

PROGRAMMATION

I- LES INTRUCTIONS ÉLÉMENTAIRES

	Exemple	Mot anglais	Traduction	Ordre donné à la machine
Affectation (et calcul)	A+1→B Touche « sto→ » sera lue « dans »	To store	Emmagasiner	Calcule la valeur de l'expression de gauche, puis mets-la dans la variable indiquée à droite. L'expression de gauche peut se réduire à une constante ou une variable : 5→A ; A → B. A droite, il y a toujours une variable. Ainsi, l'instruction « 5 → A+1 » ne veut rien dire.
Entrée	Input A	To put in	Mettre dans	Demande à l'utilisateur de saisir une valeur, puis affecte-la à la variable indiquée.
Sortie	Disp A	To display	Afficher	Affiche la valeur actuelle de la variable indiquée. On peut aussi demander l'affichage de la valeur d'une expression : Disp 2A+1 On peut aussi faire afficher un texte, on utilise alors des guillemets : Disp « coucou »
Saut	Lbl 2	Label	Étiquette	Ne fait rien, ceci sert juste à marquer endroit du programme. Le « 2 » dans l'exemple est juste le numéro de l'étiquette. On peut le remplacer par n'importe quel autre numéro.
	Goto 2	To go to	Aller à	Au lieu de passer à l'instruction suivante, va à l'instruction qui suit l'étiquette indiquée.
Condition	If A<100 Goto 1	If	Si	N'exécute l'instruction de la ligne suivante que si la condition est vérifiée (sinon, passe à l'instruction d'après). À la place du « Goto 1 » de l'exemple, n'importe quelle autre instruction est acceptée.

II- INSTRUCTIONS COMPLÉMENTAIRES

IF ... THEN ... ELSE

Ti 82 Stats

```
If <Condition>
Then
<InstructionS (1)>
[Else
<InstructionS (2)>]
End
```

Langages « pédagogiques »

```
Si <Condition> alors
| <InstructionS>
Sinon
| <InstructionS>
```

Équivaut à :

```
If <Condition>
Goto 1
<InstructionS (2)>
Goto 2
Lbl 1
<Instructions (1)>
Lbl 2
```

W_{HILE}

Ti 82 Stats

Langages « pédagogiques »

```
While <Condition>  
<InstructionS>  
End
```

```
Tant que <Condition>  
└ <Instructions>
```

Équivaut à :

```
Lbl 1  
If <Condition>  
Then  
<InstructionS>  
Goto 1  
End
```

F_{OR}

Ti 82 Stats

Langages « pédagogiques »

```
For(A,1,10)  
<InstructionS>  
End
```

```
Pour A de 1 à 10  
└ <Instructions>
```

Équivaut à :

```
1 → A  
While A ≤ 10  
<Instructions>  
A + 1 → A  
End
```