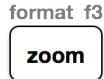


Créer un nouveau programme

- Bouton **prgm** : Choisir 2:Python App
- la fenêtre du shell Python s'ouvre alors.

Les boutons du *menu* en bas de l'écran sont accessibles avec chacune des touches situées au dessous.

Par exemple, touche zoom pour **Nouv.**



*accès au shell ou aux programmes
Navigation entre les menus de la calculatrice*

- Saisir le nom de votre premier programme puis valider (par exemple LISTES puisque vous démarrez un script sur les *listes* en python).
- Saisir alors le contenu de la liste, comme sur la fiche 1 Séquences et listes (on réduira les noms des jours aux 2 premiers caractères): `s=["lu", "ma", "me"]`



► pour écrire le signe = utiliser la touche sto →

► pour les caractères ["lu", "ma", "me"] utiliser l'éditeur de texte depuis le menu: `a A #`

► sélectionner les caractères avec **Sélect** ou bien avec la touche



► une fois la saisie réalisée, valider la saisie avec **Coller**

- Executer le programme : (touche trace sous le menu **Exéc**).



Programmer à partir du Shell

Les instructions seront saisies après les chevrons `>>>`

Chaque ligne saisie sera alors exécutée. Pour revenir en arrière, utiliser la touche



On peut accéder aux variables (dont les listes) et fonctions à partir de l'explorateur de variables:



Fenêtre des variables et fonctions

- Saisir alors chacune des instructions du tableau (*Fiche 1 Séquences et listes*)

```

PYTHON SHELL
VARS : LISTES
s

Échap Ok

PYTHON SHELL

>>> # Shell Reinitialized
>>> # L'exécution de LISTES
>>> from LISTES import *
>>> s[0]
'lu'
>>> s[1]
'ma'
>>> |

Fns... a A # Outils Éditer Script

```

Méthodes de listes

Pour gagner du temps sur la saisie, trouver les méthodes de listes (append, remove, insert, sort) dans le menu Fns... Si la fonction ou le mot clé n'y sont pas, il faudra les saisir (pop, in)

- Dans le Shell, saisir:
- ```
>>> s
```
- Puis aller dans **Fns...**, choisir le menu **List**, puis appuyer sur 6 (**.append**)
- ```
>>> s.append()
```
- Finir alors la saisie
- ```
>>> s.append("ven")
```

## Choix d'un élément aléatoire dans une liste

Le script Choix d'un élément aléatoire dans une liste peut être saisi dans l'éditeur de fichier.

On peut créer un nouveau programme (**Script** puis **Nouv**), ou bien modifier le programme LISTES (**édit**).

Le script commence par l'import de la librairie random:

Menu **Fns...** puis le menu **Modul** et **2: random**

Choisir **1: from random import \***

La ligne s'ajoute dans le programme. On peut ajouter la liste  $L = [1,10,100,1000]$

```

ÉDITEUR : LISTES
LIGNE DU SCRIPT 0002
from random import *
L=[1,10,100,1000]
s=["lu","ma","me"]

Fns... a A # Outils Exéc Script

```

```

PYTHON SHELL

>>> # Shell Reinitialized
>>> # L'exécution de LISTES
>>> from LISTES import *
>>> choice(L)
1000
>>> |

Fns... a A # Outils Éditer Script

```

Executer et revenir dans le Shell.

On trouve alors la fonction **choice** dans **Fns...** puis **Modul, 2: random, 5: choice(séquence)**