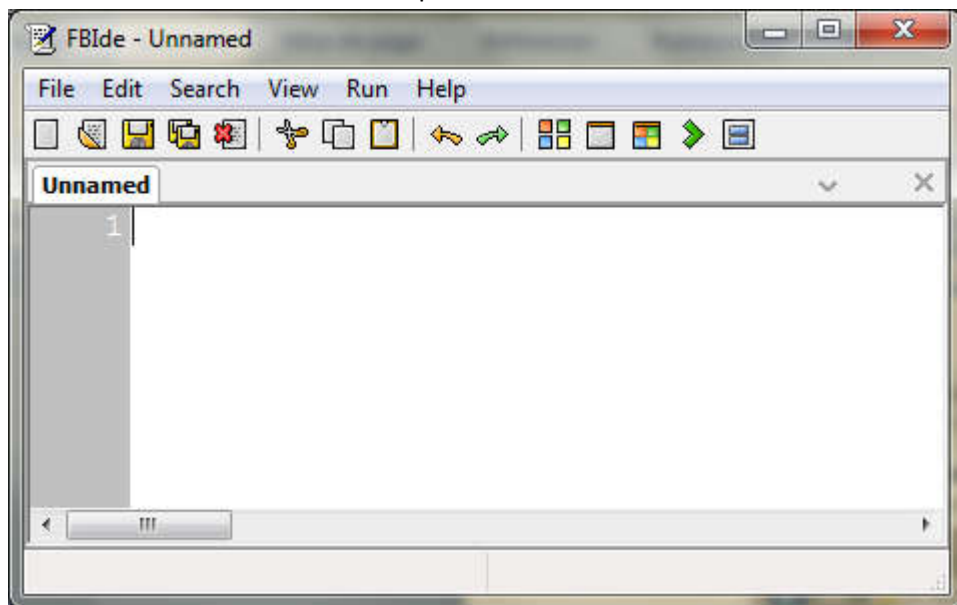


TP : PRISE EN MAIN DE FREEBASIC

- 1) Télécharger freeBasic (version 32 bits ou 64 bits suivant votre version de Windows)
<http://sourceforge.net/projects/fbide/files/fbide%200.4/fbide%200.4.6%20r4/FBide0.4.6r4-FreeBASIC0.23.exe/download>

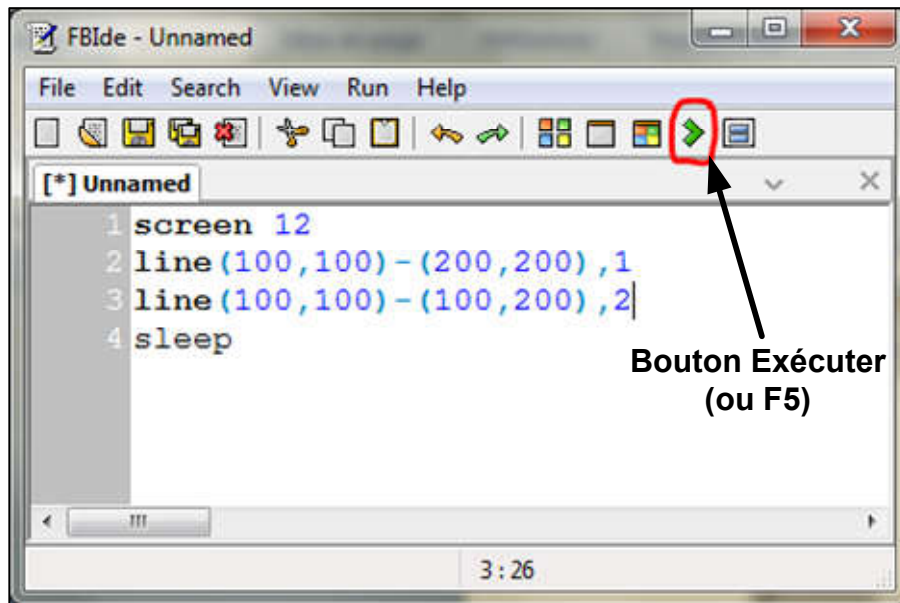
Avec les versions plus récentes, le compilateur et l'éditeur sont séparés. Ne choisissez une nouvelle version que si la version proposée plus haut ne fonctionne pas sur votre ordinateur

- a) Télécharger le compilateur (<https://www.freebasic.net/>)
 - b) Télécharger l'éditeur FBIdé (qui vous permettra de saisir vos programmes)
<https://fbide.freebasic.net/>
 - c) Installer FREEBASIC
 - d) Décompresser FBIdé dans le dossier d'installation de FreeBasic
- 2) Exécuter le fichier FBIdé.exe
 - 3) Vous obtenez la fenêtre suivante après avoir choisi Fichier → Nouveau



4) Vous pouvez alors commencer l'écriture de vos programmes en BASIC

Ecrire les lignes suivantes et exécuter le programme



QUESTION 1 : Que constatez-vous ?

QUESTION 2 : Expliquez ce que fait la ligne 2

QUESTION 3 : Expliquez ce que fait la ligne 3

QUESTION 4 : Modifiez le programme pour dessiner un triangle

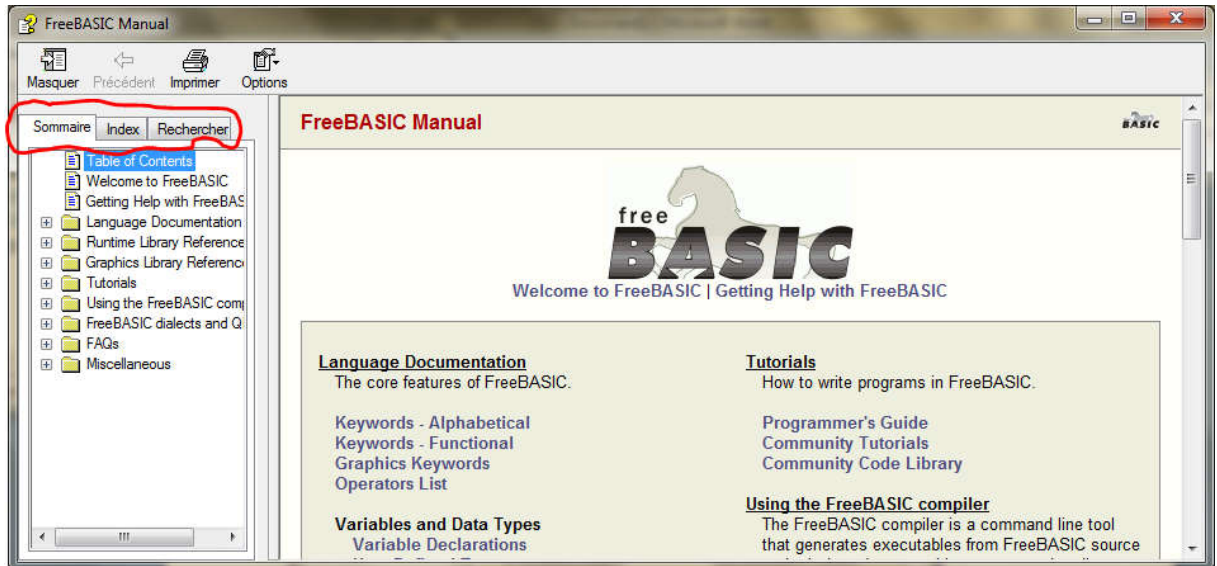
QUESTION 5 : Dessinez un cube

QUESTION 6 : Dessinez une belle maison

AIDE :

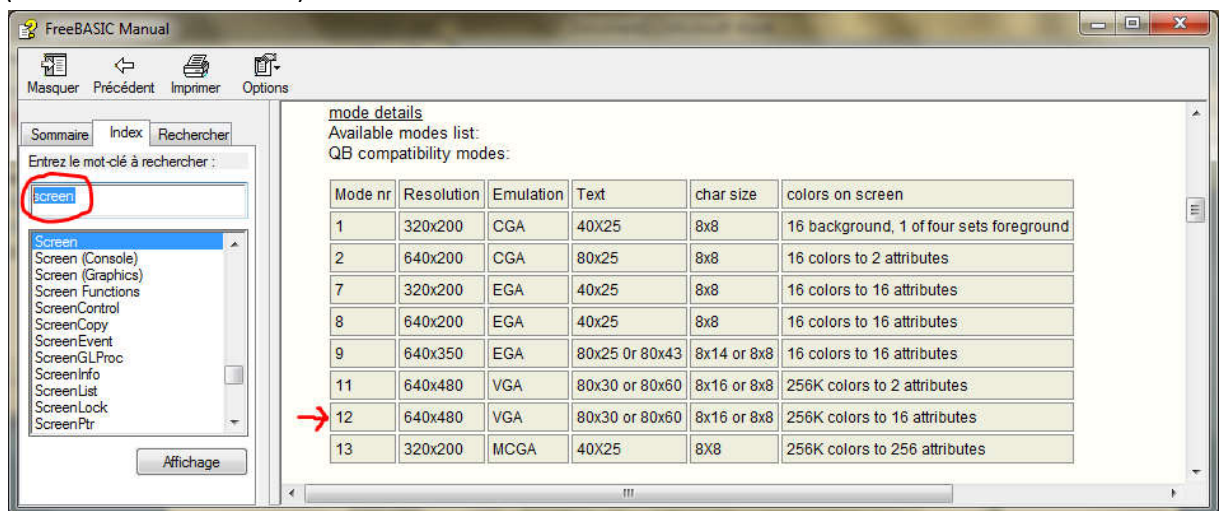
Tout langage s'utilise avec un manuel que l'on appelle en général AIDE.

- ✓ Le menu « HELP » vous donne accès à l'aide.



En cliquant sur « Index » vous pouvez accéder directement à l'aide sur une instruction précise

- ✓ La ligne 1 définit un écran de taille 640x480 avec 16 possibilités de couleurs (numéro 12). En changeant cette valeur, vous changez le type d'écran créé ainsi que le nombre de couleurs (Voir **SCREEN** dans l'aide).



- ✓ La ligne 4 demande de laisser l'écran d'exécution affiché jusqu'à ce que l'utilisateur tape sur une touche du clavier. Si on indique un nombre, l'écran reste visible pendant ce nombre de millisecondes. Par exemple SLEEP 2000 va attendre 2 secondes avant de fermer la fenêtre d'exécution (voir **SLEEP** dans l'aide).