

## 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 <b>Prgm</b> puis aller dans le menu <b>E/S</b> ou <b>I/O</b> Pour " appuyer sur <b>Alpha</b> 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 <b>Prgm</b> puis aller dans le menu <b>E/S</b> ou <b>I/O</b>
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 <b>STO</b>
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 <b>Prgm</b> puis aller dans le menu <b>CTL</b>
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 <b>Prgm</b> puis aller dans le menu <b>CTL</b>
Tant que des conditions sont vraies, répéter les instructions	Tant que ... Faire ...	:While conditions :Instructions :End	Appuyer sur la touche <b>Prgm</b> puis aller dans le menu <b>CTL</b>
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 <b>Maths</b> puis menu <b>PRB</b>
Stocker une liste de n nombres dans une liste L <sub>1</sub>	Pour i allant de 1 à n Stocker les nombres dans les cellules de L	:For(I,1,n) :Input "X=",X :X→L <sub>1</sub> (I) :End	Touche <b>2<sup>nde</sup></b> puis <b>1</b>
Stocker une liste de n nombres entiers aléatoires dans une liste L <sub>1</sub>	Pour i allant de 1 à n Stocker les nombres dans les cellules de L	:For(I,1,n) :entAléat(a,b)→L <sub>1</sub> (I) :End	Touche <b>2<sup>nde</sup></b> puis <b>1</b>
Faire une pause dans l'affichage des résultats	Pause	:Pause	Appuyer sur la touche <b>Prgm</b> puis aller dans le menu <b>CTL</b>
<p><b>Pour insérer une ligne</b>, aller à la fin de la ligne précédente puis appuyer sur <b>2<sup>nde</sup></b> puis <b>Del/Suppr</b> puis sur <b>Enter</b>.</p> <p><b>Pour insérer un caractère</b>, aller là où vous voulez l'insérer puis appuyer sur <b>2<sup>nde</sup></b> puis <b>Del/Suppr</b>.</p> <p>Ne pas hésiter à aller voir dans tous les menus de <b>Prgm</b> et de <b>Maths</b> et aussi <b>Stats</b> 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<sup>nde</sup>** puis **Maths**) permet d'accéder aux symboles de comparaison  
=, ≠, ≤ puis ≥

### Effacer un programme

La touche **Meme** (Touche **2<sup>nde</sup>** 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**.