

Dans cette première leçon de l'Unité 5 vous allez étudier des commandes permettant de dessiner des formes sur l'écran Graphique.

**Objectifs :**

- Utiliser les menus de [dessin] pour obtenir une commande de dessin.
- Étudier la syntaxe de certaines de ces commandes.
- Étudier la différence entre les commandes qui utilisent les coordonnées des points et celle qui utilisent les coordonnées des pixels.

**Les menus de [dessin]**

1. Depuis l'écran de calcul appuyez sur [dessin] (2nde) [prgm]
2. Sélectionnez **Ligne**(
3. Complétez la commande par **0,0,3,4** de sorte que la commande soit : **Ligne(0,0,3,4)**
4. Appuyez sur [entrer] pour voir une droite se dessiner de l'origine au point de coordonnées (3, 4) sur l'écran Graphique.

La plupart des commandes de dessin telles que **Ligne**, **Cercle**, et **Pt-Aff** utilisent les coordonnées de la FENÊTRE comme référence.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
DESSIN POINTS ENR ARR-PLAN
1:EffDess
2:Ligne(
3:Horizontal
4:Vertical
5:Tangente(
6:DessF
7:Ombre(
8:DessInv
9↓Cercle(
```

**Dessiner dans des programmes**

Il y a beaucoup d'outils de programmation en TI-Basic qui ont un effet sur l'écran Graphique. Nous en examinons quelques un ici :

- **EffDess** pour effacer tous les objets créés avec [dessin]
- **FoncNAff** pour désactiver l'affichage des fonctions ([var] VAR Y Aff/NAff)
- **GraphNAff** pour désactiver l'affichage des graphiques statistiques

Utilisez le menu [dessin] pour sélectionner un objet à dessiner. Voir l'exemple à droite.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM:DESSIN
:EffDess
:FoncNAff
:GraphNAff
:Ligne(0,0,3,4)
:
```

**Couleurs**

La commande **Ligne**( a un cinquième argument optionnel qui détermine la couleur à utiliser. Pour sélectionner une couleur appuyez sur [prgm] **COULEUR** ou [var] **COULEUR** et sélectionnez une couleur. Le *nom* de la couleur est inséré dans votre programme mais il est simplement représenté par un nombre (BLEU=1, ROUGE=2, NOIR=3, etc.). Voir l'exemple à droite. De nombreuses commandes de dessin ont une option couleur. Sur la TI-84 Plus le cinquième argument peut être 1 ou 0 : 1 pour tracer la droite en noir, 0 pour la tracer en blanc.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
PROGRAM:DESSIN
:EffDess
:FoncNAff
:GraphNAff
:Ligne(0,0,3,4,MAGENTA)
:■
```

**Help !**

L'aide de chaque commande de la calculatrice est disponible en appuyant sur la touche [+] lorsque la commande est sélectionnée dans n'importe quel menu. À droite l'aide de la commande **Cercle**(. Il montre le nombre et l'ordre des entrées. **X**, **Y** sont les coordonnées du centre du cercle, puis le rayon. Les entrées [optionnelles] sont le nom ou le nombre de la couleur et le style du trait (1 à 4). Vous pouvez compléter la commande directement dans cet écran, puis appuyer sur la touche [trace] pour 'COLLER' la commande dans votre programme.

```
NORMAL FLOTT AUTO RÉEL RAD MP
AIDE SUR LE CATALOGUE ↑
Cercle(■
(X,Y,rayon
[,n°couleur
,n°styletrait])
↓
COLLÉÉCHAP
```



