— La commande \numprint{...} du paquet \usepackage[autolanguage]{numprint} affiche une virgule pour les nombres décimaux au lieu d'un point et groupe par trois les chiffres.

— La fonction \FPseed\x permet de modifier le système de génération de nombre aléatoire : \x peut prendre \time, \the\day, \the\month, \the\year
\FPeval{\compteur}{clip(\the\month*\the\time*1.1)}
\FPseed\time

— La fonction \FPeval{\x}{...} permet de faire des calculs et d'affecter le résultat à la variable \x.

— La fonction \FPrandom{\x} calcule un nombre aléatoire. Pour l'afficher \FPprint{\x}
\x= 0.218418296993904885

— La fonction \FPtrunc{\y}{\x}{a} transfère le nombre \x avec a chiffres après la virgule à la variable \y, on l'affiche avec \numprint{\y}
a=0⇒\y=0 a=1⇒\y=0,2 a=5⇒\y=0,218 41 a=8⇒\y=0,218 418 29

On peut cumuler les fonctions \FPeval et \FPtrunc.
Exemple \FPeval{\x}{trunc(a+random*b,c)}
\x sera compris entre a et a+b
, séparateur
c :nombre de chiffre après la virgule

\FPeval{\y}{trunc(1+random*10,1)}\numprint{\y}
\FPeval{\w}{trunc(21+random*6,0)}\numprint{\w}
\FPeval{\z}{trunc(1+random*8,9)}\numprint{\z}
10,5
25
5,493 563 542

— La fonction \FPround{\y}{\x}{a} transfère le nombre \x avec a chiffres après la virgule à la variable \y et arrondi, on l'affiche avec \numprint{\y}
a=0⇒\y=0 a=1⇒\y=0,2 a=5⇒\y=0,218 42 a=8⇒\y=0,218 418 30

— La fonction \FPclip{\y}{\x} transfère le nombre \x, sans les zéros inutiles, à la variable \y.
Exemple : \FPeval{\y}{clip(10.000)} affiche
10

— Les fonctions \FPadd{\x}{a}{b}, \FPdiv{\x}{a}{b}, \FPmul{\x}{a}{b}, \FPsub{\x}{a}{b} attribue à la variable \x la somme de a+b, le quotient de a/b, le produit de a*b, et le reste de a-b

— La fonction FPset{\x}{\y} attribue à la variable \x (macro ou chaîne) la valeur \y

— \FPabs{\x}{a} renvoie la valeur absolue de a
\FPneg{\y}{a} renvoie l'opposé de a

— La commande \FPiflt{\x}{\y} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x < \y dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \FPifeq{\x}{\y} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x = \y dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \FPifgt{\x}{\y} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x > \y dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \FPifneg{\x} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x < 0 dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \FPifpos{\x} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x > 0 dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \FPifzero{\x} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x = 0 dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \FPifint{\x} {instruction 1} \else {instruction 2} \fi vérifie si \x est entier dans ce cas l'instruction 1 est lancée sinon c'est l'instruction 2.

La commande \ifFPtest {instruction 1} \else {instruction 2} \fi répète le dernier test.

— Les commandes \FPmin{\x}{\y}{\z}, \FPmax{\x}{\y}{\z} attribue à la valeur \x le minimum, maximum entre \y et \z.

— La commande \FPlsolve{\x}{a}{b} cherche la valeur réelle \x pour résoudre l'équation a*\x+b=0.

La commande \FPqsolve{\x}{\y}{a}{b}{c} cherche les valeurs réelles \x et \y pour résoudre l'équation a*x^2+b*x+c=0

La commande \FPcsolve{\x}{\y}{\z}{a}{b}{c}{d} cherche les valeurs réelles \x, \y et \z pour résoudre l'équation a*x^3+b*x^2+c*x+d=0

La commande \FPqqsolve{\w}{\x}{\y}{\z}{a}{b}{c}{d}{e} cherche les valeurs réelles \w, \x, \y et \z pour résoudre l'équation a*x^4+b*x^3+c*x^2+d*x+e=0

— La commande \FPe affiche la valeur de e=2.718281828459045235

— La commande \FPpi affiche la valeur de pi.

— La commande \FPexp{\x}{a} attribue à la variable \x la valeur e^a

— La commande \FPln{\x}{a} attribue à la variable \x la valeur ln(a)

— La commande \FPpow{\x}{a}{b} attribue à la variable \x la valeur a^b

— La commande \FProot{\x}{a}{b} attribue à la variable \x la valeur a^(1/b).
On peut écrire \FPeval{\x}{root(b,a)}

— La commande \FPpascal{\x}{a} attribe à \x la ligne a du triangle de pascal.

— La commande \FPsin{\x}{a} attribue à \x la valeur du sinus de a qui est exprimé en radians.
\FPeval{\x}{sin(30*\FPpi/180)}\FPprint{\x}

— La commande \FPcos{\x}{a} attribue à \x la valeur du cosinus de a qui est exprimé en radians.

— La commande \FPsincos{\x}{\y}{a} attribue à \x la valeur du sinus de a qui est exprimé en radians et \y la valeur du cosinus de a qui est exprimé en radians.

— La commande \FPtan{\x}{a} attribue à \x la valeur de la tangente de a qui est exprimé en radians.

— La commande \FPcot{\x}{a} attribue à \x la valeur de la cotangente de a qui est exprimé en radians.

— La commande \FPtancot{\x}{\y}{a} attribue à \x la valeur de la tangente de a qui est exprimé en radians et \y la valeur de la cotangente de a.

— La commande \FParcsin{\x}{a} attribue à \x la valeur de l'arc sinus(a), \x sera exprimé en radians.

La commande \FParccos{\x}{a} attribue à \x la valeur de l'arc cosinus(a), \x sera exprimé en radians.

La commande \FParcsincos{\x}{\y}{a} attribue à \x la valeur de l'arc sinus(a), \x sera exprimé en radians, à \y la valeur de l'arc cosinus(a), \y sera exprimé en radians.

La commande \FParctan{\x}{a} attribue à \x la valeur de l'arc tangente(a), \x sera exprimé en radians.

La commande \FParccot{\x}{a} attribue à \x la valeur de l'arc cotangente(a), \x sera exprimé en radians.

La commande \FParctancot{\x}{\y}{a} attribue à \x la valeur de l'arc tangente(a), \x sera exprimé en radians, à \y la valeur de l'arc cotangente(a), \y sera exprimé en radians.

— La commande \FPupn{\x}{...} permet de faire des calculs et d'attribuer le résultat à \x (commande plus compliquée de \FPeval).

\FPupn{\x}{5 2 *}\FPprint{\x} affiche 10.000000000000000000 car 5*2
\FPupn{\x}{5 2 * 12 -}\FPprint{\x} affiche 2.000000000000000000 car 12-5*2

swap : permute les éléments :

\FPupn{\x}{5 2 * 12 - 3 /}\FPprint{\x} affiche 1.500000000000000000 car 3/(12-(5*2))

\FPupn{\x}{5 2 * 12 - 3 swap /}\FPprint{\x} affiche 0.666666666666666666 car [12-(5*2)]/3

\FPupn{\x}{5 2 * 12 - 3 + 4 /}\FPprint{\x} affiche 0.800000000000000000 car 4/(12 -(5*2)+3)

\FPupn{\x}{5 2 * 12 - 3 + 4 swap /}\FPprint{\x} affiche 1.250000000000000000 car [12 -(5*2)+3]/4

Si on veut utiliser la valeur \x dans une expression, il faut écrire \x{}
\FPupn{\x}{5 2 * 12 - 3 + 4 swap /}\FPprint{\x}
\FPupn{\x}{\x{} 2 clip}\FPprint{\x} affiche 2.5

copy : copie le premier élément avec le signe qui précède puis fit avec le signe suivant.:

\FPupn{\x}{5 1 + 2 - copy +} affiche -8.000000000000000000 car (2-(5+1))+(1-5)

\FPupn{\x}{5 1 + 2 - copy -} affiche 0.000000000000000000 car (2-(5+1))-(1-5)

\FPupn{\x}{5 1 + 2 + copy *} affiche 64.000000000000000000 car (2+(5+1))*(1+5)

pop : enlève le chiffre avant pop

\FPupn{\x}{1 5 - 2 - 14 - 13 pop} affiche 16.000000000000000000 car 14-(2-(5-1))

\FPupn{\x}{1 5 - 2 - 13 - 14 pop} affiche 15.000000000000000000 car 13-(2-(5-1))