

Mode d'emploi de Grapher (05/11/2009) : présentation

Vous souhaitez tout connaître de ce remarquable traceur de graphes mathématiques 2D et 3D dont « l'aide » qui l'accompagne ne dévoile pas le dixième des capacités, alors n'hésitez pas : téléchargez ce manuel !

Vous voulez savoir si le bug numéro 6 (sur un total de 25) existe dans **Curvus Pro X 1.3.2** et/ou **Grapher 1.1** et/ou **Grapher 2.0** et/ou **Grapher 2.1**, s'il a un remède qui permet « de faire avec », alors plongez dans le dernier chapitre de ce guide !

La **syntaxe** des expressions mathématiques **en vigueur dans ces quatre logiciels** vous pose problème, vous ne comprenez pas pourquoi **$3-2=1$ mais $3-2=6$** , alors passez en revue le chapitre expressions.

Six leçons très détaillées et abondamment illustrées vous initieront progressivement à l'utilisation de Grapher en vous évitant mille recherches vaines dans une aide indigne de ce nom, sans exemples ni figures.

Ce » Mode d'emploi de Grapher » est applicable à Curvus Pro X 1.3.2 dont Grapher est la version Apple, en tenant compte des nuances suivantes :

- possibilités n'existant plus dans Grapher (voir chapitre « Les bugs de Grapher » 1er sous- titre) ;
- choisir les mêmes noms de coordonnées que ceux, figés, utilisés dans Grapher : attention à la permutation entre phi et theta (voir chapitre « Systèmes de coordonnées de Grapher ») ;
- vocabulaire français des menus légèrement différent ;
- exemples à choisir directement dans deux dossiers (pas de menu « Exemples » comme dans Grapher) ;
- noter les bugs de Curvus Pro X 1.3.2 (voir chapitre « Les bugs de Grapher » 2e sous-titre).

Tous commentaires, remarques, critiques, relevés d'erreurs, demandes d'explications seront bienvenus, ils me permettront d'améliorer le mode d'emploi de Grapher et de mieux l'adapter aux utilisateurs.

Yves Barois < y.barois@free.fr >