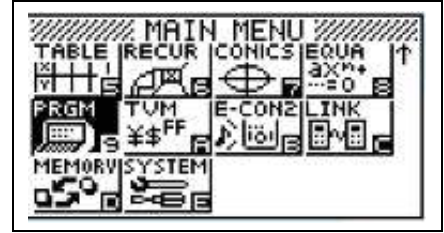


~ CASIO 35+, 65 ET 85 ~ PROGRAMMATION

I) Créer et éditer un programme

I.1. Créer et éditer un nouveau programme



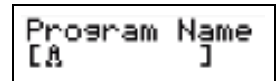
Dans le menu, choisir  avec la touche **9**

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

Guillemets (")	 + 	Point d'interrogation (?)	 +  + 
Virgule (,)		Deux points (:)	 +  +   + 
Espace (SPACE)	 + 	Divers :   +   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**