

## I) Créer et éditer un programme

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

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

```
EXEC EDIT NOUV
|Nouveau
```

Valider par **entrer**

Entrer le nom voulu du programme (sans espace).

Valider par **entrer**.

```
PROGRAMME
Nom=
```

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.

```
PROGRAM: PROG1
:
```

#### 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) ...

```
CTL E/S EXEC
|Input
|2: Prompt
|3: Disp
|4: AffGraph
|5: AffTable
|6: OutPut(
|7: codeTouch(
```













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

<b>Input "Blabla?", B</b>	Demande « Blabla ? » et enregistre la valeur rentrée dans la variable B.
<b>Prompt B</b>	Demande « B = ? » et enregistre la valeur rentrée dans la variable B.
<b>Disp "Blabla=",B</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

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

## II.3. Affectation et comparaison de variables

<b>Valeur</b>  <b>Variable</b>	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 <b>Test</b> teste si deux valeurs sont égales, mais n'affecte pas de valeur ...</i>	<pre>LOGIQUE = &lt; &gt; &lt;= &gt;= &lt;&gt; &lt;&gt;= &lt;&gt;=</pre>
 +  + 	Permet de choisir un mot logique.	<pre>TEST LOGIQUE 1:et 2:ou 3:ouExcl 4:non&lt;</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	<b>Si (... ) Alors</b>   ... <b>Sinon</b>   ... <b>Fin Si</b>
For(I,1,10) ... End	<b>Pour i allant de 1 à 10</b> <b>Faire</b>   ... <b>Fin Pour</b>
While X>0 ... End	<b>Tant que (X &gt; 0) Faire</b>   ... <b>Fin Tant que</b>

## 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&lt; 5:3J 6:xfMin&lt; 7:xfMax&lt;</pre>	<pre>MATH NUM CPX PRB 1:abs&lt; 2:arrondi&lt; 3:ent&lt; 4:PartD&lt; 5:PartEnt&lt; 6:min&lt; 7:max&lt;</pre>	<pre>MATH NUM CPX PRB 1:NbrAléat 2:Arrangement 3:Combinaison 4:! 5:entAléat&lt; 6:normAléat&lt; 7:BinAléat&lt;</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
    
```