



# De l'algorithme au programme - *fiche ressource calculatrices TI n°5*

## Les instructions conditionnelles



**Définition:** Les instructions conditionnelles permettent d'adapter le comportement de l'algorithme, en fonction du résultat d'un test.

Exemples	TI graphique 82Stats / 83 / 84+	
<p><b>La structure si/alors/sinon</b></p> <p><i>Si</i> N=13  <i>Alors</i>  Affiche "PAS DE CHANCE"  Affiche "REESSAYE"  <i>Sinon</i>  Affiche "BRAVO"  Affiche "QUITTE OU DOUBLE?"  <i>Fin Si</i></p> <p><b>Remarque:</b> Les blocs d'instructions « alors » et « sinon » peuvent accueillir plusieurs instructions.</p>		<pre> If N=13 Then Disp "PAS DE CHANCE" Disp "REESSAYE" Else Disp "BRAVO" Disp "QUITTE OU DOUBLE" End </pre>
<p><b>La structure si/alors</b></p> <p><i>Si</i> N=13  <i>Alors</i>  Affiche "PAS DE CHANCE"  Affiche "REESSAYE"  <i>Fin Si</i></p>		<p><b>Remarque:</b> Si il n'y a pas de bloc « else », et qu'il n'y a qu'une seule instruction dans le bloc « then », on peut simplifier le programme en supprimant le « then » et le « end »:</p> <pre> If N=13 Then Disp "PAS DE CHANCE" End </pre> <pre> If N=13 Disp "PAS DE CHANCE" </pre>

**Remarque:** Il est possible d'imbriquer des structures conditionnelles, à condition de les fermer correctement.

If <condition1>

Then

If <condition2>

Then

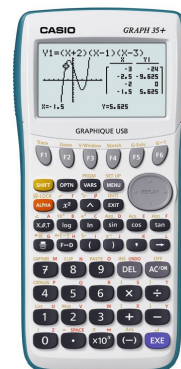
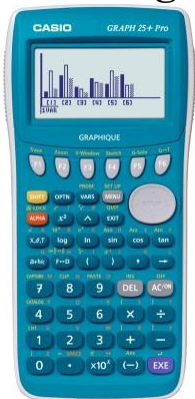
End

Else






End

# De l'algorithme au programme - *fiche ressource calculatrices Casio n°5*

## Les instructions conditionnelles



**Définition:** Les instructions conditionnelles permettent d'adapter le comportement de l'algorithme, en fonction du résultat d'un test.

Exemples	Casio graphique 20 / 25 / 30 / 35 / 60 / 65 / 75 / 80 / 85 / 95	
<p><b>La structure si/alors/sinon</b></p> <p><i>Si</i> N=13  <i>Alors</i>  Affiche "PAS DE CHANCE"  Affiche "REESSAYE"  <i>Sinon</i>  Affiche "BRAVO"  Affiche "QUITTE OU DOUBLE?"  <i>Fin Si</i></p> <p><b>Remarque:</b> Les blocs d'instructions « alors » et « sinon » peuvent accueillir plusieurs instructions.</p>	  	<pre> If N=13 Then   "PAS DE CHANCE"   "REESSAYE" Else   "BRAVO"   "QUITTE OU DOUBLE" IfEnd </pre>
<p><b>La structure si/alors</b></p> <p><i>Si</i> N=13  <i>Alors</i>  Affiche "PAS DE CHANCE"  Affiche "REESSAYE"  <i>Fin Si</i></p>	 	<pre> If N=13 Then   "PAS DE CHANCE"   "REESSAYE" IfEnd </pre>

**Remarque:** Il est possible d'imbriquer des structures conditionnelles, à condition de les fermer correctement.

If <condition1>

Then

    If <condition2>

        Then

            IfEnd

Else

IfEnd