

คำแถลง

ก่อนที่จะใช้ผลิตภัณฑ์นี้ โปรดอ่านคู่มือการใช้งานอย่างจริงจัง ทั้งนี้ท่านจะสามารถใช้ผลิตภัณฑ์นี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลสำคัญจำเป็นจะต้องมีการเตรียมการไว้อีกชุดหนึ่งต่างหาก

ในการก่อให้เกิดข้อมูลเสียหายเพราะปฏิบัติการไม่เหมาะสม, การซ่อมข้อขัดข้องของเครื่อง, การเปลี่ยนถ่านแบตเตอรี่, การวางเครื่องในบริเวณสนามแม่เหล็ก รวมทั้งมูลเหตุที่ไม่แสดงชัด ทางโรงงานผู้ผลิตจะไม่รับผิดชอบความเสียหายใดๆที่เกิดขึ้น เพราะผู้ใช้เครื่องนี้หรือบุคคลที่ 3 ได้ก่อให้เกิดขึ้น ดังเช่น หมายเลขเครดิตการ์ดถูกขโมย, ข้อมูลถูกแก้ไขเป็นอาทิ ทางโรงงานผู้ผลิตก็จะไม่รับผิดชอบเช่นกัน ขอให้ท่านผู้ใช้ได้เข้าใจตามนี้ด้วย

ข้อเสนอ : โปรดวางคู่มือในการใช้ไว้ในที่ที่จะหยิบได้สะดวก ทั้งนี้จะได้หยิบขึ้นมาอ่านได้ทันที

สเปคของฮาร์ดแวร์

model : TC800

ขนาด : 102.2 × 77.5 × 17.7 mm

ขนาดของจอ : 159 × 80 dots

น้ำหนัก : ประมาณ 102 g (ไม่รวมก้อนแบตเตอรี่)

แบตเตอรี่ : เบอร์ AAA (2 ก้อน)

ดรรชนีสารบัญ

หมวดที่ I แนะนำผลิตภัณฑ์

1. ข้อเตือน.....	1
2. สมรรถนะ.....	2
3. เครื่องหมายการขึ้นนำของจอ.....	3
4. อธิบายคีย์บอร์ด.....	4

หมวดที่ II รายละเอียดของสมรรถนะ

หน่วยที่ I Dict.....	6
1. พจนานุกรมจีน-ไทยฉบับใหม่ (Chi-Thai Dict).....	6
1.1 ค้นหาคำศัพท์โดยภาษาจีน.....	6
1.2 ค้นหาวลีภาษาจีน.....	6
หน่วยที่ II PIM.....	7
1. นามบัตร (name card).....	7
1.1 ข้อมูลเพิ่มใหม่.....	7
1.2 ข้อมูลแก้ไข.....	7
1.3 ข้อมูลตัดออก.....	7
1.4 รหัสนามบัตร.....	7
1.5 สถิตินามบัตร.....	7
2. บันทึกความจำ (Memo).....	8
3. สมุดฉีก (Scratchpad).....	8
หน่วยที่ III Calc.....	9
1. เครื่องคำนวณ (Calculator).....	9
1.1 การคำนวณแบบง่ายๆ.....	9
1.2 การคำนวณใช้หน่วยความจำ.....	9

2.	วิทยาศาสตร์ (Super Calc).....	10
3.	หน่วย (Units).....	11
4.	อัตราแลกเปลี่ยน (Exchange).....	11
4.1	การตั้งอัตราแลกเปลี่ยน.....	11
4.2	การคำนวณอัตราแลกเปลี่ยน.....	11
5.	น้ำหนัก (Avoirdupois).....	12
6.	สถิติ (Statistic).....	12
7.	ตาราง (List Calc).....	13
หน่วยที่ IV Time.....		14
1.	เวลา (clock).....	14
2.	นาฬิกาปลุก (Alarm).....	15
3.	ตารางจับเวลา (Stopwatch).....	15
4.	เครื่องมือ (Tools).....	16
4.1	การตั้งเวลา.....	16
4.2	แบบแสดง.....	16
4.3	คิดเวลาย้อนกลับ.....	16
4.4	คำนวณวัน.....	16
5.	ครั้ง (Time).....	17
6.	อื่นๆ.....	17
หน่วยที่ V Game.....		18
1.	ดนตรี (Music).....	18
2.	เกม (Game).....	18
2.1	ราชาผู้ขุดเพชร.....	18
2.2	ถ้ำลึกสุดหยั่ง (Abyss).....	18
2.3	ไพ่่นกกระจอก (Mah-jong).....	18
3.	ตั้ง (setup).....	19

สารบัญ๑ดรรชนี

1.	การเปิดเครื่อง (Turn on Set).....	19
2.	การปิดอัตโนมัติ (Auto Turn off).....	19
3.	ระดับแสงของจอ (Screen Set).....	19
4.	ระดับขนาดเสียง (Sound volume).....	19
5.	กดคีย์เสียง (Key Tick).....	19
6.	รหัส (Pass Word).....	20
6.1	ตั้งรหัสใหม่.....	20
6.2	ข๑อเตือน.....	20

หมวดที่ I แนะนำผลิตภัณฑ์

1. ข้อเตือน

- 1.1 โปรดอย่าวางเครื่องนี้ไว้ในที่มีอุณหภูมิสูง, ความกดดันสูง, มีความชื้นและมีกระแสไฟฟ้าสถิต
- 1.2 อย่ากระแทกเครื่องหรือทำให้ตกหล่น
- 1.3 อย่าใช้ของแหลมกดคีย์บอร์ด
- 1.4 อย่าใช้ของเหลวที่มีกรดกัดกร่อนล้างเครื่อง
- 1.5 เนื่องด้วยพื้นที่การเก็บข้อมูลภายในเครื่องมีจำกัด โปรดจัดเก็บข้อมูลตามกำหนดและลบข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก ทั้งนี้เพื่อให้ผลิตภัณฑ์นี้สามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.6 ข้อมูลเสียหายอันเกิดขึ้นเพราะการใช้เครื่องไม่เหมาะสม, การซ่อมแซมข้อขัดข้องของเครื่อง รวมทั้งมูลเหตุอื่นๆ ทางโรงงานผู้ผลิตจะไม่รับผิดชอบ ข้อมูลที่สำคัญจะต้องจัดไว้เป็นอีกส่วนหนึ่งต่างหาก ความเสียหายหรือข้อเรียกร้องค่าชดเชยใดๆที่บุคคลที่ 3 ที่ใช้เครื่องนี้ได้ก่อให้เกิดขึ้น ทางโรงงานผู้ผลิตจะไม่รับผิดชอบเช่นกัน ขอได้โปรดให้อภัยด้วย
- 1.7 ถ้าหากกด ON/OFF แล้วยังเปิดเครื่องไม่ได้ขอให้ปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้
 - A. กดคีย์ RESET ของเครื่องนี้
 - B. เปลี่ยนแบตเตอรี่และให้ตรวจสอบขั้วบวกขั้วลบว่าใส่ถูกต้องหรือไม่
 - C. ส่งเครื่องกลับบริษัทเทคโนโลยีทางไปรษณีย์ลงทะเบียนเพื่อนำส่งซ่อมแซมยังโรงงานผู้ผลิต
- 1.8 ข้อที่พึงสังเกต :
 - (1) ในขณะที่หน้าจอแสดง “Sys Reclaim” กรุณาอย่ากด RESET หรือดึงก้อนแบตเตอรี่ออก ทั้งนี้จะได้ไม่ทำให้ข้อมูลที่ใส่ไว้ในเครื่องต้องเกิดความเสียหาย ถ้าหากไม่ระมัดระวัง ปฏิบัตินี้เครื่องเสียหายโปรดส่งคืน บริษัทเทคโนโลยี จำกัด เพื่อนำส่งโรงงานทำการซ่อมแซมต่อไป
 - (2) ถ้าหากในขณะที่ท่านเปิดเครื่องนั้น มีสัญญาณเตือนว่าแบตเตอรี่มีกำลังไฟไม่พอ ขอให้ท่านเปลี่ยนแบตเตอรี่ทันที ทั้งนี้เพื่อให้เครื่องทำงานได้เป็นปกติ หลีกเลี่ยงเครื่องเกิดความเสียหาย

- 1.9 หลังจากเปลี่ยนถ่านแบตเตอรี่ใหม่นั้น ถ้าหากกด ON/OFF ก็ยังเปิดเครื่องไม่ได้ ให้หยุดรอ 10 วินาที แล้วค่อยทดลองเปิดเครื่องใหม่ ถ้าหากยังเปิดเครื่องไม่ได้ ก็ให้กด RESET ก็จะเปิดเครื่องได้เป็นปกติ

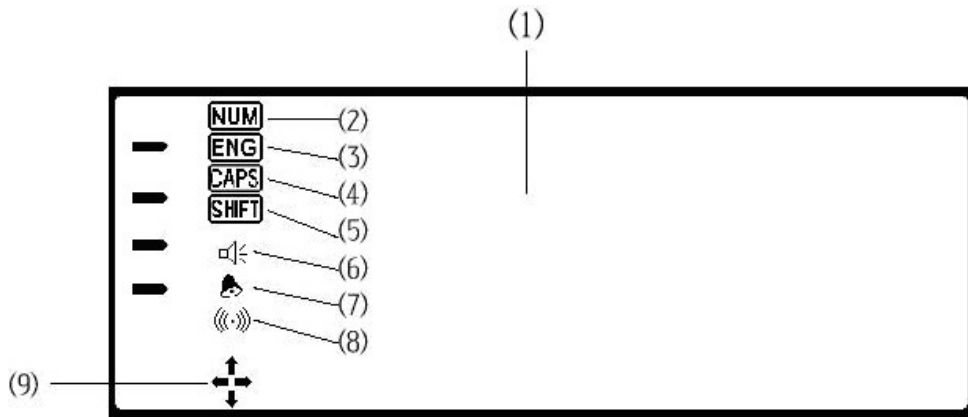
หมวดที่ I แนะนำผลิตภัณฑ์

2. สิ่งที่น่าสนใจของสมรรถนะ

- △ พจนานุกรมลิขสิทธิ์ เป็นพจนานุกรม “จีน-ไทย ฉบับใหม่” ที่รวมความทรงอิทธิพลของพจนานุกรมจีนไว้ในเล่มเดียว สามารถสนองความต้องการในการศึกษาภาษาจีนได้ทุกขั้นตอน
- △ ระดับสีแสดงขอบหน้าสัมผัสของภาพ : ระดับสีของตัวเครื่องทั้งหมด พร้อมกับประกอบด้วยดนตรี MIDI ที่มีคุณภาพสูง เพื่อเข้าถึงอุปนิสัยของท่าน
- △ สมรรถนะในการบันทึกที่สมบูรณ์และการทำหน้าที่เป็นเลขข้อมูลอ้างอิงต่างๆที่สมบูรณ์ : เนื้อหาครอบคลุมทั้งนามบัตร, บันทึกความจำ, สมุดฉีก (scratch-pad) เป็นอาทิ สามารถสนองความต้องการประจำวันของท่านได้เต็มที่
- △ สมรรถนะของการสนทนาการ : มีทั้งสมรรถนะที่เป็นภาพการ์ตูน, ดนตรีรวมทั้งเกม ระดับสีทั้งหมดที่มีหลายแบบหลายอย่างเป็นอาทิ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในระหว่างทำการศึกษา

หมวดที่ I แนะนำผลิตภัณฑ์

3. คำอธิบายเครื่องหมายบอกจอภาพ



พียงสังเกต : (1) แสดงจอภาพหลัก

(2) เข้าสู่การป้อนข้อมูล

(3) แสดงว่าเข้าสู่สภาพภาษาอังกฤษ

(4) การตัดเปลี่ยนตัวอักษรอังกฤษตัวใหญ่ตัวเล็ก

(5) แสดงว่า **Shift** ได้แสดงผลแล้ว

(6) แสดงว่าศัพท์โดดหรือวลีหน้าขอบจอสัมผัสออกเสียงอ่านได้แล้ว

(7) แสดงว่านาฬิกาปลุกได้เปิดแล้ว

(8) แสดงว่าขั้นตอนการเดินทางในวันนี้ได้วางไว้เรียบร้อยแล้ว

(9) กดคีย์ทิศทาง     ตรวจสอบเนื้อหาที่ยังไม่แสดงผล

หมวดที่ I แนะนำผลิตภัณฑ์

4. การอธิบายคีย์บอร์ด

1. **Shift** : ฝั่งใช้ประกอบกับคีย์อื่นๆ (เช่น ?, X! h y p...) วิธีการใช้ก็คือให้ **Shift** ก่อน ในขณะที่นั้นเครื่องหมายช่วยเสริม <SHIFT> ของจอภาพก็จะปรากฏแสงสว่างขึ้น ครั้นแล้วค่อยกดคีย์อื่นอีก
2. **Font** : คีย์ตัดเปลี่ยนบรรจุข้อมูล “อังกฤษ/ไทย” ในการใช้นั้นเพียงแต่กดคีย์นั้น ติดต่อกันก็ใช้ได้
3. “RESET” ถ้าหากเลือก Y. N. Y ก็จะลบข้อมูลที่เพิ่มเข้าไปในเครื่องได้ รวมทั้ง : ชื่อสาร/นามบัตร, บันทึกความจำ, สมุดฉีก เป็นอาทิ พร้อมกับคืนค่าที่ยอมรับ ที่ไม่ได้ตั้งในอัตราแลกเปลี่ยนและภาษี
4. **Help** : ในขณะที่ในมือไม่มีคู่มือการใช้งาน ก็จะได้คำอธิบายการปฏิบัติการที่ง่าย ๆ
5. **Esc** : ภาพก่อนได้กลับคืนเป็นภาพในจออีก
6. **↶** : คู่มือก่อนหน้า ในการย้อนกลับมาตรวจสอบนั้นกดคีย์นี้จะย้อนกลับคืนไปยังกลุ่มค่าที่ได้เลือกในครั้งก่อนๆ ได้
7. **↷** : คู่มือหน้าต่อไป ในการย้อนกลับมาตรวจสอบนั้นจะย้อนกลับคืนไปยังกลุ่มค่าที่เลือกในภายหลังได้
8. **↶ ↷ ↶ ↷** : เคลื่อนขยับเครื่องหมายแสงหรือคู่มือผ่านๆ
9. **Enter** ยืนยันข้อมูลที่บรรจุเข้าหรือเข้าสู่รายการคัดเลือกสมรรถนะในการ “คำนวณ” นั้น สามารถที่จะใช้เครื่องหมาย “=” ได้
10. นอกจากกดคีย์ **On/Off** เปิดเครื่องได้แล้ว เครื่องนี้ยังสามารถจะกดคีย์ของแต่ละสมรรถนะได้โดยตรง (ดังเช่น : **Dict** เปิดเครื่อง)
11. **Symbol** : ในสภาพที่บรรจุเข้า กดคีย์นี้ แฉว้างของจอภาพก็จะแสดงผลของเครื่องหมายต่างๆ กดคีย์ทิศทาง ก็จะแสดงเครื่องหมายต่างๆ อย่างอื่นอย่างต่อเนื่อง แล้วให้กดตัวเลขที่ประสานสอดคล้องกับเครื่องหมาย (อยู่ด้านล่างของเครื่องหมาย) ก็ได้
12. **Space** : บรรจุเข้าช่องว่าง
13. **IME** : เครื่องมีวิธีการบรรจุข้อมูลเข้าภาษาจีน 3 ชนิด : ฟินอิน (สะกดอักษรออกเสียง), นับขีด, หมวดนำ ในขณะที่บรรจุเข้าเพียงแต่กดคีย์ตัดเปลี่ยนต่อเนื่องกันก็ใช้ได้
14. **Menu** : แบ่งสมรรถนะของเครื่อง TC800 เป็น 5 ประเภท กดคีย์นี้และพลิกคีย์หน้าบนล่าง ก็สามารถจะอ่านผ่านๆ สมรรถนะที่มีอยู่ทั้งหมดได้

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 1 Dict

1. พจนานุกรมจีน-ไทยฉบับใหม่ (Chi-Thai Dict)

(เครื่องนี้ไม่มีคีย์ซ้ายไว้ ในการเปิดเครื่องให้กด **Dict** ก็จะเข้าสู่ “พจนานุกรม จีน-ไทย ฉบับใหม่” ได้โดยตรง)

สมรรถนะในส่วนนี้จะรวบรวมเนื้อหาทั้งหมดของ “พจนานุกรมจีน-ไทย ฉบับใหม่” อย่างสมบูรณ์ ท่านที่จะใช้สมรรถนะนี้ ค้นหาศัพท์โดด (วลี) ภาษาจีน รวมคำอธิบายที่เกี่ยวข้องกัน, การสะกดพินอินภาษาจีน, ศัพท์ออกเสียงหลายเสียง, ศัพท์ตัวเต็ม

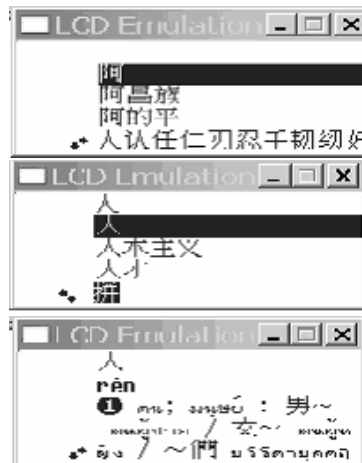
1. ค้นศัพท์โดด (ตัวย่อ) ภาษาจีน

สมรรถนะนี้สามารถที่จะค้นศัพท์โดดหรือวลีภาษาจีนได้ เช่น ให้ลองค้นศัพท์โดด “人” และวลี “世界” เป็นตัวอย่าง (ใช้วิธีพินอินสะกดอักษรกระการออกเสียง) พิมพ์เข้า

คำอธิบายวิธีปฏิบัติการ

กด **Dict** เข้าสู่ “พจนานุกรมจีนไทยฉบับใหม่”
พิมพ์ศัพท์ “人” กด **Enter** เลือก ① แล้ว
ให้กด **Enter** อีก ก็จะได้คำอธิบายของคำศัพท์คำนั้น

จอแสดงผล



2. ค้นหาวลี

คำอธิบายวิธีปฏิบัติการ

กด **Dict** เข้าสู่ “พจนานุกรม จีน-ไทยฉบับใหม่”
พิมพ์เข้า “世界” วลี 2 คำ กด **Enter** ก็จะค้นคำอธิบายคำนั้นได้

ในขอบหน้าต่างสัมผัส สามารถจะใช้คีย์บนล่าง เลือกค้นวลีคำอื่นที่เกี่ยวข้องกับ “世界” ได้



หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 1 Dict

พึงสังเกต : ① พจนานุกรมนี้ท่านสามารถพิมพ์เข้าภาษาจีนตัวย่อพร้อมกับสามารถค้นคำศัพท์ตัวย่อที่ประกอบกันนี้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์ตัวเต็มท่านสามารถที่จะค้นหาขอบหน้าสัมผัสศัพท์ใดใดในกลุ่มคำหรือวลี


หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 2 PIM

1. นามบัตร (Name Card)

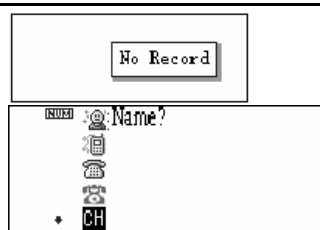
สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะบันทึกข้อมูลการติดต่อระหว่างญาติพี่น้องมิตรสหาย นามบัตรแต่ละชิ้นจะรวบรวมหลายรายการที่มีชื่อ-นามสกุล, หมายเลขมือถือ, โทรศัพท์ บ้าน, แฟกซ์, อีเมล, หน่วย, ที่อยู่ หมายเหตุเป็นต้น

1.1 ข้อมูลเพิ่มเติม



คำอธิบายการปฏิบัติการ

ใน “Menu” ให้กด  เข้าสู่สมรรถนะ “PIM” เลือกแล้วเข้าสู่ “Name Card”


จอภาพแสดงผล




ย้คขยายสมรรถนะ


- ① ในการเก็บข้อมูลเข้านี้ให้กด  ก็จะตัดเปลี่ยนวิธีบรรจुरะหว่างสะกดเสียง ฟินอินกับหมวดนำ
- ② ในการเก็บข้อมูล ให้กด  ก็จะสามารถบรรจุเข้าเครื่องหมายแบบต่างๆ

1.2 แก้ข้อมูล

กด  ก็จะสามารแก้ไขข้อมูลนามบัตรที่ตั้งไว้แล้วได้ การใช้งานในการแก้กับการเพิ่มใหม่จะมีลักษณะคล้ายๆกันให้เทียบเคียงคู่อีกครั้ง

1.3 ลบข้อมูล


หลังจากเข้าสู่สมรรถนะนามบัตรให้ขยับเคลื่อนเครื่องหมายแสงไปยังข้อมูลที่จะลบออก แล้วให้กด  อีก ก็จะสามารลบข้อมูลนั้นออกได้

พึงสังเกต : ในขณะที่เก็บข้อมูลนั้น กด  ก็จะย้อนกลับมอลบตัวหนังสือที่บรรจุออกได้

1.4 รหัสนามบัตร

ถ้าหากในสมรรถนะ “รหัสลับ” นั้น ท่านได้นำ “นามบัตร” มาตั้งเพิ่มลับ ถ้าเช่นนั้นในขณะที่เข้าสู่ “นามบัตร” เครื่องนี้จะขอให้ท่านบรรจุรหัสลับที่เคยตั้งไว้ ดังนั้นจึงขอให้ท่านจำรหัสลับที่ตัวท่านเองได้ตั้งไว้

1.5 สถิตินามบัตร

หลังจากที่เข้าสู่สมรรถนะนามบัตรแล้วให้ท่านกดคีย์  เครื่องนี้จะแสดงผลของจำนวนรวมของนามบัตรที่เหลือ, จำนวนนามบัตรที่ลบไปแล้ว และที่ว่างที่เหลืออยู่

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 2 PIM

2. บันทึกความจำ (Memo)

สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะบันทึก เรื่องใหญ่เล็กในการทำงานของท่านได้ สมบูรณ์ การเพิ่มใหม่, แก้ไข และลบออก ของ “บันทึกความจำ” จะมีลักษณะการใช้คล้ายกัน กับ “นามบัตร” ท่านสามารถนำมาเทียบเคียงศึกษากันได้

3. สมุดฉีก (Scratchpad)

สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะทำหน้าที่เป็นบันทึกส่วนตัวของท่านได้ การเพิ่มใหม่, แก้ไข, ลบออกของ “สมุดฉีก” มีลักษณะการใช้เหมือนกับ “นามบัตร” ท่านสามารถนำมาเทียบเคียงศึกษาได้

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 3 Calc

1. เครื่องคำนวณ (Calculator)

1. การคำนวณแบบง่าย ๆ

ใน “Menu” เลือก “Calc” และ “Calculator” อีกก็จะเริ่มทำการคำนวณได้
วิธีการปฏิบัติการให้ดูตารางดังต่อไปนี้

ตัวอย่าง	กดคีย์ตามลำดับ	จอภาพแสดงผลคำตอบ
4+2	4 $\boxed{\text{T}}$ 2 $\boxed{\text{Enter}}$	6
1/4 (จำนวนกลับของ 4)	4 $\boxed{\text{R}}$	0.25
16	16 $\boxed{\text{F}}$	4
2/5 ของจำนวนร้อยละ	2 $\boxed{\text{I}}$ 5 $\boxed{\text{P}}$	40
20% ของ 400	400 $\boxed{\text{U}}$ 20 $\boxed{\text{P}}$	80
300 ลด 10%	300 $\boxed{\text{Y}}$ 10 $\boxed{\text{P}}$	270
200 เพิ่ม 35%	200 $\boxed{\text{T}}$ 35 $\boxed{\text{P}}$	270
-5	5 $\boxed{\text{O}}$	-5

2. หน่วยความจำการคำนวณ (บวกลบคูณหาร)

ในขณะที่ข้อมูลเรขาคณิตทำการบวกจำนวน ลบจำนวนนั้น สามารถที่ใช้
หน่วยความจำคำนวณ

ตัวอย่าง	กดคีย์ตามลำดับ	จอภาพแสดงผลคำตอบ
$9 \times 5 + 27 \div 3 - \sqrt{25}$	9 $\boxed{\text{U}}$ 5 $\boxed{\text{G}}$ 27 $\boxed{\text{I}}$ 3 $\boxed{\text{G}}$ 25 $\boxed{\text{F}}$ $\boxed{\text{H}}$ $\boxed{\text{J}}$	49
ล้างหน่วยความจำ	$\boxed{\text{K}}$	0

- ① $\boxed{\text{G}}$ ความจำบวกสะสม :
 $\boxed{\text{H}}$ ความจำลบสะสม :
 $\boxed{\text{Enter}}$ แสดงผลจำนวนรวมของความจำคำนวณสะสม
 $\boxed{\text{K}}$ ล้างความจำ
- ② $\boxed{\text{C}}$ บนคีย์บอร์ดจำนวนตัวเลขอัดเข้ามูลค่าเพื่อล้าง
 $\boxed{\text{Esc}}$ เริ่มต้นทำการคำนวณใหม่
- ③ $\boxed{\text{F2}}$ ย้อนกลับตัวเลขได้

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 3 Calc

2. วิทยาศาสตร์ (Super Calc)

สมรรถนะทางการคำนวณที่เครื่องนี้เสนอ

- 1) การคำนวณบวก ลบ คูณ หาร : +, -, ×, ÷
- 2) การคำนวณแบบกรณฑ์ : $\sqrt{\quad}$, $\sqrt[y]{X}$
- 3) จำนวนสัมประสิทธิ์สามเหลี่ยม : sin, cos, tan, \sin^1 , \cos^1 , \tan^1
- 4) จำนวนสัมประสิทธิ์เส้นโค้งคู่ : sinh, cosh, tanh, \sinh^1 , \cosh^1 , \tanh^1
- 5) จำนวนยกกำลังสัมประสิทธิ์ : log, ln
- 6) จำนวนดรรชนีสัมประสิทธิ์ : 10^x , e^x
- 7) จำนวนยกกำลังคำนวณ : x^2 , x^v , $1/x$
- 8) ความจำคำนวณ : M+, M-, MR, MC
- 9) การคำนวณคูณเป็นชั้น : x!
- 10) ความใหญ่เล็กของระดับมุม : “ ’ ”
- 11) ระบบระดับมุม : องศา, ระดับโค้งรอบวงกลม, ระดับร้อยละ

การคำนวณพื้นฐาน

- ① หน่วยระดับมุม : ในขณะที่ทำการคำนวณจำนวนสัมประสิทธิ์สามเหลี่ยมหน่วยระดับมุมจะมี 3 ชนิด “ระดับ (D), ระดับเส้นโค้งรอบวงกลม (R), ระดับร้อยละ (G)” สามารถที่จะกด **Shift** 1 ครั้ง มาทำการตัดเปลี่ยน
- ② ในขณะที่แสดงผล “ระดับองศาสิบคา” ด้านแต่จะใช้เครื่องหมาย “°” มาแสดง
- ③ แบบการคำนวณที่แสดงผลบนจอภาพ (ดังเช่น $\text{Log}6 + \text{Ln}5$) ระดับความยาวที่มากที่สุดจะเป็น 64 ตำแหน่งหน่วย
- ④ คีย์เรียงเรียงแบบถ่ายทอด : ในขณะที่ทำการพิมพ์แบบถ่ายทอดนั้น **F1 ข** เป็นคีย์ตัดเปลี่ยน “สอดเข้าแทนที่” **F2** เป็นคีย์ตัดตัวหนังสือออก **◀ ▶** เป็นเครื่องหมายแสงที่ขยับเคลื่อนที่ได้

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 3 Calc

3. หน่วย (Units)

สมรรถนะในส่วนนี้มีหน่วยคำนวณระดับอยู่ 7 ชนิด ซึ่งมีความยาว, พื้นที่, น้ำหนัก, ความจุ, อัตราประสิทธิผล, พลังงาน, การเสริมทวีความกดดันเป็นอาทิ ในหน่วยคำนวณแต่ละหน่วยนี้ ต่างมีการคิดเปรียบเทียบบัญญัติไตรยางค์อยู่หลายอย่างด้วยกัน ดังเช่น สมมุติคำนวณ 50 กิโลกรัมเป็นที่ปอนด์ เช่นนี้เป็นต้น

คำอธิบายการปฏิบัติการ

หลังจากที่เข้าสู่ “Calc” แล้ว ก็ขยับเคลื่อนเครื่อง
หมายแสงไปยัง “Units” กด **(Enter)** เลือก “นำ
หนัก” กด **(Enter)** เข้าสู่อีก
ใช้คีย์ทิศทางนำเอาหน่วยคำนวณเทียบบัญญัติ
ไตรยางค์ด้านขวาตัดเปลี่ยนไปยัง “ปอนด์”
พิมพ์ 50 กด **(Enter)**
ก็จะคิดเปรียบเทียบบัญญัติไตรยางค์ออกเป็น 50
กิโลกรัมเท่ากับ 110.23 ปอนด์

จอแสดงผล

重量换算 公斤 ==> 市两 1: 20. 公斤	0.
重量换算 公斤 ==> 磅 1: 2. 2046 公斤	0.
重量换算 公斤 ==> 磅 1: 2. 2046 磅	110. 23

4. อัตราแลกเปลี่ยน (Exchange)

การคำนวณเทียบบัญญัติไตรยางค์อัตราแลกเปลี่ยนเงินตรารวม 10 ชนิดซึ่งมีเงินดอลลาร์, เงินหยวน, เงินตราไต้หวัน, เงินฮ่องกง, เงินปอนด์, เงินมาร์ค, เงินฟรังก์, เงินฟรังก์สวิสซ์, เงินเยน, เงินยูโร ในขณะที่เดียวกันยังได้เสนอ “อย่างอื่น” ขึ้นมาอีกอย่างหนึ่ง เพื่อให้ท่านผู้ใช้ได้ใช้มาแทนที่เงินตราของประเทศของตนที่ไม่ได้รวมอยู่ในนั้น”

4.1 สมรรถนะในส่วนนี้จะใช้ “เงินดอลลาร์” เป็นมูลค่าพื้นฐาน ในการตั้งนั้นให้ป้อนอัตราแลกเปลี่ยนที่ใหม่ที่สุดของมูลค่าเงินตราประเภทต่างๆที่แลกเปลี่ยนกับเงินดอลลาร์ ในนี้จะถือเอา “1 ดอลลาร์แลกได้ 18.465 หยวน เป็นตัวอย่างในที่นี้”

คำอธิบายการปฏิบัติการ

หลังจากที่เข้าสู่ “Calc” ก็เคลื่อนเครื่องหมายแสง
เข้าสู่ “Exchange” แล้วเคลื่อนเครื่องหมายแสง
ไปยัง “ที่ตั้งอัตราแลกเปลี่ยน” กด **(Enter)** เข้าสู่
เครื่องนี้ยอมรับเข้าสู่อัตราแลกเปลี่ยน “เงินหยวน”
กด **(F4 M)** เข้าสู่สภาพแก้ไข เมื่อแก้ไขเสร็จเรียบร้อย
แล้วก็กด **(Enter)** การตั้งการแลกเปลี่ยนก็จะเสร็จสิ้นลง

จอภาพแสดงผล

汇率设置 1 美元 ==> 人民币	8. 2661
----------------------	---------

2. การคำนวณอัตราแลกเปลี่ยนเงินตรา

“การคำนวณอัตราแลกเปลี่ยน” จะมีวิธีการใช้เหมือนกับ “การคิดเทียบอัตราเทียบบัญชีไตรยางค์ของหน่วย” โปรดอ่านเปรียบเทียบกันดู

พึงสังเกต : ก่อนที่จะใช้ “การคำนวณอัตราแลกเปลี่ยน” นั้น ขอให้ยืนยันว่าเป็นอัตราแลกเปลี่ยนที่ใหม่ที่สุดหรือไม่ ทั้งนี้จะได้เป็นการรับรองว่า มูลค่าที่คิดแลกเปลี่ยนออกมานั้นถูกต้องที่สุด

5. นำหนัก (Avoirdupois)

สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะคำนวณน้ำหนักมาตรฐานและระดับความอ้วนได้ การปฏิบัติการให้กดข้อแนะนำป้อนค่าที่เกี่ยวข้องกัน ก็จะได้ผลตามความประสงค์

6. สถิติ (Statistic)

สามารถที่จะคำนวณค่าสถิติที่ต่างๆออกมาได้ : จำนวนยอดรวม, จำนวนรวมของมูลค่าทางตัวเลข, จำนวนรวมของตาราง, มูลค่าเฉลี่ย, ตารางคลาดเคลื่อนมาตรฐาน, ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน 1, ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน 2, ขอบเขต, มูลค่าเฉลี่ยคลาดเคลื่อน ขณะนี้อัดเข้าตัวเลข 5 จำนวนแล้วก็คำนวณสถิติหลายรายการออกมาเป็นตัวอย่าง

คำอธิบายการปฏิบัติการ

จอภาพแสดงผล

หลังจากเข้าสู่ “Calc” แล้วก็เคลื่อนเครื่องหมายแสงเลือก “Statistic” กด **Enter** แล้วก็พิมพ์ 18, 39, 48, 57, 16 ตัวเลข 5 จำนวน (ในการพิมพ์แต่ละจำนวนต้องกด **Enter** ทุกครั้งเพื่อเป็นการยืนยัน) หลังจากยืนยันแล้วก็ให้กด **Enter** อีก เพื่อคำนวณผลลัพธ์ของสถิติ

总个数	5
数值总和	178.
平方和	7654.
*	

ยัดขยายสมรรถนะ

- ① **F2** : ลบตัวเลขออก
- ② **F4** **↓** : ให้แก้ไขข้อมูลที่อัดเข้าแล้วได้
 - a) **▲** **▼** : บนล่างอ่านผ่านๆ ข้อมูลที่บรรจุแล้ว
 - b) กด **F2** จะสามารถลบข้อมูล 1 แถวได้
 - c) ในขอบหน้าสัมผัสของผลลัพธ์สถิติ ให้กดคีย์ **▲** **▼** อ่านผ่านๆได้

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 3 Calc

7. ตารางรายการ (List Calc)

สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะบันทึกขั้นตอนการคำนวณ 250 รายการ สามารถที่จะตรวจสอบการปฏิบัติการคำนวณในครั้งก่อนๆ ได้ ในขณะที่ต้องการแก้ไขแบบการคำนวณหรือเครื่องหมายการคำนวณ สามารถจะทำการแก้ไขได้โดยตรงโดยไม่ต้องอัดเข้ารูปแบบการคำนวณใหม่อีก สมมุติว่าได้ป้อนเข้ารูปแบบการคำนวณอย่างหนึ่ง แต่ต้องการจะแก้ไขขั้นตอนหนึ่งในส่วนนั้น

คำอธิบายการปฏิบัติการ

จอภาพแสดงผล

หลังจากเข้าสู่ “Calc” แล้วให้เคลื่อนเครื่องหมายแสงไปยัง “ตารางรายการ” กด **Enter** พิมพ์แบบคำนวณ “ $35 \times 87 + 5 + 9$ ” ครั้นแล้วก็กด **F4** อีก ก็จะเข้าสู่สมรรถนะเรียงตารางรายการ ให้เคลื่อนเครื่องหมายแสงไปยัง “ $\times 87$ ” กด **F2** ลบตัวเลขในขณะนั้นออก พิมพ์ “+874” อีก กด **Enter** สองครั้ง ก็จะเริ่มทำการคำนวณผลลัพธ์ใหม่อีก

	35.
*	87.
/	5.
+	
修改	9.

+	874.
/	5.
+	9.
=	
* 答案	190.8

ถ้าหากท่านพิมพ์ “ $\times 8.6 + 5.7 =$ ” อีก ครั้นแล้วก็จัดตารางรายการคำนวณไปพร้อมๆ กันกับผลของการคำนวณครั้งก่อนใหม่อีก

	190.8
*	8.6
+	5.7
=	
答案	1646.58

พึงสังเกต : ① ถ้าหากไม่มีบันทึกขั้นตอนของตารางรายการ ก็จะไม่สามารถเข้าสู่สมรรถนะเรียงรายการตารางได้

② ถ้าหากขั้นตอนการคำนวณเกิน 250 จำนวน นั่นก็คือ เกินส่วนก็จะไม่สามารถเข้าสู่บันทึกตารางรายการได้

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 4 Time

1. เวลา (Clock)

(เครื่องนี้ไม่ได้ติดตั้ง “คีย์เร็ว” ในสภาพที่เปิดเครื่องให้กด Clock ก็จะเข้าสู่สมรรถนะนี้ได้โดยตรง) กด Clock ก็เข้าสู่ภายในจอของเวลาท้องถิ่นได้
วิธีการแก้เวลากรณาเปิดอ่าน “Tool” ที่อยู่ได้ “Time”
“Time Setting”



หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 4 Time

2. นาฬิกาปลุก (Alarm)

สามารถที่จะตั้งเวลานาฬิกาปลุกได้ เมื่อถึงเวลาที่ตั้งไว้แล้ว นาฬิกาปลุกก็จะดังขึ้น สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะตั้งเวลา 5 กลุ่มเวลาปลุกได้

คำอธิบายการปฏิบัติการ

จอภาพแสดงผล

เข้าสู่ “Alarm” ให้กด **Enter** หรือ **F4** เข้าสู่
สู่สภาพแก้ไข ใช้คีย์ **▲▼** เลือกเปิดปิด ใช้
คีย์ **◀▶** เคลื่อนตำแหน่งคอลัมน์ แล้วใช้
คีย์ **▲▼** เพื่อลดมูลค่าตัวเลข หลังจากนั้น
ให้กด **Enter** เก็บความจำ ด้านซ้ายของจอภาพ
จะมีเครื่องหมาย “🔔” ปรากฏขึ้น



- พียงสังเกต : ① ในสภาพที่อ่านผ่านๆ นั้น คีย์ **▲▼** จะใช้มาตัดเปลี่ยนนาฬิกาปลุก 1-5 กลุ่ม
② เวลานาฬิกาปลุกตั้งแต่ละครั้งจะเป็น 10 วินาที ในขณะที่จะใช้คีย์ตามใจอะไรก็ได้
ลบนาฬิกาปลุกออก
③ การปิดเครื่องจะไม่ส่งผลกระทบต่อปฏิบัติการของสมรรถนะนาฬิกาปลุกเวลาที่ถึง
เวลานาฬิกาปลุกจะเปิดเครื่องอัตโนมัติ ในขณะที่กดคีย์ตามใจอะไรก็ได้จะเข้าสู่สภาพเปิดเครื่อง ถ้า
ไม่มีการปฏิบัติการใดๆอีกหลังจากนาฬิกาตั้ง 10 วินาทีก็จะกลับสู่สภาพปิดเครื่อง
④ การใช้คีย์อื่นๆที่เกี่ยวข้องกันให้กด **Help** ตรวจสอบในสมรรถนะของนาฬิกาปลุก

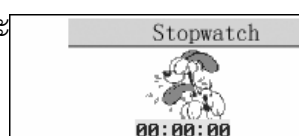
3. นาฬิกาจับเวลา (Stopwatch)

สามารถที่จะจับเวลาเป็นนาฬิกาจับเวลาได้

คำอธิบายการปฏิบัติการ

จอภาพแสดงผล

หลังจากที่เลือก “Stopwatch” แล้วก็กด **Enter** ก็จะ
เริ่มนับเวลาได้ทันที



- พียงสังเกต : ① **Enter** : เป็นคีย์ตัดเปลี่ยน “เริ่มเดิน / หยุดชั่วคราว”
② **F2** : เป็นคีย์คืนศูนย์การปฏิบัติการ
คืนศูนย์ : กดคีย์ **Enter** หยุดชั่วคราว แล้วกดคีย์ **F2** อีกก็จะคืนศูนย์






หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 4 Time

4. เครื่องมือ (Tools)

ในส่วนนี้มีสมรรถนะอยู่ 4 ประการ : การตั้งเวลา, แบบแสดงผล, การนับเวลากลับ, การคำนวณวันเวลา

1. การตั้งเวลา (Time Setting)

สามารถที่จะปรับวันที่ เวลา ได้เป็นอาทิ

- ①   : เคลื่อนตำแหน่งคอลัมน์ :   : เพิ่มลดค่าตัวเลข
- ②  : ยืนยัน
- ③ คีย์ตัวเลข : ตั้งค่าเวลาโดยตรงบนเครื่องหมายแสง
- ④ ตั้งขอบเขตปี ค.ศ. : ตั้งแต่ 1901 ถึง 2050

2. แบบแสดงผล (Time Mode)

สมรรถนะในส่วนนี้จะสามารถเลือกแบบแสดงผลได้จะมีอยู่ 2 ระบบ คือ ระบบ 12 ชั่วโมง และระบบ 24 ชั่วโมง

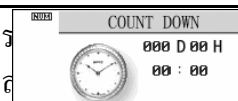
3. นับเวลาย้อนกลับ (Count down)






การนับเวลาย้อนกลับสามารถที่จะเริ่มไปถึงเวลาที่ถึง นั่นก็คือผลที่กระดิ่งดังเตือน สมมุติว่าเวลาที่ตั้งเป็น 128 วัน 12 ชั่วโมง 30 นาที 30 วินาที

คำอธิบายการปฏิบัติ

จอภาพแสดงผล

หลังจากเลือก “Count down” กด  จะเข้าสู่สภาพการตั้งเวลา พิมพ์เวลา เวลาที่จะตั้งแล้ว ก็กด  เพื่อเก็บข้อมูล





- พึงสังเกตุ : ① ในขณะที่เข้าสู่การตั้งเวลากำหนดนั้น ให้เคลื่อนคอลัมน์ตำแหน่ง   แล้วค่อยพิมพ์ตัวเลขโดยตรง (หรือ   เพิ่มลดค่า) ก็จะเสร็จสิ้นการตั้งเวลา
- ② การเปิดปิดเครื่องจะไม่ส่งผลกระทบต่อเครื่องกำหนดเวลา
 - ③ วิธีการใช้อื่นให้กด  เพื่อตรวจสอบได้

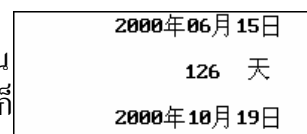
4. การนับวัน (Date count)

ใช้ในการนับวันมาตรฐานขอบเขตที่นับจากปี 1901-2050 สมมุติจะนับวันหลังจาก 126 วันของ 2001/06/15 จะอย่างไรนั้น :

คำอธิบายการปฏิบัติกร

จอภาพแสดงผล

หลังจากที่เลือก “Date count” แล้วก็พิมพ์ 2000 06 15 ครั้นแล้วก็นำเอาเครื่องหมายชี้ไปยัง “ถอยหลังหลายวัน” หลังจากกด  ก็พิมพ์ “126” ที่ห่างจำนวนวันแล้วก็กด  อีก ก็จะได้วันที่ต้องการ



หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 4 Time

ฟังสังเกต : ใช้ ◀ ▶ เคลื่อนเครื่องหมายแสง ใช้ ▲ ▼ เพิ่มลดค่าตัวเลข

5. 1 ครั้ง (Time)


ถ้าหากท่านมีการนัดหมายที่สำคัญอะไร, ขึ้นตอนอะไรวันเทศกาลอะไร สามารถที่จะใช้สมรรถนะในส่วนนี้สร้างการเตือนครั้ง 1 แก่ตัวเองได้ เกี่ยวกับการเรียบเรียงการปฏิบัติการ, การเพิ่มใหม่, การแก้ไข, การตัดออก, การค้นหา เป็นอาทิ ของสมรรถนะในส่วนนี้ จะมีลักษณะการใช้คล้ายๆกับสมรรถนะของ “นามบัตร” ดังที่ชี้แจงมาแล้ว โปรดอ่านเปรียบเทียบดู

6. ขึ้นตอนอื่นๆ

เครื่องนี้ยังไม่มีขั้นตอนการเตือนของแต่ละวัน, แต่ละสัปดาห์, แต่ละเดือน, แต่ละปี ท่านสามารถที่จะแบ่งประเภทตั้งไว้ วิธีของการปฏิบัติการขอให้ดูคำอธิบายสมรรถนะของ “นามบัตร” ประกอบ

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 5 Game


1. ดนตรี (Music)

ภายในสมรรถนะนี้ได้ตั้งเปิดเครื่องดนตรี, ดนตรีนาฬิกาปลุก, ดนตรีขั้นตอน รวมทั้งดนตรีนับเวลาถอยหลัง การปฏิบัติการอันเป็นรูปธรรมจะมี: หลังจากเข้าสู่บล็อกแล้ว ให้เลือกรูปแบบประเภทในนั้น เข้าสู่รายการเลือกดนตรี ครั้นแล้วค่อยเลือกดนตรีที่ตัวท่านชอบ แล้วกดคีย์  ขั้นตอนก็จะเสร็จสิ้นลง

2. เกม (Game)

2.1 ราชอาณาจักรเพชร (Digger)





เป็นเกมที่ขุดดินผ่านด่าน แต่ละด่านจะขุดเพชรนิลจินดาได้ด่านละชั้น กฎเกณฑ์รูปแบบและการปฏิบัติการจะเป็นดังนี้ :-

- * ขุดดินลึก 100 ชั้น จะเข้าสู่ด่านต่อไป
- * ขุดดินจะสูญเสียกำลัง ใช้กำลังกาย 10 ชั่วโมงจะเสียชีวิต 1 ครั้ง ถูกของทับบนศีรษะจะเสียชีวิต 1 ครั้ง ชีวิตเป็น 0 เกมก็จะสิ้นสุดลง
- * ขุดไปถึงสิ่งของที่เป็นรูปขวดยาก็จะสามารถเสริมกำลังได้
- * คีย์ทิศทาง : ทิศทางการเดินหรือปรับการใช้พลัง
- *  : ขุดดิน

2.2 ถ้ำลึก (Abyss)



วิธีปฏิบัติการ

ได้ภาพจอหัวข้อ


-  : เลือกระดับยากของเกม
-  : ปลดปล่อยภาพบันทึกของเกม
-  : เก็บความจำภาพบันทึกของเกมและบันทึกของเกม
-  : จบเกมที่เล่นในขณะนั้น

กดคีย์ร้อนจบเกม

หลังจากเข้าสู่เกม :

ควบคุมบอลให้เข้าสู่ได้ดิน, คีย์   ควบคุมทิศทางบอลกลิ้ง, พื้นที่แตกต่างกันจะมีลักษณะ สังกัดที่แตกต่างกัน ถ้าบอลยังไม่ได้ลงบนพื้นแต่หลุดออกจากจอภาพ เกมจะสิ้นสุดลง

2.3 นกกระจอก (Mah-jong)

เป็นเกมนกกระจอกที่ตามปกติเราจะเล่นอยู่เสมอ การปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกันให้เข้าสู่เกมหลังจากนั้นให้กด  ตรวจสอบ

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 5 Game

3. การตั้ง (Setup)

ในส่วนนี้สามารถที่จะตั้งจำนวนพารามิเตอร์ (parameter) ของสมรรถนะได้: เปิดเครื่องตั้ง, ปิดเครื่องอัตโนมัติ, ระดับความสว่างของจอภาพ, ระดับความดังของเสียงกดคีย์ออกเสียง, ความเร็วของเสียงเป็นอาทิ

3.1 การตั้งเปิดเครื่อง (Turnon set)

สมรรถนะในส่วนนี้สามารถที่จะตั้งดนตรีรวมทั้งภาพการ์ตูน ในขณะที่เปิดเครื่อง

3.2 ปิดเครื่องอัตโนมัติ (Auto Turn off)

สมรรถนะในส่วนนี้จะช่วยท่านประหยัดไฟแบตเตอรี่ได้ ยืดอายุการใช้งานของแบตเตอรี่ได้

3.3 ระดับความสว่างของจอภาพ (Screen Set)

สามารถที่จะปรับระดับความสว่างของจอภาพได้

3.4 ระดับเสียง (Sound Volume)

สามารถที่จะตั้งระดับความดังของเสียงได้

3.5 กดคีย์ของเสียง (Key Tick)

ตั้งการเตือนการออกเสียงหรือไม่ในขณะที่ท่านกดคีย์

หมวดที่ II คำอธิบายสมรรถนะ — หน่วยที่ 5 Game

4. รหัส (Pass-word)

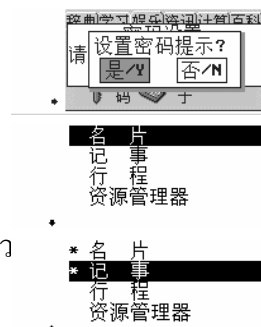
สมรรถนะในส่วนนี้จะตั้งรหัสลับ เพื่อป้องกันบุคคลอื่นที่จะขโมยเข้าไปดูข้อมูลที่ผู้ใช้ได้กดเข้าไปโดยผลการ

4.1 สมมุติเอารหัสลับตั้งเป็น “ABCDEF” พร้อมกับได้นำเอาข้อมูลของ “Name card” เป็นอาทิใส่เข้าไป

คำอธิบายการปฏิบัติการ

จอภาพแสดงผล

เข้าสู่ “Name Card” พิมพ์ “ABCDEF” หลังจากนั้นเครื่องนี้จะเตือนให้พิมพ์รหัสลับเดิม “ABCDEF” เพื่อยืนยัน หลังจากนั้นเครื่องนี้จะสอบถามท่านว่า จะตั้งเครื่องเตือนหรือไม่กด “Y” เข้าสู่ภาพในจอ “การตั้งเครื่องเตือน” ตั้งเครื่องเตือนที่กำหนดเอง กด หลังจากนั้นก่อนตั้งคำตอบการเตือน หลังจากกด ยืนยันแล้วก็จะปรากฏเมนูที่ให้เพิ่มข้อมูลลับได้ ในขณะที่เครื่องหมายแสงได้เคลื่อนไปยังข้อมูลที่ต้องการเพิ่มกลับนั้นให้กด ก็จะเห็นเครื่องหมาย “*” หน้าข้อมูลนี้ ซึ่งอธิบายว่าข้อมูลนี้ได้ถูกเพิ่มความลับ



ยึดขยายสมรรถนะ

- ① เปลี่ยนรหัสลับ : เข้าสู่การตั้งรหัสลับใหม่อีก หลังจากที่ได้ใส่เข้ารหัสลับเดิมแล้ว ก็สามารถที่จะใส่เข้ารหัสลับใหม่ได้ทันที
- ② ลบรหัสลับออก : เข้าสู่การตั้งรหัสลับใหม่อีก หลังจากที่ได้ใส่เข้ารหัสลับเดิมในรายการรหัสลับใหม่ รวมทั้งการยืนยันให้รักษาที่ว่างไว้ (นั่นก็คือ กด อีกครั้งก็ได้
- ③ ยกเลิกการเพิ่มลับ : เคลื่อนเครื่องหมายแสงไปยังที่ที่ข้อมูลมีเครื่องหมาย “*” ครั้นแล้วก็กด อีกครั้งก็ได้

พึงสังเกต : ① รหัสลับอย่างน้อยที่สุดจะต้องตั้งอักษร 4 ตัว

② ที่เรียกว่าข้อเตือนนั้น ก็คือ ในขณะที่ท่านกดเข้ารหัสลับผิด 3 ครั้ง ก็เพียงแค่พิมพ์เข้าคำตอบสนองรับข้อเตือน ก็จะลบรหัสลับออกได้ วิธีใช้ข้อเตือนให้อ่าน “ข้อเตือน” ประกอบ

③ รายการที่มีการตั้งรหัสลับ ในการเปิดเครื่องใช้ครั้งที่ 1 นั้น จะเรียกให้พิมพ์รหัสลับ

2. ข้อเตือน

ใน “รหัสลับ” ถ้าหากพิมพ์รหัสลับผิดติดต่อกันสามครั้ง ก็จะมีข้อเตือนปรากฏขึ้น ในขณะที่เพียงแค่พิมพ์คำตอบถูกต้องที่ได้ตั้งแต่เดิมก็จะลบรหัสลับที่ตั้งอยู่แต่เดิมออกได้