

Dans cette seconde des trois leçons de l'Unité 1 vous allez vous exercer à modifier un programme simple et étudier comment effacer l'écran de calcul de votre TI-83 Premium CE. Nous allons utiliser le programme créé dans l'étape 1.

Objectifs :

- Utiliser l'éditeur de programme en TI-Basic pour éditer et modifier un programme simple.
- Utiliser les menus de la touche `[prgm]` pour sélectionner et copier des commandes dans le programme.
- Utiliser des fonctionnalités simples d'édition pour insérer et effacer des éléments.
- Apprendre à effacer l'écran de calcul.

Allumez votre TI-83 Premium CE et appuyez sur la touche `[prgm]`.

Sélectionnez **ÉDIT** en utilisant les touches fléchées.

Sélectionnez le programme que vous avez commencé précédemment. Nous avons utilisé **BONJOURX** dans cette leçon ainsi notre écran affiche ce nom de programme.



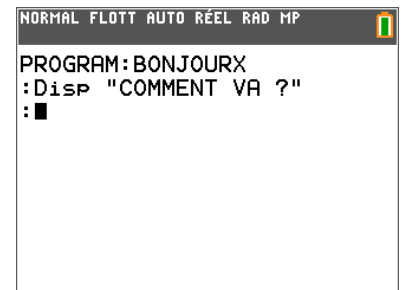
Dans l'éditeur de programme le curseur clignote au début de la première instruction du programme. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur.



Nous allons *modifier* ce programme en lui ajoutant plusieurs instructions "Disp".

Déplacez le curseur à la fin de la première ligne du programme et appuyez sur `[entrer]`. Un second "deux-points" apparaît. C'est la seconde ligne du programme.

1. Appuyez sur la touche `[prgm]`.
2. Choisissez le menu **E/S** en utilisant les touches fléchées. Ce menu contient toutes les commandes affectant les Entrées et les Sorties.
3. Sélectionnez de nouveau **Disp**. Le mot est collé de nouveau dans votre programme à l'endroit où se trouve le curseur, comme indiqué dans l'écran à droite.



Indication : La modification d'un programme peut se faire à l'aide des touches fléchées, de `[suppr]` et de `[insérer]` (`2nde` `[suppr]`). Le curseur indique l'état actuel du mode d'édition : un bloc clignotant correspond à remplacement ; un tiret bas clignotant correspond à insertion ; et un 'A' clignotant au mode alpha.



Dans ces documents, les touches entre crochets, comme [insérer], correspondent aux secondes fonctions des touches. Jusqu'ici nous avons indiqué la combinaison complète des touches, nous utiliserons dorénavant seulement la notation entre crochets.

Tapez un autre message entre apostrophes doubles.

Pensez à appuyer sur [2nde] [alpha] pour bloquer en mode alpha pendant la saisie de la chaîne de caractères. Notez le changement d'apparence du curseur lorsque le mode alpha est activé.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM:BONJOURX
:Disp "COMMENT VA ?"
:Disp "CONNAIS TU TI BASIC
?"
:Disp "NOUS ALLONS CODER"
:█
```

Appuyez de nouveau sur [entrer] à la fin de la seconde ligne afin d'ajouter plus d'instructions Disp.

Vous pouvez ajouter autant d'instructions que vous le désirez, mais si vous en ajoutez trop, le texte résultant risque de ne pas contenir dans un seul écran.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PrgmBONJOURX
COMMENT VA ?
CONNAIS TU TI BASIC ?
NOUS ALLONS CODER
.....Fait.
█
```

Votre programme est terminé. Lançons-le en appuyant sur [quitter] et en le sélectionnant dans le menu EXÉC de la touche [prgm].

Indication : Le nombre de lignes de l'écran de calcul dépend du type de calculatrice utilisée. Par exemple une TI-84 Plus possède 8 lignes, la TI-83 Premium CE en a 10. L'affichage sur la dernière ligne induit un 'return' sur cette ligne ce qui provoque le défilement de l'écran d'une ligne vers le haut.

Modification de votre programme

Pour changer le "VA" dans la première instruction en "VAS TU", utilisez les touches fléchées pour placer le curseur après le A, appuyez sur [insérer] le curseur se transforme en tiret bas clignotant. Tapez les caractères S, espace ([alpha] [0]), T et U.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM:BONJOURX
:Disp "COMMENT VAS TU_?"
:Disp "CONNAIS TU TI BASIC
?"
:Disp "NOUS ALLONS CODER"
:
```

Pour effacer un caractère, appuyez sur la touche [suppr] sur le caractère. Pour effacer une instruction complète, appuyez sur la touche [annul] n'importe où dans l'instruction. Ceci efface toute la ligne de code et laisse une ligne vide avec seulement un deux-points en début. Les lignes vides n'ont aucun effet sur l'exécution du programme ; elles sont ignorées. Si vous voulez effacer une ligne vide, vous pouvez appuyer sur [suppr], le curseur étant en fin de la ligne précédente.

Lorsque vous avez terminé (ou si vous voulez juste tester ce que vous avez obtenu jusqu'à présent), appuyez sur [quitter] et lancez le programme.

Effacement de l'écran de calcul

L'instruction **EffÉcran** efface l'écran de calcul, cette instruction doit être au *début* du programme.

1. Lors de la modification de votre programme, placez le curseur au début du programme (sur le "D" de la première instruction **Disp**).
2. Appuyez sur [insérer] puis sur [entrer] pour créer une nouvelle ligne vide au dessus de l'instruction **Disp**.
3. Appuyez sur la touche fléchée vers le haut pour placer le curseur sur cette ligne vide.
4. Appuyez sur [prgm] et utilisez la touche fléchée droite pour sélectionner le menu **E/S** et sélectionner l'instruction **EffÉcran**.
5. Quittez l'éditeur et lancez le programme. Vous allez voir votre texte s'afficher sur l'écran de calcul préalablement effacé.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
CTL E/S COULEUR EXÉC
1:Input
2:Prompt
3:Disp
4:DispGraph
5:DispTable
6:Output(
7:getKey
8:EffÉcran
9↓EffTable
```

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM: BONJOURX
:EffÉcran
:Disp "COMMENT VAS TU ?"
:Disp "CONNAIS TU TI BASIC
?"
:Disp "NOUS ALLONS CODER"
:
```

Indication : Il n'est pas possible d'annuler une action dans l'éditeur. Toutes les frappes de touches sont enregistrées. Si une erreur est faite lors de la modification alors l'instruction doit être reconstruite. Aussi soyez vigilant lors des modifications.

Rappelez-vous que la touche [annul] efface toute la ligne sur laquelle se trouve le curseur, ainsi soyez prudent en utilisant cette touche !