

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)

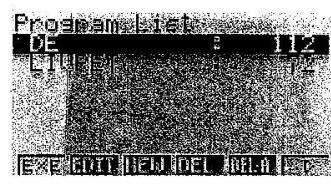
Saisir n	Afficher n	Si... alors ... sinon ... FinSi	Pour l'auteur de 1 à 10 faire ... FinPour	Tant que X>2 Faire ... FinTantque
$\frac{1}{2} \times N$	$N \frac{1}{2}$	If ... Then ... Else ... IfEnd	For 1 → 1 To 10 ... Next	While X>2 ... WhileEnd

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

Pour entrer les commandes ?, If, For, etc

Taper **SHIFT** **VARS** (PRGM) :

COM **CT** **JUMP** **?** **If** **For** **Do** **End** **While** **End** **EndIf** **EndFor** **EndDo** **EndWhile**

Choisir COM et dérouler par **→**

If **Then** **Else** **IfEnd** **For** **To** **Step** **Next** **While** **WEnd** **Do** **Lp-W** **While** **While** et **WEnd** = **WhileEnd**

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

Pour entrer les tests : = ≠ > < ≥ ≤

Taper **SHIFT** **VARS** (PRGM) et dérouler par **→**

CLR **DISP** **REL** **I/O** **:=** **≥** **≤**

Choisir REL :

= ≠ > < ≥ ≤

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

Pour entrer des fonctions souvent utilisées

- Int** : taper **OPTN** choisir NUM par **→** **F4** :
 $\text{int}(2.6) = 2$; $\text{int}(4) = 4$; $\text{int}(-3.1) = -3$.
- MOD** : taper **OPTN** **→** **F4** **→** **F4** :
 $\text{mod}(8,3)$ 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 **→** **→** **F6**

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.

NX

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(i,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 **entrer**.

Le curseur clignote : entrer le nom donné au programme

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

**PROGRAMME
MÉMOYENNE**

2. Entrer la liste des instructions

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

<p>► Pour entrer :</p> <p>Input, Disp, If, Then, Else, End, For, While, Repeat</p> <p>– Taper sur la touche prgm et choisir le menu CTL (ConTrôLe) ou le menu E/S (ou I/O) (Entrées/Sorties)</p> <p>– Choisir dans ce menu l'instruction souhaitée en tapant son numéro.</p>		
<p>► Pour entrer "N="N</p> <p>Les guillemets s'obtiennent par alpha , le signe d'égalité par 2nde math et la virgule par la touche ,.</p>	<p>► Pour entrer la flèche d'affectation → touche sto→</p>	<p>Aide</p> <p>Le catalogue (par 2nde) donne aussi accès à toutes les instructions et à tous les symboles.</p>
<p>► Pour entrer quelques fonctions souvent utiles en programmation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Autres fonctions en statistiques et probabilités : voir 1^{er} rabat.</p>	<p>► Pour entrer les tests :</p> <p>= ≠ < > ≤ ≥</p> <p>Taper test par 2nde math et choisir TEST.</p>	<p>► Pour entrer les mots de logique : ET, OU, NON</p> <p>Taper test par 2nde math et choisir LOGIQUE (LOGIC).</p>

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 **entrer**.

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

MÉMOYENNE

67 X