



Aide-mémoire programmation sur TI 82 *stat. fr* et TI 82 *Advanced*

Pour *créer un programme*, taper **(prgm)** **▶** **▶** **(entrer)** le clavier bascule en mode alphabétique pour la saisie de son nom.

Pour *supprimer un programme*, taper **(2nde)** **+** **2** **7** choisir le programme à supprimer avec **▶** et **◀** puis presser **(entrer)** sur la TI82 *Stat.fr* ou **(suppr)** **2** sur la TI82 *Advanced* (attention l'opération est irréversible). Pour quitter la procédure de suppression de programme, taper **(2nde)** **(mode)**.

Pour *supprimer un caractère*, placer le curseur **■** dessus et taper **(suppr)**.

Pour *effacer toute une ligne*, placer le curseur sur la ligne et taper **(annul)**.

Pour *remplacer un caractère* par un autre, placer le curseur sur le caractère à remplacer et taper l'autre à sa place.

Pour *insérer un ou plusieurs caractères*, placer le curseur sachant que l'insertion se fait juste devant lui, à sa gauche, puis taper **(2nde)** **(suppr)** pour passer en mode insertion, taper ensuite les instructions ou les caractères qui manquaient. Une pression sur une touche de navigation abandonne le mode insertion.

Pour *insérer une ligne*, placer le curseur en début de ligne puis taper **(2nde)** **(suppr)** **(entrer)**.

Pour en insérer une de plus, taper encore **(entrer)**.

Pour *relire le programme* ou pour le modifier, il faut retourner dans l'éditeur de programme, taper **(prgm)** **▶** puis le numéro qui précède le nom du programme dans la liste.

Pour *faire fonctionner le programme*, taper **(prgm)** suivi du numéro du programme dans la liste. Puis encore **(entrer)**.

EffEcr	(prgm) ▶ 8	Else	(prgm) 3 (entrer)
EffListe	(stats) 4	End	(prgm) 7 (entrer)
EffVar	(prgm) (alpha) G	For	(prgm) 4
Input	(prgm) ▶ 1	While	(prgm) 5
Prompt	(prgm) ▶ 2	Pause	(prgm) 8 (entrer)
Disp	(prgm) ▶ 3	Lbl	(prgm) 9 suivi d'un chiffre
« (Guillemet)	(alpha) +	Goto	(prgm) 0 suivi d'un chiffre
, (Séparateur)	, (au-dessus du 7)	Stop	(prgm) (alpha) F (entrer)
If	(prgm) 1	abs((math) ▶ 1
Y ₁	(var) ▶ (entrer) 1	partDéc((math) ▶ 4
= ≠ > ≥ < ≤	(2nde) (math) 1 2 3 4 5 6	partEnt((math) ▶ 5
et ou	(2nde) (math) ▶ 1 2	NbrAléat	(math) ◀ 1
Then	(prgm) 2 (entrer)	▶ Frac	(math) 1

→ **(sto→)** suivi d'une lettre

ppcm((math) ▶ 8 entier naturel , entier naturel)
pgcd((math) ▶ 9 entier naturel , entier naturel)
entAléat((math) ◀ 5 entier , entier)
TriCro((stats) 2 ou (2nde) (stats) ▶ 1 suivi d'une liste)
TriDécro((stats) 3 ou (2nde) (stats) ▶ 2 suivi d'une liste)
suite((2nde) (stats) ▶ 5 expression , variable , début , fin , pas)
moyenne((2nde) (stats) ◀ 3 suivi d'une liste)
somme((2nde) (stats) ◀ 5 suivi d'une liste)



Pour *renommer un programme*, créer un nouveau programme avec le nouveau nom. Puis rappeler les instructions déjà tapées dans l'ancien programme avec la procédure suivante : taper **(2nde)** **(sto→)** **(prgm)** **◀** sélectionner l'ancien programme en tapant le numéro qui le précède dans la liste des programmes, puis taper **(entrer)**. Avec cette procédure, le contenu de l'ancien programme est copié dans le nouveau programme.

On utilise la même procédure pour *insérer un sous-programme*, ou pour *créer une nouvelle version d'un programme* sans pour autant perdre l'ancienne.