

## *Liste des commandes de l'interpréteur BNPS*

**Important :** Toutes ces commandes sont à saisir dans la liste 1 pour le bon déroulement du programme. Chaque code doit être entièrement saisi dans la liste et la(les) valeurs à renseigner pour la commande en question est(sont) à mettre à la suite du code de commande.

**Ex :**

Programme :

Demander X, lui ajouter 1, le multiplier par 5, puis l'afficher en 1, 1 sur l'écran de console, attendre 100.

Code : (saisir dans la liste1)

	List 1
1	100.01
2	101.01
3	1
4	102.02
5	5
6	103.01
7	114.01
8	100

**Commandes :**

Code	Description de commande
100.01	Demande X sur l'écran de console
101.01	Ajoute à X la valeur suivant dans le programme
102.01	Multiplie X par la valeur suivant dans le programme
103.01	Affiche X en coordonnées 1, 1 sur l'écran de console
104.01	Efface l'écran graphique
105.01	Affiche X en coordonnées 1, 1 sur l'écran graphique
106.01	Demande str1 sur l'écran de console
107.01	Affiche str1 en coordonnées 1, 1 sur l'écran de console
108.01	Affiche str1 en coordonnées 1, 1 sur l'écran graphique
109.01	Affiche str1 aux coordonnées spécifiées à la suite du programme (X, Y) sur l'écran graphique
110.01	Affiche aux coordonnées spécifiées à la suite du programme (X, Y) la valeur suivant les coordonnées

111.01	Affiche X aux coordonnées spécifiées dans le programme (X, Y)
112.01	Affiche str1 aux coordonnées spécifiées dans le programme (X, Y)
113.01	Supprime le fond d'écran
113.02	Supprime les axes
113.03	Affiche les axes
113.04	Affiche la grille
113.05	Supprime la grille
114.01	Attends le temps spécifié à la suite du programme
115.01	Retourne à la ligne de commande spécifiée à la suite du programme
116.01	Condition $X = \text{nombre}$ suivant dans le programme. Si condition validée , alors la commande suivant le nombre testé est effectuée. Sinon, la commande n'est pas lue
116.02	Condition $X \neq \text{nombre}$ suivant dans le programme. Si condition validée , alors la commande suivant le nombre testé est effectuée. Sinon, la commande n'est pas lue
116.03	Condition $X > \text{nombre}$ suivant dans le programme. Si condition validée , alors la commande suivant le nombre testé est effectuée. Sinon, la commande n'est pas lue
116.04	Condition $X < \text{nombre}$ suivant dans le programme. Si condition validée , alors la commande suivant le nombre testé est effectuée. Sinon, la commande n'est pas lue
116.05	Condition $X \geq \text{nombre}$ suivant dans le programme. Si condition validée , alors la commande suivant le nombre testé est effectuée. Sinon, la commande n'est pas lue
116.06	Condition $X \leq \text{nombre}$ suivant dans le programme. Si condition validée , alors la commande suivant le nombre testé est effectuée. Sinon, la commande n'est pas lue
117.01	Met X à $\cos(X)$
117.02	Met X à $\sin(X)$
117.03	Met X à $\tan(X)$
117.04	Met X à $\cos^{-1}(X)$
117.05	Met X à $\sin^{-1}(X)$
117.06	Met X à $\tan^{-1}(X)$
117.07	Met X à $\text{int}(X)$
118.01	Attends la pression d'une touche puis en met la valeur dans X