

## Calculatrice TEXAS

Instructions de programmation possibles en français	Instruction correspondante dans le langage de programmation	Où trouver cette instruction ?
Afficher à l'écran : mot Afficher à l'écran : A	DISP " mot " DISP A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taper sur la touche <b>PRGM</b>, puis avec le curseur droit sélectionner <b>I/O</b>, puis <b>DISP</b>.</li> <li>Les guillemets " s'obtiennent en tapant <b>ALPHA</b>, puis <b>+</b>.</li> </ul>
La valeur donnée par l'utilisateur est stockée sous la variable A	INPUT A	Taper sur la touche <b>PRGM</b> , puis avec le curseur droit sélectionner <b>I/O</b> , puis <b>INPUT</b> .
Affecter cette valeur sous la variable A	→ A	Taper sur la touche <b>STO&gt;</b> (qui est à côté du 1).
Si... Alors ...  Sinon ...	IF ... THEN ... ELSE ...	Taper sur la touche <b>PRGM</b> , puis sélectionner <b>IF</b> , <b>THEN</b> ou <b>ELSE</b> .
Placer l'étiquette N° n	LBL n	Taper sur la touche <b>PRGM</b> , puis sélectionner <b>Lbl</b> , en vous déplaçant en bas à l'aide du curseur pour le trouver.
Aller à l'étiquette N° n	GOTO n	Taper sur la touche <b>PRGM</b> , puis sélectionner <b>Goto</b> , en vous déplaçant en bas à l'aide du curseur pour le trouver.
Faire une pause dans l'affichage	PAUSE	Taper sur la touche <b>PRGM</b> , puis sélectionner <b>Pause</b> , en vous déplaçant en bas à l'aide du curseur pour le trouver.
Fin du programme	END	Taper sur la touche <b>PRGM</b> , puis sélectionner <b>End</b> , en vous déplaçant en bas à l'aide du curseur pour le trouver.
Prendre la partie entière de A	INT(A)	Taper sur la touche <b>MATH</b> , puis sélectionner <b>NUM</b> à l'aide du curseur droit, puis <b>Int(</b> .
Est différent de ...	≠	Taper sur la touche <b>TEST</b> (2 <sup>nd</sup> puis <b>MODE</b> ), puis sélectionner <b>≠</b>

➤ **Pour créer un nouveau programme :**

Taper sur la touche **PRGM**, puis sélectionner **NEW**.  
Écrire ensuite le nom du programme que vous créez.

➤ **Pour rédiger le programme :**

- Taper les instructions, puis, après chaque instruction, taper sur **ENTER** ( : vont alors apparaître en fin de ligne)
- Pour modifier le programme après en être sorti, taper sur la touche **PRGM**, puis sélectionner **EDIT** ainsi que le programme en question.

➤ **Pour exécuter le programme :**

Taper sur **QUIT** (2<sup>nd</sup> puis **MODE**), puis taper sur la touche **PRGM**, sélectionner le programme, puis **EXEC**.