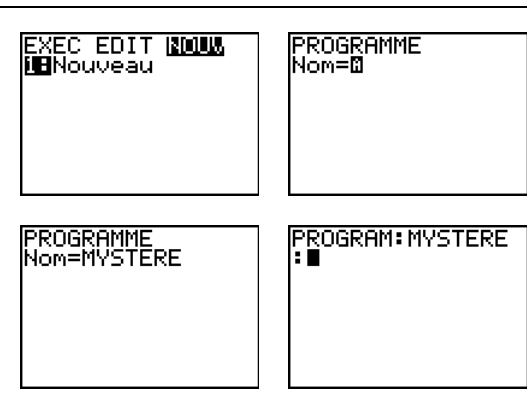



?	<p>On donne le programme de calcul suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir un nombre • lui ajouter 4 • multiplier la somme obtenue par le nombre choisi • ajouter 4 à ce produit • écrire le résultat <ol style="list-style-type: none"> 1) Vérifier "à la main" que si le nombre de départ 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

<ul style="list-style-type: none"> • Accéder au mode "Programme" Touche prgm L'écran affiche : EXEC EDIT NOUV. → Si des programmes sont déjà présents dans la calculatrice, leur liste apparaît à l'écran. • 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 entrer. (Le mode alphanumérique est automatiquement activé) 	
---	---

Saisie des instructions

<p>→ Chaque ligne de programme débute par ▀.</p> <p>→ Taper entrer après chaque ligne d'instruction pour passer à la ligne suivante.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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. • 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 	

Quitter l'éditeur de programmes

Instruction **quitter** (touches **2nde 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 **entrer** ou taper directement le numéro du programme.
Le nom du programme est alors affiché à l'écran.
 - Taper de nouveau sur **entrer** pour exécuter le programme.
Le programme invite à saisir la première valeur de N.
 - On saisit la valeur choisie et on valide avec **entrer**.
Le programme s'exécute et affiche le résultat.
- Pour ré-exécuter le programme :**
- Appuyer de nouveau sur **entrer**.
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 9 Fait</pre>
<pre>PrgmMYSTERE N=?1 9 Fait N=?</pre>	<pre>N=?48 Fait 2500 Fait N=?-16 196 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 **entrer** 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 **annul** pour vider la ligne. Saisir la nouvelle instruction :
R **-** **4** **x** **N** **STO→** **R**.
- Quitter l'éditeur de programmes :
Instruction **quitter** (touches **2nde mode**)
On peut alors tester le programme modifié :

<pre>EXEC EDIT NOUV MYSTERE</pre>	<pre>PROGRAM:MYSTERE :Promet N :N+4→R :N*R→R :R+4→R :Disp R</pre>
<pre>PROGRAM:MYSTERE :Promet N :N+4→R :N*R→R :R-4*N→R :Disp R</pre>	
<pre>PrgmMYSTERE N=?1 1 Fait</pre>	<pre>N=?48 Fait 2304 Fait N=?-16 256 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:Promet 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(↓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 **entrer** pour insérer une ligne vide.

Supprimer un programme

- Accéder au module de gestion de la mémoire :
Instruction **mém** (touches **2nde** **+**).

- Option **2 : Efface**

- Instruction **7 : Prgm**

La liste des programmes mis en mémoire s'affiche.

- Sélectionner le programme à effacer à l'aide des touches **↑** et **↓**.
- **entrer** pour effacer, attention le programme sélectionné est effacé dès l'appui sur la touche.

```

MÉMOIRE
1:Contenu RAM...
2:Efface...
3:Efface entrées
4:EffToutListes
5:Réinitialise...
    
```

```

EFFACE
1: tout...
2: Réel...
3: Complexe...
4: Liste...
5: Matrice...
6: Var-V=...
7: Prgm...
    
```

```

EFFACE:Prgm
▶MYSTERE 39
    
```

⇒ 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 ?