3. gyakorlat (Maple)

- Maple és XMaple
  - terminálból a *maple* parancsra a program parancssoros változata indul el, itt is minden funkció elérhet? (oldhatunk meg egyenleteket, s?t ábrázolhatunk is függvényt, érdemes kipróbálni)
  - *xmaple* paranccsal indítható a grafikus változat, ezt fogjuk használni (ne feledkezzünk el a parancs utáni & jelr?l, mellyel a terminál továbbra is használható lesz: *xmaple &*)

- Egyenletmegoldás
  - Feladat: Oldjuk meg az x^4-x^3-(a^2-a-2)*x^2-x+1=0 negyedfokú egyenletet, és határozzuk meg, hogy az 'a' paraméter mely értékei mellett lesz minden gyöke valós! (ld. ea3_egyenletek: mw, html)

- Grafika (ld. ea5_grafika: mw, html)
  - Feladat: Ismerjük meg a plot parancs további paramétereit (szín, vonalvastagság, cím)! Használjuk a help-et.
  - Feladat: békás ábra: mw, html és a megoldása mw, html

- Feltétel és ciklus
  - Feladat: Írjunk ciklust, mely sorban kipróbálja az egész n-ekre 0-tól 35-ig, hogy n^2+n+41 prímszám-e. (ld. ea4_feltetelciklus: mw, html)
  - Feladat: Írjunk két egymásba ágyazott ciklust a master mind játékhoz kapcsolódó alábbi kérdés megoldására. Az egyik játékos gondol az 1,2,3,4,5,6 számok közül egy 4-elemû ismétlés nélküli variációra. A másik játékosnak ezt kell kitalálnia, úgy, hogy tippel, mire az elsõ megmondja, hogy a 4-elemû tippben hány szám talált a helyén. Listázzuk ki azokat a 4-elemû variációkat, amelyek ekkor a megoldások lehetnek! A megoldás elõtt tanulmányozzuk, majd használjuk a combinat csomag permute parancsát! (ld. ea4_feltetelciklus: mw, html)
  - Feladat: Generáljunk 1 és 90 között 5 különböz? véletlen számot! megoldás: mw, html

- Formázások (ld. ea1_tudnivalok: mw, html)