

I) Créer et éditer un programme

I.1. Créer et éditer un nouveau programme

Appuyer sur la touche **prgm** et avec  choisir NOUV



Valider par **entrer**

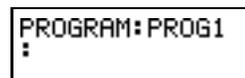
Entrer le nom voulu du programme (sans espace).

Valider par **entrer**.



Les touches sont déjà en mode alphabétique, 8 caractères maximum.

Vous pouvez commencer à écrire votre programme à la suite des « : » qui indiquent chaque nouvelle ligne.



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. A la fin d'une ligne, on tape **entrer** pour passer à la suivante.
Pour rajouter une ligne entre deux déjà existantes, il faut l'insérer, grâce aux touches **2nde** + **suppr**.

I.2. Editer/Supprimer un programme déjà existant

Pour **revenir à l'édition** d'un programme déjà existant, appuyer sur la touche **prgm**, avec  choisir EDIT et sélectionner le programme à modifier dans la liste des programmes existants.

Pour **supprimer** un programme, appuyer sur **2nde** et **+**

Choisir Gest Mem/ Sup... puis 7:Prgm Sélectionner alors le programme à supprimer et valider par **entrer**.

II) Rédaction des instructions

II.1. Entrées/Sorties du programme (E/S)

Appuyer sur la touche **prgm** et avec  choisir E/S.

Il s'agit de tout ce qui concerne la communication entre le programme et l'utilisateur : messages, valeurs de variables (demandées à l'utilisateur ou renvoyées par le programme) ...



A votre stade, vous n'aurez besoin que des trois premières instructions.

Input "Blabla?", B	Demande « Blabla ? » et enregistre la valeur rentrée dans la variable B.
Prompt B	Demande « B=? » et enregistre la valeur rentrée dans la variable B.
Disp "Blabla=",B	Affiche le message « Blabla= », va à la ligne, et affiche la valeur de la variable B.

Remarques :

- **Input** et **Prompt** jouent le même rôle, simplement Input permet de personnaliser le message à afficher.
- On utilise les guillemets pour afficher un message.
- La virgule fait aller à la ligne, se qui peut s'avérer pratique pour les messages trop longs.

II.2. Ponctuation

Guillemets (")	 + 	Point d'interrogation (?)	 + 
Virgule (,)		Deux points (:)	 + 
Espace (␣)	 + 	Apostrophe (')	 +  et  autant que nécessaire

II.3. Affectation et comparaison de variables

Valeur  Variable	Donne (affecte) la valeur à la variable <i>Valeur peut être un nombre ou une opération.</i>	<pre>!P*R/100+E !P-E+N</pre>
 + 	Permet de choisir un symbole de test de comparaison. <i>Le « = » apparaissant dans Test teste si deux valeurs sont égales, mais n'affecte pas de valeur ...</i>	<pre>LOGIQUE = < > <= >= <> <>= <>> <>>=</pre>
 +  + 	Permet de choisir un mot logique.	<pre>TEST LOGIQUE 1:et 2:ou 3:ouExcl 4:non<</pre>

II.4. Structure conditionnelle et boucles

Appuyer sur la touche  .
Dans CTL (pour « contrôle »), on choisit les instructions une à une.

```

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

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

Le « EXEC » présent ici ne sert pas à exécuter votre programme, mais à exécuter un autre programme (déjà existant) à l'intérieur de celui en train d'être édité.

If ... Then ... Else ... End	Si (...) Alors ... Sinon ... Fin Si
For(I,1,10) ... End	Pour i allant de 1 à 10 Faire ... Fin Pour
While X>0 ... End	Tant que (X > 0) Faire ... Fin Tant que

II.5. Les formules mathématiques

Appuyer sur  pour avoir les formules par catégorie.

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

<pre>MATH NUM CPX PRB 1:Frac 2:Dec 3:3 4:3< 5:3J 6:xfMin< 7:xfMax<</pre>	<pre>MATH NUM CPX PRB 1:abs< 2:arrondi< 3:ent< 4:PartDec< 5:PartEnt< 6:min< 7:max<</pre>	<pre>MATH NUM CPX PRB 1:NbrAléat 2:Arrangement 3:Combinaison 4:! 5:entAléat< 6:normAléat< 7:BinAléat<</pre>
---	---	--

III) Exécuter un programme

Quitter l'édition de programme avec  et 

Appuyer  et dans EXEC, sélectionner le programme à exécuter.

Son nom s'affiche dans l'écran de calcul, valider son exécution par 

```

EXEC EDIT NOUV
1:CROICOMP
2:PROG1
    
```