

?	<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" Dans le menu principal icône L'écran affiche : la liste des programmes présents dans la calculatrice. • Créer et nommer un nouveau programme Choisir NEW (touche F3) L'affichage indique "Program Name". Écrire le nom choisi (max 8 caractères) et valider par EXE. <i>(Le mode alphanumérique est automatiquement activé)</i> 	
--	--

Saisie des instructions

L'accès aux commandes de programmation (**PRGM**) se fait en appuyant sur les touches **SHIFT** **VAR**

→ Taper **EXE** après chaque ligne d'instruction pour passer à la ligne suivante ce qui fait finir la ligne par ↵

- **Entrée d'une variable**
 Taper **?** **→** **N** si la variable s'appelle N.
 Pour obtenir l'instruction **?**:
 Touches **SHIFT** **VAR** **F4**
 → N s'écrit en alphanumérique
- **Ecrire des lignes d'instructions**
 Commencer par l'instruction **N** **+** **4** **→** **R**.
 qui stocke le contenu de N+4 dans la mémoire R.
 puis les instructions : **N** **×** **R** **→** **R**.
 et **R** **+** **4** **→** **R**.

Quitter l'éditeur de programmes

Pour retourner dans le mode « calcul », touche **MENU** puis sélectionner



Exécuter un programme

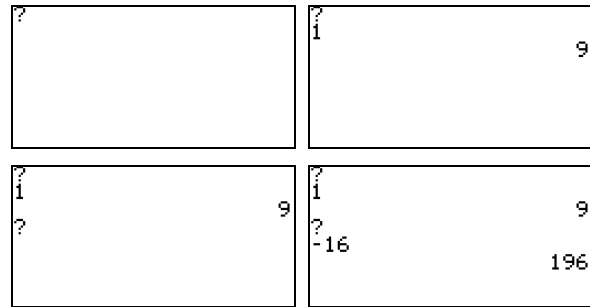
- Accéder au mode "Programme" : icône
 - Sélectionner le programme dans la liste qui apparaît à l'écran, à l'aide des touches **↑** et **↓**.
- puis **EXE** (touche **F1**) ou directement appuyer sur la touche **EXE**.

Le programme invite à saisir la première valeur de N.

- Saisir la valeur et valider avec **EXE**.
- Le programme s'exécute et affiche le résultat.

Pour ré-exécuter le programme :

- Appuyer de nouveau sur **EXE**.
- Le programme invite à saisir une nouvelle valeur.



Modifier un programme

- Accéder au mode "Programme" : icône
 - Sélectionner le programme dans la liste qui apparaît à l'écran, puis **EDIT** (touche **F2**)
- Le programme est alors affiché à l'écran.

- Modifier le programme :
Remplacer la dernière ligne par l'instruction :

R **-** **4** **x** **N** **→** **R**.

Amener le curseur sur **↑** et taper **↓**

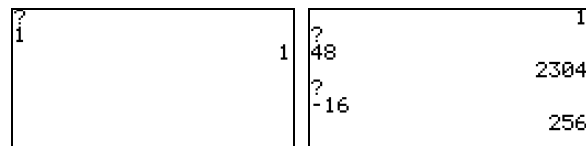
En utilisant l'instruction d'insertion (touches **SHIFT** **DEL**) compléter la ligne en appuyant sur **x** puis **4**

→ Il est possible d'effacer la ligne, à modifier, en utilisant la touche **DEL**, puis de taper la nouvelle instruction.

Quitter l'éditeur de programmes : touche **EXIT**

Il est possible alors de tester le programme modifié :

Touche **EXE** ou touche **F1**, puis saisir les valeurs de N.



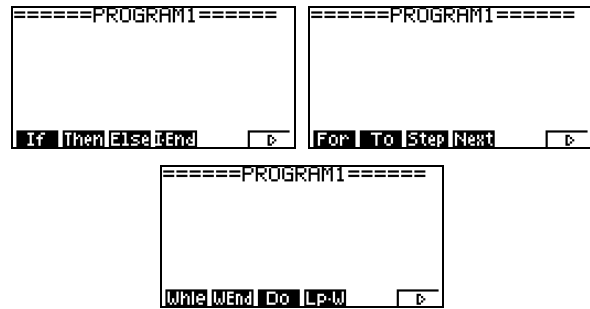
Accéder aux différentes instructions

Accéder au mode PRGM (Edition de programme), touches **SHIFT** **VARS**

Les instructions de saisie **?** (touche **F4**) et d'affichage **◀** (touche **F5**) sont directement accessibles.



Les commandes de boucles et de branchements conditionnels (instruction **COM**) s'obtiennent en appuyant sur la touche **F1**.



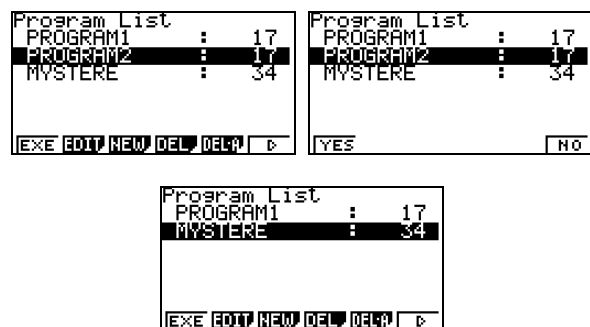
L'instruction **▷** (touche **F6**) permet le défilement des différents types de commandes.

Appuyer sur la touche **EXIT** pour revenir en arrière.

⇒ Compléments

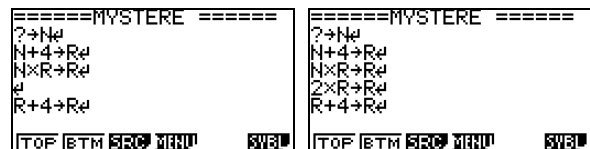
Supprimer un programme

- Accéder au mode "Programme" : i
- La liste des programmes s'affiche.
- Mettre en surbrillance le programme à effacer .
- Sélectionner **DEL** (touche **F4**) .
- Confirmer par **YES** (touche **F1**) .



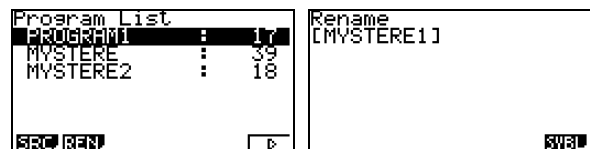
Insérer une ligne dans un programme

Éditer le programme à modifier.
Placer le curseur à la fin de la ligne qui précède avant le symbole **↵**. Une ligne vide est créée sur laquelle il suffit de taper l'instruction à insérer.



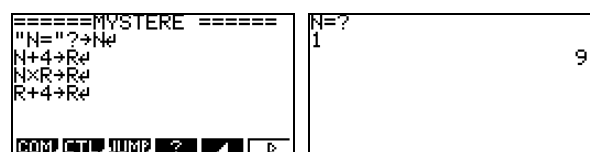
Renommer un programme

Dans la liste des programmes, sélectionner le programme à renommer. Appuyer sur la touche **F6**. Choisir l'instruction **REN** (touches **F6** puis **F2**) Taper le nouveau nom du programme entre les crochets et valider par **EXE**.



Autre méthode pour entrer une variable

Taper « N= » ? → N
Les guillemets s'obtiennent, dans le menu Edition de programmes, en choisissant l'instruction **SYBL** (touche **F6**) puis touche **F2**.
Le signe **≡** est obtenu par les touches **SHIFT** **≡**
→ Cette méthode est utile s'il faut r entrer plusieurs variables



Afficher un résultat

L'instruction \square (touche **F5**) permet d'afficher la valeur d'une variable., pour fournir un résultat intermédiaire. ou en fin de programme.

Dans ce cas, pour ré exécuter le programme il faut appuyer à deux reprises sur la touche **EXE** et le résultat précédent est affiché deux fois.

```
=====MYSTERE =====
"N="?>N#
N+4>R#
N×R>R#
R+4>R#
R#
[COM] [CTL] [JUMP] [?] [▲] [▼] [B]
```

```
2
16
16
N=?
6
64
- DISP -
```

⇒ **Commentaires**

\square **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 ?