

カシオ電卓取扱説明書

保証書付

SL-880

CASIO®

HDC08A210P9

SA1801-A Printed in Philippines

© 2018 CASIO COMPUTER CO., LTD.



安全上のご注意

このたびは本機をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。取扱説明書は必ず大切に保管してください。



危険

死亡または重傷を負う可能性が大きい内容を示しています。

■ ボタン型・コイン型電池について

- ⊘ 電池を誤飲しない、させない。特に乳幼児の手が届く所に電池を置かない。電池を飲み込んだ場合、または飲み込んだ恐れがある場合は、直ちに医師と相談してください。電池を飲み込むと、短時間で化学やけどや粘膜組織の貫通などを引き起こし、死亡事故の原因になります。



警告

死亡または重傷を負う可能性がある内容を示しています。

■ 表示画面について

- ⊘ 液晶画面は強く押さない、強い衝撃を与えない。液晶画面のガラスが割れてけがの原因となります。
- ⊘ 液晶画面が割れた場合、内部の液体には絶対に触れない。皮膚に付着した場合は炎症の原因となります。口に入った場合は、すぐにうがいをし、医師に相談してください。目に入った、皮膚に付着した場合は、清浄な水でよく洗い流して、医師に相談してください。



注意

軽傷を負う可能性および物的損害が発生する可能性がある内容を示しています。

■ 電池について

破裂による火災・けが、液漏れによる周囲の汚損を防ぐため、次のことは必ず守る。

- ⊘ 分解しない、ショートさせない
- 充電しない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 本機で指定されている電池以外は使わない
- 極性(＋と－の向き)に注意して正しく入れる
- 電池が消耗した場合は、速やかに電池を交換する

■ ご使用上の注意

- 静電気等の影響で本機が正常に動作しなくなった場合は、ACを押して、操作を再開してください。
- 極端な温度条件下や、急激な温度変化のある場所での使用や保管は避けてください。(使用温度0℃～40℃)
- 湿気やほこりの多い場所での使用や保管は避けてください。
- 「ひねり」や「曲げ」を与えないでください。
- ボールペンなど鋭利なものでキー操作をしないでください。
- お手入れの際は、乾いた柔らかい布をご使用ください。
- 電池交換をすると、設定した税率やメモリーの内容が変化・消失する場合があります。また、電池消耗時に太陽光が遮られたときも同じ現象が起こります。早めに電池を交換し、税率を適切な値に設定してください。

■ 本書について

- 本書の計算結果(例)は、一部省略されていることがあります。
- 本書の内容に関しては、将来予告なしに変更することがあります。
- 本書および本機使用や故障により生じた損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求につきましても、当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。

■ 自動節電機能 (オートパワーオフ)

無駄な電池消費を防ぐため、操作完了後約6分で自動的に電源が切れます。再び計算を始めるときはON(AC)を押してください。

- 自動節電機能は常に作動します。

■ 電池交換アイコンについて

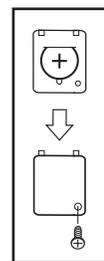
電池残量が少なくなると画面右に電池交換アイコンが点灯します。このアイコンが点灯したら、早めに電池を交換してください。

- 点灯時に電源が切れると、設定した税率やメモリーの内容が変化・消失する場合があります。

■ 電池の交換 (暗い所などで画面の数字が見えにくくなったら)

- ① 製品の底面にある電池ボタのネジをドライバーで取り外します。
- ② 電池ボタを取り外して、古い電池を取り出します。
- ③ (+) 側を上にして(見えるようにして)、新しい電池を入れます。
- ④ 電池ボタを元の位置に取り付けます。

● 電池は、工場出荷時より微小な放電による消耗が始まっています。そのため、製品の使用開始時期によっては、所定の電池寿命よりも使用できる時間が短くなることがあります。あらかじめご了承ください。



■ 本機を廃棄するときのご注意

- 「電池の交換」をご覧になり、電池を取り外してから廃棄してください。
- 電池が他の金属と接触すると発熱・破裂・発火する恐れがあります。電池は、(+)、(-) 端子部をセロハンテープなどで覆って、電気を絶縁してから廃棄してください。
- 本機(電卓)や電池の廃棄方法については、お客様がお住まいになっている地域の自治体の分別方法に従って処理してください。

■ 主な仕様

使用電池：太陽電池、CR2016

電池寿命：

- 約4年(1日1時間、計算での使用時)
- 約2年(ゲーム音有り、1日30分ゲームでの使用時)
- 本機をご使用にならない場合も、4年に1度は必ず電池を交換してください。

寸法・質量：70×118.5×8.5mm、60g

計算を始める前に

新たに計算を始めるときは[AC]を押します。

基本計算

■ 四則計算

$4 - 6 =$	$4 \ominus 6 \equiv$	$- 2.$
$(1+2) \div 3 \times 4 - 5.5 =$	$1 \oplus 2 \div 3 \times 4 \ominus 5.5 \equiv$	$- 1.5$
$2 \times (-3) =$	$2 \times 3 \ominus \equiv$	$- 6.$
修正の例 $2 + 3 \rightarrow 2 + 4 = 6$	$2 \oplus 3 \oplus 4 \equiv$	$6.$
$2 + \dots \rightarrow 2 - 7 = -5$	$2 \oplus \ominus 7 \equiv$	$- 5.$
$122 \rightarrow 123$	$122 \triangleright 3 \equiv$	$123.$

■ 開平 (ルート) 計算

$\sqrt{4} \times 5 =$	$4 \sqrt{\times} 5 \equiv$	$10.$
-----------------------	----------------------------	-------

■ 定数計算

繰り返し同じ数値を使って計算するときに便利です。

$12 + 23 =$	$23 \oplus \oplus 12 \equiv$	K	$35.$
$45 + 23 =$	$45 \equiv$	K	$68.$
$7 - 5 =$	$5 \ominus \ominus 7 \equiv$	K	$2.$
$2 - 5 =$	$2 \equiv$	K	$- 3.$
$2 \times 12 =$	$12 \times \times 2 \equiv$	K	$24.$
$4 \times 12 =$	$4 \equiv$	K	$48.$
$45 \div 9 =$	$9 \div \div 45 \equiv$	K	$5.$
$72 \div 9 =$	$72 \equiv$	K	$8.$

■ パーセント計算

200の5%は?	$200 \times 5 \% \equiv$	$10.$
100の5%増しは?	$100 \times 5 \% \oplus \equiv$	割り増し→ 5. 合計→ 105.
500の20%引きは?	$500 \times 20 \% \ominus \equiv$	割り引き→ 100. 合計→ 400.
30は60の何%か?	$30 \div 60 \% \equiv$	$50\% \rightarrow 50.$
12は10の何%アップか?	$12 \ominus 10 \% \equiv$	$20\% \rightarrow 20.$
利益率を売価の25%と見た場合、仕入価格(原価)120円の品物の売価と利益額は?	$120 \oplus 25 \% \equiv$	売価→ 160. 利益→ 40.

■ 独立メモリー計算

複数の計算をするときに便利です。
数値を記憶できる領域(独立メモリー)を使って計算します。

[M+]... 独立メモリーに数値を加える	$80 \times 9 = 720$	$[MC] 80 \times 9 [M+] \equiv$	M	$720.$
[M-]... 独立メモリーから数値を引く	$(-) 50 \times 6 = 300$	$50 \times 6 [M-] \equiv$	M	$300.$
[MR]... 独立メモリーに記憶されている数値を表示する	$(+) 20 \times 3 = 60$	$20 \times 3 [M+] \equiv$	M	$60.$
[MC]... 独立メモリーに記憶した数値を消去する	計) 480	$[MR] \equiv$	M	$480.$

・独立メモリーに記憶した数値は[AC]を押しても消去されません。

税金計算機能 (以下は、税率 = 8%の場合)

■ 最初に税率を必ず確認してください

[AC] [税込] (税率)

課税前価格 10,000 円に 対し...			
課税後の総額は?	10000 [税込]	税込	10'800.
課税額は?	[税込]	税	800.
課税後価格 10,800 円に 対し...			
課税前の価格は?	10800 [税抜]	税抜	10'000.
課税額は?	[税抜]	税	800.

・[税込] (または[税抜]) を押すごとに、税込 (または税抜) 価格と税額を、交互に表示します。

■ 税率を設定し直すには

- [AC]
- [税] (税率設定) を "税" "%" が点灯するまで押し続けます。
- 8 [税] (税率設定) ...正しい税率(例では8%)を入力します。

・設定した税率は[AC]を押しても消去されません。また、電源が切れた後も記憶されています。

画面に "E" と表示されたら (計算エラー)

次のような場合は計算エラーとなり、画面に "E" マークが表示されます。計算を続けるときは[=]、新たな計算をはじめるときは[AC]で解除します。

1. ありえない計算をした ($\sqrt{-4}$ や $6 \div 0$ など)

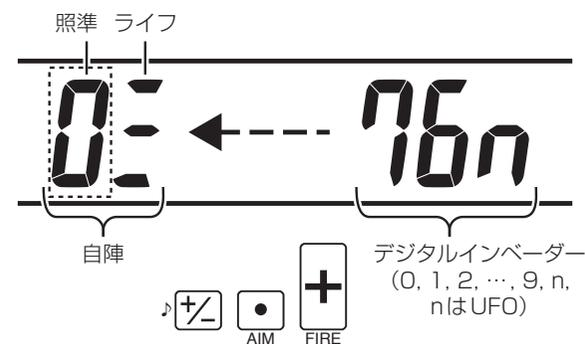
2. 計算結果が本機の計算範囲である整数 10 桁を超えた (-100 億 < 数値 < 100 億)

・計算エラーのときに表示される数値は概算(概数)です。
例: "E" とともに "1.23" と表示されたときは、約 1.23 × 100 億を表します。

ゲーム機能 (デジタルバトルゲーム)

■ 概要

16のデジタルインベーダー(侵略者)が、自陣に攻めてきます。



撃つ	[FIRE]キーで、照準の数字と同じインベーダーを消すことができます。
狙いをつける	照準の数字を、[AIM]キーで変更できる(0, 1, 2, ..., 8, 9, n, 0, 1, ...).
ラウンドクリア	16すべてを、消すことができたとき。
ライフが減る	消すのが間に合わず、自陣に入られたとき。
ゲームオーバー	ライフがなくなるか、1ラウンド内で[FIRE]を30回押したとき。
ゲーム音*	ゲーム中に[]を押すごとに、ゲーム音を消したり、鳴らしたりできる。

* 電池の消耗時は、ゲーム音が鳴りません。

■ ゲームの構成

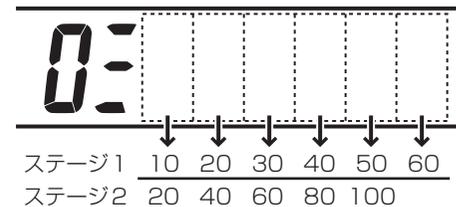
ステージ1: ラウンド1~ラウンド9

ステージ2: ラウンド1~ラウンド9

- ・ラウンドが進むごとに、インベーダーが速く動く
- ・ステージ2では、インベーダーが1桁左寄りから出現
- ・ステージ2をクリアすると、ステージ1へ戻る

■ 得点と UFO

- ・自陣より速くで消すほど、高得点。



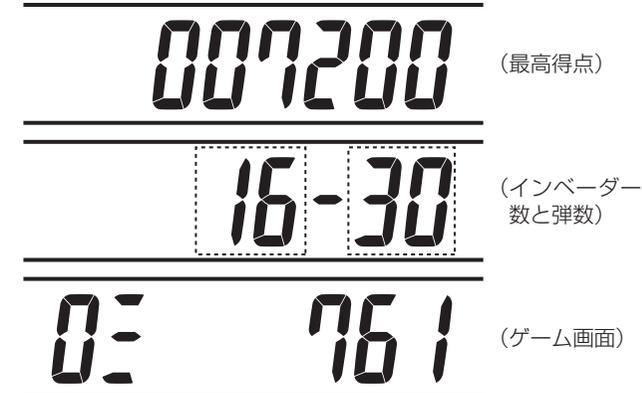
- ・UFOを消すと、300点のボーナス加算。
- ・UFOは、各ラウンドで消した数字の和が10の倍数(10, 20, 30, ...)になったとき出現する。
-インベーダーの残数などの状況により、10の倍数になっても出現しないことがあります。
- ・最高得点は、電源をOFFにしても保持される。
-電池交換をすると消えます。

電卓の情報は、ウェブサイト(<http://casio.jp/dentak/>)でもご覧いただけます。

■ 遊び方

① [AC] [GAME]

- ・約2秒間隔で画面が切り替わります。



② [AIM]を必要な回数押す。

- ・照準の数字を、消したい数字に合わせる。



③ [FIRE]で消す。



④ ②、③を繰り返してゲームを進める。

- ・ラウンドクリア時
クリアしたラウンド 得点(各ラウンドの合計)



- ・ゲームオーバー時
終了したラウンド 最終得点

