

36

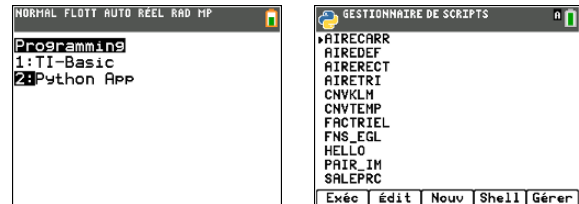
Ecrire une fonction en Python qui affiche l'aire d'un rectangle à partir de sa longueur et de sa largeur.



### Accéder au module Python ( pour les calculatrices éditions Python )

Appuyer sur la touche **prgm**.

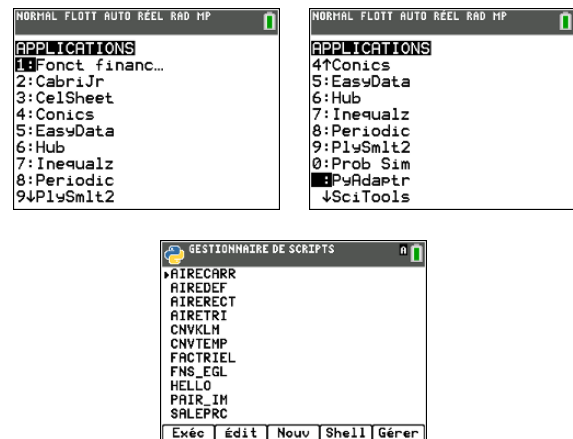
Choisir **2: Python App** à l'aide des flèches directionnelles et appuyer sur **entrer**.



### Accéder au module Python ( pour les calculatrices avec adaptateurs )

Sélectionner la rubrique **apps** (touche **2nde** **résol**) pour accéder au menu des applications.

Choisir **: PyAdaptr** à l'aide des flèches directionnelles et appuyer sur **entrer**.



### Créer un nouveau script et accéder à l'éditeur de script

Sélectionner la rubrique **Nouv** en appuyant sur la touche **zoom**.

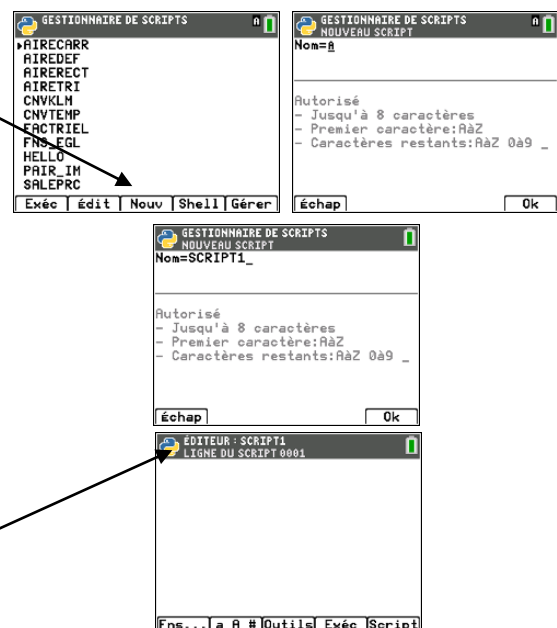
Taper le nom du script en tapant directement sur les touches associées aux lettres. (le nom peut posséder jusqu'à 8 caractères mais le premier caractère est obligatoirement une lettre, les caractères restants étant de AàZ ou 0à9)

On l'appellera SCRIPT1.

Remarque : Pour accéder au chiffre dans le nom du script, appuyer avant sur les touches **2nde** **alpha**

Valider avec **Ok** (touche **graphe**).

On est maintenant dans la fenêtre d'édition du script.



### Écrire un script dans la fenêtre d'édition

L'instruction `def` permet de définir une fonction.

Remarque :

On peut accéder directement aux instructions à l'aide du menu `Fns`, touche `f(x)`.

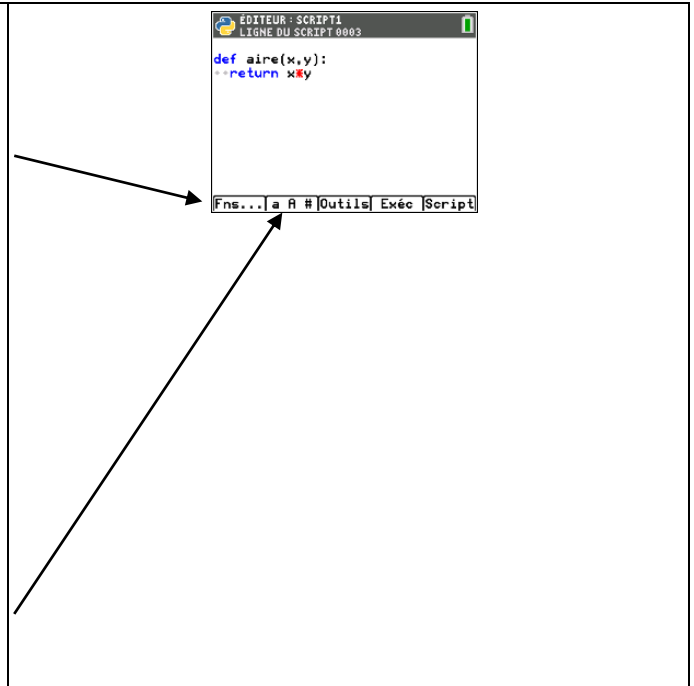
`aire()` est le nom de la fonction.

`x` et `y` sont les variables séparées par une virgule. Les ":" en fin de ligne marque le début d'un bloc d'instructions et l'indentation ( les espaces en début de ligne ) permet d'identifier les instructions se situant dans le bloc.

Return est l'instruction de renvoi de valeurs par la fonction.

Remarque :

On peut aussi accéder aux lettres à taper via le menu `a A #`



### Exécuter une fonction d'un script

Retourner dans le menu des script à l'aide du menu `Script` ( touche `graphe` ).

Sélectionner à l'aide des flèches directionnelles le script à exécuter .Ici SCRIPT1.

Lancer l'importation du script à l'aide du menu `Exéc` ( touche `f(x)` ).

On se situe maintenant dans la fenêtre d'exécution ( appelée shell )

Ecrire le nom de la fonction à exécuter suivi des paramètres ( on pourra utiliser le menu `a A #` si besoin). Puis l'exécuter en appuyant sur la touche `entrer`.

Le résultat affiché est ici 12.

Remarque : La touche `var` permet d'accéder directement aux noms des fonctions des différents scripts importés.

