



calculatoratoz.com



unitsconverters.com

Percentage getallen Formules

Rekenmachines!

Voorbeelden!

Conversies!

Bladwijzer calculatoratoz.com, unitsconverters.com

Breedste dekking van rekenmachines en groeiend - **30.000_ rekenmachines!**

Bereken met een andere eenheid voor elke variabele - **In ingebouwde eenheidsconversie!**

Grootste verzameling maten en eenheden - **250+ metingen!**

DEEL dit document gerust met je vrienden!

[Laat hier uw feedback achter...](#)



Lijst van 21 Percentage getallen Formules

Percentage getallen

1) Converteer decimaal naar percentage

$$\text{fx } \% = D \cdot 100$$

[Rekenmachine openen !\[\]\(a870788d6ed9b8fd294b7654a8c8526b_img.jpg\)](#)

$$\text{ex } 70 = 0.7 \cdot 100$$

2) Converteer percentage naar decimaal

$$\text{fx } D = \frac{\%}{100}$$

[Rekenmachine openen !\[\]\(c50c8b7b2cc2cf9ff925edec0ee94c0d_img.jpg\)](#)

$$\text{ex } 0.7 = \frac{70}{100}$$

3) Getal Z is welk percentage van getal Y

$$\text{fx } X = \frac{Z \cdot 100}{Y}$$

[Rekenmachine openen !\[\]\(f60b7a900783ac3fd531bfd9c111be6d_img.jpg\)](#)

$$\text{ex } 10 = \frac{2 \cdot 100}{20}$$


4) Getal Z is X Percentage van wat

$$\text{fx } Y = \frac{Z \cdot 100}{X}$$

[Rekenmachine openen !\[\]\(83bbbd261710c59db0214aa27b2edc0d_img.jpg\)](#)

$$\text{ex } 20 = \frac{2 \cdot 100}{10}$$



5) Percentage verschil tussen twee nummers 

$$\text{fx } \%_{(X-Y)} = \left(\frac{\text{modulus}(X - Y)}{\frac{X+Y}{2}} \right) \cdot 100$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 66.66667 = \left(\frac{\text{modulus}(10 - 20)}{\frac{10+20}{2}} \right) \cdot 100$$

6) Tijdsduur is welk percentage van de dag 

$$\text{fx } \%_{\text{Day}} = \frac{\text{hr} + \text{min} + \text{s}}{86400} \cdot 100$$

Rekenmachine openen 


$$\text{ex } 15.68287 = \frac{3\text{h} + 45\text{min} + 50\text{s}}{86400} \cdot 100$$

7) X Percentage van nummer Y 

$$\text{fx } Z = \frac{X \cdot Y}{100}$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 2 = \frac{10 \cdot 20}{100}$$


Percentage Verandering 8) Nieuw nummer gegeven procentuele afname 

$$\text{fx } X_{\text{New}} = X_{\text{Original}} \cdot \left(1 - \frac{\%_{\text{Decrease}}}{100} \right)$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 88 = 100 \cdot \left(1 - \frac{12}{100} \right)$$



9) Nieuw nummer gegeven procentuele toename 

$$\text{fx } X_{\text{New}} = X_{\text{Original}} \cdot \left(\frac{\% \text{Increase}}{100} + 1 \right)$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 112 = 100 \cdot \left(\frac{12}{100} + 1 \right)$$

10) Origineel nummer gegeven procentuele afname 

$$\text{fx } X_{\text{Original}} = \frac{X_{\text{New}}}{1 - \frac{\% \text{Decrease}}{100}}$$

Rekenmachine openen 


$$\text{ex } 127.2727 = \frac{112}{1 - \frac{12}{100}}$$

11) Origineel nummer gegeven procentuele toename 

$$\text{fx } X_{\text{Original}} = \frac{X_{\text{New}}}{\frac{\% \text{Increase}}{100} + 1}$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 100 = \frac{112}{\frac{12}{100} + 1}$$

12) Percentage wijziging (toename of afname) in aantal 

$$\text{fx } \% \text{Change} = \left(\frac{X_{\text{New}} - X_{\text{Original}}}{X_{\text{Original}}} \right) \cdot 100$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 12 = \left(\frac{112 - 100}{100} \right) \cdot 100$$



Procentuele verandering in cirkel

13) Percentage verandering in straal van cirkel gegeven procentuele verandering in oppervlakte

$$\text{fx } R_{\% \text{Change}} = \left(\sqrt{1 + \frac{A_{(\text{Circle})\% \text{Change}}}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 30 = \left(\sqrt{1 + \frac{69}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

14) Procentuele verandering in oppervlakte van cirkel gegeven procentuele verandering in straal

$$\text{fx } A_{(\text{Circle})\% \text{Change}} = \left(\left(1 + \frac{R_{\% \text{Change}}}{100} \right)^2 - 1 \right) \cdot 100$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 69 = \left(\left(1 + \frac{30}{100} \right)^2 - 1 \right) \cdot 100$$

Procentuele verandering in rechthoek

15) Percentage verandering in breedte van rechthoek gegeven procentuele verandering in lengte en oppervlakte

$$\text{fx } B_{\% \text{Change}} = \left(\frac{1 + \frac{A_{(\text{Rect})\% \text{Change}}}{100}}{1 + \frac{L_{\% \text{Change}}}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

Rekenmachine openen 

$$\text{ex } 150 = \left(\frac{1 + \frac{300}{100}}{1 + \frac{60}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$



16) Percentage verandering in lengte van rechthoek gegeven Percentage verandering in oppervlakte en breedte

Rekenmachine openen 

$$\text{fx } L_{\% \text{Change}} = \left(\frac{1 + \frac{A_{(\text{Rect})\% \text{Change}}}{100}}{1 + \frac{B_{\% \text{Change}}}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

$$\text{ex } 60 = \left(\frac{1 + \frac{300}{100}}{1 + \frac{150}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

17) Percentage verandering in oppervlakte van rechthoek gegeven procentuele verandering in lengte en breedte

Rekenmachine openen 

$$\text{fx } A_{(\text{Rect})\% \text{Change}} = \left(\left(\left(1 + \frac{L_{\% \text{Change}}}{100} \right) \cdot \left(1 + \frac{B_{\% \text{Change}}}{100} \right) \right) - 1 \right) \cdot 100$$

$$\text{ex } 300 = \left(\left(\left(1 + \frac{60}{100} \right) \cdot \left(1 + \frac{150}{100} \right) \right) - 1 \right) \cdot 100$$

18) Procentuele verandering in breedte van rechthoek gegeven procentuele verandering in lengte

Rekenmachine openen 

$$\text{fx } B_{\% \text{Change}} = \left(\frac{1}{1 + \frac{L_{\% \text{Change}}}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

$$\text{ex } -37.5 = \left(\frac{1}{1 + \frac{60}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$



19) Procentuele verandering in lengte van rechthoek gegeven Procentuele verandering in breedte

Rekenmachine openen 

$$\text{fx } L_{\% \text{Change}} = \left(\frac{1}{1 + \frac{B_{\% \text{Change}}}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

$$\text{ex } -60 = \left(\frac{1}{1 + \frac{150}{100}} - 1 \right) \cdot 100$$

Procentuele verandering in vierkant

20) Procentuele verandering in oppervlakte van vierkant gegeven procentuele verandering in zijde

Rekenmachine openen 

$$\text{fx } A_{(\text{Square})\% \text{Change}} = \left(\left(1 + \frac{S_{\% \text{Change}}}{100} \right)^2 - 1 \right) \cdot 100$$

$$\text{ex } 96 = \left(\left(1 + \frac{40}{100} \right)^2 - 1 \right) \cdot 100$$

21) Procentuele verandering in zijde van vierkant gegeven procentuele verandering in oppervlakte

Rekenmachine openen 

$$\text{fx } S_{\% \text{Change}} = \left(\sqrt{\frac{A_{(\text{Square})\% \text{Change}}}{100} + 1} - 1 \right) \cdot 100$$

$$\text{ex } 40 = \left(\sqrt{\frac{96}{100} + 1} - 1 \right) \cdot 100$$




Variabelen gebruikt

- **%** Percentage
- **%(X-Y)** Procentueel verschil
- **%Change** Procentuele verandering in aantal
- **%Day** Percentage van de dag
- **%Decrease** Procentuele afname van het aantal
- **%Increase** Procentuele stijging van het aantal
- **A(Circle)%Change** Procentuele verandering in oppervlakte van cirkel
- **A(Rect)%Change** Procentuele verandering in oppervlakte van rechthoek
- **A(Square)%Change** Procentuele verandering in oppervlakte van vierkant
- **B%Change** Procentuele verandering in breedte van rechthoek
- **D** Decimale
- **hr** Aantal uren (*Uur*)
- **L%Change** Procentuele verandering in lengte van rechthoek
- **min** Aantal minuten (*Minuut*)
- **R%Change** Procentuele verandering in straal van cirkel
- **s** Aantal seconden (*Seconde*)
- **S%Change** Procentuele verandering in de zijkant van het vierkant
- **X** Nummer X
- **X_{New}** Nieuwe waarde van Getal
- **X_{Original}** Oorspronkelijke waarde van nummer
- **Y** Nummer Y
- **Z** Nummer Z



Constanten, functies, gebruikte metingen

- **Functie: modulus**, modulus
Modulus of number
- **Functie: sqrt**, $\text{sqrt}(\text{Number})$
Square root function
- **Meting: Tijd** in Uur (h), Minuut (min), Seconde (s)
Tijd Eenheidsconversie 



Controleer andere formulelijsten

• [Nummers Formules](#) 

• [Percentage getallen Formules](#) 

DEEL dit document gerust met je vrienden!

PDF Beschikbaar in

[English](#) [Spanish](#) [French](#) [German](#) [Russian](#) [Italian](#) [Portuguese](#) [Polish](#) [Dutch](#)

12/1/2023 | 5:22:10 AM UTC

[Laat hier uw feedback achter...](#)

