



PROGRAMMER LE LANCER D'UNE PIÈCE SUR TI - 82 stats.fr



(Pour plus de clarté, l'utilisation des touches de navigation n'ont pas été représentées)

À partir de la touche PROGRAMME sélectionner NOUVEAU puis taper ENTRER



```
EXEC EDIT NOU
Nouveau
```

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



```
PROGRAMME
Nom=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 et taper sur ENTRER



```

E/S EXEC
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: *√
6: xfMin(
7: xfMax(
MATH NUM CPX PRB
1: NbrAléat
2: Arrangement
3: Combinaison
4: !
5: entAléat(
6: normAléat(
7: BinAléat(
```

Taper ENTRER



```
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
:
```



Taper « 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 FONCT 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 cloturer le programme on choisit END dans le menu programme



```

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.

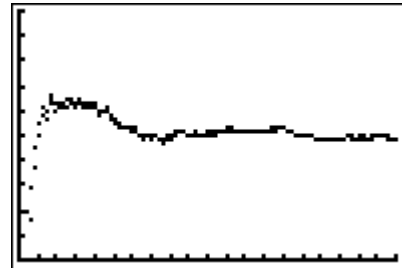


```

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

```

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



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

