Calculadora: Memoria

TECLA DE MEMORIA CAMBIANTE [Ans] PARA AMBOS TIPOS DE CALCULADORA

Esta tecla nos devuelve el resultado de la última operación que se haya cerrado con la tecla [=].

3 [×] 5 [=] [15] → Ahora, [Ans] vale 15.

4 [×] [Ans] [+] 1 [=] [61] → Ahora, [Ans] es 61.

4 [=] [4] → Ahora, [Ans] vale 4.

TECLAS DE MEMORIA FIJA EN CALCULADORAS DE PANTALLA SENCILLA

Las calculadoras tienen un "lugar de memoria", M, donde es posible conservar un número para, posteriormente, recuperarlo.

[Min] Se introduce en memoria el número que hay en pantalla. Además, permanece en pantalla.

[M+], [M−] Suma (resta) en memoria el número que hay en pantalla. Si hay alguna operación pendiente, se realiza al apretar la tecla; en pantalla se muestra el resultado y en la memoria se suma (o se resta).

[MR] Lleva a pantalla el número que está en la memoria.

[MC] Borra la memoria (pone un 0). Si no existe esta tecla, la memoria se puede borrar haciendo 0 [Min] (introduce 0 en la memoria).

Por ejemplo: 13 [Min] 10 [M−] [10] 5 [×] 4 [M+] [20] [MR] [23]

↓ M = 13 ↓ M = 3 ↓ M = 23

Al apagar la calculadora, los lugares de memoria no se borran.

TECLAS DE MEMORIA FIJA EN CALCULADORAS DE PANTALLA DESCRIPTIVA

Las calculadoras de pantalla descriptiva tienen varios lugares de memoria: A, B, C, D, X, Y, M. Veamos cómo se guardan números en ellos:

STO (to **sto**re = almacenar) sirve para guardar un número en la memoria.

7 [SHIFT] [STO] [M] [7 ⇨ M] guarda el 7 en el lugar de memoria M.

RCL (**rec**all = llamada) recupera un número de la memoria.

[RCL] [M] [=] [M 7] saca el 7 del lugar M y lo pone en pantalla (además, el 7 permanece en M).

[RCL] [M] [x^2] [+] 5 [=] [M²+5 54]

[M+] y [M−] suman o restan en la memoria.

10 [SHIFT] [STO] [M] 90 [M+] 70 [SHIFT] [M−].

↓ M = 10 ↓ M = 10 + 90 = 100 ↓ M = 100 – 70 = 30

Comprobación: [RCL] [M] [M 30]

CLR da la opción de borrar las memorias (pone 0 en todos los lugares de memoria fija y en [Ans]). Al apagar la calculadora, los lugares de memoria no se borran.