



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 (,)
TriDécroi((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.