

PROGRAMMER SUR CALCULATRICE CASIO.

Ces programmes doivent vous permettre ensuite d'en écrire d'autres en autonomie.

Programme n°1 : je programme un Si Alors Sinon.

L'algorithme simule le lancer d'un dé équilibré à 6 face.

Il affiche le chiffre obtenu puis affiche GAGNER si c'est un six et PERDU sinon.

Menu PRGM puis EXE.

NEW (car j'écris un nouveau programme)

Je donne un nom à mon programme par exemple JEU puis EXE

OPTN PROB intRan#(1,6)  ALPHA D (un nombre aléatoire entier compris entre 1 et 6 sera stocké dans la variable D) puis Exe.

SHIFT PRGM puis D  puis EXE (le contenu de la variable D donc le résultat du lancer sera affiché)

Essayez ce programme : pour cela revenez dans le Menu RUN puis retournez dans le Menu PRGM puis exécutez ce programme avec F1.

Complétons ce programme. Utilisez la touche F2 dans Menu PRGM pour éditer ce programme puis placez vous sous la dernière ligne du programme déjà écrit.

Shift Prgm puis COM puis IF D = 6 puis EXE (Le symbole = se trouve dans SHIFT PRGM puis REL)

SHIFT PRGM COM Then "GAGNE" puis EXE

SHIFT PRGM COM Else "PERDU" puis EXE

puis I-End puis EXE pour indiquer la Fin du SI Alors Sinon.

Le programme est terminé. Vous pouvez l'essayer en repassant par le Menu Run.

Programme n°2 : je programme un POUR

L'algorithme simule le lancer d'un dé équilibré à 6 faces N fois de suite avec N choisi par l'utilisateur.

Il calcule et affiche à chaque étape le résultat du dé et le nombre de 6 obtenus.

Menu PRGM puis EXE.

NEW (car j'écris un nouveau programme)

Je donne un nom à mon programme par exemple SIX puis EXE

SHIFT PRGM   N puis EXE (le programme demandera de choisir le nombre N de lancers à effectuer)

Puis 0  C puis EXE (le programme initialise à zéro le compteur de six)

Puis COM puis FOR 1  I TO N puis EXE (attention FOR et TO sont des fonctions préprogrammées que l'on trouve dans COM)

Puis intRan#(1;6)  D puis EXE (un entier choisi au hasard entre 1 et 6 est stocké dans la variable D)

Puis D  (affiche la valeur obtenue avec le dé)

Puis IF D=6 EXE (teste si on a obtenu un six)

Then C+1  C puis EXE (augmente le compteur de 1 si j'ai obtenu un 6)

I-End puis EXE (indique la fin du SI)

Puis C  puis EXE (Affiche le nombre de six obtenus jusque là)

Puis Next puis EXE (Le Next symbolise la fin du Pour, en indiquant le début du prochain tour s'il en reste)

Le programme est terminé. Vous pouvez l'essayer en repassant par le Menu Run.