Ryuta KAWASHIMA and is based on research on "brain imaging."

It is scientifically proven that simple math training and oral reading effectively utilizes the brain. Your brain functions gradually decline after your 20s. This can be compared to the decline in your physical or muscular strength each year. Prevention of such physical deterioration can however be prevented by exercising regularly. It has been shown that functional deterioration of the brain, too, can be lessened with daily exercise.

It has been observed and proven that solving simple problems in this product's Math Drill feature activates and enhances the prefrontal cortex (part of the frontal lobe) of the brain and its functions such as creativity, memory, communication ability and self-control.<sup>※</sup>

Use the Math Drill feature daily, at the same time if possible, to enhance your brain's functionality and to maintain its young and healthy state through regular exercise.

※ This product is not intended for use as medical equipment. Individual results may vary.

Read this manual carefully for the correct use of this product. Store this manual in a convenient location for future reference.

#### BEFORE USE

- Do not press too hard against the LCD panel because it contains glass.
- Never dispose of the battery in a fire.
- Keep battery out of reach of children.
- Since this product is not waterproof, do not use it or store it where fluids, for example, water, can splash onto it. Raindrops, water spray, juice, coffee, steam, perspiration, etc. will also cause malfunctioning.
- This product, including accessories, may change due to upgrading without prior notice.

SHARP is not liable nor responsible for any incidental or consequential economic or property damage caused by misuse and/or malfunctions, unless such liability is acknowledged by law.

#### PART NAMES AND KEY FUNCTIONS

- ON** **Power ON/Clear/Clear Entry key:**
- Press to switch on the power.
  - Press once to clear the **displayed entered** numbers or recalled memory contents. This will also clear entry errors and approximation errors.
  - Press twice to clear values and commands held in the calculator. (This does not clear the set tax rate, memory contents, the stored problem count of the Math Drill (problem count, hereafter), the duration required to solve the selected number of problems **completed** duration, hereafter) and the correct answer ratio.)
  - Press to switch from Math Drill mode to Calculator mode. (This is not possible while a Math Drill problem is displayed.)

#### NOMENCLATURE ET FONCTIONS DES TOUCHES

- ON** **Touche de mise sous tension/effacement/ effacement des entrées:**
- Appuyez sur cette touche pour mettre la calculatrice sous tension.
  - Appuyez une fois sur cette touche pour effacer les numéros entrés ou le contenu de la mémoire rappelée. Ceci effacera également les erreurs d'entrée et les erreurs d'approximation.
  - Appuyez deux fois sur cette touche pour effacer les valeurs et commandes mémorisées dans la calculatrice. (Ceci n'efface pas la mémoire, le contenu de la mémoire, le total de problèmes mémorisés dans l'exercice mathématique (appelé total de problèmes ci-après), la durée requise pour résoudre un nombre défini de problèmes (appelée durée requise ci-après) et le pourcentage de réponses correctes.)
  - Appuyez sur cette touche pour passer du mode Exercice Mathématique au mode Calculatrice. (Ceci est impossible si un problème de l'exercice mathématique est affiché.)

#### NOMBRES DE LAS PARTES Y FUNCIONES DE LAS TECLAS

- ON** **Tecla de encendido/Borrado/Borrado de introducción:**
- Púlsela para encender la calculadora.
  - Púlsela una vez para borrar la visualización de los números introducidos o del contenido de la memoria recuperado. Esto también borrará los errores de introducción y los errores de aproximación.
  - Púlsela dos veces para borrar los valores y los comandos contenidos en la calculadora. (Esto no borra el tipo de impuesto establecido, el contenido de la memoria, la cuenta de problemas guardados de la Math Drill (de aquí en adelante, cuenta de problemas), la duración requerida para resolver el número de problemas seleccionado (de aquí en adelante, duración requerida) ni el porcentaje de respuestas correctas.)
  - Púlsela para cambiar del modo de Math Drill al modo de calculadora. (Esto resulta imposible cuando se visualiza un problema de Math Drill.)

**OFF** **Power OFF key:**  
Press to switch off the power.

**DRILL** **Math Drill/problem count switch key:**

- Press to display the initial screen of the Math Drill.
- When the initial screen of Math Drill is displayed, press the key again to select the number of problems. Each successive press of the key toggles through the available selection of 25, 50, and 100 problems.

**ON** **Gross tax calculation/tax rate assignment key:**

- Press to calculate the gross tax amount after entering the value before tax. Press again to display the amount of tax. Each successive press of the key toggles between the gross tax amount display and the tax amount display.
- To set the tax rate, press **ON** twice, enter the value, and then press this key again.

**ON** **Net tax calculation/tax rate verification key:**

- Press to calculate the net tax amount after entering the value including tax. Press again to display the amount of tax. Each successive press of the key toggles between net tax amount display and tax amount display.
- To verify the set tax rate, press **ON** twice, and then press this key.

**RCM** **Recall/clear memory key:**

- Press to recall the value stored in memory.
- Press twice to clear the memory contents.

**00** **0** **~** **9** **NUMERIC** **entry keys:**

Press to enter numeric values.

**COR%** **Percent calculation/correct answer ratio key:**

- Press to perform percent calculation.
- Use this key in the Math Drill mode to verify the stored correct answer ratio values for the selected problem count.

**DEL** **Multiplication/data deletion key:**

- Press to perform multiplication.
- Use this key in the Math Drill mode to erase the **selected** duration values for the selected problem count and the associated correct answer ratio values.

**RES** **+** **Addition/Score ▲ key:**

- Press to perform addition.
- Use this key in the Math Drill mode to display the **completed** problem count in ascending order (from old to new).

**ENTER** **Equal/enter/start key:**

- Press to perform an arithmetic calculation result.
- Use this key in the Math Drill mode to start a drill or obtain the answer to a displayed problem.

**RES** **▼** **Subtraction/Score ▼ key:**

- Press to perform subtraction.
- Use this key in the Math Drill mode to display the **completed** problem count in descending order (from new to old).

**RANK** **+** **Division/ranking key:**

- Press to perform division.
- Use this key in the Math Drill mode to display the three fastest **completed** duration values for the selected problem count.

**CA** **Clear all key:**

- Press to clear all calculator memory. (This does not clear the set tax rate, the stored problem count of the Math Drill, the **completed** duration, and the correct answer ratio.)
- If **ON** does not clear characters or icons not required on the display, press this key to clear them.

**M+** **Memory plus key:**  
Press to add the displayed value to the memory value.

**OFF** **Touch to mispose/hen tension.**  
Appuyez sur cette touche pour mettre la calculatrice hors tension.

**DRILL** **Touche de commutation Exercice mathématique/ Total de problèmes:**

- Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran initial de l'exercice mathématique.
- Lorsque l'écran initial de l'exercice mathématique est affiché, appuyez à nouveau sur cette touche pour sélectionner le nombre de problèmes. À chaque pression sur la touche, la sélection passe de l'affichage de 25 à 50 et 100 problèmes.

**ON** **Touche de calcul de la taxe brute/attribution d'une taxe:**

- Appuyez sur cette touche pour calculer le montant de la taxe brute après avoir entré la valeur avant la taxe. Appuyez à nouveau pour afficher le montant de la taxe. À chaque pression sur la touche, la sélection passe de l'affichage du montant de la taxe brute à celui du montant de la taxe.
- Pour définir la taxe, appuyez deux fois sur **ON**, entrez la valeur, puis appuyez de nouveau sur cette touche.

**ON** **Touche de calcul de la taxe nette/vérification de la taxe:**

- Appuyez sur cette touche pour calculer le montant de la taxe nette après avoir entré la valeur, taxe incluse. Appuyez à nouveau pour afficher le montant de la taxe. À chaque pression sur la touche, la sélection passe de l'affichage du montant de la taxe nette à celui du montant de la taxe.
- Pour vérifier la taxe établie, appuyez deux fois sur **ON**, puis appuyez sur cette touche.

**RCM** **Touche de rappel/ effacement de la mémoire:**

- Appuyez sur cette touche pour rappeler la valeur en mémoire.
- Appuyez deux fois sur cette touche pour effacer le contenu de la mémoire.

**00** **0** **~** **9** **TECLAS de introducción de números:**

Púlselas para introducir valores numéricos.

**COR%** **Touche du calcul de pourcentage/pourcentage de réponses correctes:**

- Appuyez sur cette touche pour effectuer un calcul de pourcentage.
- Utilisez cette touche dans le mode Exercice Mathématique pour vérifier les valeurs en pourcentage de réponses correctes pour le total de problèmes sélectionné.

**DEL** **Touche de multiplication/ effacement des données:**

- Appuyez sur cette touche pour effectuer une multiplication.
- Utilisez cette touche dans le mode Exercice Mathématique pour effacer les valeurs des durées requises pour le total de problèmes sélectionné et les valeurs en pourcentage de réponses correctes associées.

**RES** **+** **Touche de sumar/visualización ascendente ▲:**

- Púlsela para hacer sumas.
- Use esta tecla en el modo de Math Drill para visualizar los valores de duración requerida para la cuenta de problemas seleccionada en orden ascendente (de antigua a nueva).

**ENTER** **Touche égal/entrée/début:**

- Appuyez sur cette touche pour obtenir le résultat d'un calcul arithmétique.
- Utilisez cette touche dans le mode Exercice Mathématique pour démarrer un exercice ou obtenir la réponse au problème affiché.

**RES** **▼** **Touche de soustraction/ Score ▼:**

- Appuyez sur cette touche pour effectuer une soustraction.
- Utilisez cette touche dans le mode Exercice Mathématique pour afficher les valeurs des durées requises pour le total de problèmes sélectionné en ordre descendant (du plus récent au plus ancien).

**RANK** **+** **Touche de division/ classement:**

- Appuyez sur cette touche pour effectuer une division.
- Utilisez cette touche dans le mode Exercice Mathématique pour afficher les valeurs des trois plus rapides durées requises pour le total de problèmes sélectionné.

**CA** **Touche d'effacement complet:**

- Appuyez sur cette touche pour effacer toute la mémoire de la calculatrice. (Ceci n'efface pas la taxe établie, le total de problèmes mémorisés dans l'exercice mathématique, la durée requise et le pourcentage de réponses correctes.)
- Si **ON** ne borra los caracteres o iconos no requeridos de la pantalla, pulse esta tecla para borrarlos.

**M+** **Touche de mémoire plus:**  
Ajouter la valeur affichée à la valeur en mémoire.

**OFF** **Tecla de apagado:**  
Púlsela para apagar la calculadora.

**DRILL** **Tecla de conmutación de Math Drill/cuenta de problemas:**

- Púlsela para visualizar la pantalla inicial de Math Drill.
- Cuando se visualice la pantalla inicial de Math Drill, pulse de nuevo esta tecla para seleccionar el número de problemas. La selección disponible de 25, 50 y 100 problemas cambia cada vez que se pulsa seguida la tecla.

**ON** **Tecla de cálculo del impuesto bruto/asignación del tipo de impuesto:**

- Púlsela para calcular la cantidad del impuesto bruto después de introducir el valor antes del impuesto. Púlsela de nuevo para visualizar la cantidad del impuesto. Cada vez que se pulsa seguida la tecla, la visualización cambia entre la cantidad del impuesto bruto y la cantidad del impuesto neto.
- Para establecer el tipo de impuesto, pulse dos veces **ON**, introduzca el valor y luego pulse esta tecla otra vez.

**ON** **Tecla de cálculo de impuesto neto/ verificación del tipo de impuesto:**

- Púlsela para calcular la cantidad del impuesto neto después de introducir el valor incluyendo el impuesto. Púlsela de nuevo para visualizar la cantidad del impuesto. Cada vez que se pulsa seguida la tecla, la visualización cambia entre la cantidad del impuesto neto y la cantidad del impuesto.
- Para verificar el tipo de impuesto establecido, pulse dos veces **ON**, y luego pulse esta tecla.

**RCM** **Tecla de recuperación/ borrado de la memoria:**

- Púlsela para recuperar el valor guardado en la memoria.
- Púlsela dos veces para borrar el contenido de la memoria.

**00** **0** **~** **9** **TECLAS de introducción de números:**

Púlselas para introducir valores numéricos.

**COR%** **Tecla de cálculos de porcentajes/porcentaje de respuestas correctas:**

- Púlsela para realizar cálculos de porcentajes.
- Use esta tecla en el modo de Math Drill para verificar los valores del porcentaje de respuestas correctas guardado para la cuenta de problemas seleccionada.

**DEL** **Tecla de multiplicación/ eliminación de datos:**

- Púlsela para hacer multiplicaciones.
- Use esta tecla en el modo de Math Drill para borrar los valores de duración requerida para la cuenta de problemas seleccionada y sea el número más reciente será el informe de la Math Drill.

**RES** **+** **Tecla de sumar/visualización ascendente ▲:**

- Use esta tecla en el modo de Math Drill para verificar los valores de duración requerida para la cuenta de problemas seleccionada en orden ascendente (de antigua a nueva).
- Un ejemplo de visualización mostrando el informe fue guardado diez intentos antes.

**ENTER** **Tecla de igual/introducción/ inicio:**

- Púlsela para obtener el resultado de un cálculo aritmético.
- Use esta tecla en el modo de Math Drill para iniciar un ejercicio u obtener la respuesta a un problema visualizado.

**RES** **▼** **Tecla de restar/visualización descendente ▼:**

- Púlsela para hacer restas.
- Use esta tecla en el modo de Math Drill para visualizar los valores de duración requerida para la cuenta de problemas seleccionada en orden descendente (de nueva a antigua).

**RANK** **+** **Tecla de división/ clasificación:**

- Púlsela para hacer divisiones.
- Use esta tecla en el modo de Math Drill para visualizar los tres valores de duración requerida más rápidos para la cuenta de problemas seleccionada.

**CA** **Tecla de borrado total:**

- Púlsela para borrar toda la memoria de la calculadora. (Esto no borra el tipo de impuesto establecido, la cuenta de problemas guardada de la Math Drill, la duración requerida ni el porcentaje de respuestas correctas.)
- Si **ON** no borra los caracteres o iconos no requeridos de la pantalla, pulse esta tecla para borrarlos.

**M+** **Tecla para añadir a la memoria:**  
Púlsela para añadir el valor visualizado al valor de la memoria.

**OFF** **Memory minus key:**  
Press to subtract the displayed value from the memory value.

**→** **Right shift key:**  
Press to shift one digit position to the right. This is useful for adjusting one digit of an entry. Also use this key to clear entry errors and approximation errors.

LCD / Affichage à cristaux liquides / LCD



**Symbols displayed in the Math Drill mode**  
**Symboles affichés dans le mode Exercice Mathématique**

**Simbolos visualizados en el modo de Math Drill**  
**DRILL:** This title appears when the Math Drill mode is selected.

Ce titre apparaît lorsque le mode Exercice Mathématique est sélectionné. Este título aparece cuando se selecciona el modo de Math Drill.

**COR.% %:** The numbers with these symbols indicate the correct answer ratio for the Math Drill. Les nombres accompagnés de ces symboles indiquent le pourcentage de réponses correctes pour l'exercice mathématique. Los números con estos símbolos indican el porcentaje de respuestas correctas para la Math Drill.

- Display example showing 95% correct answer ratio
- Example d'affichage indiquant un pourcentage de réponses correctes de 95%
- Ejemplo de visualización mostrando un porcentaje de respuestas correctas del 95%

**+** : The symbol "+" indicates "plus" in the Math Drill. Le symbole "+" signifie "plus" dans l'exercice mathématique. El símbolo "+" indica "más" en la Math Drill.

**-** : The symbol "-" indicates "minus" in the Math Drill. Le symbole "-" signifie "moins" dans l'exercice mathématique. El símbolo "-" indica "menos" en la Math Drill.

**x** : The symbol "x" indicates "multiply" in the Math Drill. Le symbole "x" signifie "multiplier" dans l'exercice mathématique. El símbolo "x" indica "multiplicar" en la Math Drill.

**=** : The symbol "=" indicates "equals" in the Math Drill. Le symbole "=" signifie "égal" dans l'exercice mathématique. El símbolo "=" indica "igual" en la Math Drill.

- A display example showing the 100th problem
- Exemple d'affichage indiquant le 100<sup>ème</sup> problème
- Un ejemplo de visualización mostrando el problema número 100

**DRILL** **Q**

**100** **13-8=**

**PRE.:** The number with this symbol indicates how many attempts ago the displayed Math Drill record was stored. The smaller the number, the more recent is the Math Drill record.

Le nombre accompagné de ce symbole indique au bout de combien de tentatives le résultat de l'exercice mathématique affiché a été mémorisé. Plus le nombre est petit, plus le résultat de l'exercice mathématique est récent.

El número con este símbolo indica cuántos intentos antes se guardó el informe de la Math Drill visualizado. Cuanto más pequeño sea el número más reciente será el informe de la Math Drill.

- A display example showing the record stored ten attempts before.
- Exemple d'affichage indiquant les dix tentatives précédentes de mémorisation du résultat.
- Un ejemplo de visualización mostrando que el informe fue guardado diez intentos antes.

**DRILL** **PRE.** **min** **S**

**10** **3** **34**

**123RANK:** The shortest **completed** duration (first place) is indicated by the characters "1 RANK". Second place is indicated by "2 RANK" and third place by "3 RANK".

La durée requise la plus courte (première place) est indiquée par les caractères "1 RANK". La deuxième place est indiquée par "2 RANK" et la troisième place par "3 RANK". La durée mínima requerida (primer lugar) se indica mediante los caracteres "1 RANK". El segundo lugar se indica mediante "2 RANK" y el tercero mediante "3 RANK".

- A display example showing the first place record
- Exemple d'affichage indiquant le résultat de la première place
- Un ejemplo de visualización mostrando el registro de primer lugar

**DRILL** **PRE.** **1 RANK** **min** **S**

**1** **3** **21**

**min S:** The numbers with these symbols indicate the **completed** duration of a Math Drill set. Les nombres accompagnés de ces symboles indiquent la durée requise pour effectuer un ensemble d'exercices mathématiques. Los números con estos símbolos indican la duración requerida para completar un juego de Math Drill.

- A display example showing a set that required 3 minutes and 34 seconds to complete.
- Exemple d'affichage indiquant un ensemble d'exercices nécessitant 3 minutes et 34 secondes pour être effectué.
- Un ejemplo de visualización mostrando un juego que requiere 3 minutos y 34 segundos para completarse.

**DRILL** **PRE.** **min** **S**

**10** **3** **34**

**M-** **Tecla para restar de la memoria:**  
Púlsela para restar el valor visualizado del valor de la memoria.

**→** **Touche de décalage droit:**  
Appuyez sur cette touche pour décaler un chiffre d'une place vers la droite. Ceci est pratique pour ajuster un chiffre dans une entrée. Utilisez également cette touche pour effacer les erreurs d'entrée et les erreurs d'approximation.

**OFF** **Tecla de desplazamiento a la derecha:**  
Púlsela para desplazar una posición de dígito hacia la derecha. Esto es útil para ajustar un dígito de una introducción. Use también esta tecla para borrar errores de introducción y errores de aproximación.

**START:** This title appears when the Math Drill is started. Ce titre apparaît lorsque le mode Exercice Mathématique est lancé. Este título aparece cuando se inicia la Math Drill.

- Math Drill display example with 25 problems selected
- Exemple d'affichage d'un exercice mathématique avec 25 problèmes sélectionnés
- Un ejemplo de visualización de Math Drill con 25 problemas seleccionados

**DRILL** **START**

**25** **[=]**

**+** : The symbol "+" indicates "plus" in the Math Drill. Le symbole "+" signifie "plus" dans l'exercice mathématique. El símbolo "+" indica "más" en la Math Drill.

**-** : The symbol "-" indicates "minus" in the Math Drill. Le symbole "-" signifie "moins" dans l'exercice mathématique. El símbolo "-" indica "menos" en la Math Drill.

**x** : The symbol "x" indicates "multiply" in the Math Drill. Le symbole "x" signifie "multiplier" dans l'exercice mathématique. El símbolo "x" indica "multiplicar" en la Math Drill.

**=** : The symbol "=" indicates "equals" in the Math Drill. Le symbole "=" signifie "égal" dans l'exercice mathématique. El símbolo "=" indica "igual" en la Math Drill.

- A display example showing the 100th problem
- Exemple d'affichage indiquant le 100<sup>ème</sup> problème
- Un ejemplo de visualización mostrando el problema número 100

**DRILL** **Q**

**100** **13-8=**

**PRE.:** The number with this symbol indicates how many attempts ago the displayed Math Drill record was stored. The smaller the number, the more recent is the Math Drill record.

Le nombre accompagné de ce symbole indique au bout de combien de tentatives le résultat de l'exercice mathématique affiché a été mémorisé. Plus le nombre est petit, plus le résultat de l'exercice mathématique est récent.

El número con este símbolo indica cuántos intentos antes se guardó el informe de la Math Drill visualizado. Cuanto más pequeño sea el número más reciente será el informe de la Math Drill.

- A display example showing the record stored ten attempts before.
- Exemple d'affichage indiquant les dix tentatives précédentes de mémorisation du résultat.
- Un ejemplo de visualización mostrando que el informe fue guardado diez intentos antes.

**DRILL** **PRE.** **min** **S**

**10** **3** **34**

**123RANK:** The shortest **completed** duration (first place) is indicated by the characters "1 RANK". Second place is indicated by "2 RANK" and third place by "3 RANK".

La durée requise la plus courte (première place) est indiquée par les caractères "1 RANK". La deuxième place est indiquée par "2 RANK" et la troisième place par "3 RANK". La durée mínima requerida (primer lugar) se indica mediante los caracteres "1 RANK". El segundo lugar se indica mediante "2 RANK" y el tercero mediante "3 RANK".

- A display example showing the first place record
- Exemple d'affichage indiquant le résultat de la première place
- Un ejemplo de visualización mostrando el registro de primer lugar

**DRILL** **PRE.** **1 RANK** **min** **S**

**1** **3** **21**

**min S:** The numbers with these symbols indicate the **completed** duration of a Math Drill set. Les nombres accompagnés de ces symboles indiquent la durée requise pour effectuer un ensemble d'exercices mathématiques. Los números con estos símbolos indican la duración requerida para completar un juego de Math Drill.

- A display example showing a set that required 3 minutes and 34 seconds to complete.
- Exemple d'affichage indiquant un ensemble d'exercices nécessitant 3 minutes et 34 secondes pour être effectué.
- Un ejemplo de visualización mostrando un juego que requiere 3 minutos y 34 segundos para completarse.

**DRILL** **PRE.** **min** **S**

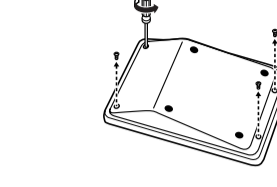
**10** **3** **34**

#### BATTERY REPLACEMENT

**When to replace battery**  
If you observe the following symptoms, replace the battery with a new one.

- The brightness of the display is reduced.
- After auto power-off, pressing of **ON** or **CA** does not restore the display.

**Replacing the battery**  
Use one CR2032 lithium battery.



**Caution:** After replacing the battery, the set tax rate, memory contents, stored calculations, problem counts, **completed** duration values, and correct answer ratios may be altered or erased. Before replacing the battery, make a written record of any important information.

**After replacing the battery**

- Press **ON** (**ON**), and make sure the display shows "0." If not, remove the installed battery immediately, reinstall, and recheck the display.
- While in the Calculator mode, press **ON** (**ON**) and check the set tax rate. If it is found to be altered or erased, you must set it again.

#### SPECIFICATIONS

Type: Electronic calculator  
Operating capacity: 10 digits  
Power supply: Lithium battery (3.0V --- (DC) CR2032 × 1)  
Power consumption: 0.000065W  
Battery life: Approx. 7 years (with 1 hour of daily use)

- May vary depending on the operating environment and operation method.
- Automatic Power-off: Approx. 7 min.
- Operating temperature: 0°C - 40°C (32°F-104°F)
- Dimensions: 100 mm(W) × 152 mm(D) × 33 mm(H)
- Weight: 100 mm(W) × 5-31/32"(D) × 1-5/16"(H)
- Weight: Approx. 128 g (0.28 lb.) (including battery)
- Accessories: Lithium battery (installed), operation manual

#### MODES

This calculator has two modes: Calculation mode and Math Drill mode.

Press **ON** or **CA** to switch on the power. The calculator will turn on in the Calculator mode by default.



## BASIC CALCULATIONS / CALCULS DE BASE / CÁLCULOS BÁSICOS

- Before performing a calculation, press **[C/A]** twice to clear any residual values and commands in the calculator.
- Symbols such as **"=**" and **"+"**, **"="**, **"x"**, **"÷"** appear on the display but will not be shown in the examples below.

- Avant d'effectuer un calcul, appuyez deux fois sur **[C/A]** pour effacer toutes valeurs et commandes résiduelles de la calculatrice.
- Les symboles tels que **"=**" et **"+"**, **"="**, **"x"**, **"÷"** apparaissent sur l'écran, mais ne seront pas indiqués dans les exemples ci-dessous.

- Antes de realizar un cálculo, pulse dos veces **[C/A]** para borrar cualquier valor y comando residual de la calculadora.
- Los símbolos como **"=**" y **"+"**, **"="**, **"x"**, **"÷"** aparecen en la pantalla pero no se mostrarán en los ejemplos de abajo.

Calculation example / Ejemplos de cálculo / Ejemplo de cálculo	Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización
		0.
$(-24+2) \div 4 = -5.5$	<b>[C/A]</b> <b>[C/A]</b> <b>[24]</b> <b>[+]</b> <b>[2]</b> <b>[+]</b> <b>[4]</b> <b>[=]</b>	-5.5
$34+57=91$ $45+57=102$	<b>[34]</b> <b>[+]</b> <b>[57]</b> <b>[=]</b> <b>[45]</b> <b>[+]</b> <b>[57]</b> <b>[=]</b>	91. 102.
$38-26=12$ $35-26=9$	<b>[38]</b> <b>[−]</b> <b>[26]</b> <b>[=]</b> <b>[35]</b> <b>[−]</b> <b>[26]</b> <b>[=]</b>	12. 9.
$68 \times 25 = 1700$ $68 \times 40 = 2720$	<b>[68]</b> <b>[x]</b> <b>[25]</b> <b>[=]</b> <b>[68]</b> <b>[x]</b> <b>[40]</b> <b>[=]</b>	1'700. 2'720.
$35 \div 14 = 2.5$ $98 \div 14 = 7$	<b>[35]</b> <b>[÷]</b> <b>[14]</b> <b>[=]</b> <b>[98]</b> <b>[÷]</b> <b>[14]</b> <b>[=]</b>	2.5 7.
$200 \times 10\% = 20$	<b>[200]</b> <b>[x]</b> <b>[10]</b> <b>[%]</b>	20.
$(9 \div 36) \times 100 = 25$	<b>[9]</b> <b>[÷]</b> <b>[36]</b> <b>[x]</b> <b>[100]</b>	25.
$200 + (200 \times 10\%) = 220$	<b>[200]</b> <b>[+]</b> <b>[10]</b> <b>[%]</b>	220.
$4^6 = (4^3)^2 = 4096$	<b>[4]</b> <b>[x]</b> <b>[4]</b> <b>[=]</b> <b>[x]</b> <b>[4]</b> <b>[=]</b>	4'096.
$1/8 = 0.125$	<b>[1]</b> <b>[÷]</b> <b>[8]</b> <b>[=]</b>	0.125
$25 \times 5 = 125$ $\rightarrow) 84 \div 3 = 28$ $\rightarrow) 68 + 17 = 85$ 182	<b>[R-CM]</b> <b>[R-CM]</b> <b>[25]</b> <b>[x]</b> <b>[5]</b> <b>[M+]</b> <b>[84]</b> <b>[÷]</b> <b>[3]</b> <b>[M-]</b> <b>[68]</b> <b>[+]</b> <b>[17]</b> <b>[M+]</b> <b>[R-CM]</b> <b>[R-CM]</b>	125. M 28. M 85. M 182. M
$2 + 3 \rightarrow 2 + 4 = 6$	<b>[2]</b> <b>[+]</b> <b>[3]</b> <b>[C/A]</b> <b>[or/ou/o]</b> <b>[→]</b> <b>[4]</b> <b>[=]</b>	6.
$5 \times 2 \rightarrow 5 \div 2 = 2.5$	<b>[5]</b> <b>[x]</b> <b>[2]</b> <b>[=]</b>	2.5
$123456 \rightarrow 123478$	<b>[123456]</b> <b>[→]</b> <b>[123478]</b>	1234'478.
$9876543212 \div 0.444 \times$ $555 = 1234.567901 \times 10^{10}$	<b>[C/A]</b> <b>[9876543212]</b> <b>[÷]</b> <b>[0.444]</b> <b>[x]</b> <b>[C/A]</b> <b>[555]</b> <b>[=]</b> <b>(1234.567901 × 10<sup>10</sup> = 12345679010000)</b>	€ 2.224466669 1'234.567901

## TAX CALCULATIONS / CALCULS DE TAXE / CÁLCULOS DE IMPUESTOS

- To determine gross tax values, net tax values, and tax amounts, use the two special tax calculation keys, **[TAX]** and **[TAX]**.

- Set or verify the tax rate before starting tax calculations.

- Pour déterminer les valeurs de taxe brute, taxe nette et montants de taxe, utilisez les deux touches spécifiques au calcul de la taxe, **[TAX]** et **[TAX]**.

- Établissez ou vérifiez la taxe avant de procéder aux calculs de taxe.

- Para determinar los valores de impuestos brutos, los valores de impuestos netos y las cantidades de impuestos, use las teclas de cálculos de impuestos especiales, **[TAX]** y **[TAX]**.

- Establezca o verifique el tipo de impuesto antes de empezar a hacer cálculos de impuestos.

### Setting the tax rate / Etablir la taxe / Establecimiento del tipo de impuesto

- The tax rate can be set and modified within the range of four digits. (The decimal point is not counted as a digit.)
- La taxe peut être établie et modifiée dans une plage de quatre chiffres. (La virgule décimale n'est pas comptée comme un chiffre.)

- El tipo de impuesto se puede establecer y modificar dentro de una gama de cuatro dígitos. (La coma decimal no se cuenta como un dígito.)

[Example] Set the tax rate to 5%.

[Ejemplo] Etablir la taxe à 5%.

[Ejemplo] Establezca un tipo de impuesto del 5%.

Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización
<b>[C/A]</b> <b>[C/A]</b>	0
<b>[RATE SET]</b> <b>[5]</b> <b>[RATE SET]</b>	<b>[RATE]</b> 5

Note: The tax rate set is retained until modified. However, as the battery becomes exhausted, the set tax rate may change.

Remarque: La taxe établie est conservée jusqu'à ce qu'elle soit modifiée. Toutefois, à mesure que la pile s'épuise, la taxe établie peut changer.

Nota: El tipo de impuesto establecido se retiene hasta que se modifica. Sin embargo, al agotarse la pila, el tipo de impuesto establecido puede cambiar.

### To verify the tax rate / Pour vérifier la taxe établie / Para verifica el tipo de impuesto

[Example] Verify the tax rate. (Rate set: 5%)

[Ejemplo] Vérifier la taxe établie. (Taxe établie: 5%)

[Ejemplo] Verifique el tipo de impuesto. (Tipo establecido: 5%)

Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización
<b>[C/A]</b> <b>[C/A]</b>	0
<b>[RATE RECALL]</b>	<b>[RATE]</b> 5

### Calculating gross tax / Calcul de la taxe brute / Cálculo del impuesto bruto

[Example] Calculate the gross tax value and tax amount of \$800. (Rate set: 5%)

[Ejemplo] Calcular la valeur de la taxe brute et le montant de la taxe de \$800. (Taxe établie: 5%)

[Ejemplo] Calculo del valor del impuesto bruto y cantidad de impuesto de \$800 (Tipo establecido: 5%)

[Ejemplo] Calcular la suma, la cantidad de impuesto neto y la cantidad de impuesto de dos artículos valorados respectivamente en \$840 y \$525. (Tipo establecido: 5%)

Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización	Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización
<b>[C/A]</b> <b>[C/A]</b>	800	<b>[C/A]</b> <b>[C/A]</b>	840
<b>[+TAX]</b>	+TAX 840	<b>[+TAX]</b>	+TAX 1365
<b>[+TAX]</b>	TAX 40	<b>[+TAX]</b>	TAX 1300
<b>[+TAX]</b>	TAX 40	<b>[+TAX]</b>	TAX 65

[Example 1] If **[COMPLETED]** duration values are recorded as 3 minutes 50 seconds, 3 minutes 34 seconds, and 3 minutes 21 seconds, respectively: "3 minutes 21 seconds" is ranked first, "3 minutes 34 seconds" second, and "3 minutes 50 seconds" third.

[Example 2] If three **[COMPLETED]** duration values are recorded with the same times of 3 minutes and 21 seconds: All are ranked first as one record and second and third rank records are not displayed.

[Example 3] If two **[COMPLETED]** duration values are recorded with the same times of 3 minutes and 21 seconds and a **[COMPLETED]** duration value recorded with a time of 3 minutes and 34 seconds: The two records of "3 minutes and 21 seconds" are ranked first as one record, and the record of "3 minutes and 34 seconds" is ranked second or third. (If ranked second, the third rank record is not displayed.)

[Example 4] If a **[COMPLETED]** duration value is recorded with the time of 3 minutes 21 seconds, and two **[COMPLETED]** duration values are recorded with the same times of 3 minutes and 34 seconds: The record of "3 minutes and 21 seconds" is ranked first, and the two records of "3 minutes and 34 seconds" ranked second. (The third rank record is not displayed.)

- Ici, à chaque pression sur **[RANK]**, l'affichage bascule entre les résultats classés de la première place (affiché en ⑤) et subséquentes.
- Après avoir résolu tous les problèmes assignés du total sélectionné, pour rappeler les trois premiers résultats du classement, appuyez sur **[RANK]** lorsque le pourcentage de réponses correctes et la durée requise sont affichés ou lorsque les résultats de la durée sont rappelés par **[RANK]** ou **[RANK]**.

- A propos des classements
- Les classements "1 RANK", "2 RANK", "3 RANK" sont déterminés par la durée, avec la durée la plus courte classée en premier. Le pourcentage de réponses correctes n'est pas pris en compte dans le classement.
- Si tous les résultats ont la même durée, ils sont classés au même rang.

[Example 1] Si les valeurs de durée requise sont enregistrées à 3 minutes 50 secondes, 3 minutes 34 secondes et 3 minutes 21 secondes, respectivement: "3 minutes 21 secondes" est classé en premier, "3 minutes 34 secondes" en deuxième et "3 minutes 50 secondes" en troisième.

[Exemple 2] Si trois valeurs de durée requise sont enregistrées avec la même durée de 3 minutes et 21 secondes: Elles sont toutes classées premières et les résultats des deuxième et troisième positions ne sont pas affichés.

[Exemple 3] Si deux valeurs de durée requise sont enregistrées avec la même durée de 3 minutes et 21 secondes et une valeur de durée requise est enregistrée avec une durée de 3 minutes et 34 secondes: Les deux résultats de "3 minutes et 21 secondes" sont classés premier comme un seul résultat et celui de "3 minutes et 34 secondes" est classé deuxième ou troisième. (S'il est classé deuxième, le troisième classement n'est pas affiché.)

[Exemple 4] Si une valeur de durée requise est enregistrée avec une durée de 3 minutes et 21 secondes et deux valeurs de durée requise sont enregistrées avec la même durée de 3 minutes et 34 secondes: Le résultat de "3 minutes et 21 secondes" est classé premier et ceux de "3 minutes et 34 secondes" sont classés deuxième. (Le troisième classement n'est pas affiché.)

- Aquí, cada vez que se pulsa **[RANK]**, la visualización cambia a través de los informes clasificados, desde el primero (visualizado en ⑤) hacia adelante.
- Después de resolver todos los problemas asignados hasta alcanzar la cuenta seleccionada, para recuperar los tres mejores de la clasificación, pulse **[RANK]** cuando se visualicen el porcentaje de respuestas correctas y la duración requerida, o cuando los registros de duración sean recuperados por **[RANK]** o **[RANK]**.

- Acercas de las clasificaciones
- Las clasificaciones de "1 RANK", "2 RANK" y "3 RANK" se determinan mediante duración, con el informe de la duración más corta clasificado el más alto. El porcentaje de respuestas correctas no se tiene en cuenta en la clasificación.

Si todos los informes tienen tiempos idénticos, éstos se clasificarán igual.

[Ejemplo 1] Si los valores de duración requerida se registran como 3 minutos y 50 segundos, 3 minutos y 34 segundos, y 3 minutos y 21 segundos, respectivamente: "3 minutos 21 segundos" se clasifica el primero, "3 minutos 34 segundos" el segundo y "3 minutos 50 segundos" el tercero.

[Ejemplo 2] Si tres valores de duración requerida se registran con los mismos tiempos de 3 minutos y 21 segundos: Todos se clasifican los primeros como un registro, y los registros clasificados el segundo y el tercero no se visualizan.

[Ejemplo 3] Si dos valores de duración requerida se registran con los mismos tiempos de 3 minutos y 21 segundos y un valor de duración requerida se registra con un tiempo de 3 minutos y 34 segundos: Los dos informes de "3 minutos y 21 segundos" se clasifican los primeros como un informe, y el informe de "3 minutos y 34 segundos" se clasifica segundo o tercero. (Si se clasifica segundo, el informe clasificado tercero no se visualiza.)

[Ejemplo 4] Si un valor de duración requerida se registra con un tiempo de 3 minutos 21 segundos, y dos valores de duración requerida se registran con los mismos tiempos de 3 minutos y 34 segundos: El registro de "3 minutos y 21 segundos" se clasifica primero, y los dos informes de "3 minutos y 34 segundos" se clasifican segundos. (El informe clasificado tercero no se visualiza.)

- If no records are stored, pressing **[RANK]** will display **"- ="** for minutes and seconds for all ranks.
- Si aucun résultat n'est mémorisé, une pression sur **[RANK]** affichera **"- ="** pour les minutes et secondes de tous les classements.
- Si no se guardan informes, al pulsar **[RANK]** se visualizará **"- ="** para minutos y segundos para todas las clasificaciones.

DRILL	1 RANK min	S	-	-	-
			-	-	-

- In this display, pressing **[RANK]** has no effect.
- Sur cet écran, appuyer sur **[RANK]** n'a aucun effet.
- En esta visualización, pulsar **[RANK]** no tiene ningún efecto.

### To switch to the Calculator mode (displayed at ①)

- Press **[C/A]**.

### Pour passer au mode Calculatrice (affiché en ①)

- Appuyez sur **[C/A]**.

### Para cambiar al modo de calculadora (visualizado en ①)

- Pulse **[C/A]**.

### To return to the Math Drill initial screen

- Press **[RANK]**.

### Pour revenir à l'écran initial de l'exercice mathématique

- Appuyez sur **[RANK]**.

### Para volver a la pantalla inicial de Math Drill

- Pulse **[RANK]**.

## Erasing stored data / Effacement des données mémorisées / Borrado de los datos guardados

To erase all **[COMPLETED]** duration values and correct answer ratios stored for the selected problem count, press **[DEL]**.

Pour effacer toutes les valeurs de durée requise et les pourcentages de réponses correctes pour le total de problèmes sélectionné, appuyez sur **[DEL]**.

Para borrar todos los valores de duración requerida y corregir los porcentajes de respuestas correctas para la cuenta de problemas seleccionada, pulse **[DEL]**.

- To delete the stored durations and ratios
- Pour effacer les durées et les pourcentages mémorisés

- Para eliminar las duraciones y porcentajes guardados

Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización	Note / Remarque / Nota
① <b>[ON]</b>	0	
② <b>[DRILL]</b>	DRILL 25 [START] [=]	The initial Math Drill screen is displayed. Select the problem count of which you wish to erase data. L'écran initial de l'exercice mathématique est affiché. Sélectionnez le total de problèmes duquel vous souhaitez effacer les données.
③ <b>[←S→10→]</b>	DRILL 50 [START] [=]	Se visualiza la pantalla inicial de Math Drill. Seleccione la cuenta de problemas de la que usted quiere borrar datos.
④ <b>[←S→10→]</b>	DRILL 100 [START] [=]	In this example, "100" is selected. Dans cet exemple, "100" est sélectionné. En este ejemplo se selecciona "100".
⑤ <b>[DEL]</b>	DRILL PRE. min S - - - -	All <b>[COMPLETED]</b> duration values and correct answer ratios are now deleted. Toutes les valeurs de durée requise et pourcentages de réponses correctes sont à présent effacés. Todos los valores de duración requerida y los porcentajes de respuestas correctas se eliminan ahora.

- Do not press **[DEL]** if you do not wish to delete the record. Press **[C/A]** instead.
- N'appuyez pas sur **[DEL]** si vous ne souhaitez pas effacer les résultats. Appuyez sur **[C/A]** à la place.
- No pulse **[DEL]** si no quiere eliminar el registro. Pulse en su lugar **[C/A]**.

### To switch to the Calculator mode (displayed at ①)

- Press **[C/A]**.

### Pour passer au mode Calculatrice (affiché en ①)

- Appuyez sur **[C/A]**.

### Para cambiar al modo de calculadora (visualizado en ①)

- Pulse **[C/A]**.

④ <b>[←S→10→]</b>	DRILL 100 [START] [=]	In this example, "100" is selected. Dans cet exemple, "100" est sélectionné. En este ejemplo se selecciona "100".
⑤ <b>[RESA]</b>	DRILL PRE. 3 RANK min S 4 3 50	This is the fourth recent <b>[COMPLETED]</b> duration record for a Math Drill set. The <b>[COMPLETED]</b> duration record is ranked third, so the "3 RANK" symbol is also displayed. Il s'agit de la quatrième durée requise la plus récente pour un ensemble d'exercices mathématiques. La durée requise est classée troisième, de sorte que le symbole "3 RANK" est également affiché. Este es el cuarto informe más reciente de duración requerida para un juego de Math Drill. El informe de duración requerida está clasificado el tercero, por lo que también se visualiza el símbolo "3 RANK".
⑥ <b>[RESA]</b>	DRILL PRE. min S 3 3 54	This is the third recent record. Il s'agit du troisième résultat le plus récent. Este es el tercer informe más reciente.
⑦ <b>[RESA]</b>	DRILL PRE. 2 RANK min S 2 3 34	This is the second recent record. The <b>[COMPLETED]</b> duration record is ranked second, so the "2 RANK" symbol is also displayed. Il s'agit du deuxième résultat le plus récent. La durée requise est classée deuxième, de sorte que le symbole "2 RANK" est également affiché. Este es el segundo informe más reciente. El informe de duración requerida está clasificado el segundo, por lo que también se visualiza el símbolo "2 RANK".
⑧ <b>[RESA]</b>	DRILL PRE. 1 RANK min S 1 3 21	This is the most recent record. The <b>[COMPLETED]</b> duration record is ranked first, so the "1 RANK" symbol is also displayed. Il s'agit du résultat le plus récent. La durée requise est classée première, de sorte que le symbole "1 RANK" est également affiché. Este es el informe más reciente. El informe de duración requerida está clasificado el primero, por lo que también se visualiza el símbolo "1 RANK".

- Rankings are stored for each problem count.
- Here, each time **[RANK]** is pressed, the display toggles through the **[COMPLETED]** duration records from the fourth recent (displayed at ⑤) onward (or if **[RANK]** is pressed, from the most recent record (displayed at ⑧) onward).
- If no **[COMPLETED]** duration record is stored, pressing **[RANK]** (or **[RANK]**) has no effect.
- While a **[COMPLETED]** duration is displayed, press **[RANK]** to display the correct answer ratio. Press **[RANK]** again to return to the "PRE." display.

- Les classements sont mémorisés pour chaque total de problèmes.
- Ici, à chaque pression sur **[RANK]**, l'affichage bascule entre les résultats de durée requise du quatrième plus récent (affiché en ⑤) et subséquents (ou si **[RANK]** est pressé, du plus récent (affiché en ⑧) et subséquents).
- Si aucune durée requise n'est mémorisée, une pression sur **[RANK]** (ou **[RANK]**) n'a aucun effet.
- Appuyez sur **[RANK]** pour afficher le pourcentage de réponses correctes pendant que la durée requise est affichée. Appuyez à nouveau sur **[RANK]** pour revenir à l'écran "PRE."

- Las clasificaciones se guardan para cada cuenta de problemas.
- Aquí, cada vez que se pulsa **[RANK]**, la visualización cambia a través de los registros de duración requerida, desde el cuarto más reciente (visualizado en ⑤) en adelante (o si se pulsa **[RANK]**, desde el registro más reciente (visualizado en ⑧) en adelante).
- Si se guarda un registro de duración no requerido, pulsar **[RANK]** (o **[RANK]**) no tiene ningún efecto.
- Mientras se visualiza una dirección requerida, pulse **[RANK]** para visualizar el porcentaje de respuestas correctas. Pulse de nuevo **[RANK]** para volver a la visualización "PRE."

### To switch to the Calculator mode (displayed at ①)

- Press **[C/A]**.

### Pour passer au mode Calculatrice (affiché en ①)

- Appuyez sur **[C/A]**.

### Para cambiar al modo de calculadora (visualizado en ①)

- Pulse **[C/A]**.

### To return to the Math Drill initial screen

- Press **[RANK]**.

### Pour revenir à l'écran initial de l'exercice mathématique

- Appuyez sur **[RANK]**.

### Para volver a la pantalla inicial de Math Drill

- Pulse **[RANK]**.

## To browse the rankings / Pour parcourir les classements / Para examinar las clasificaciones

Use **[RANK]** to recall the top three of the quickest results of the Math Drill for the selected problem count.

Utilisez **[RANK]** pour rappeler les trois résultats les plus rapides de l'exercice mathématique pour le total de problèmes sélectionné.

Use **[RANK]** para recuperar los tres resultados más rápidos de Math Drill para la cuenta de problemas seleccionada.

- If two **[COMPLETED]** duration records are stored
- Si deux durées requises sont mémorisées

- Si se guardan dos informes de duración requerida

Operation / Opération / Operación	Display / Affichage / Visualización	Note / Remarque / Nota
① <b>[ON]</b>	0	
② <b>[DRILL]</b>	DRILL 25 [START] [=]	The initial Math Drill screen is displayed. Select the desired problem count for browsing the associated rankings. L'écran initial de l'exercice mathématique est affiché. Sélectionnez le total de problèmes de votre choix afin de parcourir les classements qui y sont associés.
③ <b>[←S→10→]</b>	DRILL 50 [START] [=]	Se visualiza la pantalla inicial de Math Drill. Seleccione la cuenta de problemas deseada examinando las clasificaciones asociadas.
④ <b>[←S→10→]</b>	DRILL 100 [START] [=]	In this example, "100" is selected. Dans cet exemple, "100" est sélectionné. En este ejemplo se selecciona "100".
⑤ <b>[RANK]</b>	DRILL 1 RANK min S 3 21	This is the highest ranked duration. Il s'agit de la durée classée en premier. Ésta es la duración clasificada más alta.
⑥ <b>[RANK]</b>	DRILL 2 RANK min S 3 51	This is the second ranked duration. Il s'agit de la durée classée en deuxième. Ésta es la duración clasificada segunda.
⑦ <b>[COR%]</b>	DRILLCOR.% 2 RANK min S 98 3 51	This is the correct answer ratio of the second ranked record. Press <b>[COR%]</b> to display the correct answer ratio of the selected record. Press <b>[COR%]</b> again to return to the rank display. Il s'agit du pourcentage de réponses correctes du deuxième résultat. Appuyez sur <b>[COR%]</b> pour afficher le pourcentage de réponses correctes du résultat sélectionné. Appuyez à nouveau sur <b>[COR%]</b> pour revenir à l'écran du classement. Éste es el porcentaje de respuestas correctas

## Free Manuals Download Website

<http://myh66.com>

<http://usermanuals.us>

<http://www.somanuals.com>

<http://www.4manuals.cc>

<http://www.manual-lib.com>

<http://www.404manual.com>

<http://www.luxmanual.com>

<http://aubethermostatmanual.com>

Golf course search by state

<http://golfingnear.com>

Email search by domain

<http://emailbydomain.com>

Auto manuals search

<http://auto.somanuals.com>

TV manuals search

<http://tv.somanuals.com>