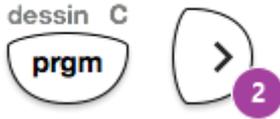




PROGRAMMER LE LANCER D'UNE PIÈCE SUR TI

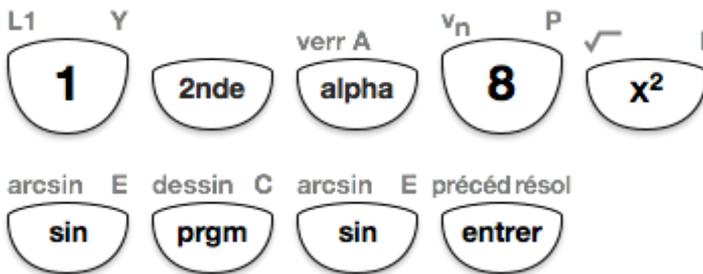


À partir de la touche PROGRAMME sélectionner NOUVEAU puis taper ENTRER



```
EXEC EDIT NOUVEAU
LE Nouveau
```

Choisir un nom de programme « PIECE » par exemple puis taper ENTRER



```
PROGRAM:PIECE
:█
```

Taper la ligne de commande 0→S (on initialise la variable somme à 0)



```
PROGRAM:PIECE
:0→S█
```

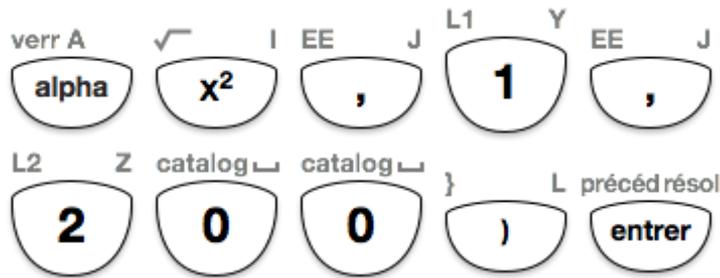
Choisir l'instruction FOR dans le menu PROGRAMME.



```
1: If
2: Then
3: Else
4: For(
5: While
6: Repeat
7: End
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(
```

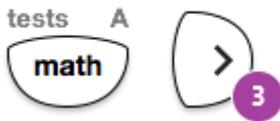


Taper « Pour i allant de 1 à 200 »



```
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:█
```

Dans les fonctions MATHEMATIQUES, choisir le menu PROBABILITE et sélectionner ENTIER ALEATOIRE



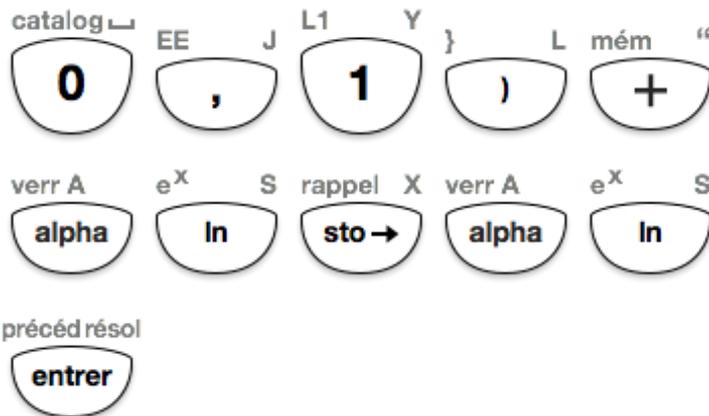
```
MATH: NUM CPX PRB
1: ▸Frac
2: ▸Dec
3: ▸%
4: ▸√(
5: ▸x√
6: ▸xfMin(
7: ▸xfMax(
```

Taper « 5 »



```
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:entAléat(█
```

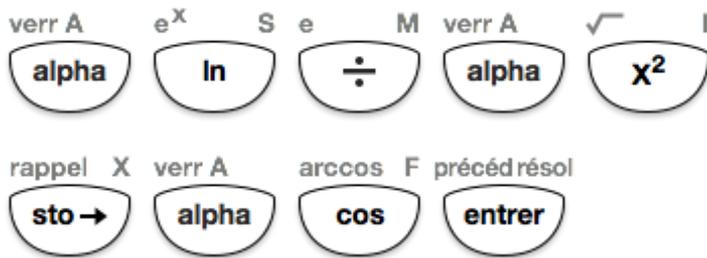
Taper « S reçoit la somme de S et d'un nombre aléatoire compris entre 0 et 1 »



```
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:entAléat(0,1)+S
→S
:
```

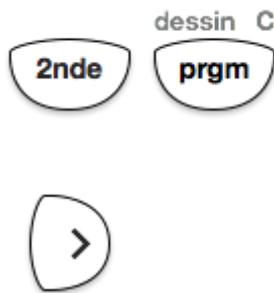


Tapier « F reçoit le quotient de S et de I »



```
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:entAléat(0,1)+S
+S
:S/I→F
:
```

Ouvrir le menu DESSIN, choisir la rubrique POINTS et sélectionner « POINT AFFICHER »



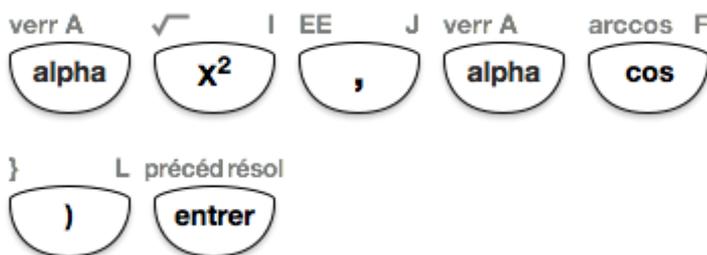
```
DESSIN POINTS SA
1:EffDessin
2:Ligne(
3:Horizontale
4:Verticale
5:Tangente(
6:DessFonct
7:↓Ombre(
DESSIN POINTS SA
1:Pt-Aff(
2:Pt-NAff(
3:Pt-Change(
4:Pxl-Aff(
5:Pxl-NAff(
6:Pxl-Change(
7:Pxl-Test(
```

Valider « POINT AFFICHER » en tapant sur ENTRER



```
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:entAléat(0,1)+S
+S
:S/I→F
:Pt-Aff(■
```

On va afficher les points d'abscisse I et d'ordonnée F



```
PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:entAléat(0,1)+S
+S
:S/I→F
:Pt-Aff(I,F)
:■
```



Pour clôturer le programme on choisit END dans le menu programme

dessin C

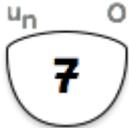


```

E/S EXEC
1: If
2: Then
3: Else
4: For(
5: While
6: Repeat
7: ↓End

```

Le programme est achevé.



```

PROGRAM:PIECE
:0→S
:For(I,1,200)
:entAléat(0,1)+S
→S
:S/I→F
:Pt-Aff(I,F)
:End

```

Pour l'aspect graphique, on règle les paramètres de la fenêtre.

déf table f2



```

FENETRE
Xmin=0
Xmax=200
Xgrad=10
Ymin=0
Ymax=1
Ygrad=.1
↓Xres=1

```

Pour plus de clarté, on peut faire apparaître la droite d'équation $y = 0,5$.



```

Graph1 Graph2 Graph3
\Y1=0.5
\Y2=
\Y3=
\Y4=
\Y5=
\Y6=
\Y7=

```

On exécute le programme en sélectionnant son nom (PIECE) et on tape sur ENTRER.

dessin C précéd résol

