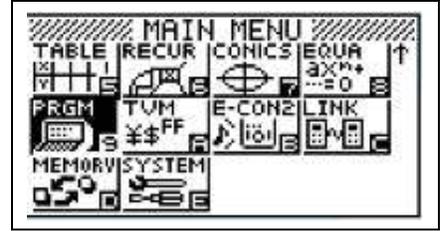


# ~ CASIO 35+, 65 ET 85 ~ PROGRAMMATION

## I) Créer et éditer un programme

### I.1. Créer et éditer un nouveau programme



Dans le menu, choisir  avec la touche **9**

Pour écrire un nouveau programme, choisir **NEW** avec la touche **F3**



ou



Entrer le nom voulu du programme (sans espace). Valider par **EXE**.  
Les touches sont déjà en mode alphabétique, 8 caractères maximum.



Vous pouvez commencer à écrire votre programme. Ci-dessous le programme s'appelle *ESSAI*.

#### Remarques :

- ↪ Le programme s'enregistre au fur et à mesure automatiquement.
- ↪ Il est inutile de déclarer les variables sur ces calculatrices.
- ↪ On écrit les instructions ligne par ligne. Pour changer de ligne, on appuie sur **EXE** ce qui affiche ↓ à l'écran.



### I.2. Modifier/Supprimer un programme déjà existant

- ↪ Dans le Menu  appuyer sur la touche **EXIT** jusqu'à afficher la liste des programmes existants,
- ↪ Sélectionner le programme à modifier ou supprimer avec les flèches,
- ↪ Choisir **EDIT** avec **F2** pour le modifier  
Choisir **DEL** avec **F4** pour le supprimer puis **YES** avec **F1** pour confirmer.

## II) Rédaction des instructions

### II.1. Ponctuation

<b>Guillemets</b> ( " )	 + 	<b>Point d'interrogation</b> ( ? )	 +  + 
<b>Virgule</b> ( , )		<b>Deux points</b> ( : )	 +  +   + 
<b>Espace</b> (SPACE)	 + 	<b>Divers :</b>   +   ou   + les flèches	

## II.2. Affectation et comparaison de variables

Valeur → Variable	Donne (affecte) la valeur à la variable <i>Valeur peut être un nombre ou un calcul.</i>	$3+5 \rightarrow A \leftarrow$
SHIFT + VARS + ▷ F6 + REL F3	Permet de choisir un symbole de test de comparaison. Ces symboles sont également accessibles dans l'onglet CHAR <i>Le « = » apparaissant ici teste si deux valeurs sont égales, mais n'affecte pas de valeur ...</i>	= ≠ > < ≥ ≤
OPTN + ▷ F6 + ▷ F6 + LOGIC F4	Permet de choisir un mot logique.	And Or ...

## II.3. Entrées/Sorties du programme

? → B	Affiche « ? » et enregistre la valeur rentrée par l'utilisateur dans la variable B.	? → B ←
"B"	Affiche le texte « B »	"B="
B ▀	Affiche la valeur de la variable B et fait une pause dans le programme.	A^3 ▀

### Remarques :

- ↪ Ainsi, la ligne "Blabla =" ? → B affiche « Blabla = » et enregistre la valeur rentrée par l'utilisateur dans la variable B.
- ↪ On utilise les guillemets pour afficher un message (du texte).
- ↪ On obtient le symbole ▀ grâce à la combinaison de touches SHIFT + VARS + F5
- ↪ Sur ces calculatrices, le dernier calcul effectué sera toujours affiché sans avoir à le demander.  
Ainsi, l'instruction ▀ est utilisée à la fin d'une ligne lorsque l'on a besoin d'afficher plusieurs résultats dans même programme. Pour continuer, l'utilisateur doit alors appuyer sur la touche EXE

## II.4. Structure conditionnelle et boucles

Appuyer sur les touches SHIFT + VARS

Choisir COM (pour « commandes ») avec F1

Puis le type d'instruction voulue, avec F6

If Then Else I.End  
For To Step Next  
While WEnd Do Lp.W

Enfin la commande elle-même, toujours avec les touches F..

Attention aux endroits où l'on doit retourner à la ligne.

If ... ↓ Then ... ↓ Else ... ↓ IfEnd ↓	Si (...), Alors   ... Sinon   ... Fin Si
For 1 → N To 10 ↓ ... ↓ Next ↓	Pour n allant de 1 à 10 Faire   ... Fin Pour
While ... ↓ ... ↓ WhileEnd ↓	Tant que (...) Faire   ... Fin Tant que

## II.5. Les formules mathématiques

Appuyer sur **OPTN** pour avoir les formules par catégorie.

ou

Appuyer sur **SHIFT** et **4** pour avoir le catalogue, ie tout ce qui est disponible par ordre alphabétique.

Pour choisir une catégorie particulière, choisir **CTGV** avec **F6** et sélectionner la catégorie avec les flèches.  
*On peut ainsi retrouver toutes les commandes des programmes également.*

## III ) Exécuter un programme

Quitter l'édition de programme avec **EXIT** autant de fois que nécessaires pour retrouver la liste des programmes.

Sélectionner votre programme avec les flèches, puis appuyer **EXE**