

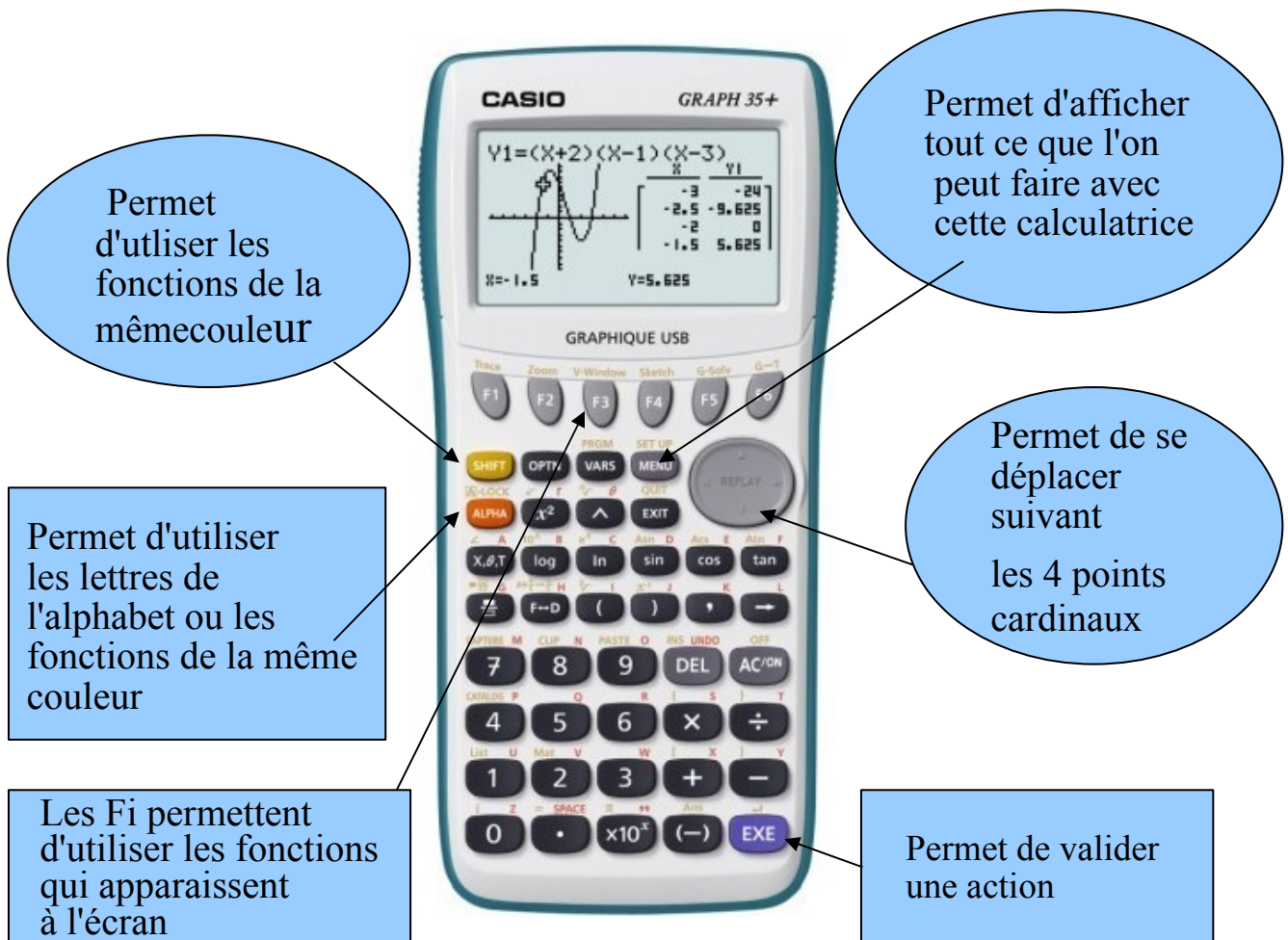
MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA

Maths C 2+

Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques

Facultés des Sciences et Techniques
de Limoges 21 octobre 2014



Nom :

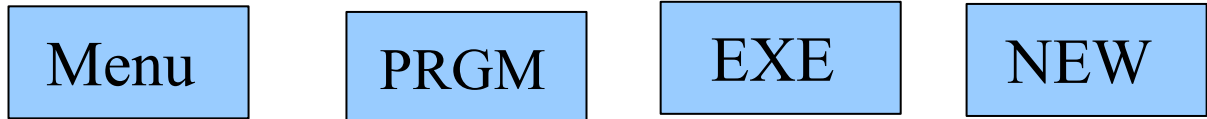
Prénom:

Etablissement :

MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA

Comment Créer Un Programme ?



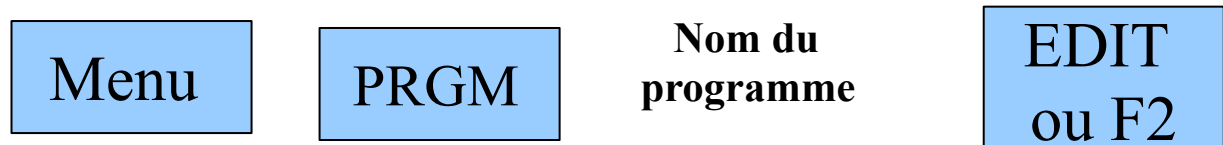
Donner alors un nom significatif (8 lettres maximum) à votre programme puis



A single light blue rectangular button with a black border containing the text "EXE".

Vous pouvez alors écrire votre programme.

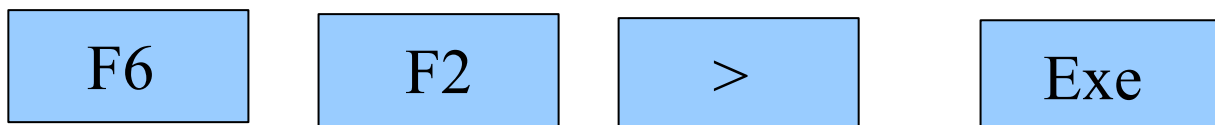
Comment Ouvrir Un Programme Existant pour le modifier ou bien pour le compléter ?



Comment Faire Afficher un texte ?

Il faut le mettre entre " et ". Où trouver " ?

Une fois dans le menu prgm



Comment Demander une donnée ? (entrer un nombre , une lettre)

MathC2+

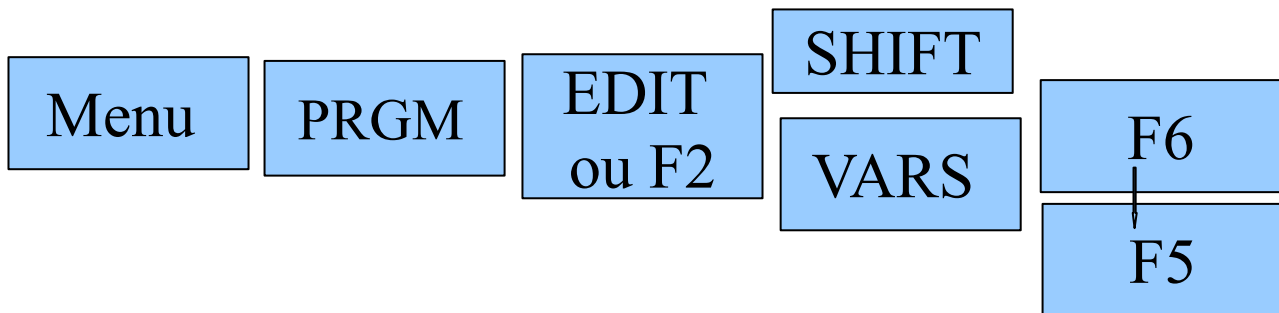
Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA



Où trouver « ? » ?



Où trouver « : » ?



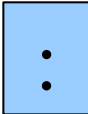
Pour Mémoriser une Valeur ou un Résultat on utilise la flèche : →

0 → M place le chiffre 0 dans la lettre M

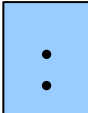
$\frac{4}{3}\pi \times r^3 \rightarrow V$ (V contiendra le résultat de ce calcul)

MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA

Pour Afficher le Résultat, d' un Calcul, faire
 suivi du nom de la lettre où sera stocké le
résultat suivi de ▲

Avec l'exemple ci-dessus, on a :

 V ▲

Activité 1 Ecrire sur votre calculatrice le programme ci-dessous
puis l'exécuter.

" Appuyer sur une touche " EXE (vous verrez apparaître une flèche)

```
? → c: EXE
If c < 5 EXE
Then EXE
" PERDU " EXE
Else EXE
" GAGNE" EXE
STOP EXE
```

Vous avez remarqué qu'après chaque action il faut mettre EXE
pour la valider.

Où trouver IF THEN ELSE ?

Lorsque vous êtes entrain d'écrire un programme il suffit de faire

   puis  ou  ou 

pour le STOP ?

Que fait ce programme ? Modifier le de sorte que le
résultat (PERDU ou GAGNE) soit ALEATOIRE.

MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA

" Appuyer sur une touche " EXE (vous verrez apparaître une flèche ↵)

RanInt#(0,6) → c EXE

" La valeur de c est " : c ▲

```
If c < 5      EXE
Then          EXE
" PERDU "    EXE
Else          EXE
" GAGNE"     EXE
STOP         EXE
```

Où trouver

RanInt#

?

F1

ou

F2

OPTION

F6

F3

F4

Où trouver ▲ ?

Lorsque vous êtes entrain d'écrire un programme il suffit de faire

SHIFT

VARs

F5

François-Louis veut jouer à ce jeu **plusieurs fois** puis **compter le nombre** de PERDU et de GAGNE qu'il va avoir.

Modifier le programme en conséquence.

MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA

" Entrer le nombre de jeux N= " ? \longrightarrow N :

0 \longrightarrow P

0 \longrightarrow G

For 1 \longrightarrow to N

" Appuyer sur une touche " EXE (vous verrez apparaître une flèche \longleftarrow)

RanInt#(1,15) \longrightarrow c EXE

" La valeur de « c » est " : c \blacktriangle EXE

If c < 5 EXE

Then EXE

" PERDU " EXE

P+1 \longrightarrow P EXE

Else EXE

" GAGNE" EXE

G+1 \longrightarrow G EXE

I fEnd EXE

Next EXE

" PERDU " : P \blacktriangle EXE

" GAGNE" : G \blacktriangle EXE

STOP EXE

Programme n°1

" Ce Programme donne la clé d'un Numéro NIR"

" Entrer ce numéro "

? \longrightarrow N :

MOD(N,97) \longrightarrow R

IF R= 0

THEN

" Le nombre " : N \blacktriangle

" est divisible par 97 "

Programme n° 2

" Ce Programme donne la clé d'un Numéro NIR"

" Entrer ce numéro "

? \longrightarrow N :

-1 \longrightarrow I

0 \longrightarrow A

While N > 0

MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+
21 octobre 2014 Samuel ADABIA

```
" La clé est " : R
ELSE
"Le Reste est :" R▲
ABS(97 - R) → C
" La clé est " : C ▲
IfEnd
STOP
```

```
I+1 → I
int (N/100) → Q
N - 100 *Q → R
A+R*3^I → A
```

```
Q → N
EndWhile
A → N
0 → A
-1 → J
```

Programme n° 3

```
" Ce Programme donne la clé d'un Numéro
NIR"
" Entrer ce numéro "
? → M :
int(M/97) → N
If N = 0
Then
" Le nombre " : M▲
"est divisible par 97 "
Else
while N > 100
(M - 100*int (M /100)) → R
(M- R) / 100 → Q
Q*3 +R → N
N → M
" NOUVELLE VALEUR de M " :
M
WhileEnd
Abs(M-97) → C
" La Cle est " : C
IfEnd
```

```
While M > 0
J+1 → J
int (N/100) → Q
N - 100 *Q → R
A+R*3^J → A
Q → M
EndWhile
If N < 100
Then
Abs(N-97) → C
IF C = 0
Then
" Le nombre" : N ▲
" est divisible par 97 "
" la clé est" : 0
Else
" La clé est " : C ▲
IfEnd
IfEnd
```

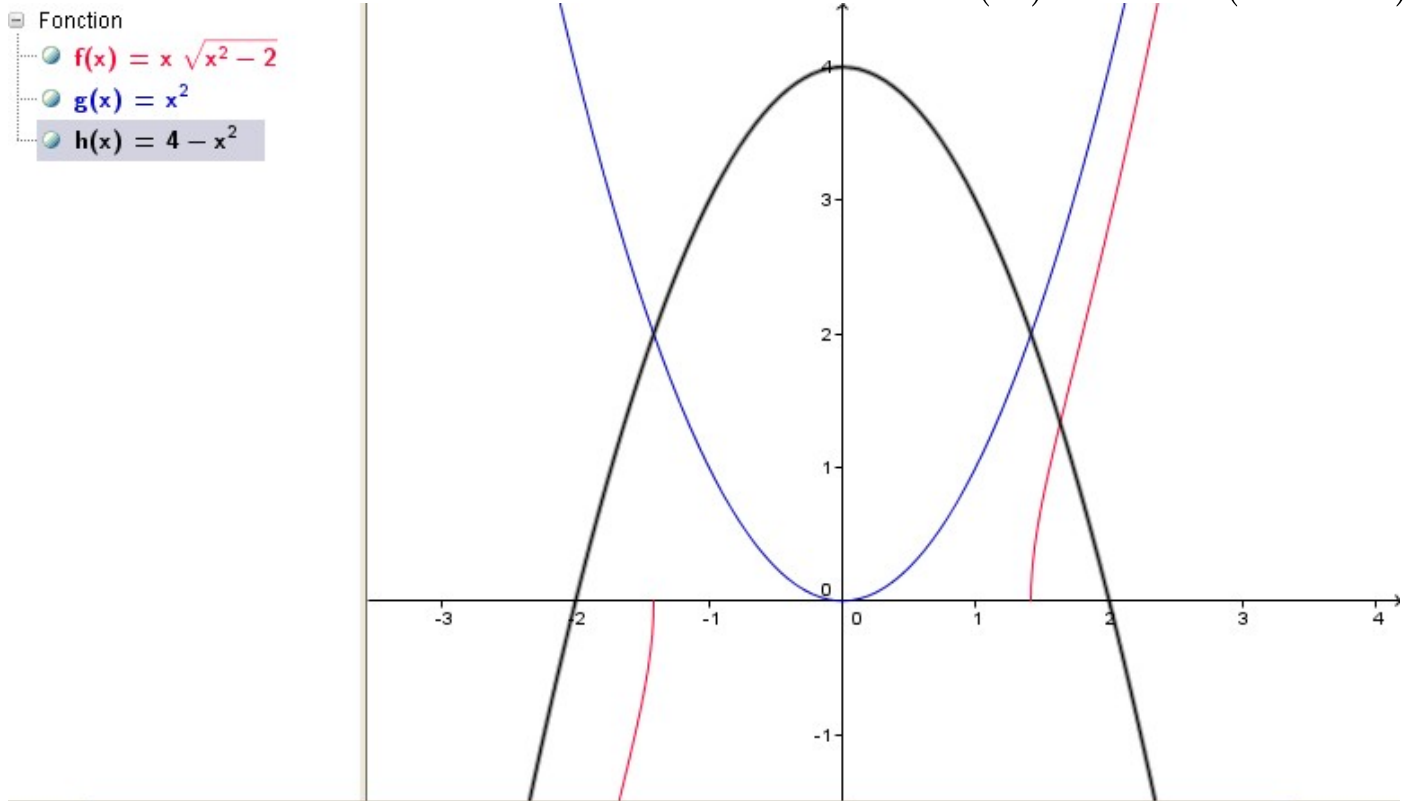
MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+

21 octobre 2014 Samuel ADABIA

$$f(x) = x^2 ; g(x) = x^2 - 4 ; h(x) = \frac{1}{x}$$

$$i(x) = 4 - (x - 2)^2$$



MathC2+

Atelier Calculatrice CASIO graph 35+

21 octobre 2014 Samuel ADABIA

