

1. Vektor einspeichern

1.1 Auswahl des Vektors A **MODE** **8** **1**

1.2 Bestimmung der Dimension **1** für 3-dim. (oder **2** für 2-dim.)

1.3 Zahl eingeben z.B. **-** **4** und mit **=** bestätigen

1.4 Sobald der Vektor vollständig eingegeben ist, **AC** drücken

2. Rechnung formulieren

2.1 Skalar (z.B. **3**) mal **X** Vektor A **SHIFT** **5** **3**

2.2 Ausgabe des Ergebnisses mit **=**