

2. PROGRAMMATION

■ Créer un nouveau programme

1 Appuyer sur **MENU** ; placer le curseur sur  et **EXE** .



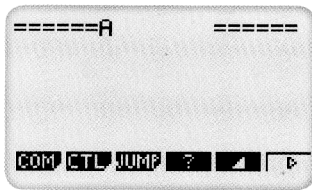
2 Sélectionner **NEW** (en appuyant sur la touche **F3**)



3 Le clavier est verrouillé en mode alphanumérique.

Taper un nom de programme (de 1 à 8 caractères), puis **EXE** .

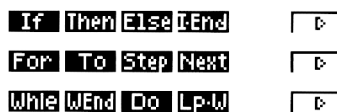
■ Introduire les commandes de programme



Pour taper les instructions à faire figurer dans le programme, ici intitulé A, appuyer sur **SHIFT VARS (PRGM)** pour faire apparaître le menu.

• Noter la présence de  et  au bas de l'écran.

• Sélectionner **COM** pour faire apparaître le menu de commandes de boucles et branchements conditionnels.




• Sélectionner **REL** pour obtenir le menu « Test ».




• Appuyer sur **OPTN** puis sélectionner **LOGIC** pour obtenir le menu « logique ».



Commentaires

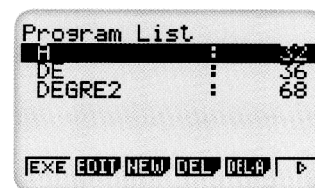
- Pour sortir des menus, appuyer sur **EXIT** .
- Utiliser **ALPHA x10^y (")** pour taper des guillemets.
- Utiliser  pour taper la flèche \rightarrow .

■ Les instructions essentielles

Saisir	Prend la valeur	Afficher	Si...alors... sinon...	Pour i variant de 1 à N	Tant que...
? \rightarrow X	2 \rightarrow X	X 	If X = 2 Then ... Else ... IfEnd	For 1 \rightarrow I to N ... Next	While X < 2 ... WhileEnd

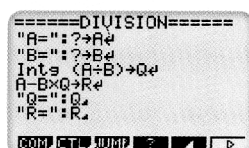
■ Exécuter un programme

Une fois dans le menu Programme, placer le curseur sur la ligne du programme que l'on souhaite exécuter, puis sélectionner **EXE** (touche **F1**).



POUR S'ENTRAÎNER

1 Taper le programme ci-dessous ; il effectue la division euclidienne de A par B.



2 Exécuter ce programme. Taper, par exemple, 25 **EXE** 6 **EXE** .



S'affiche alors le quotient Q, puis après **EXE** , le reste R.

