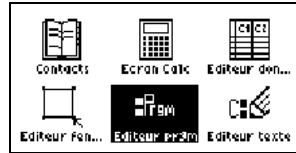


I) Créer et éditer un programme

I.1. Créer et éditer un nouveau programme

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

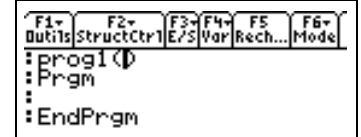


Entrer le nom voulu du programme (sans espace) dans la case **Variable**.

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.














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.


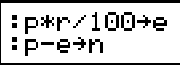


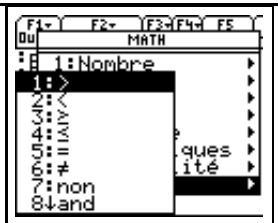
Remarques :

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

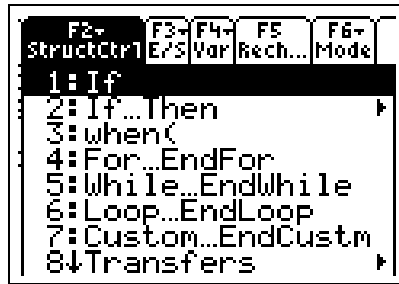
Guillemets (")	 + 	Point d'interrogation (?)	 +  + 3:Ponctuation + 8:?
Virgule (,)		Deux points (:)	 + 
Espace ()	 + 	Apostrophe (')	 + 

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

Valeur  Variable	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 (non, et, ou, ou exclusif) <i>Le « = » apparaissant dans Test teste si deux valeurs sont égales, mais n'affecte pas de valeur ...</i>	

II.4. Structure conditionnelle et boucles

Ouvrir l'onglet 



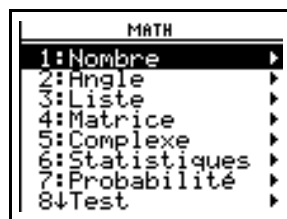
If ... Then ... Else ... EndIf	Si (...) Alors ... Sinon ... Fin Si
For i,1,10 ... EndFor	Pour i allant de 1 à 10 Faire ... Fin Pour
While x>0 ... EndWhile	Tant que (x > 0) Faire ... Fin Tant que

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.

