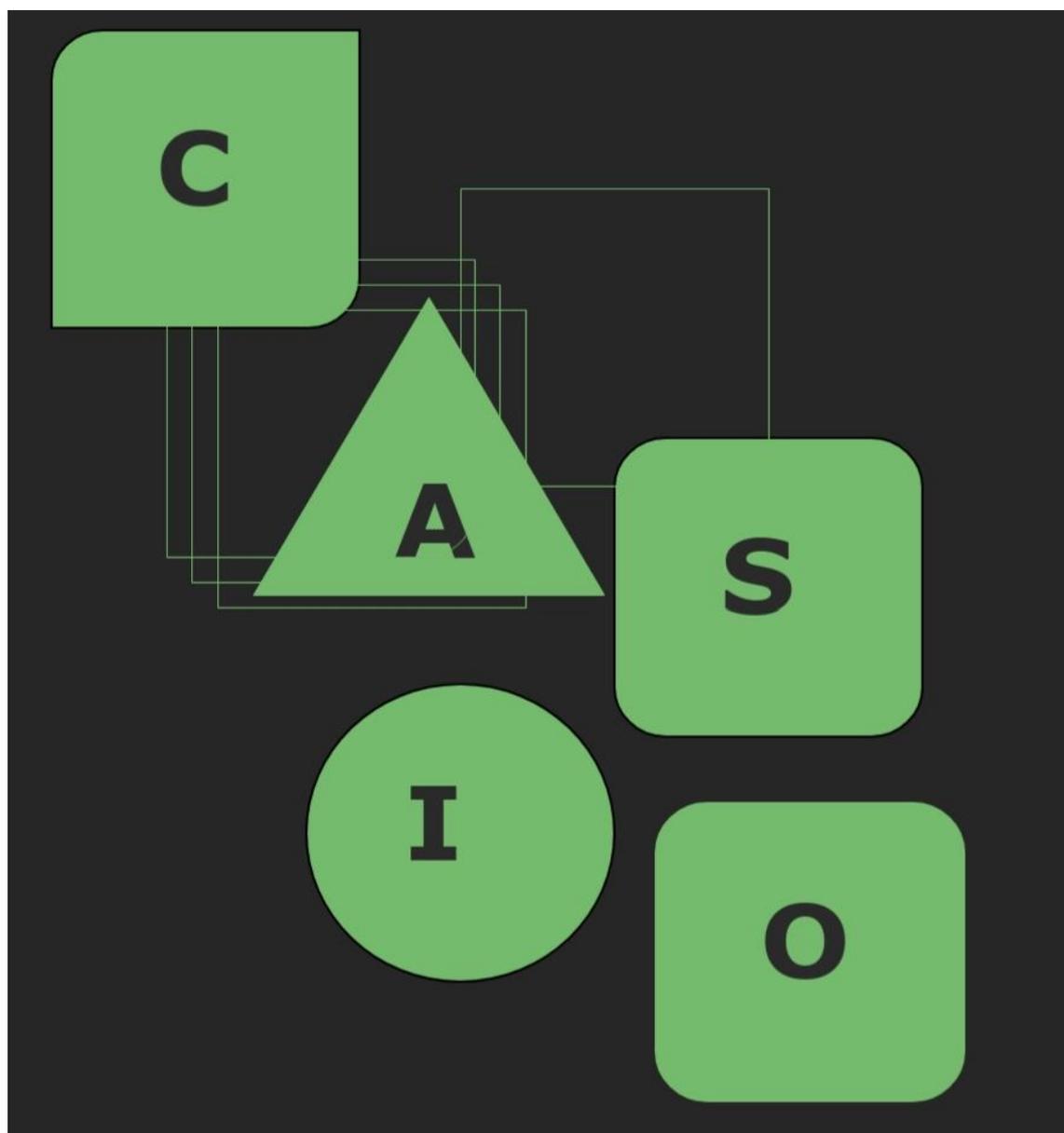


FX 92+

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 sympas" ? moi,oui,donc on continue.

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

Donc,c'est parti.

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. ? $\boxed{\rightarrow}A$
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. ? $\boxed{\rightarrow}A$
 2. *Tourner de A degrés*
 3. ? $\boxed{\rightarrow}D$
 4. *Avancer de D pixels*

-
1. ? $\boxed{\rightarrow}A$
 2. ? $\boxed{\rightarrow}B$
 3. *Aller à $x=A$; $y=B$*

-
1. ? $\boxed{\rightarrow}A$
 2. ? $\boxed{\rightarrow}B$
 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 !

CA

S

I

O

