

u0619 38

INSTRUCTION

pour se servir de

L'Arithmomètre

MACHINE A CALCULER

Systeme

THOMAS (de Colmar)

Perfectionné par

L. PAYEN

CONSTRUCTEUR

IMPRIM
12, Rue d

Le 26 18

Cette épreuv
BON A TIRER, e
accompagnée des
sables pour la ve

Le bo
Client et ann
Les comp
survent la livrai
sition commenc
ne serait pas a



BUREAUX & ATELIERS :

16, Rue de la Tour-des-Dames (IX^e Arr^t)

PARIS

INSTRUCTION

pour se servir de

L'Arithmomètre

MACHINE A CALCULER

Système

THOMAS (de Colmar)

Perfectionné par

L. PAYEN

CONSTRUCTEUR



BUREAUX & ATELIERS :

16, Rue de la Tour-des-Dames (IX^e Arr^t)

PARIS

INSTRUCTION

POUR SE SERVIR DE

L'ARITHMOMÈTRE

Machine à Calculer

SYSTÈME

THOMAS (de Colmar)

PERFECTIONNÉ PAR

L. PAYEN, Constructeur

L'*Arithmomètre* est une machine avec laquelle on fait rapidement, sûrement et sans fatigue les quatre règles de l'arithmétique; elle se prête aisément à toutes les combinaisons pour tous les calculs, même les plus compliqués.

L'*Arithmomètre* a été inventé par M. THOMAS, de Colmar, en 1820.

Depuis près de quarante ans, M. PAYEN a construit et perfectionné l'*Arithmomètre* et les machines livrées actuellement sont aussi parfaites que possible, tant comme construction finie que solidité, durée et exactitude.

Depuis de longues années, l'*Arithmomètre* est employé journellement et rend de grands services dans tous les établissements de l'État, les chemins de fer, les Compagnies d'assurances et dans une grande quantité d'établissements financiers, industriels et commerciaux de France et de l'étranger.

THOMAS (de Colmar)
L. PAVEN, Constructeur



L'*Arithmomètre* est une machine avec laquelle on fait rapidement, sûrement et sans fatigue les quatre règles de l'arithmétique; elle se prête aisément à toutes les combinaisons pour tous les calculs, même les plus compliqués.

L'*Arithmomètre* a été inventé par M. THOMAS, de Colmar, en 1820.

Depuis près de quarante ans, M. PAVEN a construit et perfectionné l'*Arithmomètre* et les machines livrées actuellement sont aussi parfaites que possible, tant comme construction que solides, dures et exactes.

Noms et Usage

des pièces qui servent aux opérations

Moteur du mécanisme. La manivelle se trouve à l'extrémité inférieure de la machine; à droite, elle est surmontée d'un manche en ivoire qui se lève et s'abaisse; elle ne peut marcher que de gauche à droite.

Manivelle *N.*

Boutons de cuivre qui glissent dans les rainures placées à gauche de la manivelle.

Boutons *A.*

Écrire un nombre avec les boutons *A*, c'est porter ces boutons en regard des chiffres qui forment ce nombre.

Le bouton qui se trouve à gauche des rainures sert à indiquer l'opération que l'on veut faire, en le poussant d'un côté ou de l'autre de la rainure.

Bouton *B.*

Partie supérieure de la machine : elle se lève, en la prenant par l'une des manivelles existant à droite et à gauche, et glisse au dehors de la machine, de façon à pouvoir dégager les lucarnes, mais seulement lorsqu'elle est levée.

Platine mobile *M.*

Petits trous ronds placés dans la platine mobile : ils sont accompagnés chacun d'un petit bouton en cuivre qui fait mouvoir le cadran contenant les chiffres.

Lucarnes *C.*

Petites lucarnes inférieures placées à droite de la platine, qui indiquent le nombre de tours de manivelle, et, par suite, le multiplicateur dans la multiplication et le quotient dans la division.

Lucarnes *D.*

Manivelles pour
remettre à zéro.

La manivelle *O* qui se trouve à l'extrémité de la platine mobile sert, en la faisant tourner sur elle-même, à remettre à zéro les cadrans des lucarnes *D*, et la manivelle *P*, qui se trouve à l'extrémité gauche de la platine mobile, sert à remettre à zéro les cadrans des lucarnes *C*.



Principe de la Machine

§ I. — Chaque tour de manivelle transporte dans les lucarnes *C*, soit en plus, soit en moins, selon l'indication du bouton *B*, les chiffres sur lesquels sont placés les boutons *A*.

Les retenues se font en même temps, sans qu'on ait besoin de s'en occuper, soit en augmentation, soit en diminution.

Toute la marche de la machine peut être comprise par ce seul paragraphe.

§ II. — Les opérations se font selon les règles de l'arithmétique.

Toute opération se compose (tout étant à *zéro*) :

- 1° De la position des boutons *A*, qui marquent le nombre soumis à l'opération;
- 2° De la position du bouton *B*;
- 3° Du nombre de tours de manivelle;
- 4° Pour la division et la soustraction, de la pose, dans les lucarnes, du nombre sur lequel on veut opérer.

§ III. — On tient la platine mobile *M* levée; de la main droite, on tourne la manivelle *O* jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que des *zéros* dans les lucarnes *D*, et on le lâche; de la main gauche, on tourne la manivelle *P* jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que des *zéros* dans les lucarnes *C*.

Pour remettre à *zéro*.

Pour placer un nombre dans les lucarnes C. de la platine.

§ IV. — On glisse les boutons *A* en regard des chiffres qui forment ce nombre, de telle sorte que l'aiguille qui accompagne le bouton soit en face des chiffres, les unités sur la dernière colonne à droite, les dizaines à la gauche des unités, les centaines à gauche des dizaines, et ainsi de suite.

Le bouton *B* étant à *addition*, on donne un tour de manivelle, et le nombre se trouve inscrit dans les lucarnes *C*.

On peut encore faire paraître un nombre dans les lucarnes en tournant les boutons qui les accompagnent; mais il faut avoir bien soin de tenir la platine levée.

Pour mettre la machine en mouvement.

§ V. — On se sert de la manivelle qui tourne de gauche à droite. — On devra toujours faire le tour entier, et s'arrêter contre le cran qui fait point d'arrêt.

Elle ne peut tourner en sens inverse.

Si l'on avait dépassé le cran par erreur ou inadvertance, il faudrait finir le tour commencé, puis pousser le bouton *B* à l'opération contraire et faire un autre tour; on aura alors ramené les chiffres au point où ils étaient avant l'erreur.

Pour indiquer l'opération que l'on veut faire.

§ VI. — On se sert du bouton *B*, le poussant hardiment aux extrémités de la rainure, à l'une ou à l'autre des opérations indiquées.

§ VII. — Le produit des additions et des multiplications se trouve dans les lucarnes *C*, ainsi que les restants des divisions et soustractions.

Le multiplicateur et le quotient des divisions sont exprimés par le nombre de tours de manivelle, et se

trouvent dans les lucarnes inférieures de la platine mobile.

§ VIII. — Avec les machines de 12 lucarnes, on peut multiplier 6 chiffres par 6 chiffres ou 5 chiffres par 7 chiffres.

Grandeurs des appareils.

Avec celles de 16 lucarnes, 8 chiffres par 8 chiffres ou 7 chiffres par 9 chiffres.

Avec celles de 20 lucarnes, 10 chiffres par 10 chiffres ou 9 chiffres par 11 chiffres.

§ IX. — La platine mobile *M* se lève et glisse à volonté de gauche à droite, puis de droite à gauche.

Des dizaines.

Chaque distance d'un cran dégage un cadran de son engrenage et l'isole de la mécanique, ce qui met les chiffres indiqués en contact avec les lucarnes postérieures qui y correspondent et permet d'opérer sur ces chiffres.

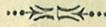
§ X. — Une virgule portative, en métal, sert à indiquer le nombre des chiffres décimaux et à les séparer du nombre entier; elle se met dans le petit trou pratiqué entre chaque lucarne et remplace ainsi la virgule des opérations écrites.

Des chiffres décimaux.



Manière de Procéder

aux diverses opérations



ADDITION

Pour additionner. — Tout étant à *zéro*.

Pousser le bouton *B* à *addition*.

Chaque tour de manivelle reproduisant, dans les lucarnes *C*, le nombre inscrit par les boutons *A*, il suffira d'écrire, l'un après l'autre, avec ces boutons, les nombres que l'on veut additionner, et de donner, à chaque nombre inscrit, *un* tour de manivelle. Ces nombres viendront successivement s'ajouter ensemble, et le total se trouvera dans les lucarnes.

EXEMPLE :

Pour additionner.....	307
avec.....	785
	<hr/>
TOTAL.....	1,092
	<hr/>

Pousser les trois derniers boutons *A* (ceux de droite) à 307; donner *un* tour de manivelle, et ce premier nombre 307 se trouvera transporté dans les lucarnes *C*. Ramener ensuite le bouton *A* des unités de 7 à 5, porter le bouton des dizaines de 0 à 8, et

celui des centaines de 3 à 7, on aura écrit 785; puis donner *un* tour de manivelle. Ce nombre ira s'ajouter à celui de 307 déjà porté dans les lucarnes, lesquelles présenteront alors 1,092, total de 307 ajouté à 785. Et ainsi de suite pour toutes les autres sommes.



Soit la somme de 687
 dont on veut soustraire .. 307

 Reste 380

Il faut porter la somme 380 dans les lucarnes, et marquer celle de 687 par les boutons A.

Passer le bouton B à soustraction, donner un tour de manivelle et on verra la somme inscrite dans les lucarnes, réduite à 80.

S'il y avait un nombre à retrancher encore, soit 57, on écrit ce nombre avec les boutons A, et l'on donnerait encore un tour de manivelle; la somme se trouverait réduite à 23, qui serait le reste de la soustraction.

SOUSTRACTION

Pour soustraire. — Tout étant à *zéro*.

1° Faire paraître dans les lucarnes *C*, le nombre sur lequel on veut opérer la soustraction ;

2° Pousser le bouton *B* à *soustraction*.

Chaque tour de manivelle reproduisant en moins, dans les lucarnes, le nombre inscrit par les boutons *A*, il suffira d'opérer comme pour l'addition, d'écrire l'un après l'autre chaque nombre à soustraire de la somme inscrite dans les lucarnes *C*, et de donner, pour chacun, *un* tour de manivelle. L'opération terminée on trouvera le reste dans les lucarnes.

EXEMPLE :

Soit la somme de.....	757
dont on veut soustraire..	689
	<hr/>
RESTE.....	68
	<hr/>

Il faut porter la somme 757 dans les lucarnes, et marquer celle de 687 par les boutons *A*.

Pousser le bouton *B* à *soustraction*, donner *un* tour de manivelle et on verra la somme inscrite dans les lucarnes, réduite à 68.

S'il y avait un nombre à retrancher encore, soit 57, on écrirait ce nombre avec les boutons *A*, et l'on donnerait encore *un* tour de manivelle ; la somme se trouverait réduite à 11, qui serait le reste de la soustraction.

MULTIPLICATION

Pour multiplier. — Tout étant à *zéro*.

Pousser le bouton *B* à *multiplication*.

On écrit le nombre que l'on veut multiplier (le multiplicande) avec les boutons *A*, et l'on donne autant de tours de manivelle qu'il y a d'unités dans le chiffre par lequel on veut faire la multiplication, c'est-à-dire le multiplicateur : on aura multiplié par les unités. On sortira alors la platine mobile d'une lucarne, de façon à dégager les unités et à ne plus opérer que sur les dizaines, et l'on donnera autant de tours de manivelle qu'il y a d'unités de dizaines. On fera, pour multiplier par les centaines, ce que l'on a fait pour les dizaines, et ainsi de suite pour les mille, dix mille, etc.

1^{er} EXEMPLE :

Pour multiplier..... 9

par..... 6

PRODUIT..... 54

Il faut :

Tous les chiffres étant à *zéro*, pousser le bouton *B* à *multiplication*, puis porter le bouton *A*, de droite, à 9.

Comme chaque tour de manivelle reproduit dans les lucarnes *C* de la platine les chiffres marqués par les boutons *A*, il faudra faire *six* tours de manivelle, pour obtenir *six* fois le nombre 9, et les lucarnes présenteront le nombre 54.

2^e EXEMPLE :

Pour multiplier.....	35,695,
par.....	29,072
	<hr/>
	71,390
	2,498,65
	0,000,0
	321,255
	713,90
	<hr/>
	1,037,725,040

Il faut :

Pousser d'abord les cinq boutons A aux chiffres du *multiplieande*, soit à 35,695.

Puis, pour multiplier par 2, chiffre des unités du multiplicateur 29,072, donner *deux* tours de manivelle; les lucarnes présenteront le premier produit partiel 71,390.

Pour multiplier par 7, chiffre des dizaines du multiplicateur, il faut porter la platine d'un cran à droite, afin de dégager les unités, et, pour ajouter le produit des dizaines aux dizaines, selon les règles ordinaires de l'arithmétique, donner *sept* tours de manivelle; les lucarnes présenteront l'ensemble des deux premiers produits partiels 2,570,040.

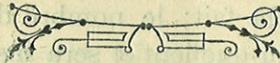
Pour multiplier les centaines, il faut encore porter la platine d'un cran à droite; mais comme le chiffre des centaines du multiplicateur est un *zéro*, et que la multiplication par *zéro* est nulle, il faut porter de nouveau la platine d'un cran à droite et multiplier immédiatement par 9, chiffre des unités de mille du multiplicateur, c'est-à-dire donner *neuf* tours de manivelle; les lucarnes C présenteront l'ensemble des quatre premiers produits partiels 323,825,040.

Enfin, pour multiplier par 2, chiffre des dizaines de mille du multiplicateur, il faut porter une dernière fois la platine d'un cran à droite et donner *deux* tours de manivelle; les lucarnes *C* présenteront le produit total 1,037,725,040, qui est celui de 35,695, multiplié par 29,072.

Vous avez la preuve de la régularité de votre opération en regardant si le nombre inscrit dans les lucarnes *D* est bien celui par lequel vous avez voulu multiplier; et, pour faire la preuve de l'opération, il suffit de diviser le produit (lucarnes *C*) par le multiplicateur (lucarnes *D*), suivant les principes indiqués ci-après pour la division.

On voit que la multiplication se fait à l'aide de la machine d'après les mêmes principes que si l'on y eût procédé à la main sur le papier. On obtient de l'*Arithmomètre*, comme avantages importants, la vitesse et l'infailibilité.

Même observation peut être faite quant à la division. (Voir ci-après.)



DIVISION

Pour diviser. — Tout étant à *zéro* :

1° Porter la platine à droite, en la soulevant, de manière à placer la dernière lucarne au-dessus du premier bouton *A* de gauche;

2° Placer le dividende ou la somme à diviser, dans les lucarnes de gauche (Voir Principe de la machine, § IV.);

3° Inscrive au-dessous du dividende, avec les boutons *A*, les chiffres du diviseur;

4° Pousser le bouton *B* à *division*.

Cela posé.

Tourner la manivelle jusqu'à ce que le nombre qui reste dans les lucarnes *C* soit inférieur au diviseur.

Chaque tour de manivelle retranchant une fois la somme marquée par les boutons *A* de celle placée dans les lucarnes *C*, le nombre de tours exprimera le nombre de fois que la somme a été retranchée, et, par conséquent, le premier chiffre du quotient.

Ce chiffre sera indiqué, par la machine, dans les lucarnes *D*.

On rentrera la platine mobile d'un chiffre (ce qui équivaut à abaisser le chiffre suivant), et l'on agira comme on a déjà fait; le nombre de tours sera le second chiffre du quotient et sera inscrit à la droite de celui déjà obtenu; puis on agira de même jusqu'à ce que tous les chiffres placés dans les lucarnes *C* aient été soumis à l'opération. Les différents chiffres obtenus formeront le quotient, qui sera inscrit dans les lucarnes *D*.

EXEMPLE :

Soit... 4,300 à diviser par 357.

Porter la platine à droite, en la soulevant, de manière à placer la dernière lucarne au-dessus du premier bouton *A* de gauche.

Poser 4,300 dans les lucarnes *C* ; marquer 357 avec les boutons *A*.

Les sommes seront ainsi posées :

4,300 dans les lucarnes *C*.

357 boutons *A*.

Pousser le bouton *B* à *division*.

Tourner la manivelle : un tour réduira le dividende à 73, nombre inférieur à 357.

1 est le premier chiffre du quotient et sera indiqué dans les lucarnes *D*.

Rentrer la platine d'un cran à gauche ; les chiffres seront ainsi posés :

730 dans les lucarnes *C*.

357 boutons *A*.

Tourner la manivelle ; *deux* tours réduiront le diviseur à 16, nombre inférieur à 357 ; 2 sera le second chiffre du quotient, et l'on aura pour quotient 12, inscrit dans les lucarnes *D*, avec un reste 16 dans les lucarnes *C*.

Pour faire la preuve, il faut laisser le reste 16 dans les lucarnes et multiplier le diviseur 357 par le quotient 12, en ayant soin de pousser le bouton *B* à *multiplication* ; on retrouvera dans les lucarnes *C* le nombre primitif 4,300, et les lucarnes *D* seront revenues à *zéro*.

AUTRE EXEMPLE :

Soit... 3,264,566 à diviser par 6,242.

D'abord, poser le dividende dans les lucarnes *C*,
comme il a été expliqué plus haut.

Pousser le bouton *B* à *division*.

Pousser les 4 derniers boutons *A* au chiffre du
diviseur, soit à 6,242.

Placer la platine de telle sorte que 2, second chiffre
de gauche du dividende, se trouve au-dessus du 6,
premier chiffre de gauche du diviseur.

On met ici le second chiffre du dividende, parce
que le nombre 3,264 du dividende est inférieur au
nombre 6,245 du diviseur.

Les chiffres se trouvent ainsi posés :

3,264,566 dans les lucarnes *C*.
624,2 boutons *A*.

Ainsi, les deux chiffres de la droite 66 seront en
dehors de la machine, et, par conséquent, de l'opéra-
tion, comme on ferait avec la plume.

Cinq tours de manivelle réduiront les cinq chiffres
du dividende soumis à l'opération à 1,435, abstrac-
tion faite des deux 6 qui ont été placés hors de l'opé-
ration.

Le premier chiffre du quotient sera 5.

En rentrant la platine d'un cran à gauche, les
sommes seront ainsi posées :

143,566 lucarnes *C*.
62,42 boutons *A*.

Deux tours de manivelle réduiront le dividende à 1872, abstraction faite du 6 qui est resté en dehors.

Le deuxième chiffre du quotient est donc 2.

On rentre encore la platine d'un cran à gauche.

Les chiffres se trouvent ainsi posés :

18,726 lucarnes C.

6,242 boutons A.

Trois tours de manivelle réduiront le dividende à zéro.

Le troisième chiffre du quotient est 3.

Le quotient est donc 523.

Pour faire la preuve, il suffit de multiplier le diviseur, déjà marqué par les boutons A, par le quotient 523.

On retrouvera dans les lucarnes le nombre primitif 3,264,566, et le quotient disparaîtra pour faire place aux zéros.

Nota. — Il est une remarque utile à faire, à l'égard de la place que doit occuper le dividende sur la platine : si l'on veut avoir des décimales au quotient, il faut, en posant ce dividende dans les lucarnes, laisser à sa droite autant de zéros que l'on veut avoir de chiffres décimaux.



Extraction de la Racine carrée.

Pour extraire la racine carrée de 897,650,000 :

1° Faire paraître le nombre dans les lucarnes C , comme il a été expliqué et, après, mettre tous les boutons A à *zéro* ;

2° Pousser le bouton B à *division*.

3° Partager le nombre donné en tranches de deux chiffres (si le nombre est composé d'un nombre de chiffres impair, la dernière tranche à gauche n'aura qu'un chiffre) ; la racine aura autant de chiffres qu'il y a de tranches dans le carré ; un nombre égal de boutons A servira à trouver les chiffres de la racine ; nous appellerons ces boutons, en commençant par la gauche, A_1, A_2, A_3, A_4, A_5 , etc ;

4° Faire glisser la platine mobile de gauche à droite, jusqu'à ce que la première tranche du carré (le chiffre 8) se trouve au-dessus du bouton A_1 ; tous les autres boutons A à *zéro* ;

5° Prendre la racine carrée de 8, qui est 2, et poser le bouton A_1 au chiffre 2 ;

6° Donner *deux* tours de manivelle ; il paraîtra un 4 à la place du 8, dans les lucarnes ;

7° Rentrer la platine d'un cran ; le 9 se trouvera au-dessus de la racine du premier chiffre (2) marqué par le bouton A_1 , et le 7, au-dessus du bouton A_2 , qui va indiquer le second chiffre de la racine ;

8° Doubler la racine 2 du premier chiffre en portant ce bouton au chiffre 4 ;

9° Ce 4 servira de diviseur des deux chiffres de gauche 49, pour avoir le second chiffre de la racine.

Mais quoique 4 puisse être contenu 12 fois dans 49, il faut, à cause du chiffre 9 qui le suit, supposer qu'il n'est contenu que 9 fois (un chiffre quelconque de la racine d'un nombre ne peut jamais être plus de 9); le second chiffre de la racine sera 9;

10° Porter le bouton A_2 au chiffre 9, et donner *neuf* tours de manivelle. Comme le bouton B est poussé à *division*, la machine aura fait, en moins, la multiplication par 9 de 49, marquée par les boutons A_1 et A_2 , ce qui réduira les 497 des trois premières lucarnes à 56.

La machine aura fait $497 - (49 \times 9) = 56$.

11° Comme on doit encore doubler la racine pour chercher le troisième chiffre, et que le premier chiffre ou bouton A_1 , a déjà été doublé, il faudra mettre le bouton A_2 , qui est à 9, au chiffre 8; augmenter le premier d'une unité et le mettre à 5, ce qui présentera 58, double du nombre de 29, racine connue;

12° Rentrer la platine d'un cran; le premier 6 du carré donné sera au-dessus du bouton A_1 , marquant 5, et le second 6 au-dessus du bouton A_2 , marquant 8. Un 5 sera au-dessus du bouton A_3 , qui va indiquer le troisième chiffre de la racine;

13° Voir combien de fois le chiffre 5 peut être contenu dans les deux premiers chiffres 56.

Comme le nombre 5 du bouton A_1 est suivi d'un 8, on remarquera que ce 5 équivaut presque à un 6, et on dira : Combien de fois 5 en 56? Il y va *neuf* fois;

14° Porter le bouton A_3 à 9, et donner neuf tours de manivelle; il restera 364 au-dessus des boutons A_1, A_2, A_3 , le troisième chiffre de la racine est donc 9;

15° Doubler ce 9 sur les boutons A , c'est-à-dire tirer le bouton A_3 au chiffre 8, et avancer le bouton A_2 d'une unité, ce qui le portera au chiffre 9; les boutons A présenteront 598, double des trois premiers chiffres de la racine 299;

16° Rentrer la platine d'un cran, et faire encore la division des deux chiffres 36 dans les lucarnes au-dessus du bouton A_1 , par le chiffre 5 marqué par ce bouton et considéré comme 6 à cause du 8 qui le suit; donc, 36 divisé par 6 = 6; le quatrième chiffre de la racine sera 6;

17° Pousser le bouton A_1 au chiffre 6 et donner six tours de manivelle; il restera un zéro au-dessus du bouton A_1 et 484 au-dessus des trois autres boutons;

18° Doubler cette racine 6, en tirant le bouton A_1 au chiffre 2, et augmenter d'une unité celui du bouton A_3 , ce qui le porte de 8 à 9.

19° Rentrer la platine d'un cran; il y aura un 4 au-dessus du bouton A_1 marquant 5,

5 n'est pas contenu dans 4; le cinquième chiffre de la racine sera donc 0 et le bouton A_3 reste à zéro;

Ainsi la racine totale sera 29,960, avec un reste de 48,400 marqué dans les lucarnes.

La racine sera indiquée par la machine dans les lucarnes D .

Pour faire la preuve, on n'aura qu'à multiplier 29,960 par 29,960, c'est-à-dire la racine par elle-même, en laissant dans les lucarnes le reste qui s'y trouve

déjà ; et la somme totale de 867,650,000, dont on voulait extraire la racine, se trouvera dans les lucarnes.

Il a été découvert un nouveau mode d'extraction de la racine carrée.

La théorie de ce procédé est basée sur les propriétés connues des progressions arithmétiques.

Si dans une progression on prend pour premier membre 1, et pour différence 2, la somme des membres est égale à celle des premiers nombres impairs $1 + 3 + 5 + 7$, etc.

La somme des premiers nombres impairs égale le carré du nombre des membres, et le dernier membre de la progression, augmenté de l'unité, donne le nombre double des membres.

1^{er} EXEMPLE :

Pour extraire la racine carrée de 2,209 :

- 1^o Faire paraître le nombre dans les lucarnes *C* ;
- 2^o Pousser le bouton *B* à *division* ;
- 3^o Diviser le nombre donné en tranches de deux chiffres comme il a été expliqué ;
- 4^o Faire glisser la platine mobile de gauche à droite jusqu'à ce que la 1^{re} tranche du carré se trouve au-dessus du bouton *A* ;
- 5^o De la 1^{re} tranche 22 soustraire successivement en les indiquant à l'aide du bouton *A*, $1 + 2 = 3$, $3 + 2 = 5$, $5 + 2 = 7$, il restera dans les lucarnes

C 6, inférieur au dernier nombre (7) indiqué avec le bouton A_1 .

6° Augmenter ce dernier nombre (7) de l'unité.

7° Rentrer la platine mobile d'un cran ;

8° Du reste et de la seconde tranche 609, soustraire en indiquant avec le bouton A_2 , et en laissant le bouton A_1 au chiffre 8; $81, 81 + 2 = 83, 83 + 2 = 85, 85 + 2 = 87, 87 + 2 = 89, 89 + 2 = 91$ (augmenter le bouton A_1 de l'unité), $91 + 2 = 93$, on voit apparaître dans les lucarnes C des zéros.

Dans les lucarnes D des quotients on lit le nombre 47, qui est la racine carrée de 2,209.

2° EXEMPLE :

On cherche la racine carrée de 41,621 :

Préparer la machine ainsi qu'il a été expliqué dans les 4 premiers paragraphes ci-dessus.

De la première tranche 4, soustraire successivement $1, 1 + 2 = 3$; il apparaîtra sur la platine, à la place de cette tranche, un zéro.

Rentrer la platine mobile d'un cran.

La deuxième tranche 16 est inférieure au nombre 4 ($3 + 1$), indiqué par le bouton A . Rentrer la platine d'un cran.

De la deuxième et de la troisième tranche 1621, soustraire en indiquant avec le bouton A_3 et en laissant A_1 à 4 et A_2 à 0, $401, 401 + 2 = 403, 403 + 2 = 405, 405 + 2 = 407$, et on aura pour reste 5.

Si l'on veut avoir des fractions décimales, il faut rentrer la platine d'un cran, ce qui revient à abaisser une autre tranche (00); alors on a dans les lucarnes,

au-dessus du nombre 408 ($407 + 1$), indiqué par les boutons A_1, A_2, A_3 , le nombre 50.

On ne peut pas retrancher 408 de 50; rentrer la platine d'un cran pour abaisser encore deux zéros.

Du nombre 50,000 soustraire, en laissant le bouton A_4 à zéro, 40,801; il restera 9,199.

Rentrer la platine. De 919,900 soustraire (avec $40,801 + 1$) 408,021, $408,021 + 2 = 408,023$ il restera dans les lucarnes 103,856, inférieur au nombre 408,023 indiqué par les boutons A .

La racine carrée de 41,621 est 204,012, avec un reste 103,856; cette racine est inscrite dans les lucarnes D et le reste dans les lucarnes C .



Extraction de la Racine cubique.

Pour extraire la racine cubique de 79,507 :

1° Faire paraître le nombre dans les lucarnes *C* de gauche, comme pour la division, et mettre tous les boutons *A* à *zéro* ;

2° Partager le nombre donné en tranches de trois chiffres, en commençant par la droite, la tranche de gauche n'aura que deux chiffres ; la racine aura autant de chiffres qu'il y a de tranches ;

3° Faire glisser la platine mobile de gauche à droite, jusqu'à ce que le dernier chiffre de gauche se trouve au-dessus du dernier bouton *A* ;

4° Prendre le plus grand cube contenu dans la première tranche 79, soit 64, dont la racine est 4 : écrire ce chiffre à part, indiquer avec les boutons *A*, en commençant par la gauche, le nombre 64, le soustraire de la première tranche 79, et le reste 15 se trouvera dans les lucarnes. 4 est donc le premier chiffre de la racine ;

5° Faire le triple carré du premier chiffre de la racine 4, soit 48 ;

6° Indiquer ce nombre avec les boutons *A* de gauche ;

7° Descendre la deuxième tranche 507 à côté du reste 15 et on aura 15,507, dont les trois premiers chiffres 155 sont à diviser par 48 ; le quotient 3 sera le second chiffre de la racine ;

8° Faire le cube de 43, on aura 79,507.

Par conséquent, la racine cubique de 79,507 est 43.

AUTRE EXEMPLE :

Pour extraire la racine cubique de 564,375,686,432 :

1° Faire paraître le nombre dans les lucarnes *C* de gauche, comme pour la division; et mettre tous les boutons *A* à *zero* ;

2° Partager le nombre donné en tranches de trois chiffres, en commençant par la droite, (la dernière tranche à gauche peut n'avoir qu'un ou deux chiffres); la racine aura autant de chiffres qu'il y a de tranches;

3° Faire glisser la platine mobile de gauche à droite, jusqu'à ce que le dernier chiffre de gauche se trouve au-dessus du dernier bouton *A* ;

4° Prendre le plus grand cube contenu dans la première tranche 564, soit 512, dont la racine est 8; écrire ce chiffre à part, indiquer avec les boutons *A*, en commençant par la gauche, le nombre 512, le soustraire de la première 564, et on aura le reste 52 écrit dans les lucarnes. Le premier chiffre de la racine est donc 8;

5° Faire le triple carré du premier chiffre de la racine 8, soit 192 ;

6° Indiquer ce nombre avec les boutons *A* de gauche ;

7° Descendre la deuxième tranche 375 à côté du reste 52, et on aura 52,375, dont les trois premiers chiffres 523 sont à diviser par 192; le quotient 2 fait le second chiffre de la racine ;

8° Faire le cube des deux premiers chiffres de la racine 82, on aura 551,368 à soustraire des deux premières tranches 564,375, et le reste 13,007 se trouvera indiqué dans les lucarnes C ;

9° Faire le triple carré de 82, soit 20,172 ;

10° Indiquer ce nombre avec les boutons A ;

11° Descendre la troisième tranche à côté du reste 13,007, et on aura 13,007,684, dont les six premiers chiffres 130,076 sont à diviser par 20,172 ; le quotient 6 sera le troisième chiffre de la racine ;

12° Faire le cube des trois premiers chiffres de la racine 826, on aura 563,559,976 à soustraire des trois premières tranches 564,375,686, et le reste 815,710 se trouvera indiqué dans les lucarnes C ;

13° Faire le triple carré de la racine 826, soit 2,046,828 ;

14° Indiquer ce nombre avec les boutons A ;

15° Descendre la quatrième tranche à côté du reste 815,710, et on aura 815,710,432, dont les sept chiffres de gauche 8,157,104 sont à diviser par 2,046,828 ; le quotient 3 sera le quatrième chiffre de la racine ;

16° Faire le cube de la racine 8,263, on aura 564,174,247,447 à soustraire du nombre donné 564,375,686,432 ; on aura pour reste 201,438,985.

Par conséquent la racine cubique de 564 375,686,432 est 8,263, avec un reste de 201,438,985.



Moyens

DE REMÉDIER A L'INOBSERVATION DES PRÉCAUTIONS
INDIQUÉES DANS L'INSTRUCTION.

Si la manivelle résistait, au lieu de chercher à vaincre cette résistance, il faut lâcher aussitôt la manivelle où elle se trouve.

Remettre à *zéro* tous les boutons *A*,

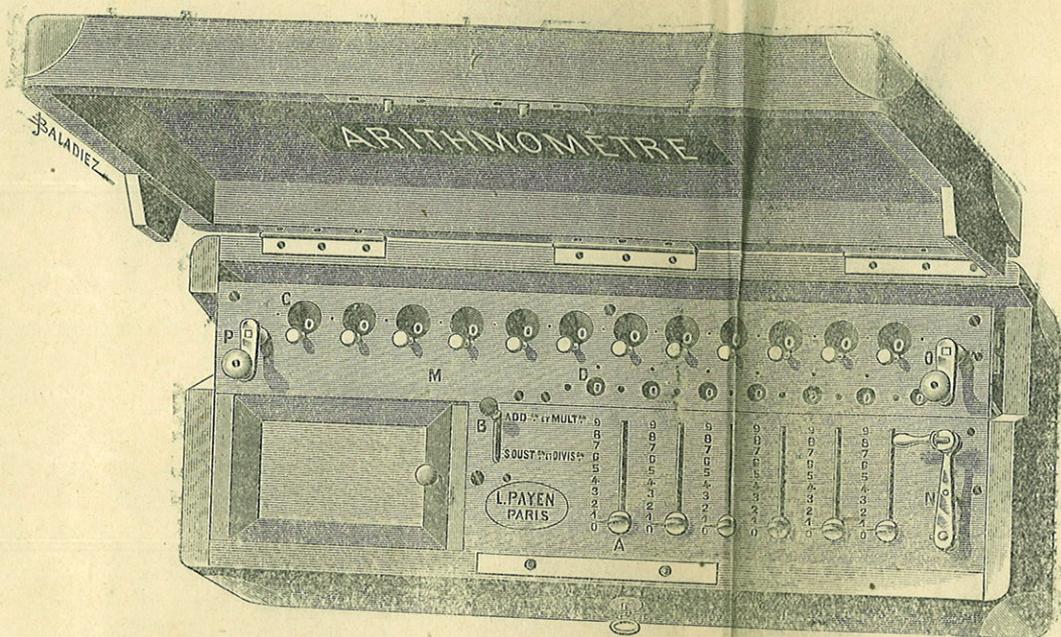
Et finir le tour de manivelle commencé.

Tout étant remis en place, recommencer l'opération, en ayant soin de donner auparavant *un* ou *deux* tours de manivelle en tenant la platine *M* levée.

La manivelle devra tourner librement; s'il en était autrement, c'est qu'il se serait glissé dans la machine un corps étranger qui lui ferait obstacle.

On retire alors la machine de sa boîte, en ôtant les deux grosses vis qui se trouvent l'une à droite, l'autre à gauche.

Pour la durée de la machine, et pour faciliter sa marche, il est bien, de temps à autre, d'y mettre de l'huile de pied de mouton épurée, ou d'horlogerie, toujours en très petite quantité.



Explication du Dessin

- A Boutons glissant dans les coulisses pour marquer les chiffres que l'on veut soumettre à l'opération.
- B Bouton indiquant l'opération que l'on veut faire.
- C Lucarnes où se trouvent les résultats des opérations.
- D Lucarnes indiquant le multiplicateur et le quotient.
- M Platine mobile qui porte les cadrans.
- N Manivelle pour donner le mouvement à la machine.
- O Manivelle de droite pour remettre les chiffres des lucarnes *D* à zéro.
- P Manivelle de gauche pour remettre les chiffres des lucarnes *C* à zéro.

Nota. — Ces deux manivelles servent aussi à lever et faire glisser la platine *M*.