

Programmation sur calculatrice TI : Label, Goto, Menu

I. Label (ou Lbl)

La fonction d'un label est de nommer une suite d'ordres (instructions).

Il permet de ne pas avoir à réécrire toute une suite d'ordres à chaque fois qu'on en a besoin.

Il s'utilise avec la touche Goto.

II. Goto

La fonction de Goto est d'envoyer le programme vers un label.

III. Menu

Grâce à la touche label et Goto on va pouvoir faire un menu sur la calculatrice c'est-à-dire que l'on va taper un programme dans lequel on a le choix entre différentes options.

IV. Exemple sur calculatrice

```
: Lbl M
: Menu (« nom du menu », « première option », A, « deuxième option », B, « quitter »,Q) (on peut mettre le n
nombre de choix que l'on veut)
: Lbl A
: Prompt X
: X + 1 → X
: Disp X
: Pause
: Goto M
: Lbl B
: Prompt X
: X - 1 → X
: Disp X
: Pause
: Goto M
: Lbl Q
: EffEcr (ou ClrHome)
: Stop
```

Utilisation pour la programmation de jeux.