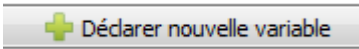
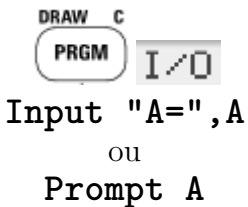
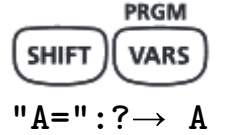
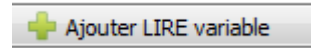
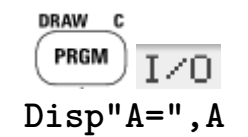
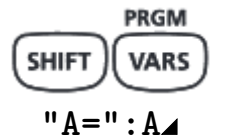
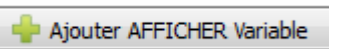
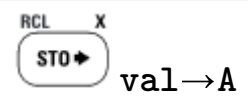

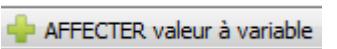
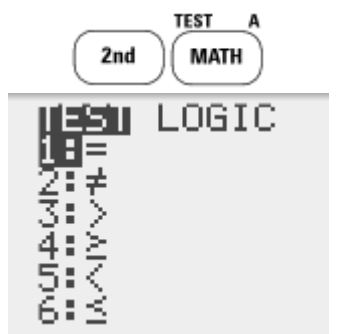
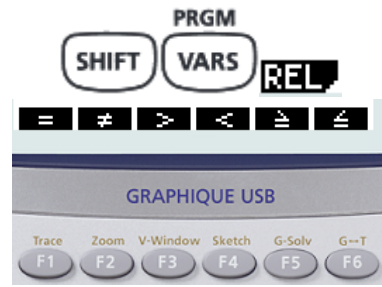

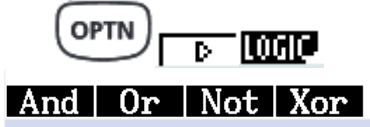


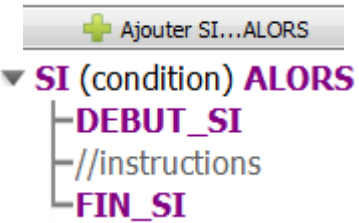





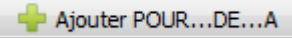



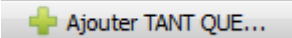



Langage algorithmique	Langages de programmation			
	Sur TI	Sur Casio	Logiciel Albox	Logiciel Xcas
Déclarer une variable A	Inutile	Inutile		<code>local A ;</code>
Saisir A	 DRAW C PRGM I/O Input "A=",A ou Prompt A	 PRGM SHIFT VARS "A":?→ A		<code>saisir("Entrer A",A);</code> ou <code>afficher(A);</code> ou si on a une fonction : <code>nom_programme(A):={</code> <code>instruction(s);</code> <code>};;</code>
Afficher A	 DRAW C PRGM I/O Disp"A=",A	 PRGM SHIFT VARS "A":A▲		<code>afficher("A vaut :",A);</code> ou <code>afficher(A);</code> ou si on a une fonction : <code>nom_programme(paramètres):={</code> <code>instruction(s);</code> <code>retourne A};;</code>
Affecter à A la valeur val	 RCL X STO→ val→A	 → val→A		<code>A:=val;</code>
Opérateurs de test et de logique				
Opérateurs de tests $=, \neq, >, <, \geq, \leq$	 2nd TEST A MATH LOGIC	 PRGM SHIFT VARS REL = ≠ > < ≥ ≤ GRAPHIQUE USB Trace Zoom V-Window Sketch G-Solv G→T F1 F2 F3 F4 F5 F6	<ul style="list-style-type: none"> • "$x = 2$" s'écrit <code>x==2</code> • "$x \neq 2$" s'écrit <code>x!=2</code> • "$x < 2$" s'écrit <code>x<2</code> • "$x > 2$" s'écrit <code>x>2</code> • "$x \leq 2$" s'écrit <code>x<=2</code> • "$x \geq 2$" s'écrit <code>x>=2</code> 	<ul style="list-style-type: none"> • "$x = 2$" s'écrit <code>x==2</code> • "$x \neq 2$" s'écrit <code>x!=2</code> • "$x < 2$" s'écrit <code>x<2</code> • "$x > 2$" s'écrit <code>x>2</code> • "$x \leq 2$" s'écrit <code>x<=2</code> • "$x \geq 2$" s'écrit <code>x>=2</code>

Langage algorithmique	Langages de programmation			
	Sur TI	Sur Casio	Logiciel Albox	Logiciel Xcas
Opérateurs logiques et, ou, ou exclusif, non			<ul style="list-style-type: none"> le "et" s'écrit ET le "ou" s'écrit OU 	<ul style="list-style-type: none"> le "et" s'écrit ET le "ou" s'écrit OU le "ou exclusif" s'écrit xor le non s'écrit non
Instruction conditionnelle Si...alors...[Sinon]...Fsi				
Si <i>conditions</i> alors <i>instructions</i> Fsi	 If <i>conditions</i> Then <i>instructions</i> End	 If <i>conditions</i> Then <i>instructions</i> IfEnd		<i>si conditions</i> alors <i>instructions ;</i> fsi ;
Si <i>conditions</i> alors <i>instructions</i> Sinon <i>instructions</i> Fsi	 If <i>conditions</i> Then <i>instructions</i> Else <i>instructions</i> End	 If <i>conditions</i> Then <i>instructions</i> Else <i>instructions</i> IfEnd		<i>si conditions</i> alors <i>instructions ;</i> sinon <i>instructions ;</i> fsi ;

Langage algorithmique	Langages de programmation			
	Sur TI	Sur Casio	Logiciel Albox	Logiciel Xcas
Boucle Pour ...de ...jusque ...faire ...Fpour				
Pour I de 1 jusque N faire <i>instructions</i> Fpour	 For(I,1,N) <i>instructions</i> End	 For 1→I To N <i>instructions</i> Next	Il faudra déclarer auparavant la variable I  POUR I ALLANT_DE 1 A N ┌ DEBUT_POUR │ //instructions └ FIN_POUR	pour j de 1 jusque N faire <i>instructions</i> ; fpour ;  Ne pas utiliser la variable i comme compteur car c'est une lettre prédéfinie qui désigne le i des complexes.
Boucle avec arrêt conditionnel Tantque ...faire ...Ftantque				
Tant que <i>conditions</i> faire <i>instructions</i> Ftantque	 While condition <i>instructions</i> End	 While condition <i>instructions</i> WhileEnd	Il faudra déclarer auparavant la variable I  TANT_QUE (condition) FAIRE ┌ DEBUT_TANT_QUE │ //instructions └ FIN_TANT_QUE	tantque condition faire <i>instructions</i> ; ftantque ;  Ne pas utiliser la variable i comme compteur car c'est une lettre prédéfinie qui désigne le i des complexes.