

1.	levads	5
1.1.	MATHEMATICA - solis uz priekšu vai lēciens nākotnē?.....	5
1.2.	Kas? Kur? Kad? (Kam un kāpēc?).....	6
1.3.	Nav konkurences – nav progresa	7
1.4.	Bieži uzdotie jautājumi	8
	Kas izmanto <i>Mathematica</i> ?.....	8
	Kāda veida programmatūra ir <i>Mathematica</i> ?	8
	Vai <i>Mathematica</i> ir atkarīga no operētājsistēmas?	9
	Kādēļ <i>Mathematica</i> ietver arī tehnisko dokumentu izveides sistēmu?	9
	Kādas ir <i>Mathematica</i> valodas priekšrocības, salīdzinot ar, piemēram, FORTRAN vai C++?	11
	Kā ar <i>Mathematica</i> strādāt internetā?	12
	Ko sevī ietver <i>Mathematica</i> 5 laidiena versija?.....	13
	Kas ir dokumentu standarts .nb un kā tas saistīts ar <i>Mathematica</i> ?	14
	Kāds praktisks labums no simboliskiem aprēķiniem?	14
	Kas atbalsta <i>Mathematica</i> izstrādi un lietošanu?.....	15
2.	<i>Mathematica</i> praktiska lietošana	16
2.1.	„Elektroniskā drauga” palaišana	16
2.2.	Ar ko sākas skola.....	17
2.3.	Pamati.....	18
2.4.	<i>Mathematica</i> zināšanu bibliotēka	19
2.5.	Derīgas informatīvas norādes.....	20
2.6.	Matemātikas dārgakmeņu palete	21
2.7.	Matemātikas pareizrakstības stunda	22
2.8.	Matricas un tabulas	23
2.9.	Izteiksmju kaleidoskops.....	24
2.10.	Saraksti, vektori, matricas	25
2.11.	Risināsim vienādojumus	26
2.12.	Sistēmas <i>Mathematica</i> kodols.....	27
2.13.	Papildpakešu ielāde.....	28
2.14.	No vienādojumiem pie nevienādībām	29
2.15.	Sāksim atvasināt	30
2.16.	Integrāļu mezgs	31

2.17.	Zīmēsim?	32
2.18.	Uzdosim opcijas.....	33
2.19.	Pārcelsimies trīsdimensiju telpā.....	34
2.20.	Trīsdimensiju grafiku opcijas	35
2.21.	Dzīvais grafiks	36
2.22.	Apvienosim grafikus	37
2.23.	Ciklu veidošana.....	38
2.24.	Animācija	39
2.25.	No grafikiem pie diagrammām.....	40
2.26.	Nejaušību pasaule	41
2.27.	Kā patstāvīgi strādāt sistēmā Mathematica	42
3.	Par gigaNumerics projektu	42
4.	Pielikumu bibliotēka.....	44