

De l'algorithme au programme - fiche ressource calculatrices TI n°2

Les instructions d'entrée

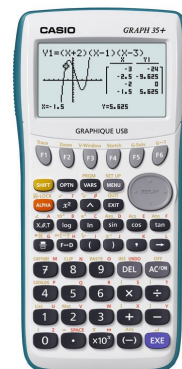
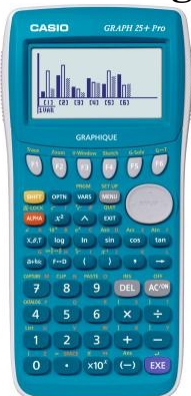


Définition: Les instructions d'entrée demandent à l'utilisateur d'entrer une donnée.


Exemple	TI graphique 82Stats / 83 / 84+		
Demander la valeur du nombre A	 ou 	Input A	?■
Demander la valeur de A en affichant un message personnalisé.		Input "DONNEE : " , A	DONNEE: ■
Demander un texte	<i>Remarque:</i> Pareil que ci-dessus, mais en mettant une variable texte à la place de A: Str1 par exemple.		
Demander plusieurs valeurs		Prompt A, B, C	
Lire une touche pressée		getKey	
<i>Remarque:</i> La valeur vaut 0 si aucune touche n'est pressée.	<i>Remarque:</i> Vaut un code: numéro de ligne sur le clavier en partant du haut fois 10, plus numéro de colonne sur le clavier en partant de la gauche. <i>Exemple:</i> La touche a pour code 21 (2ème ligne, 1ère colonne)		
Attendre l'appui sur Entrée.		Pause	
<i>Remarque:</i> L'attente de l'appui sur Entrée est indiquée par les 4 petits points en haut à droite de l'écran.			
Demander un choix via un menu.	<p>La commande Menu(est accessible avec .</p> <pre>Menu("TITRE", "CHOIX1", A, "CHOIX2", B, "CHOIX3", C Lbl A // ce qu'il faut fait dans le cas 1 Goto D Lbl B // ce qu'il faut fait dans le cas 2 Goto D Lbl C // ce qu'il faut fait dans le cas 3 Lbl D // ce qu'il faut faire après le menu</pre> <p><i>Remarque 1:</i> Si l'utilisateur fait le choix 1, le programme saute à l'étiquette A, indiquée par Lbl A (Lbl étant accessible par).</p> <p><i>Remarque 2:</i> Goto D (Goto étant accessible par) permet de sauter à l'étiquette D (Lbl D) à la fin de la gestion du menu. En l'absence de cette instruction, le code des cas suivants serait aussi exécuté.</p>		

De l'algorithme au programme - fiche ressource calculatrices Casio n°2

Les instructions d'entrée



Définition: Les instructions d'entrée demandent à l'utilisateur d'entrer une donnée.

Exemple	Casio graphique 30 / 35 / 60 / 65 / 75 / 80 / 85 / 95		
Demander la valeur du nombre A	20 / 25 (sauf 25+Pro)	25+Pro / 30 / 35 / 60 / 75 / 80 / 85 / 95	
		SHIFT VARS	
	▶ F1	F4	?
		→	→
		ALPHA	
	X,T	X,θ,T	A
Lire une touche pressée	20 / 25	30 / 35 / 60 / 75 / 80 / 85 / 95	
	Impossible	SHIFT VARS F6 F4 F2	Getkey
Remarque: La valeur vaut 0 si aucune touche n'est pressée.	<p>Remarque 1: Vaut un code: numéro de colonne sur le clavier en partant de la droite fois 10, plus numéro de ligne sur le clavier en partant du bas. La colonne de droite est numérotée 2 sur une rangée à 6 touches, et 3 sur une rangée à 5 touches.</p> <p>Exemple: La touche  36 (2ème colonne d'une rangée à 6 touches, 6ème ligne)</p>		