

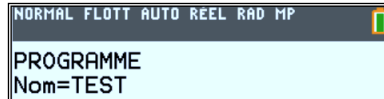
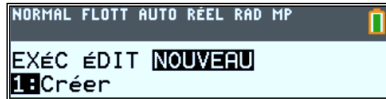


La programmation en langage TI

1) Créer un programme

L'Algorithmique étant au programme à partir de la classe de seconde, il est naturel de vouloir programmer sur la TI afin de connaître l'affichage obtenu en sortie d'algorithme. Votre TI possède de nombreuses fonctions qu'il faut savoir maîtriser...

Pour créer un programme, il faut donc utiliser la touche

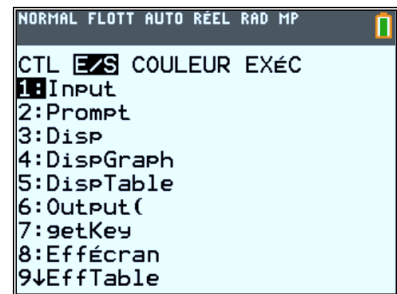


Remarque :

Pour rentrer le nom du programme, le clavier est automatiquement verrouillé sur les lettres.

2) Les Entrées

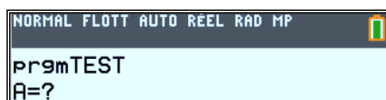
Lorsqu'on doit entrer une donnée dans un programme, on utilise les instructions **Input** ou **Prompt**. Elles ont la même finalité, seul l'affichage change, comme détaillé dans les exemples ci-dessous. Avec **Prompt**, le nom de la variable n'apparaît pas. L'instruction **Disp** permet d'afficher un résultat en sortie de programme, du verbe anglais Display.



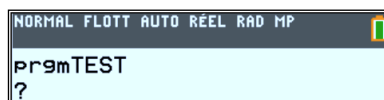
Exemples :



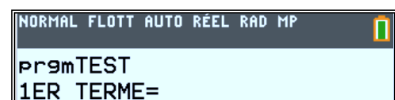
Exécution du programme



Exécution du programme



Exécution du programme




Il apparaît clairement que l'instruction **Input** permet un affichage plus précis.

3) Affecter une valeur à une variable

Après avoir saisi les entrées, il faut affecter des nombres à des variables.

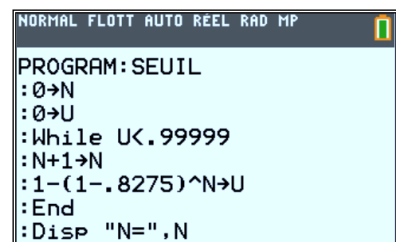
On utilise pour cela   puis la variable choisie

Remarque :

Lorsqu'on rentre une suite, on utilise  **5** et non pas



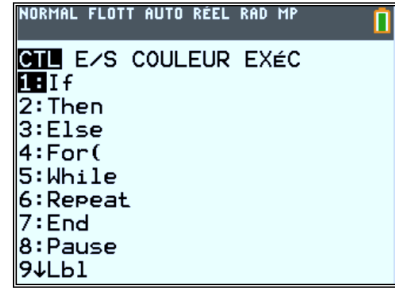
Le stockage permet également de créer un compteur qui permet de savoir combien de fois une boucle itérative a tourné





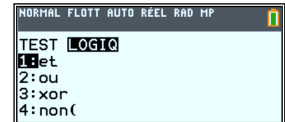
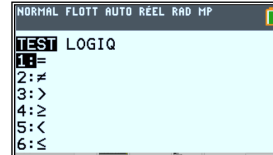
4) Les instructions

On utilise en majorité les instructions de cet écran. **For** (pour) sert à créer des boucles fermées. **While** (tant que) sert à créer des boucles ouvertes, appelés aussi boucles conditionnelles. Penser à insérer **End** en fin de boucle ou de test. On peut également insérer une **Pause** si on souhaite afficher le résultat obtenu à la fin de chaque boucle. Les instructions **If** (si), **Then** (alors) **Else** (sinon) sont utilisées à la suite dans un programme.



5) Les tests

Lorsqu'on utilise **If** ou **While**, on est amené à tester des valeurs ou des égalités. On accède à



tous les symboles de Tests avec 2nde tests A math

6) La syntaxe

Attention, lorsqu'on souhaite nommer une variable après **Input** ou bien donner un résultat

avec **Disp**, on doit utiliser les guillemets, situés sur + mais aussi la ,.

7) L'exécution du programme

Pour exécuter un programme, on retourne dans la liste des programmes et on sélectionne le programme dans la première colonne.

En appuyant sur précéd entrer, on accède alors aux entrées du programme. On peut utiliser le chiffre comme raccourci.



8) Supprimer un programme

Pour supprimer un programme il faut accéder à la mémoire de la calculatrice

puis suivre le cheminement suivant. 2nde +
On sélectionne Gest. , puis Prgm puis le programme à effacer.

