

Dans cette seconde leçon de l'Unité 2 vous allez étudier les différentes formes de l'instruction **Input**.

Objectifs :

- Utiliser l'instruction TI-Basic **Input** pour affecter une valeur à une variable.
- Effectuer des calculs à l'intérieur d'une instruction **Disp**.
- Utiliser l'écran Graphique pour affecter des valeurs à deux variables à la fois.

L'instruction Input simple

L'instruction **Input** est suivie par *seulement un* nom de variable pour demander à l'utilisateur d'entrer la valeur pour cette variable. Contrairement à **Prompt**, **Input** affiche seulement un point d'interrogation à l'écran comme vous pouvez le voir dans l'exemple de programme à droite.

L'instruction Input améliorée

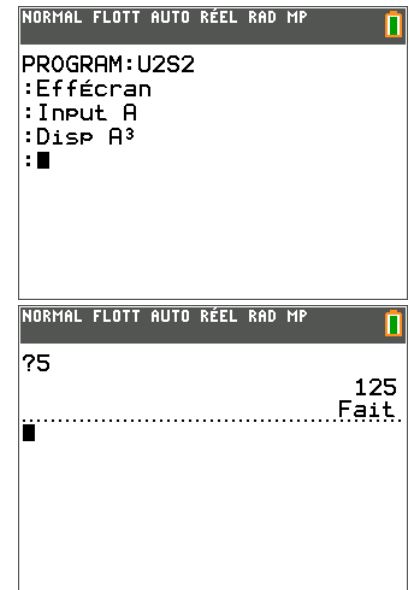
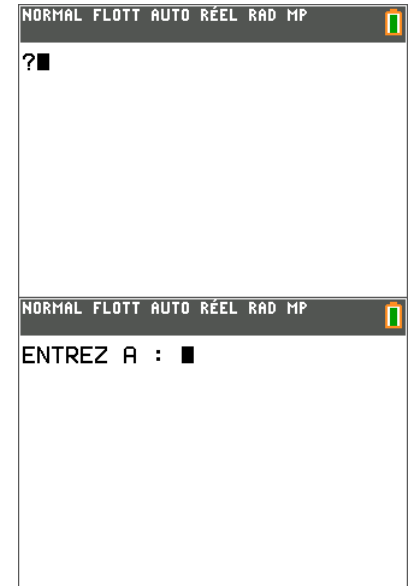
Ce type d'instruction **Input** peut afficher un message personnalisé qui est affiché avant d'attendre la valeur de la variable. La structure l'instruction Input avec message est :

Input "VOTRE MESSAGE ICI",V

Note : Cette instruction ne fournit pas de point d'interrogation ou autre ponctuation, aussi si vous en voulez un vous devez l'inclure dans le message.

Programmation avec l'Input simple

1. Commencez un nouveau programme.
2. Comme première instruction du programme utilisez l'instruction **Input** que vous trouverez dans le menu **E/S** de `[prgm]`.
3. Après l'instruction **Input** tapez le nom de la variable que vous voulez utiliser dans votre programme. Ici nous utilisons la variable **A**.
4. Utilisez l'instruction **Disp** pour afficher le cube de **A**, entrez **A** puis utilisez le menu **MATH** (touche `[math]`) pour le "petit" exposant 3.
5. Quittez l'éditeur et lancez l'exécution du programme.
6. Après le "?" tapez un nombre quelconque et appuyez sur `[entrer]`.
7. Le programme affiche le cube du nombre entré et se termine.



Ce document est mis à disposition sous licence Creative Commons



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

Programmation avec l'Input amélioré

1. Éditez le programme que vous avez commencé précédemment.
2. Placez le curseur sur la variable après le mot **Input**.
3. Appuyez sur [insérer].
4. Tapez un message à afficher. Pensez à utiliser [verr A] (**2nde** **alpha**) et les apostrophes doubles.
5. Incluez éventuellement un point d'interrogation à la fin du message (à l'intérieur des apostrophes doubles).
6. Placez une virgule après la parenthèse fermante et avant la variable.
7. Gardez l'instruction **Disp** qui affiche **A³**.

8. Quittez l'éditeur et lancez l'exécution du programme.
9. Après le message tapez un nombre quelconque et appuyez sur **entrer**.
10. Le programme affiche le cube de ce nombre et se termine.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM:U2S2
:Effécran
:Input "ENTREZ A : ",A
:Disp A³
```

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
ENTREZ A : 25
15625
Fait.
```

Utilisation de Input sans variable

Si vous utilisez l'instruction **Input** sans une variable le programme va afficher l'écran GRAPH avec un curseur libre.

Quand vous appuyez sur **entrer** le programme continue et les variables **X** et **Y** reçoivent comme valeurs les coordonnées du point sur lequel on pointait dans l'écran GRAPH.

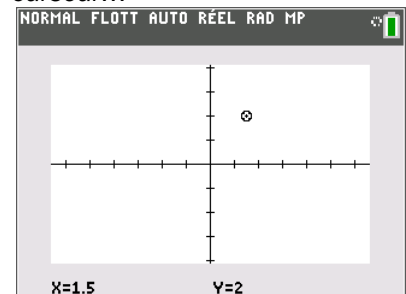
Vous pouvez alors utiliser ces deux variables dans le reste de votre programme.

Le but de cette fonctionnalité est de vous laisser entrer des valeurs pour **X** et **Y** 'graphiquement'. Sympa, non ?

Exécutez ce programme...

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM:U2S2B
:Input
:Disp X,Y
```

entraîne ceci. Déplacez le curseur...



*et appuyez sur **entrer** pour voir cela...*



```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
prgmU2S2B
1.5
2
.....Fait.
█
```

Indication : Lorsque nous aborderons la programmation graphique dans l'Unité 5 cette fonctionnalité sera très pratique !

