

I) Créer et éditer un programme

I.1. Créer et éditer un nouveau programme

Dans l'écran d'accueil accessible avec **on** :

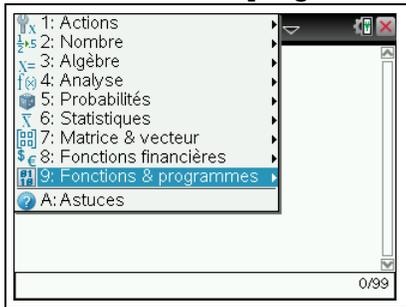
Choisir **1** Nouveau

Puis **1**: Ajouter Calculs

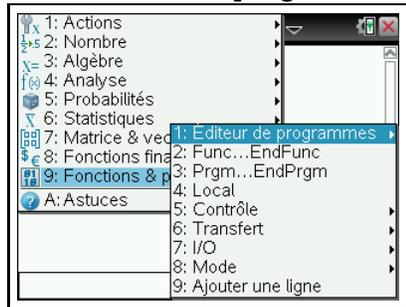
Appuyer alors sur **menu** et choisir :



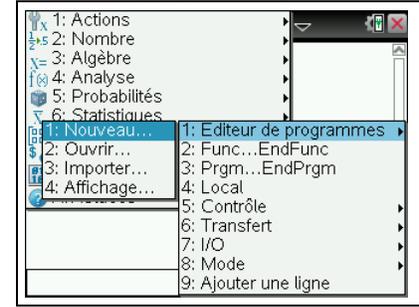
9: Fonctions & programmes



1: Editeur de programmes



1: Nouveau



Donner le nom voulu du programme (sans espace).

Permettre un accès public à la bibliothèque grâce aux flèches.

Valider par **enter**

L'écran se partage en 2.

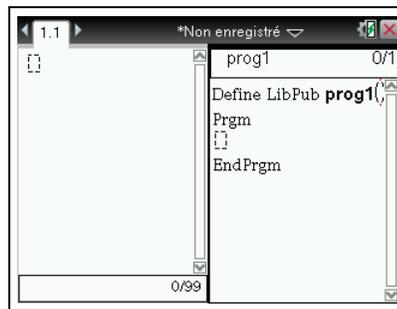


A gauche, vous pouvez tester votre programme ou faire des calculs en local.

Le nom de votre programme est proposé par la touche **var**, ce qui permet de le tester facilement dans la partie droite.

On passe d'un écran à l'autre en appuyant sur

ctrl + **tab**



A droite, vous pouvez commencer à écrire votre programme, entre les lignes **Prgm** et **EndPrgm**

On se déplace à l'aide des flèches.

Remarques :

↪ Il est préférable de déclarer les variables en local sur cette calculatrice :

Dans la première ligne du programme, appuyer sur **menu**, puis **3: Définir les variables** et enfin **1: Local**.

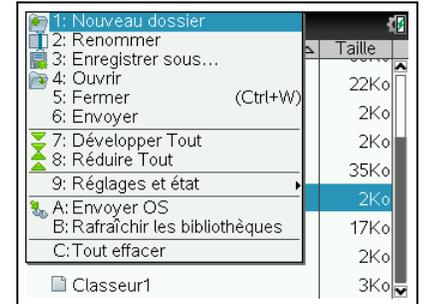
Ecrire alors à la suite toutes les variables utilisées pour ce programme, en les séparant d'une virgule.

↪ On écrit les instructions ligne par ligne. A la fin d'une ligne, on tape **enter** pour passer à la suivante.

↪ Une astérisque devant un nom signifie qu'il a été modifié depuis son dernier enregistrement.

I.2. Sauvegarder la page du programme, son classeur et autres éditions

ctrl + B	Vérifie la syntaxe et sauvegarde la page (ici <i>prog1</i>) dans le classeur (ici « *Non enregistré » pour l'instant).
ctrl + S	Sauvegarde le classeur (ici <i>mesprogrammes</i> sans espace ni nombre en premier) dans MyLib .
doc + 6	Met à jour la bibliothèque. Ceci permettra l'utilisation de votre programme dans n'importe quel autre classeur
on + 2 Mes Classeurs et les flèches	Sélectionne un programme puis : - l' ouvre avec enter - le supprime avec del - le renomme , ou autre avec menu
on + 4 Courant	Ouvre le dernier classeur utilisé



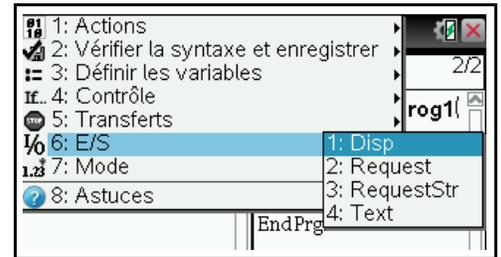
II) Rédaction des instructions

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

Il s'agit de tout ce qui concerne la communication entre le programme et l'utilisateur : valeurs de variables (en Entrée ou en Sortie), messages ...

Appuyer sur la touche **menu** puis 6:E/S

A votre stade, vous n'avez besoin que des deux instructions suivantes.



Disp "Blabla=",B	Affiche le message « Blabla= » et la valeur de la variable B.
Request "Blabla?", B	Demande « Blabla? » et enregistre la valeur rentrée dans la variable B.

Remarque : On utilise des guillemets pour afficher un message.

II.2. Ponctuation

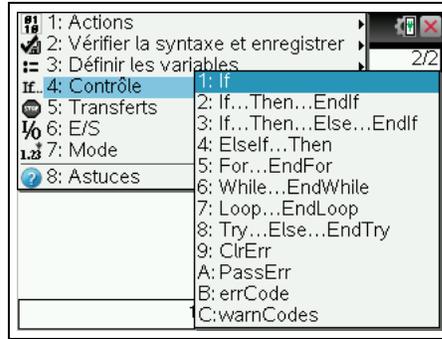
Guillemets (" ") **ctrl** + **x** **Virgule** (,) **,**
Espace () **␣** **Divers** (? : ' etc) **?!** + les flèches + **enter**

II.3. Affectation et comparaison de variables, conditions logiques

ctrl + var ie sto→ ctrl + ⌈⌋ ie :=	Donne (affecte) une valeur à une variable (3 → n ou n := 3) <i>La valeur peut être un nombre ou une opération.</i>	$\frac{p}{r} \rightarrow e$ 100 $p - e \rightarrow n$																												
= ou ctrl + =	Symboles de test de comparaisons = teste si deux valeurs sont égales, mais n'affecte pas de valeur!	<table border="1"> <tr> <td>></td> <td><</td> <td>≠</td> </tr> <tr> <td>≥</td> <td>≤</td> <td>!</td> </tr> </table>	>	<	≠	≥	≤	!																						
>	<	≠																												
≥	≤	!																												
on + 2 Puis ▼ jusqu'à + Test et ▶ pour déployer	Tests de comparaison en français Mots logiques (et, non, ou, exclusif)	<table border="1"> <tr> <td>1: ⌈⌋</td> <td>2: ⌈⌋</td> <td>3: ⌈⌋</td> <td>4: ⌈⌋</td> </tr> <tr> <td colspan="4">☐ Test</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Égal à</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Différent de</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Inférieur à</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Inférieur ou égal à</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Supérieur à</td> </tr> </table>	1: ⌈⌋	2: ⌈⌋	3: ⌈⌋	4: ⌈⌋	☐ Test				Égal à				Différent de				Inférieur à				Inférieur ou égal à				Supérieur à			
1: ⌈⌋	2: ⌈⌋	3: ⌈⌋	4: ⌈⌋																											
☐ Test																														
Égal à																														
Différent de																														
Inférieur à																														
Inférieur ou égal à																														
Supérieur à																														

II.4. Structure conditionnelle et boucles

menu
puis 4: Contrôle

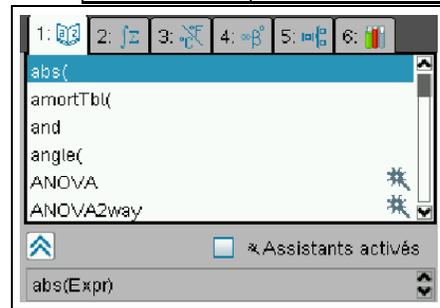


Attention aux endroits où l'on doit retourner à la ligne, même si la calculatrice dispose automatiquement les instructions.

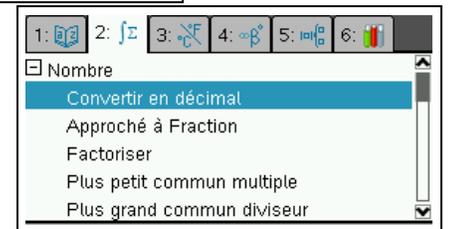
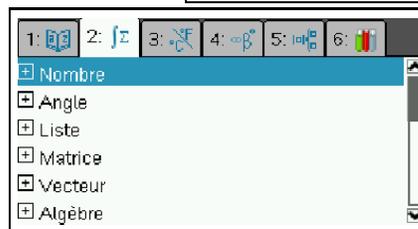
If ... Then ... Else ... EndIf	Si (...) Alors ... Sinon ... Fin Si
For i,1,10 ... EndFor	Pour i allant de 1 à 10 Faire ... Fin Pour
While x>0 ... EndWhile	Tant que (x > 0) Faire ... Fin Tant que

II.5. Les formules mathématiques

Appuyer sur + **1** pour avoir tout ce qui est disponible par ordre alphabétique.
En bas de l'écran s'affiche la typographie.



Appuyer sur + **2** pour avoir les formules par catégorie.
On ouvre et on ferme une catégorie grâce aux touches et .



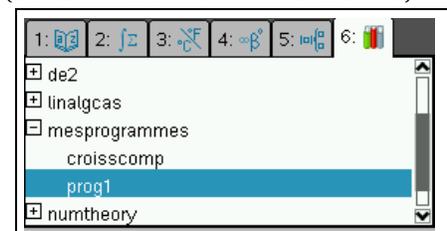
III) Exécuter un programme

Appuyer sur **ctrl** + **B** pour vérifier la syntaxe de votre programme et **enregistrer cette page** dans le classeur.
Vous pouvez alors exécuter votre programme en local (ie dans ce classeur), donc dans la partie gauche de l'écran :

- ↪ **ctrl** + **tab** : passe d'un écran à l'autre
- ↪ **var** : propose les variables disponibles en local, dont votre programme.

Appuyer sur **ctrl** + **S** pour enregistrer le **classeur** (nom ne commençant pas par un nombre, sans espace, ...)
Puis **doc** + 6: **Rafraîchir les bibliothèques** pour mettre à jour la bibliothèque.
Vous pouvez alors exécuter votre programme de n'importe quel classeur (s'il est défini avec l'accès **LibPub**)

- ↪ + **6** pour ouvrir la bibliothèque
- ↪ : pour choisir le classeur dans lequel se trouve le programme
- ↪ : pour ouvrir le classeur
- ↪ Sélectionner votre programme et valider par **enter**



Pour modifier éventuellement l'accès: **menu** + 1: Actions + 7: Changer l'accès à la bibliothèque