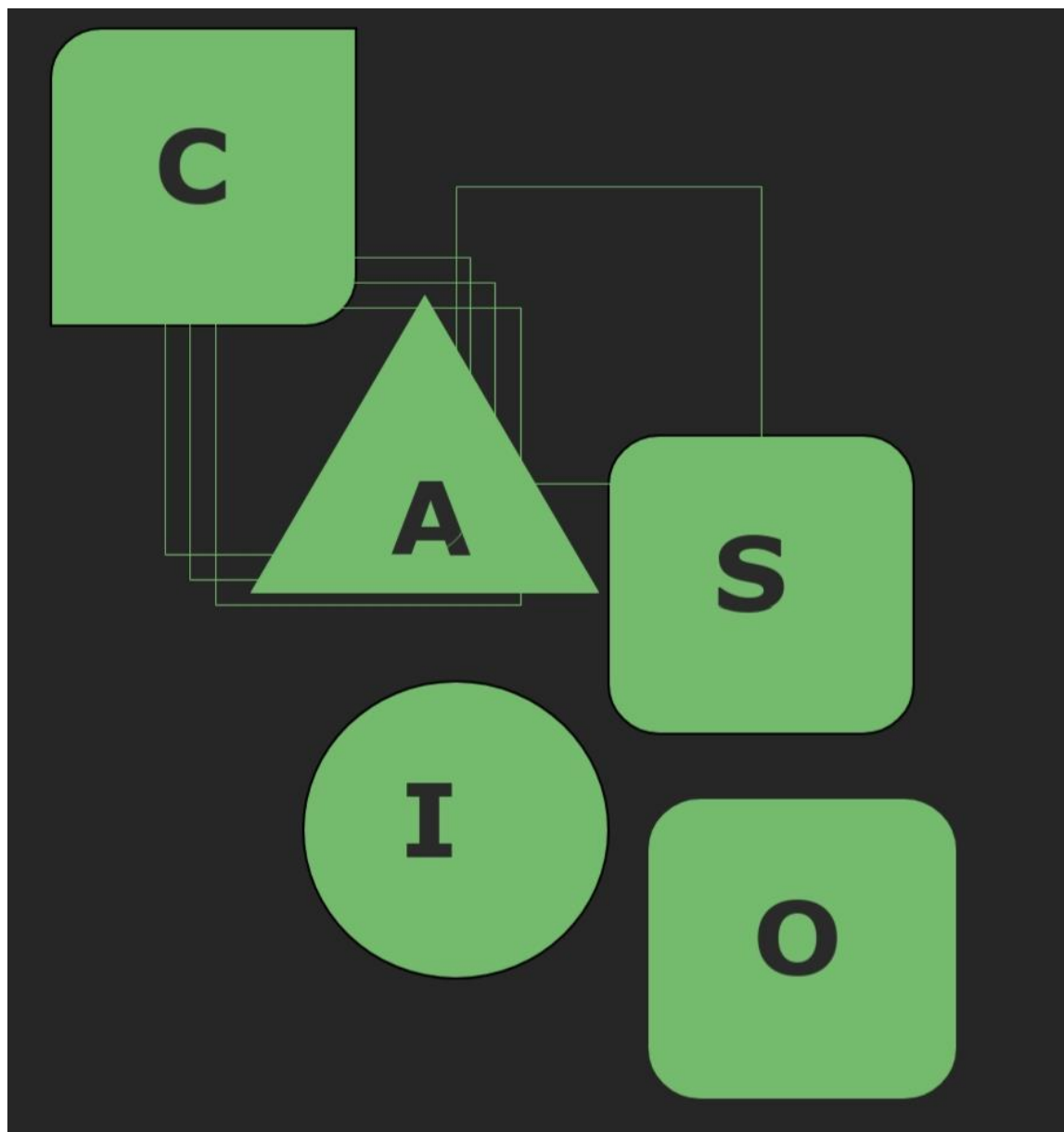


FX 92+

Spécial collège

Num.2



-Acroscasio-

ÉDITO

Bonjour a toutes et à tous.

J'espère que vous avez apprécié le numéro 1.

Si oui,J'espère que vous allez apprécié ce 2^{ème} numéro et que vous continuerez à nous soutenir.

Si non...partagez moi votre mécontentement et les défauts sur planète casio.

Bon,ce 2^{ème} numéro va traiter de la programmation...

Et de la lecture de programme sur FX 92+ qui va aussi vous aider pour les autres calculatrices.

Bref,bonne journée (ou soirée),

Bonne lecture,

-Acroscasio-



TABLE DES MATIERES

UN PEU DE PROGRAMMATION.....	1
quelques programmes sympa	5
résolution des problèmes.....	10

UN PEU DE PROGRAMMAT ION

Vous avez probablement déjà entendu parler de programmation sur calculatrice

Non ? Bizzare, puisque vous êtes ici.

Si oui, vous avez peut-être déjà vu un code pour la FX 92+, non ?

Si non, ça ressemble à ça;

(Code ayant paru dans le numéro 1)

GIMP pour FX 92+

Style Croix

-1 → A

1 → D

Répéter jusqu'à 1=0

? → E

Si E=0

Stylo Relevé

A = -A

Si A=1

Stylo Écrit

↵

↵

Si $E=6$

Aller à $x=x+D; y=y$

↵

Si $E=2$

Aller à $x=x; y=y-D$

↵

Si $E=4$

Aller à $x=x-D; y=y$

↵

Si $E=8$

Aller à $x=x; y=y+D$

↵

Si $E=3$

$? \rightarrow D$

↵

Si $E=5$

Aller à $x=x; y=y$

↵

Si $E=9$

$X \rightarrow B$

$Y \rightarrow C$

Stylo Relevé

Aller à $x=999;y=99$

Attendre

Aller à $x=B;y=C$

Si $A=1$

Stylo Écrit

↵

↵

↵

↵

Commandes :

Déplacement :

8 : haut

4 : gauche

6 : droite

2 : bas

Relever/Poser le stylo : 0

Vue d'ensemble : 9


Sur place : 5

Modifier le pas : 3


(c'était gratuit 😊)

Donc, à l'aide de mon magnifique tableau, je vais vous dire quel symbole es quel commande. C'est parti !

Symbole	Commande	Utilité/Usage
---------	----------	---------------

	Pas de commande	Précède le "fin"
?→ D	Demander valeur	Demander d'attribuer une valeur à une variable
1→D	Mettre var à	Attribuer une valeur à une variable (marche aussi comme ça; D→D
fin	Pas de commande	Il sert à exécuter le code étape par étape

Voilà, J'espère qu'avec ça, vous pourrez comprendre et lire les programmes !

(ce tableau compte pour tous les programmes à part pour le "" et le "fin".)

Ce qui est bien, dans le basic casio, c'est qu'il est très simple à comprendre et à utiliser. La fx 92+ est parfaite pour apprendre les bases.

QUELQUES PROGRAMMES SYMPA (2)

Avez vous aimé la dernière rubrique "quelques programmes sympa" ? moi,oui,donec on continue.

Yesss,ma rubrique préféré avec "***un peu de programmation***",et peut-être la votre aussi.


Donc,c'est partit.



Cette fois-ci,je vais me débarrasser de plein de programmes qui étaient censé paraître dans le numéro 1,mais le GIMP prenait trop de place.



Donc,voici quelques programmes...



Je vous laisse fouiller.

Voici tout une série de “déplacements basique”...;

1. ?  A
2. Si A=30 alors
3. Avancer de 10 pixels
4. Fin
5. Si A=10 alors
6. Tourner de 180 degrés
7. Avancer de 10 pixels
8. Fin
9. Si A=20 alors
10. Tourner de 90 degrés
11. Avancer de 10 pixels
12. Fin
13. Si A=40 alors
14. Tourner de 240 degrés
15. Avancer de 10 pixels
16. Fin

-
1. ?  A
 2. Tourner de A degrés
 3. ?  D
 4. Avancer de D pixels

-
1. ?  A
 2. ?  B
 3. Aller à $x=A$; $y=B$

-
1. ?  A
 2. ?  B
 3. Tourner de A degrés

4. *avancer de B pixels*

~~~~~  
**Et, en dernier, un jeu où il faut deviner un  
chiffre entre 1 et 1000**

1.  $0 \rightarrow A$
2.  $0 \rightarrow C$
3.  $\text{RanInt}\#(1;1000) \rightarrow M$
4. Aller à  $x=120; y=0$
5. S'orienter à 90 degrés
6. Répéter jusqu'à  $A=M$
7.  $C+1 \rightarrow C$
8.  $? \rightarrow A$
9. Aller à  $x=0; y=0$
10. Si  $A=M$  Alors
11. Aller à  $x=120; y=0$
12. "Oui"
13. Afficher résultat C
14. Sinon
15. Si  $A>M$  Alors
16. S'orienter à  $-90$  degrés
17. Sinon
18. S'orienter à 90 degrés
19. Fin
20. Fin
21. ↵



**Et voila,c'est la fin de ce journal...bon...**

**Moi,je vais me chercher un café.**

**A plus !**

