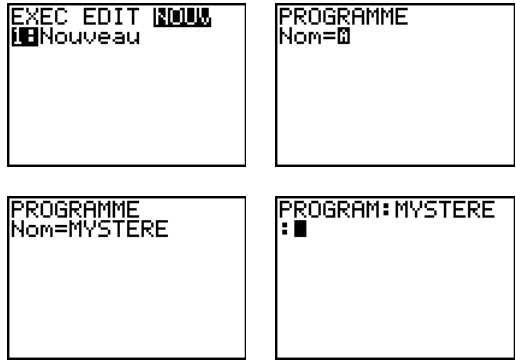



?	<p>On donne le programme de calcul suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• choisir un nombre</li> <li>• lui ajouter 4</li> <li>• multiplier la somme obtenue par le nombre choisi</li> <li>• ajouter 4 à ce produit</li> <li>• écrire le résultat</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Vérifier "à la main" que si le nombre de départ est 1 le résultat obtenu est 9.</li> <li>2) Saisir ce programme sur votre calculatrice.</li> <li>3) Tester le programme avec 1 comme valeur de départ.</li> <li>4) Quel résultat obtient-on si le nombre de départ est 48 ? Et si le nombre de départ est -16 ?</li> <li>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</li> <li>6) Tester ce nouveau programme avec les valeurs utilisées aux questions 3 et 4.</li> </ol>	?
---	--	---

### Démarrer un nouveau programme

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Accéder au mode "Programme"</b>                      Touche <b>prgm</b>                      L'écran affiche : <b>EXEC EDIT NOUV</b>.                      → Si des programmes sont déjà présents dans la calculatrice, leur liste apparaît à l'écran.</li> <li>• <b>Créer et nommer un nouveau programme</b>                      A l'aide des flèches, choisir <b>NOUV</b> puis <b>1: Nouveau</b>                      L'affichage indique "Nom =". Donner le nom choisi (max 8 caractères) et valider par <b>entrer</b>.                      (Le mode alphanumérique est automatiquement activé)</li> </ul>	
---	---

### Saisie des instructions

<p>→ Chaque ligne de programme débute par <b>▀</b>.</p> <p>→ Taper <b>entrer</b> après chaque ligne d'instruction pour passer à la ligne suivante.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entrée d'une variable</b>                      Taper <b>Prompt</b> <b>N</b> si la variable s'appelle N.                      Pour obtenir l'instruction Prompt :                      Touche <b>prgm</b> choisir <b>E/S</b> puis <b>2:Prompt</b>                      N s'écrit en alphanumérique avec : <b>alpha</b> <b>log</b></li> <li>• <b>Ecrire des lignes d'instructions</b>                      Commencer par l'instruction <b>N + 4 STO→ R</b>,                      qui stocke le contenu de N+4 dans la mémoire R.                      puis les instructions : <b>N × R STO→ R</b>,                      et <b>R + 4 STO→ R</b>.</li> <li>• <b>Affichage d'une variable</b>                      Taper <b>Disp</b> <b>R</b> si la variable s'appelle R.                      Pour obtenir l'instruction Disp :                      Touche <b>prgm</b> choisir <b>E/S</b> puis <b>3:Disp</b></li> </ul>	

### 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.

<b>EXEC</b> EDIT NOUV MYSTERE	PrgmMYSTERE
PrgmMYSTERE N=?	PrgmMYSTERE N=?1 9 Fait
PrgmMYSTERE N=?1 9 Fait	N=?48 Fait 2500 Fait N=?-16 196 Fait

### 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 :

<b>EXEC</b> EDIT NOUV MYSTERE	PROGRAM:MYSTERE :Promet N :N+4→R :N→R→R :R+4→R :Disp R
PROGRAM:MYSTERE :Promet N :N+4→R :N→R→R :R-4*N→R :Disp R	
PrgmMYSTERE N=?1 1 Fait	N=?48 Fait 2304 Fait N=?-16 256 Fait

### 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 :

<b>CTL</b> E/S EXEC 1:If 2:Then 3:Else 4:For( 5:While 6:Repeat 7↓End	<b>CTL</b> E/S EXEC 8:Pause 9:Lbl 0:Goto A:IS>( B:DS<< C:Menu( ↓Prgm
<b>CTL</b> E/S EXEC 1:Input 2:Promet 3:Disp 4:AffGraph 5:AffTable 6:Output( 7↓codeTouche	<b>CTL</b> E/S EXEC 6:Output( 7:codeTouche 8:EffEcr 9:EffTable 0:CaptVar( A:Capt( B:Envoi( ↓

## ⇒ 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-Y=...
7: Prgm...
    
```

```

EFFACE:Prgm
▶MYSTERE 39
    
```