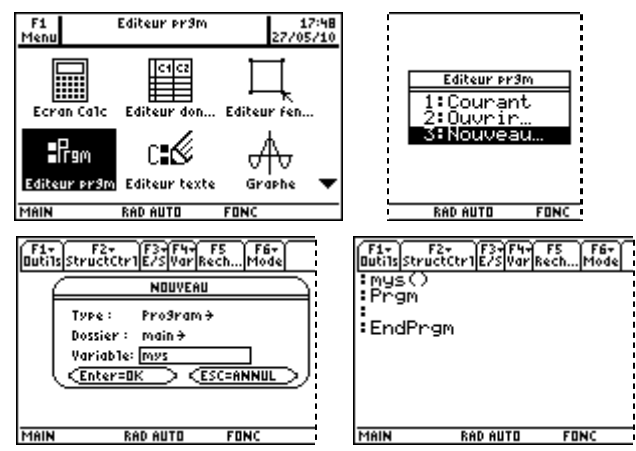


?	<p>On donne le programme de calcul suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir un nombre • lui ajouter 4 • multiplier la somme obtenue par le nombre choisi • ajouter 4 à ce produit • écrire le résultat <p>1) Vérifier "à la main" que si le nombre de départ est 1 le résultat obtenu est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

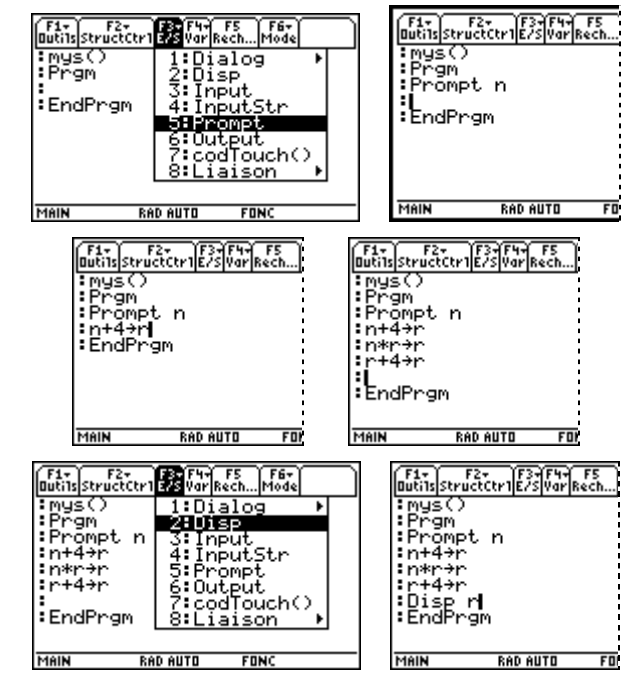
Démarrer un nouveau programme

<ul style="list-style-type: none"> • Accéder au mode "Programme" Sélectionner avec les curseurs, l'icone Editeur prog dans l'écran de démarrage. On accède à la boîte de dialogue ci-contre. • Créer et nommer un nouveau programme A l'aide des flèches, choisir 3: Nouveau Compléter la boîte de dialogue comme ci-contre. "variable" indique le nom choisi pour le programme. Il est pratique qu'il soit court. (Le mode alphanumérique est automatiquement activé) 	
---	---

Saisie des instructions

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

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

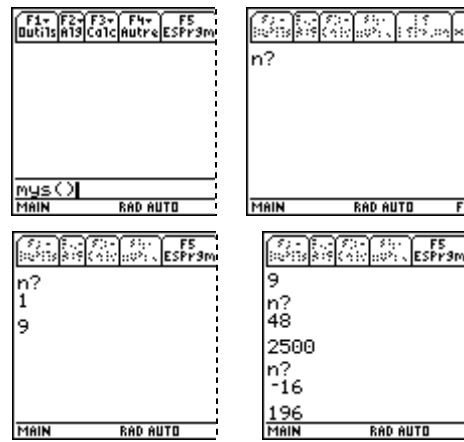
<ul style="list-style-type: none"> • Entrée d'une variable Placer le curseur sur la ligne vide et saisir Prompt n si la variable s'appelle n. Pour obtenir l'instruction Prompt : Touche F3 (E/S) puis 5:Prompt n s'écrit en alphanumérique avec : alpha 6 • Ecrire des lignes d'instructions Commencer par l'instruction n + 4 STO→ r, qui stocke le contenu de n + 4 dans la mémoire r. puis les instructions : n x r STO→ r, et r + 4 STO→ r. • Affichage d'une variable Saisir Disp r si la variable s'appelle r. Pour obtenir l'instruction Disp : Touche F3 (E/S) puis 2:Disp 	
---	--

Quitter l'éditeur de programmes

Instruction **QUIT** (touches **2ND ESC**). On retourne alors dans l'écran de démarrage.

Exécuter un programme

- Accéder à l'écran de calcul (touche **HOME** ou icône **Ecran Calc**).
Saisir le nom du programme suivi des parenthèses. Valider par **ENTER** . On accède à l'écran d'exécution des programmes.
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 :**
- Touche **F5 (ESprgm)** (ou **HOME**) pour retourner à l'écran de calcul.
 - Touche **ENTER** et saisir une nouvelle valeur de n.

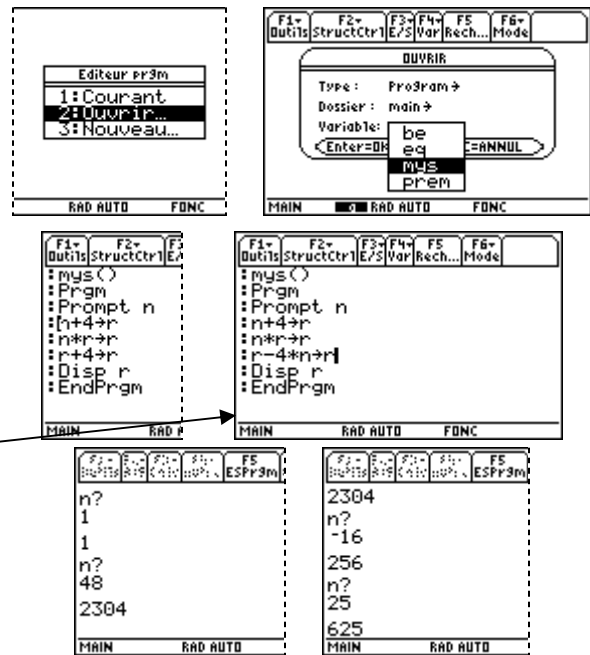


Modifier un programme

- Accéder à l'éditeur de programmes (**Editeur prog**).
A l'aide des flèches, choisir **2: ouvrir**
Sélectionner le programme dans la liste « variable » qui apparaît à l'écran, puis taper sur **ENTER** deux fois.
Le programme est alors affiché à l'écran.
*Le choix **1: courant** ouvre le dernier programme saisi.*
- Modifier le programme :
Se placer à l'aide des flèches au début de 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 ESC**).
On peut alors tester le programme modifié :

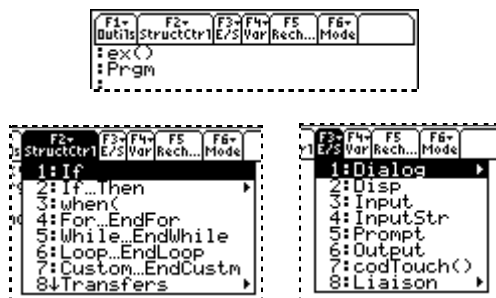


Accéder aux différentes instructions

Sur l'écran de l'éditeur de programmes les touches F2 à F6 donnent accès aux menus de programmation.

Le menu **F2 structur1** permet d'accéder aux instructions de contrôle. La structure de ces instructions est pré saisie.

Le menu **F3 E/S** permet d'accéder aux instructions d'entrée et de sortie :



⇒ **Compléments**

Autre manière de saisir les variables

Avec la TI89 Titanium il est possible de définir en même temps le programme et la variable dont il dépend.

<ul style="list-style-type: none"> • Comme plus haut on crée un nouveau programme nommé « my2 » • Dans l'écriture du programme on saisit la variable n dans les parenthèses sur la première ligne. L'instruction « prompt n » est alors inutile. • les instructions suivantes s'écrivent de la même façon. • pour exécuter le programme pour n = 1, il suffit de saisir « mys(1) » dans l'écran de calcul. Le résultat est automatiquement écrit dans l'écran d'exécution des programmes. 	
---	--

Vider l'écran d'exécution des programmes

Touches **2ND** et **CLEAR** .

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.

Supprimer un programme

<ul style="list-style-type: none"> • Accéder au module de gestion de la mémoire : Instruction VAR-LINK (touches 2ND -). • Mettre en surbrillance la ligne correspondant au programme à supprimer (les différents contenus sont classés par ordre alphabétique). • Touche F1 (Gest) et choisir 1: Effacer • Confirmer la suppression. 	
--	--

⇒ **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 ?