

Mode d'emploi Texas Instruments.

I Section liminaire.

Mettre la calculatrice en Français.

-
- 3 :Français,
-

```

APPLICATIONS
1: Finance...
2: CSheetFr
3: Français
4: PlySmlt2
5: Prob Sim
6: Périod
  
```

1

```


TEXAS
INSTRUMENTS
v1.02
Français
1: Français
2: English
© 1999 TEXAS INSTRUMENTS
  
```

Quitter un menu.

Pour quitter un menu, quel qu'il soit, est revenir à la page de calcul.

-
- (quitter)

II Instructions élémentaires.


Enter une valeur dans le programme.

Après avoir crée un nouveau programme ou en avoir édité un vous pouvez modifier son code comme suit.

Pour entrer la commande : Input

-
- (E/S)
- 1 :Input
-

```

CTL  EXEC
1: Input
2: Prompt
3: Disp
4: AffGraph
5: AffTable
6: Output(
7: codeTouch(
  
```

Pour écrire : "A = ", A

- alpha, + (")
- alpha, math (A)
- 2nde, math (tests)
- (TEST), 1 :=
- entrer
- alpha, + (")
- 1
- alpha, math (A)

```
PROGRAM:AA
:Input "A",A
```

Affecter une valeur à une variable.

Enregistrons 3 dans la variable **A**.

Dans un programme ou sur la page de calcul :

- 3
- sto→
- alpha, math (A)


3→A

Afficher la valeur d'une variable ou un message.

Pour afficher la valeur enregistrée dans la variable **A**.

Dans un programme :

- prgm, (E/S)
- 3 :Disp
- alpha, math (A)

```
CTL  EXEC
1:Input
2:Promt
3:Disp
4:AffGraph
5:AffTable
6:Output(
7:codeTouch(
```

Pour afficher du texte, *i.e.* la lettre A et non pas la valeur de la variable **A** :

Dans un programme :

- (E/S)
- 3 :Disp
- (")
- (A)
- (")

```
PROGRAM:AA
:Disp "A"
```

III Exécution conditionnelle.

Si ..., alors ...

Voici la structure classique de cette instruction composée :

Si *condition*
 alors
 bloc d'instructions 1
 fin du si

Pour afficher la valeur de *A* si elle est plus grande que 4 :

Dans un programme :

-
- 1 :If
-

```
■ E/S EXEC
1:If
2:Then
3:Else
4:For(
5:While
6:Repeat
7:End
```

- (A)
- (tests), (TEST),
- 4 :>
-

```
PROGRAM:AA
:If A≥4
:
■
```

-
- (CTL)
- 2 :Then
-

```
PROGRAM:AA
:If A≥4
:Then
:
■
```

```

— prgm
— (E/S)
— 3 :Disp
— entrer
— alpha , math (A)
— entrer
PROGRAM:AA
:If A≥4
:Then
:Disp A
:

```

```

— prgm
— (CTL)
— 7 :End
— entrer
PROGRAM:AA
:If A≥4
:Then
:Disp A
:End

```

Si ..., alors ..., sinon

Voici la structure classique de cette instruction composée :

<pre> Si <i>condition</i> alors <i>bloc d'instructions 1</i> sinon : <i>bloc d'instructions 2</i> fin du si </pre>
--

Il s'agit de la même structure que précédemment mais avec un bloc d'instruction supplémentaires.

Modifions le programme pour que si $A < 4$ alors le programme affiche le text A.

À la place du End dans le programme précédent :

```

— prgm (CTL)
— 3 :Else
— entrer , entrer
— prgm (E/S)
— 3 :Disp
— entrer
— alpha , + (")
— alpha , math ()
— alpha , + (")
— prgm (CTL)
— 7 :End
— entrer
    
```

```

PROGRAM:AA
:If A≥4
:Then
:Disp A
:Else
:Disp "A"
:End
    
```

IV Gérer les programmes sur la Texas Instruments.

Créer un nouveau programme.

Créons le programme *AA*.

```

— prgm
— (NOUV)
— entrer
    
```

```

EXEC EDIT NOUV
[ ] Nouveau
    
```

Choisissons le nom *AA* pour le programme.

```

— alpha , math (A)
— alpha , math (A)
— entrer
    
```

```

PROGRAMME
Nom=AA
    
```

Éditer, modifier, un programme.

Pour modifier un programme il faut l'éditer c'est-à-dire visualiser ses lignes de codes pour les modifier.

Éditons le programme *AA*.

Choisissons le nom *AA* pour le programme.

-
- (EDIT)
- sélectionnez votre programme avec les flèches
-

```
EXEC  NOUV
 AA
```

Entrons du code dans le programme.

-
- (E/S)
- 3 :Disp,
- puis tapez le message en usant de la touche

```
PROGRAM:AA
:Disp "HELLO WOR
LD"█
```

Lancer un programme.

Lancer, ou plutôt, exécuter un programme se fait comme suit.

Entrons du code dans le programme.

-
- (EXEC)
- sélectionnez le programme avec les flèches directionnelles
-

```
EXEC EDIT NOUV
 AA
```

Supprimer un programme.

Supprimons, par exemple, le programme *AA* devenu inutile.

-
- (mém),
-

```
EXEC
1:About
2:Mem Mgmt/Del...
3:Clear Entries
4:ClrAllLists
5:Archive
6:UnArchive
7:Reset...
```

1

```
RAM LIBRE 23775
ARC LIBRE 15977
1: Tout...
2: Réel...
3: Complexe...
4: Liste...
5: Matrice...
6: Vars-Y...
```

Déplacez le curseur devant le programme
à supprimer puis appuyez sur `sppr`

```
RAM LIBRE 23775
ARC LIBRE 15977
1: Tout...
2: Réel...
3: Complexe...
4: Liste...
5: Matrice...
6: Vars-Y...
```

Confirmez votre choix.

```
RAM LIBRE 23775
ARC LIBRE 15977
▶ AA 184
  BB 11
  CROIX 45
  DAEMONA 33
  ROND 145
  TEMP 49
```

V Échanger entre les calculatrices.

La Ti82 permet d'échanger les variables, les listes, les matrices et les programmes.

Voici comment transférer la variable *A* de la *Calculatrice 1* vers la *Calculatrice 2*.

Sur la *Calculatrice 1*.

Enregistrons une valeur dans *A*.

```
7→A
```

Connectez les calculatrices avec le câble.

Sur la *Calculatrice 2*.

Activons le transfert :

-
- (échanger),
- (RECEPTION)
- .

```
SEND RECEIVE
[RECEIVE]
```

Sur la *Calculatrice 1*.

Activons le transfert :

-
- (échanger),
- (ENVOI)
- .

```
ENVOI RECEPTION
1: Tout+...
2: Tout-...
3: Prgm...
4: Liste...
5: Listes > TI82...
6: BDG...
7↓ Image...
```

Sur la *Calculatrice 1*.

Sélectionnons ce que nous souhaitons déplacer :

déplacez la petite flèche jusqu'à la variable **A**. Puis appuyez sur .

Remarque : si vous déplacez à nouveau la flèche vous remarquerez un carré devant **A** indiquant que la variable est sélectionnée pour le transfert. Il est donc possible de transférer plusieurs programmes d'un coup.

```
SELECTION ENVOI
*TI82file AVAR
 Fenêtre FENET
 Rø1Fenèt ZSAUV
 Conf19Tb1TABLE
♦ A RÉEL
*CSheetFr APP
*Français APP
```

Sur la *Calculatrice 1*.

Transférons la variable **A** :

- Avec la touche directionnelle allez sur l'onglet (ENVOI).
-

```
SELECT ENVOI
[ENVOI] Transmission
```

Les calculatrices vous indiquent alors que le transfert est fait ou qu'il y a eu des erreurs de transmission.