

# Casio Graph 35+, Graph 65, Graph 85

Certaines instructions alternatives sont données entre parenthèses pour des modèles plus anciens.

## Programmation

### A. Le langage de programmation (des copies d'écran avec des exemples figurent pages 7 et 8)

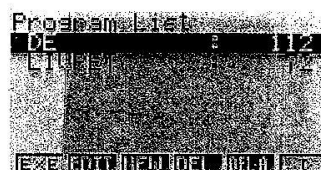
Saisir n	Afficher n	Si ... alors ... sinon ... FinSi	Pour l'autant de 1 à 10 faire ... FinPour	Tant que X > 2 Faire ... FinTantQue
1 → N	N ↓	If ... Then ... Else ... IfEnd	For 1 → 1 To 10 ... Next	While X > 2 ... WhileEnd

### B. Entrer un programme et/ou l'exécuter

#### Entrer dans le mode programmation

Par **MENU** choisir le menu Programmation PRGM.

On obtient la liste des programmes déjà entrés s'il y en a.



#### 1. Créer un nouveau programme

Choisir **NEW** (par **F3**).

Le curseur clignote entre deux crochets : entrer le nom donné au programme

(les touches sont automatiquement en mode alphabétique). Valider par **EXE**.



#### 2. Entrer la liste des instructions

Écrire les instructions ligne par ligne. À la fin d'une ligne, taper **EXE** pour passer à la suivante.

✎ Pour entrer "N="

• Les guillemets : taper **ALPHA** **X10**

(ou **ALPHA** **F2**)

• L'égalité : taper **SHIFT**

✎ Pour entrer

la flèche d'affectation →

Taper la touche **→**

**Aide** : le catalogue par **SHIFT** **1**

donne aussi accès à toutes les instructions et à tous les symboles.

✎ Pour entrer les commandes ?, ↵, If, For, etc

• Taper **SHIFT** **VAR** (PRGM) :



Choisir COM et dérouler par **↵**

If Then Else IfEnd

For To Step Next

While WEnd Do Loop

While = While et WEnd = WhileEnd

Taper **EXIT**  
pour revenir au  
menu précédent.

✎ Pour entrer les tests : = ≠ > < ≥ ≤

• Taper **SHIFT** **VAR** (PRGM) et dérouler par **↵**



Choisir REL :

= ≠ > < ≥ ≤

Taper **EXIT**  
pour revenir au  
menu précédent.

✎ Pour entrer des fonctions souvent utilisées

• **Int** : taper **OPTN** choisir NUM par **↵** **F4** :

int(2.6) = 2 ; int(4) = 4 ; int(-3.1) = -3.

• **MOD** : taper **OPTN** **↵** **F4** **↵** **F4** :

mod(8,3) donne le reste dans la division de 8 par 3.

✎ Pour entrer les mots de logique AND, OR, NOT

Taper dans **OPTN** choisir LOGIC par **↵** **↵** **F4**

And Or Not Xor

Revenir à l'écriture du programme en tapant **EXIT** 2 fois.

#### 3. Sortir de l'écriture d'un programme

Taper **EXIT** une ou plusieurs fois jusqu'à revenir à l'écran donnant la liste des programmes.

#### 4. Exécuter un programme

Dans le menu Programmation, sur l'écran comportant la liste des programmes, sélectionner sur fond noir à l'aide des flèches **↵** et **↵** le programme à exécuter, puis choisir **EXE** par **F1** pour l'exécuter.

OX

# TI82 stats.fr, TI83 Plus, TI84 Plus, TI89-Voyage 200 : voir page 18

Les instructions données entre parenthèses sont les instructions en anglais.

## Programmation

### A. Le langage de programmation (des copies d'écran figurent pages 7 et 8)

Saisir n	Afficher n	Si... alors ... sinon ... FinSi	Pour i allant de 1 à 10 Faire ... FinPour	Tant que X>2 Faire ... FinTantQue	Répéter ... Jusqu'à X=2
Input N	Disp N	If ... Then ... Else ... End	For(1,1,10) ... End	While X>2 ... End	Repeat X=2 ... End

### B. Entrer un programme et l'exécuter

#### 1. Créer un nouveau programme

Par **prgm** **▶▶** choisir NOUV (ou NEW) puis valider par **enter**.

Le curseur clignote : entrer le nom donné au programme

(les touches sont automatiquement en mode alphabétique). Valider par **enter**.

PROGRAMME  
NOM=MOYENNE

#### 2. Entrer la liste des instructions

Écrire les instructions ligne par ligne. À la fin d'une ligne, taper **enter** pour passer à la suivante.

➤ Pour entrer :

Input, Disp, If, Then, Else, End, For, While, Repeat

– Taper sur la touche **prgm** et choisir le menu CTL (Contrôle) ou le menu E/S (ou I/O) (Entrées/Sorties)

– Choisir dans ce menu l'instruction souhaitée en tapant son numéro.

CTL E/S EXEC  
1: If  
2: Then  
3: Else  
4: End  
5: For  
6: While  
7: Repeat  
8: End

CTL E/S EXEC  
1: Input  
2: Disp  
3: If  
4: Then  
5: Else  
6: End  
7: For  
8: While  
9: Repeat  
10: End

➤ Pour entrer "N="N

Les guillemets s'obtiennent par **alpha** **+**

le signe d'égalité par **2nde** **math** **=**

et la virgule par la touche **,**

➤ Pour entrer

la flèche d'affectation ➔

touche **sto➔**

#### Aide

Le catalogue (par **2nde** **0**) donne aussi accès à toutes les instructions et à tous les symboles.

➤ Pour entrer quelques fonctions souvent utiles en programmation :

• **ent** (ou iPart) : dans **math** choisir NUM

ent(2,6) = 2 ; ent(4) = 4 ; ent(-3,1) = -3.

• **abs** : dans **math** choisir NUM

abs(-2.3) = 2.3 ; abs(1.45) = 1.45

Autres fonctions en statistiques et probabilités : voir 1<sup>er</sup> rabat.

➤ Pour entrer les tests :

= < > ≤ ≥

Taper test par **2nde** **math** et choisir TEST.

TEST LOGIQUE  
1: =  
2: <  
3: >  
4: ≤  
5: ≥  
6: <=>  
7: <=>  
8: <=>

➤ Pour entrer

les mots de logique : ET, OU, NON

Taper test par **2nde** **math** et choisir LOGIQUE (LOGIC).

TEST LOGIQUE  
1: et  
2: ou  
3: ouExcl  
4: non

#### 3. Sortir du mode programmation : par quitter (**2nde** **mode**)

#### 4. Exécuter un programme :

Par **prgm** choisir EXEC puis taper le numéro du programme dans la liste.

On obtient un écran comme ci-contre. Valider par **enter**.

Le programme est lancé. Si une erreur est signalée, choisir VOIR pour pouvoir la corriger.

PROGRAMME  
NOM=MOYENNE

EX