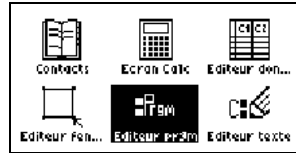


## I) Créer et éditer un programme

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

Appuyer sur **APPS** et choisir l'éditeur de programme avec les flèches, puis 3: Nouveau

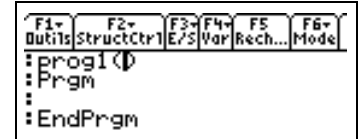


Entrer le nom voulu du programme (sans espace) dans la case **Variable**.

Valider par **ENTER**.

Les touches sont en mode alphabétique, 8 caractères maximum.

Vous pouvez commencer à écrire votre programme entre les lignes `:Prgm` et `:EndPrgm` à la suite des «:» qui indiquent chaque nouvelle ligne.



#### Remarques :

- Le programme s'enregistre au fur et à mesure automatiquement, dans le catalogue personnel.
- 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 **ENTER** pour passer à la suivante.

### I.2. Editer/Supprimer/Renommer un programme déjà existant

Pour **revenir à l'édition** d'un programme déjà existant, appuyer sur **APPS**, choisir l'éditeur de programme, puis 2: Ouvrir et sélectionner le programme à modifier dans la liste des variables proposées.

Vous pouvez encore choisir 1: Courant qui ouvre le dernier programme édité.

Pour **supprimer** ou **renommer** un programme, appuyer sur **2ND** + **-**, sélectionner le programme voulu puis ouvrir l'onglet **F1 Gest** et choisir l'action voulue.

## II) Rédaction des instructions

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

Ouvrir l'onglet **F3 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 de trois 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.


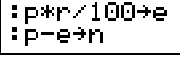


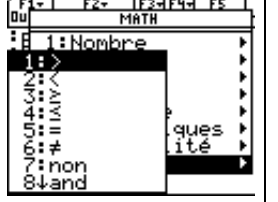
#### Remarques :

- **Input** et **Prompt** jouent le même rôle, simplement Input permet de personnaliser le message affiché.
- 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

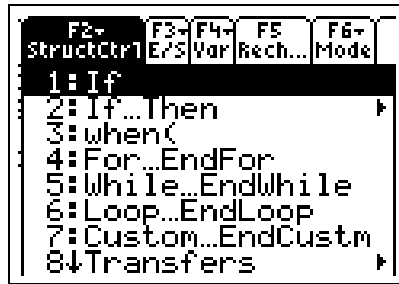
<b>Guillemets</b> ( " )		+		<b>Point d'interrogation</b> ( ? )		+		+ 3:Ponctuation + 8:?
<b>Virgule</b> ( , )		+		<b>Deux points</b> ( : )		+		
<b>Espace</b> ( )		+		<b>Apostrophe</b> ( ' )		+		

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

<b>Valeur</b>  <b>Variable</b>	Donne (affecte) la valeur à la variable <i>Valeur peut être un nombre ou une opération.</i>	
 +  + 8:Test	Permet de choisir un symbole de test de comparaison ainsi que les mots logiques ( <b>non, et, ou, ou exclusif</b> ) <i>Le « = » apparaissant dans <b>Test</b> teste si deux valeurs sont égales, mais n'affecte pas de valeur ...</i>	

## II.4. Structure conditionnelle et boucles

Ouvrir l'onglet



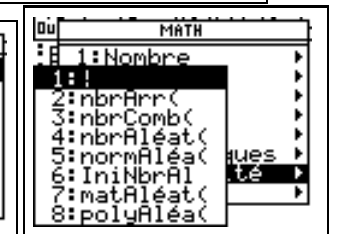
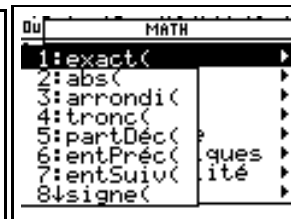
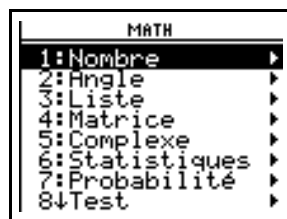
If ... Then ... Else ... EndIf	<b>Si ( ... ) Alors</b>   ... <b>Sinon</b>   ... <b>Fin Si</b>
For i,1,10 ... EndFor	<b>Pour</b> i allant de 1 à 10 <b>Faire</b>   ... <b>Fin Pour</b>
While x>0 ... EndWhile	<b>Tant que</b> (x > 0) <b>Faire</b>   ... <b>Fin Tant que</b>

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

## II.5. Les formules mathématiques

Appuyer sur  +  pour avoir les formules par catégorie.

Appuyer sur  pour avoir tout ce qui est disponible par ordre alphabétique.



## III ) Exécuter un programme

Dans le  appuyer sur  puis ouvrir l'onglet 

Avec  choisir le programme à exécuter dans la liste des programmes existants.

Valider par 

Vous pouvez exécuter votre programme dans l'écran de calcul après avoir compléter les éventuelles données.

