

?	<p>On donne le programme de calcul suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir un nombre • lui ajouter 4 • multiplier la somme obtenue par le nombre choisi • ajouter 4 à ce produit • écrire le résultat <ol style="list-style-type: none"> 1) Vérifier "à la main" que si le nombre de départ est 1 le résultat obtenu est 9. 2) Saisir ce programme sur votre calculatrice. 3) Tester le programme avec 1 comme valeur de départ. 4) Quel résultat obtient-on si le nombre de départ est 48 ? Et si le nombre de départ est -16 ? 5) On veut remplacer la phrase "ajouter 4 à ce produit" par "enlever 4 fois le nombre de départ". Modifier en conséquence le programme sur votre calculatrice 6) Tester ce nouveau programme avec les valeurs utilisées aux questions 3 et 4. 	?
---	--	---

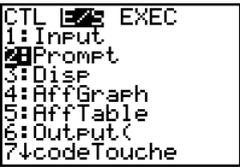
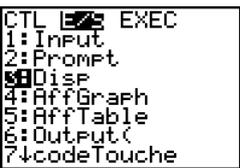
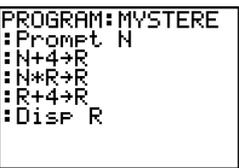
Démarrer un nouveau programme

<p>• Accéder au mode "Programme" Touche PRGM L'écran affiche : EXEC EDIT NOUV</p> <p>→ Si des programmes sont déjà présents dans la calculatrice, leur liste apparaît à l'écran.</p> <p>• Créer et nommer un nouveau programme A l'aide des flèches, choisir NOUV puis 1: Nouveau L'affichage indique "Nom =". Donner le nom choisi (max 8 caractères) et valider par ENTER. (Le mode alphanumérique est automatiquement activé)</p>	   
--	---

Saisie des instructions

→ Chaque ligne de programme débute par **:**.

→ Taper **ENTER** après chaque ligne d'instruction pour passer à la ligne suivante.

<p>• Entrée d'une variable Taper Prompt N si la variable s'appelle N. Pour obtenir l'instruction Prompt : Touche PRGM choisir E/S puis 2:Prompt N s'écrit en alphanumérique avec : ALPHA LOG</p> <p>• Ecrire des lignes d'instructions Commencer par l'instruction N + 4 STO→ R, qui stocke le contenu de N+4 dans la mémoire R. puis les instructions : N × R STO→ R, et R + 4 STO→ R.</p> <p>• Affichage d'une variable Taper Disp R si la variable s'appelle R. Pour obtenir l'instruction Disp : Touche PRGM choisir E/S puis 3:Disp</p>	     
--	--

Quitter l'éditeur de programmes

Instruction **QUIT** (touches **2ND MODE**). On retourne alors dans le mode "calcul".

Exécuter un programme

- Accéder au mode "Programme" : touche **PRGM**
A l'aide des flèches, choisir le menu **EXEC**.
 - Sélectionner le programme dans la liste qui apparaît à l'écran, puis taper sur **ENTER** ou taper directement le numéro du programme.
Le nom du programme est alors affiché à l'écran.
 - Taper de nouveau sur **ENTER** pour exécuter le programme.
Le programme invite à saisir la première valeur de N.
 - On saisit la valeur choisie et on valide avec **ENTER**.
Le programme s'exécute et affiche le résultat.
- Pour ré-exécuter le programme :**
- Appuyer de nouveau sur **ENTER**.
Le programme invite à saisir une nouvelle valeur.

<pre>EXEC EDIT NOUV MYSTERE</pre>	<pre>PrgmMYSTERE</pre>
<pre>PrgmMYSTERE N=?</pre>	<pre>PrgmMYSTERE N=?1 Fait 9</pre>
<pre>PrgmMYSTERE N=?1 Fait 9 N=?</pre>	<pre>N=?48 Fait 2500 N=?-16 Fait 196 Fait</pre>

Modifier un programme

- Accéder au mode "Programme" : touche **PRGM**
A l'aide des flèches, choisir le menu **EDIT**.
 - Sélectionner le programme dans la liste qui apparaît à l'écran, puis taper sur **ENTER** ou taper directement le numéro du programme.
Le programme est alors affiché à l'écran.
 - Modifier le programme :
Se placer à l'aide des flèches sur la ligne à modifier puis **CLEAR** pour vider la ligne. Saisir la nouvelle instruction :
R **-** **4** **x** **N** **STO→** **R**.
- Quitter l'éditeur de programmes :
Instruction **QUIT** (touches **2ND** **MODE**)
On peut alors tester le programme modifié :

<pre>EXEC EDIT NOUV MYSTERE</pre>	<pre>PROGRAM:MYSTERE :Promt N :N+4→R :N*R→R :R+4→R :Disp R</pre>
<pre>PROGRAM:MYSTERE :Promt N :N+4→R :N*R→R :R-4*N→R :Disp R</pre>	
<pre>PrgmMYSTERE N=?1 Fait 1</pre>	<pre>N=?48 Fait 2304 N=?-16 Fait 256 Fait</pre>

Accéder aux différentes instructions

- En mode d'édition, touche **PRGM**
La première ligne de l'écran affiche :
CTL E/S EXEC
- Le menu **CTL** permet d'accéder aux instructions de contrôle:
- Le menu **E/S** permet d'accéder aux instructions d'entrée et de sortie :

<pre>CTL E/S EXEC 1:If 2:Then 3:Else 4:For(5:While 6:Repeat 7:End</pre>	<pre>CTL E/S EXEC 8:Pause 9:Lbl 0:Goto A:IS>(B:DS<< C:Menu(prgm</pre>
<pre>CTL E/S EXEC 1:Input 2:Promt 3:Disp 4:AffGraph 5:AffTable 6:Output(7:codeTouche</pre>	<pre>CTL E/S EXEC 6:Output(7:codeTouche 8:EffEcr 9:EffTable 0:CaptVar(A:Capt(B:Envoi(</pre>

⇒ **Compléments**

Insérer une ligne dans un programme

On procède comme pour modifier un programme.

Puis on place le curseur à la fin de la ligne qui précède celle que l'on veut insérer.

Touche **ENTER** pour insérer une ligne vide.

Dupliquer un programme

<ul style="list-style-type: none"> • Accéder au mode "Programme" : touche PRGM. • Créer et nommer un nouveau programme. • Instruction RCL (touches 2ND STO→). <p>Rpl s'inscrit dans le nouveau programme sur la ligne du bas de l'éditeur de programme.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accéder au mode "Programme" : touche PRGM. • A l'aide des flèches, choisir le menu EXEC. • Sélectionnez le nom du programme à copier. • Appuyez deux fois sur ENTER. Toutes les lignes de commande du programme sélectionné sont copiées dans le nouveau programme. 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="874 477 1118 577"> <pre>EXEC EDIT [NOU] [] Nouveau</pre> </td> <td data-bbox="1155 477 1399 577"> <pre>PROGRAMME Nom=MYSTERE2</pre> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 589 1118 757"> <pre>PROGRAM:MYSTERE2 :</pre> <p>Rpl █</p> </td> <td data-bbox="1155 589 1399 757"> <pre>CTL E/S [EXEC] [] MYSTERE</pre> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 768 1118 936"> <pre>PROGRAM:MYSTERE2 :</pre> <p>Rpl PRGM MYSTERE</p> </td> <td data-bbox="1155 768 1399 936"> <pre>PROGRAM:MYSTERE2 :Promp N :N+4→R :N→R→R :R-4*N→R :Disp R</pre> </td> </tr> </table>	<pre>EXEC EDIT [NOU] [] Nouveau</pre>	<pre>PROGRAMME Nom=MYSTERE2</pre>	<pre>PROGRAM:MYSTERE2 :</pre> <p>Rpl █</p>	<pre>CTL E/S [EXEC] [] MYSTERE</pre>	<pre>PROGRAM:MYSTERE2 :</pre> <p>Rpl PRGM MYSTERE</p>	<pre>PROGRAM:MYSTERE2 :Promp N :N+4→R :N→R→R :R-4*N→R :Disp R</pre>
<pre>EXEC EDIT [NOU] [] Nouveau</pre>	<pre>PROGRAMME Nom=MYSTERE2</pre>						
<pre>PROGRAM:MYSTERE2 :</pre> <p>Rpl █</p>	<pre>CTL E/S [EXEC] [] MYSTERE</pre>						
<pre>PROGRAM:MYSTERE2 :</pre> <p>Rpl PRGM MYSTERE</p>	<pre>PROGRAM:MYSTERE2 :Promp N :N+4→R :N→R→R :R-4*N→R :Disp R</pre>						

Supprimer un programme

<ul style="list-style-type: none"> • Accéder au module de gestion de la mémoire : Instruction MEM (touches 2ND +). • Option 2 : Gest Mem/Sup... • Instruction 7 : Prgm... <p>La liste des programmes mis en mémoire s'affiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner le programme à effacer à l'aide des touches ↑ et ↓. • DEL pour effacer et confirmer la suppression. • Instruction QUIT (touches 2ND MODE) pour retourner au mode "calcul". 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="874 1037 1118 1205"> <pre>MEMOIRE 1: Propos... 2: Gest Mem/Sup... 3: Efface entrées 4: EffToutListes 5: Archive 6: Désarchive 7: Réinitialise</pre> </td> <td data-bbox="1155 1037 1399 1205"> <pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 [] Tout... 2: Réel... 3: Complexe... 4: Liste... 5: Matrice... 6: Vars-Y...</pre> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1216 1118 1384"> <pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 4: Liste... 5: Matrice... 6: Vars-Y... 7: Prgm... 8: Image... 9: BDG...</pre> </td> <td data-bbox="1155 1216 1399 1384"> <pre>RAM LIBRE 23570 ARC LIBRE 88124 MYSTERE 41 ▶ MYSTERE2 39</pre> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1395 1118 1576"> <pre>Confirmation 1: Non 2: Oui</pre> </td> <td data-bbox="1155 1395 1399 1576"> <pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 ▶ MYSTERE 41</pre> </td> </tr> </table>	<pre>MEMOIRE 1: Propos... 2: Gest Mem/Sup... 3: Efface entrées 4: EffToutListes 5: Archive 6: Désarchive 7: Réinitialise</pre>	<pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 [] Tout... 2: Réel... 3: Complexe... 4: Liste... 5: Matrice... 6: Vars-Y...</pre>	<pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 4: Liste... 5: Matrice... 6: Vars-Y... 7: Prgm... 8: Image... 9: BDG...</pre>	<pre>RAM LIBRE 23570 ARC LIBRE 88124 MYSTERE 41 ▶ MYSTERE2 39</pre>	<pre>Confirmation 1: Non 2: Oui</pre>	<pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 ▶ MYSTERE 41</pre>
<pre>MEMOIRE 1: Propos... 2: Gest Mem/Sup... 3: Efface entrées 4: EffToutListes 5: Archive 6: Désarchive 7: Réinitialise</pre>	<pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 [] Tout... 2: Réel... 3: Complexe... 4: Liste... 5: Matrice... 6: Vars-Y...</pre>						
<pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 4: Liste... 5: Matrice... 6: Vars-Y... 7: Prgm... 8: Image... 9: BDG...</pre>	<pre>RAM LIBRE 23570 ARC LIBRE 88124 MYSTERE 41 ▶ MYSTERE2 39</pre>						
<pre>Confirmation 1: Non 2: Oui</pre>	<pre>RAM LIBRE 23609 ARC LIBRE 88124 ▶ MYSTERE 41</pre>						

⇒ **Commentaires**

 **Il est possible de prolonger l'activité par quelques questions permettant d'utiliser le programme initial.**

Par exemple :

- Quel nombre de départ doit-on choisir pour obtenir un résultat final égal à 64 ?