

Annexe 2 : Programmer (Ti82 et plus)

Significations	Algorithmme	Commande Ti	Où est-ce ?
Saisir une valeur après demande(ou sans) et affecte à X cette valeur	Saisir X Ou Lire la valeur de X	: input " X= " ,X	Appuyer sur la touche Prgm puis aller dans le menu E/S ou I/O Pour " appuyer sur Alpha puis +
Afficher à l'écran la valeur de la variable X ou affiche X= puis la valeur de la variable X	Afficher la valeur de X	: Disp X Ou :Disp " X= ",X	Appuyer sur la touche Prgm puis aller dans le menu E/S ou I/O
La valeur a^2+1 va se stocker dans la mémoire de la variable X	X reçoit la valeur de a^2+1	:a ^ 2+1 → X	Touche STO
Si les conditions sont vraies alors on exécute instructions1 sinon on exécute instructions2	Si ... Alors ... Sinon ...	:If conditions :Then : instructions1 :Else :instructions2 :End	Appuyer sur la touche Prgm puis aller dans le menu CTL
On veut faire n fois les mêmes instructions	Pour i allant de 1 à n Faire ...	:For(I,1,N) :instructions :End	Appuyer sur la touche Prgm puis aller dans le menu CTL
Tant que des conditions sont vraies, répéter les instructions	Tant que ... Faire ...	:While conditions :Instructions :End	Appuyer sur la touche Prgm puis aller dans le menu CTL
Un nombre entier aléatoire entre a et b est stocker dans la variable X	X reçoit un nombre entier aléatoire entre a et b	:entAléat(a,b)→X Ou :randInt(a,b)→X	Touche Maths puis menu PRB
Stocker une liste de n nombres dans une liste L ₁	Pour i allant de 1 à n Stocker les nombres dans les cellules de L	:For(I,1,n) :Input "X=",X :X→L ₁ (I) :End	Touche 2^{nde} puis 1
Stocker une liste de n nombres entiers aléatoires dans une liste L ₁	Pour i allant de 1 à n Stocker les nombres dans les cellules de L	:For(I,1,n) :entAléat(a,b)→L ₁ (I) :End	Touche 2^{nde} puis 1
Faire une pause dans l'affichage des résultats	Pause	:Pause	Appuyer sur la touche Prgm puis aller dans le menu CTL
<p>Pour insérer une ligne, aller à la fin de la ligne précédente puis appuyer sur 2^{nde} puis Del/Suppr puis sur Enter.</p> <p>Pour insérer un caractère, aller là où vous voulez l'insérer puis appuyer sur 2^{nde} puis Del/Suppr.</p> <p>Ne pas hésiter à aller voir dans tous les menus de Prgm et de Maths et aussi Stats pour découvrir toutes les possibilités que vous offre votre calculatrice.</p>			

Les lettres

La touche **Alpha** permet de taper des lettres ainsi que le symbole " pour les instructions input et disp

Les symboles

La touche **Tests** (Touche **2^{nde}** puis **Maths**) permet d'accéder aux symboles de comparaison
=, ≠, ≤ puis ≥

Effacer un programme

La touche **Meme** (Touche **2^{nde}** puis +) puis le menu **2** :**Efface** puis le menu **7** :**Prgm** permet d'effacer des programmes dont on ne se sert plus.

Créer un programme

Touche **Prgm** puis **Nouv** puis touche **Enter**. On tape le nom du programme puis touche **Enter** et ensuite on peut taper le code du programme

Modifier ou terminer un programme

Touche **Prgm** puis menu **Edit** puis touche **Enter**. On choisit le programme à modifier dans la liste puis touche **Enter**.

Exécuter un programme existant

Touche **Prgm** puis menu **Exec** puis touche **Enter**. On choisit le programme à exécuter dans la liste puis touche **Enter**.