


## Création d'un programme :

Sélectionner une page vierge de l'éditeur de programmes	<b>PRGM</b> B dans <b>MENU</b> , <b>EXE</b> . L'écran Program List apparaît. Puis taper <b>NEW</b> Program Name apparaît à l'écran.
Nommer le programme	La machine attend un nom de programme de 8 lettres maxi. Par exemple : <b>I</b> <b>N</b> <b>D</b> <b>I</b> <b>G</b> <b>O</b> <b>EXE</b>
Ecrire le programme	Voir les commandes de programmation ci-contre, par exemple : ? → X ↓ $X^2 - 3X + 4$ Taper <b>EXE</b> pour aller à la ligne
Pour corriger	<b>DEL</b> pour effacer, <b>INS</b> pour insérer
Si Syn ERROR à l'écran	 pour aller à l'erreur

## Exécution d'un programme :

Quitter l'éditeur de programmes	<b>QUIT</b>
Lancer l'exécution du programme INDIGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans l'écran Program List ( mode PRGM ), amener la bande de surbrillance sur INDIGO et taper <b>EXE</b> ou <b>EXE</b> ; la machine passe automatiquement au mode RUN et exécute le programme.</li> <li>• Dans le mode RUN, taper <b>Prog</b> " <b>I</b> <b>N</b> <b>D</b> <b>I</b> <b>G</b> <b>O</b> "</li> <li><b>Prog</b> dans <b>CTL</b> de <b>PRGM</b> ; " dans <b>ALPHA</b></li> <li>• Pour utiliser le programme INDIGO en sous programme dans l'écriture d'un autre programme, taper comme en mode RUN</li> </ul>
Pour relancer un programme qui vient d'être exécuté	<b>EXE</b> le programme s'exécute de nouveau
Pour arrêter un programme qui tourne trop longtemps	<b>ON</b>

## Autres manipulations :

Pour retrouver dans l'éditeur l'écriture du programme INDIGO déjà créé	Dans l'écran Program List, amener la bande de surbrillance sur INDIGO et taper <b>EDIT</b> . Le programme apparaît : <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> <math>= \text{INDIGO} =</math>  ? → X ↓  <math>X^2 - 3X + 4</math> </div>
Pour supprimer le programme INDIGO	Dans l'écran Program List, amener la bande de surbrillance sur INDIGO et taper <b>DEL</b> puis <b>YES</b> . <b>EXIT</b> en cours de route ou à la fin.

## Commandes de programmation :

Mise en mémoire		$(-)$ $1$ $0$ $\rightarrow$ $X$
Incrémentation		$X$ $+$ $1$ $\rightarrow$ $X$ ou <b>Isz</b> $X$ incrémente X de 1 ( <b>Isz</b> dans <b>JUMP</b> de $PRGM$ ) $X$ $+$ $.$ $5$ $\rightarrow$ $X$
Ecriture à l'écran	Caractères	" dans $ALPHA$ puis $F$ $I$ $N$ "
	Contenu de mémoire	$N$ $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleright$ dans $PRGM$
	Les 2 combinés	" $Y$ $=$ " : $Y$ $\blacktriangleleft$
	Arrêt pour lecture	Arrêt automatique par $\blacktriangleleft$ Reprise par $EXE$
Arrêt de l'exécution du programme pour entrer une valeur de x et stockage en mémoire du nombre x affiché		? $\rightarrow$ $X$ ? accessible dans $PRGM$ $X$ Soit touche $X$ , $,$ ( X ou un autre nom de mémoire ) Soit $X$ avec $ALPHA$
Saut inconditionnel	Etiquette	<b>Lbl</b> dans <b>JUMP</b> de $PRGM$ , suivi d'un numéro
	Saut	<b>Goto</b> dans <b>JUMP</b> de $PRGM$ , suivi d'un numéro
Test	Relation	$=$ $\neq$ $>$ $<$ $\geq$ $\leq$ dans <b>REL</b> de $PRGM$
	Canevas de programme	- <b>If</b> condition test $\blacktriangleleft$ - <b>Then</b> 1ère instruction si oui $\blacktriangleleft$ instructions si oui $\blacktriangleleft$ - <b>Else</b> 1ère instruction si non $\blacktriangleleft$ instructions si non $\blacktriangleleft$ - <b>IfEnd</b>
	Syntaxe	<b>If</b> , <b>Then</b> , <b>Else</b> , <b>IfEnd</b> dans <b>COM</b> de $PRGM$
Boucle automatique	Canevas de programme	- <b>For</b> début $\rightarrow$ variable <b>To</b> fin $\blacktriangleleft$ - $\dots$ - <b>Next</b>
	Syntaxe	<b>For</b> , <b>To</b> et <b>Next</b> dans <b>COM</b> de $PRGM$

## Exemples de programmes :

Résolution d'une équation du premier degré : $Ax + B = 0$  utilisation d'un test	? $A$ $\blacktriangleleft$ ? $B$ $\blacktriangleleft$ - <b>If</b> $A = 0$ - <b>Then</b> " ATTENTION " $\blacktriangleleft$ - <b>Else</b> " 1 SOL " $\blacktriangleleft$ - $B \div A$ $\blacktriangleleft$ - <b>IfEnd</b>
Jeu de hasard : on tire 30 nombres au hasard entre 0 et 1 ; quand le nombre est supérieur à 0,5 le coup est affiché gagné, sinon il est perdu. On peut décider que si on a au moins 15 coups gagnés, la partie est gagnée.  utilisation d'une boucle et d'un test	- <b>For</b> 1 $J$ <b>To</b> 30 $\blacktriangleleft$ - <b>If</b> $Ran \# > .5$ $\blacktriangleleft$ - <b>Then</b> " GAGNE " $\blacktriangleleft$ - <b>Else</b> " PERDU " $\blacktriangleleft$ - <b>IfEnd</b> $\blacktriangleleft$ - <b>Next</b> $\blacktriangleleft$ " AS TU GAGNE ? "