

Voici la liste des commandes essentielles pour écrire des algorithmes et les programmer sur la machine :

ALGORITHME	PROGRAMMATION TI-82		
Saisir X	Menu E/S	Input "...", X	Saisie de X après demande
		Prompt X	Saisie de X sans demande
Afficher X		Disp X Ou Disp "...", X	Affichage à l'écran de X, avec ou sans texte.
X prend la valeur 5	Touche sto→	2 → X	2 va se stocker dans la mémoire X
Si ... Alors... Sinon	Menu CTL	If <test> Then <instruction(s) 1> Else <instruction(s) 2>	Si le <test> est validé, Alors on exécute <instruction(s) 1> Sinon on exécute <instruction(s) 2>
Pour i variant de 1 à N Faire ...		For (I, 1, N) <instruction(s)> End	I vaut 1 On exécute <instruction(s)> On incrémente I On recommence jusqu'à ce que I soit égal à N.
Tant que ...		While <test> End	Tant que <test> est validé <instruction(s)>

Quelques commandes utiles pour programmer :

- La touche **alpha** permet de taper les **lettres** ainsi que le symbole " bien utile avec les instructions **Input** et **Disp**
- Le menu **tests** (**2nde** puis **math**) permet d'accéder aux comparateurs =, ≠, <, > ...
- Le menu **mém** (**2nde** puis **+**) puis **2 : Efface** puis **7 :Prgm** permet d'effacer des programmes dont on ne se sert plus.

Pour écrire un programme on commence toujours de la façon suivante :

Menu **prgm** puis sous-menu **NOUV** puis **entrer**.

On tape le *nom du programme* (8 caractères en majuscules maxi) puis **entrer** et on peut taper le code du programme.

Pour modifier/terminer un programme existant :

Menu **prgm** puis sous-menu **EDIT** puis **entrer**.

On choisit le programme à modifier dans la liste puis **entrer**.

Pour exécuter un programme existant :

Menu **prgm** puis sous-menu **EXEC** puis **entrer**.

On choisit le programme à exécuter dans la liste puis **entrer**.