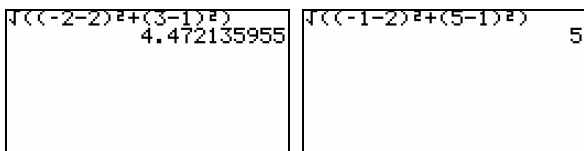
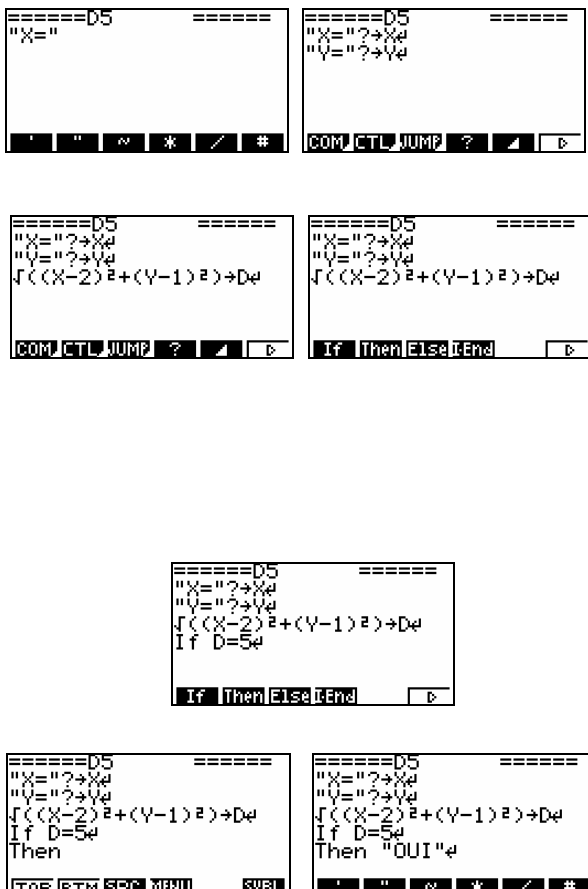


?	<p>On donne l'algorithme suivant :</p> <p>Entrées : lire les nombres x et y</p> <p>Traitement : Calculer $D = \sqrt{(x-2)^2 + (y-1)^2}$</p> <p>Si $D = 5$ Alors afficher « oui » Sinon (c'est-à-dire si $D \neq 5$) Alors afficher « non »</p> <p>1) Faire fonctionner cet algorithme pour $x = -2$ et $y = 3$ puis pour $x = -1$ et $y = 5$. 2) Saisir ce programme sur votre calculatrice. 3) Tester le programme avec les valeurs de la première question. 4) Quelle est la question à laquelle répond ce programme ?</p>	?
---	--	---

Faire fonctionner l'algorithme

<p>Le premier calcul de d est différent de 5 donc on affiche « non »</p> <p>Puis, rappel du calcul précédent et modification des valeurs de x et de y (instruction REPLAY par les touches flèche droite ► ou flèche gauche ◀)</p> <p>Cette fois $d = 5$ et on affiche « oui »</p>	
---	--

Saisie des instructions

<p>Créer un nouveau programme nommé D5 (CF fiche 400)</p> <p>Entrée des variables x et y</p> <p>Écrire les séquences ci-contre.</p> <p>→ Les guillemets sont obtenus par l'instruction SYBL</p> <p>→ Le symbole <code>□</code> est obtenu par les touches SHIFT puis <code>□</code></p> <p>Saisie du calcul de d</p> <p>Écrire la séquence ci-contre qui se termine par <code>□</code> puis valider par EXE .</p> <p>Saisie de l'instruction conditionnelle</p> <p>La syntaxe générale est :</p> <p>If :condition Then : traitement si condition vérifiée Else : traitement sinon (facultatif) IEnd : fin de l'instruction conditionnelle</p> <p>• Saisie du If</p> <p>Instruction COM (touche F1) puis sélectionner <code>□</code> (touche F1) .</p> <p>Saisir la condition sur la même ligne (ici $D = 5$).</p> <p>Valider par EXE</p> <p>• Saisie du Then :</p> <p>Sélectionner Then (touche F2)</p> <p>Revenir à l'écran initial de l'édition de programme en appuyant deux fois sur la touche EXIT</p> <p>Taper « OUI » en utilisant l'instruction SYBL</p>	
--	--

• Saisie du Else

Revenir à la commande **COM** en appuyant sur les touches **SHIFT VARS** puis **F1**

Sélectionner **Else** (touche **F3**)

Taper « NON » en utilisant l'instruction **SYBL**

• Fin de l'instruction conditionnelle

Revenir à la commande **COM**

Choisir **End** (touche **F4**).

→ Pour revenir à la liste des programmes appuyer deux fois sur la touche **EXIT**

→ Pour revenir au menu principal ; appuyer sur la touche **MENU**

```

=====D5=====
"V="?>Vd
J((X-2)^2+(Y-1)^2)>De
If D=5d
Then "OUI"e

```

```

=====D5=====
"V="?>Vd
J((X-2)^2+(Y-1)^2)>De
If D=5d
Then "OUI"e
Else "NON"e

```

```

=====D5=====
J((X-2)^2+(Y-1)^2)>De
If D=5d
Then "OUI"e
Else "NON"e


```

```

=====D5=====
J((X-2)^2+(Y-1)^2)>De
If D=5d
Then "OUI"e
Else "NON"e
IfEnde

```

Exécuter le programme

- Dans le menu principal, icône 
- Sélectionner le programme D5 dans la liste puis choisir **EXE** (touche **F1** ou touche **EXE**)
- Saisir la valeur de X puis celle de Y. Valider à chaque fois avec **EXE**.

Le programme s'exécute et affiche le résultat.

Pour ré-exécuter le programme :

- Appuyer de nouveau sur **EXE**.
- Le programme invite à saisir une nouvelle valeur.

```

X=?

```

```

X=?
-2
Y=?
3
NON

```

```

3
NON
X=?
-1
Y=?
5
OUI

```

⇒ **Compléments**

Changer la valeur de référence du test

Le programme D5 doit être modifié :

- * Éditer le programme D5
- * Insérer une nouvelle première ligne pour saisir la valeur de la variable A.

Placer le curseur au début de la première ligne puis taper, deux fois la séquence de touches

SHIFT DEL EXE

Une nouvelle première ligne est ainsi créée sur laquelle les instructions d'entrée de A sont écrites.

- * Modifier la condition du test en remplaçant If D=5 par If D=A

Placer le curseur sur 5 et taper A.

Pour exécuter le programme, saisir d'abord la valeur choisie pour A, puis celle de X et de Y.

```

=====D5=====
"A="?>Ae
"X="?>Xe
"Y="?>Ye
J((X-2)^2+(Y-1)^2)>De
If D=Ae
Then "OUI"e

```

```

=====D5=====
J((X-2)^2+(Y-1)^2)>De
If D=Ae
Then "OUI"e
Else "NON"e
IfEnde

```

```

A=?
4
X=?
2
Y=?
-3
OUI

```