

L'Ordinateur d'Eglantine

numéro 2

Revue paraissant le week-end



Dans ce numéro spécial nous allons modifier le programme « quiEstCe » pour donner l'impression que l'ordinateur a une conversation avec nous :

- Comprenons d'abord le programme qui est écrit
- Modifions le programme
- Voyons ce qui se passe avec nos modifications

Ca va être cool !



Rédaction : Tonton
Correction : Tata

Comprenons d'abord le programme



Nous allons surtout utiliser :

- Le bouton **[Système]** tout en haut à gauche
- La touche **[Menu]** en bas à côté de la barre d'espace
- Les flèches [←] [↑] [→] [↓]
- et aussi la touche **[Entrée]** mais tu la connais déjà



Arrives tu à trouver ces touches sur le clavier ?

Si tu as repéré toutes ces touches, nous allons pouvoir commencer.

Voyons d'abord ce qui est écrit dans le programme.

Le programme QuiEstce est enregistré dans le fichier Cestqui de l'application OPL

- 1) Met ton ordinateur en marche et appuie sur le bouton **[Système]**



- 2) Avec les flèches [←] [→] positionne toi sur un fichier de l'application OPL (à droite). Puis avec les flèches [↑] [↓] sélectionne le fichier « Cestqui » et Appuie sur la touche **[Entrée]** du clavier.



3) Vérifie bien que le texte du programme est exactement celui ci :

<pre>►PROC quiEstCe: + LOCAL lettres\$(50) + + PRINT "qui êtes-vous ?" + INPUT lettres\$ + + PRINT "bonjour ", lettres\$ + GET + + ENDP</pre>	Cestqui ◆Normal Plan A B  Jeu 6
---	---

4) Regardons un peu ce que signifie ce qui est écrit...

Tu connais déjà quelques unes de ces instructions t'en souviens tu ?

PROC c'est le début du programme, le nom du programme est suivi de deux points :
PROC quiEstCe:

LOCAL fabrique un pense-bête. L'ordinateur pourra noter quelque chose à se rappeler. On donne un nom au pense-bête. Le nom du pense-bête est suivi de ce drôle de signe \$ pour dire qu'il contiendra des caractères. On indique ensuite, tout collé sans espace, le nombre maximum de caractères entre parenthèses (50).
LOCAL lettres\$(50)

PRINT affiche le texte entre guillemets qui suit.
PRINT "qui êtes vous ?"

INPUT demande de taper quelque chose au clavier. On note dans un pense-bête que l'on a fabriqué ce qui est tapé au clavier sinon l'ordinateur oublie, même si c'est écrit sur son écran. Il faut donner le nom du pense-bête à utiliser.
INPUT lettres\$.

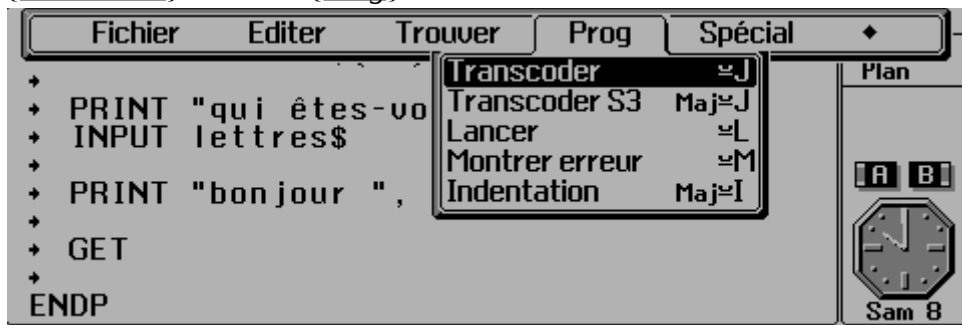
PRINT peut aussi afficher ce qui est écrit dans le pense-bête, il suffit de donner le nom du pense-bête à afficher. Ici on demande d'afficher un texte (que l'on met toujours entre guillemets) puis le pense-bête qui s'appelle lettres\$. Il faut mettre une virgule entre chaque chose que l'on veut afficher.
PRINT "Bonjour ", lettres\$

GET attend que l'utilisateur appuie sur une touche

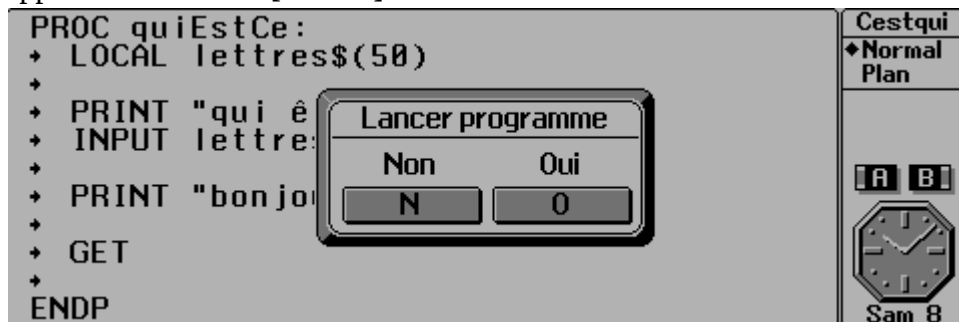
ENDP c'est la fin du programme, l'ordinateur éteint le programme à cette ligne.



- 5) Transcodons le programme pour vérifier qu'il fonctionne bien :
Appuie sur la touche **[menu]** du clavier et utilise les flèches [←] [→] pour sélectionner { *Transcoder* } du menu { *Prog* }



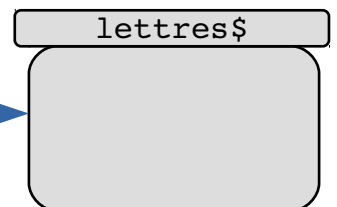
- 6) Appuie sur la touche **[Entrée]** du clavier



- 7) Appuie sur la lettre **[O]** du clavier pour dire « oui »

Le programme se lance
PROC quiEstCe :

LOCAL lettres\$(50) Un pense-bête est créé, il s'appelle lettres\$
Il est assez grand pour contenir 50 caractères, mais on ne voit rien : ça se passe dans la tête de l'ordinateur



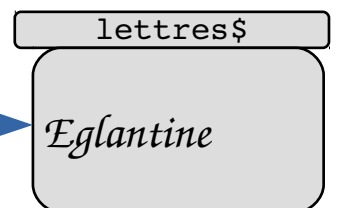
PRINT "Qui êtes vous ?"

qui êtes-vous ?

INPUT lettres\$

Eglantine

Ce que l'utilisateur tape est recopié dans le pense-bête



PRINT "bonjour ", lettres\$

bonjour

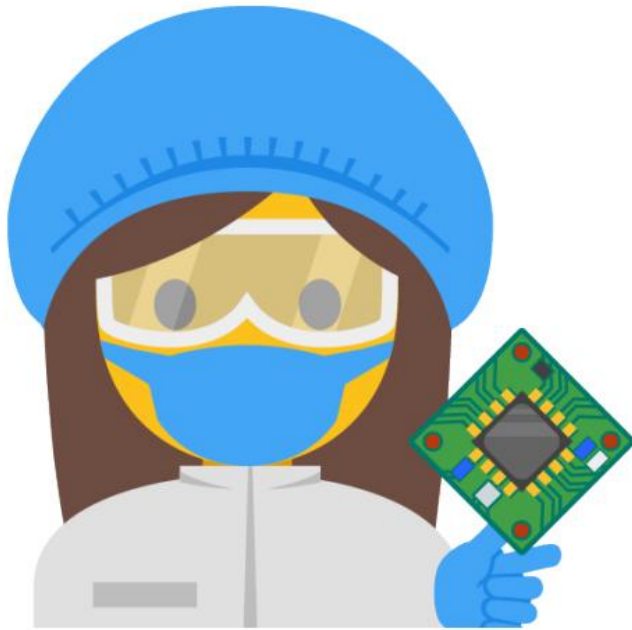
Eglantine

Ensuite on demande d'afficher le contenu du pense-bête qui s'appelle lettres\$ après le texte «bonjour »

GET attend que l'utilisateur appuie sur une touche
sinon tout s'effacerait avant qu'on puisse lire

ENDP Fin du programme, on quitte

Modifions maintenant ce programme



Retournons dans le fichier du programme pour le modifier.
Le programme QuiEstce est enregistré dans le fichier Cestqui de l'application OPL.

Tu devras peut être appuyer sur le bouton **[Système]** puis sélectionner le fichier et appuyer sur la touche **[Entrée]** du clavier pour y retourner



- 1) Vérifie que le texte du programme est bien celui ci :

<pre> PROC quiEstCe: + LOCAL lettres\$(50) + + PRINT "qui êtes-vous ?" + INPUT lettres\$ + + PRINT "bonjour ", lettres\$ + + GET + + ENDP </pre>	Cestqui ◆ Normal Plan A B Jeu 6
--	---

- 2) Avec les flèches du clavier [↑] [↓], positionne le curseur de texte sur la ligne juste en dessous de LOCAL lettres\$(50). Tu te souviens cette instruction crée un pense-bête qui s'appelle lettres\$ et qui peut contenir cinquante caractères (50)

Le curseur de texte
clignote sur cette ligne

<pre> PROC quiEstCe: + LOCAL lettres\$(50) + + PRINT "qui êtes-vous ?" + INPUT lettres\$ + + PRINT "bonjour" , lettres\$ + + GET + + ENDP </pre>	Cestqui ◆ Normal Plan A B Sam 8
--	---

- 3) Nous allons dire à l'ordinateur de créer un deuxième pense-bête. Ce pense-bête nous l'appellerons ville ; comme il contiendra du texte, il doit se terminer par le symbole \$ et comme il pourra contenir au maximum 20 caractères, nous écrivons :

LOCAL ville\$(20)

Entre au clavier
LOCAL ville\$(20)
Sur cette ligne

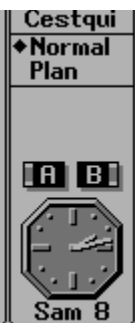
<pre> PROC quiEstCe: + LOCAL lettres\$(50) + LOCAL ville\$(20) + PRINT "qui êtes-vous ?" + INPUT lettres\$ + + PRINT "bonjour" , lettres\$ + + GET + + ENDP </pre>	Cestqui ◆ Normal Plan A B Sam 8
--	---



Le symbole \$ est
juste à côté de la
touche **[Entrée]**

- 4) tu peux sauter une ligne après pour que ce soit plus joli en appuyant sur la touche **[Entrée]**

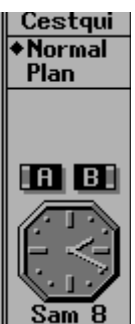
```
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+ |
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+
+ GET
+
```



- 5) Avec les flèches du clavier [↑] [↓], positionne le curseur de texte sur la ligne juste en dessous de PRINT "Bonjour ", lettres\$

Le curseur de texte clignote sur cette ligne →

```
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+ |
+ GET
+
```



- 6) L'ordinateur affichera une nouvelle question à l'écran : il va demander où habite l'utilisateur. Tape au clavier sur cette ligne :
PRINT "quelle ville habitez vous ?"

```
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+ PRINT "quelle ville habitez vous ?"
+ GET
+
```

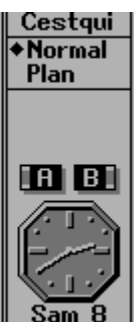


Il ne faut pas oublier les guillemets au début et à la fin du texte que l'on veut afficher

- 7) Appuie sur la touche **[Entrée]** du clavier pour insérer une ligne

Le curseur de texte clignote sur cette ligne →

```
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+ PRINT "quelle ville habitez vous ?"
+ |
+ GET
+
```



- 8) L'ordinateur se souviendra de la réponse avec le pense-bête `ville$`. Tape au clavier sur cette ligne :

```
INPUT ville$
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+ PRINT "quelle ville habitez vous ?"
+ INPUT ville$
+ GET
```

Cestqui
 ◆Normal
 Plan

 [A] [B]

 Sam 8

- 9) Appuie sur la touche **[Entrée]** du clavier pour insérer une ligne

Le curseur de texte clignote sur cette ligne →

```
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+ PRINT "quelle ville habitez vous ?"
+ INPUT ville$
+ |
```

Cestqui
 ◆Normal
 Plan

 [A] [B]

 Sam 8

- 10) Demandons maintenant à l'ordinateur d'afficher une phrase. Tape au clavier :

```
PRINT "Tu sais ", lettres$, " je connais bien ", ville$
```

Attention : n'oublie pas les guillemets ni les virgules.

```
PROC quiEstCe:
+ LOCAL lettres$(50)
+ LOCAL ville$(20)
+
+ PRINT "qui êtes-vous ?"
+ INPUT lettres$
+
+ PRINT "bonjour" , lettres$
+ PRINT "quelle ville habitez vous ?"
+ INPUT ville$
+ PRINT "tu sais ", lettres$, " je conna
```

Cestqui
 ◆Normal
 Plan

 [A] [B]

 Sam 8

Comme cette ligne est très longue on ne voit plus le début quand on tape la fin.

Utilise les flèches [←][→] pour déplacer le curseur et revenir au début pour relire ou à la fin pour continuer de taper. →

```
8)
vous ?"
, lettres$
ille habitez vous ?"
, lettres$, " je connais bien ", ville$|
```

Cestqui
 ◆Normal
 Plan

 [A] [B]

 Sam 8

Vérifie bien ce que tu as tapé comme on ne voit pas toute la ligne c'est plus difficile. Il faut avoir écrit :

```
PRINT "Tu sais ", lettres$, " je connais bien ", ville$
```

Et Voilà ! Tu peux appuyer sur la touche **[Entrée]** du clavier pour sauter une ligne si tu veux, ce n'est pas obligé mais ça fait plus joli.

Ensuite utilise les flèches du clavier **[←]** **[↑]** **[→]** **[↓]** pour relire le programme vérifie qu'il soit écrit la même chose qu'ici :

Tu peux demander à un adulte de vérifier avec toi

```
PROC quiEstCe:
  LOCAL lettres$(50)
  LOCAL ville$(20)

  PRINT "qui êtes-vous ?"
  INPUT lettres$

  PRINT "bonjour" , lettres$
  PRINT "quelle ville habitez vous ?"
  INPUT ville$
  PRINT "tu sais ", lettres$, " je connais bien ", ville$

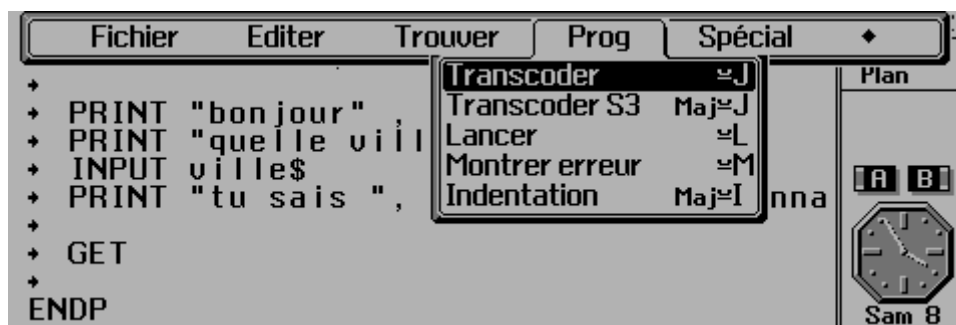
  GET

ENDP
```

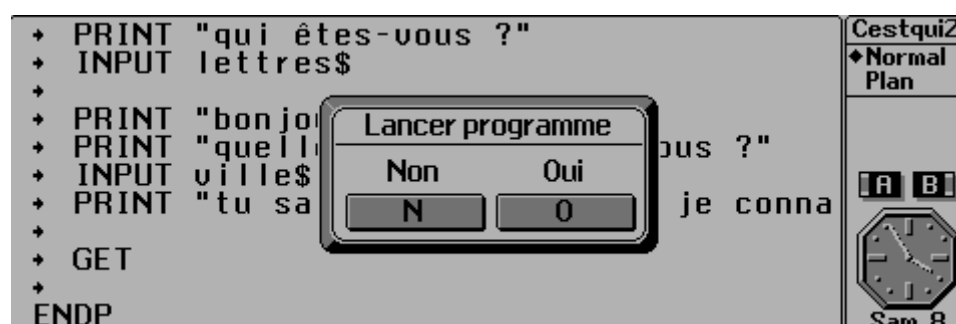


Si tout est bon, transcode le programme – Tu sais comment faire :

- Appuie sur la touche **[menu]** du clavier et utilise les flèches **[←]** **[→]** pour sélectionner **{Transcoder}** du menu **{Prog}**



- Appuie sur la touche **[Entrée]** du clavier puis sur la touche **[O]** du clavier pour dire Oui

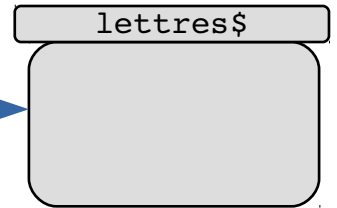


Que se passe-t-il dans ce programme ?

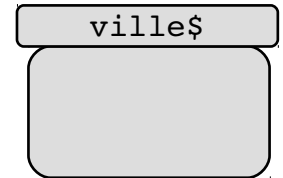


Le programme se lance
PROC quiEstCe :

LOCAL lettres\$(50) Un pense-bête est créé, il s'appelle lettres\$
Il est assez grand pour contenir 50 caractères, mais on ne voit rien : ça se passe dans la tête de l'ordinateur



LOCAL ville\$(20) Un autre pense-bête est créé, il s'appelle ville\$
Il est assez grand pour contenir 20 caractères, mais on ne voit rien : ça se passe dans la tête de l'ordinateur



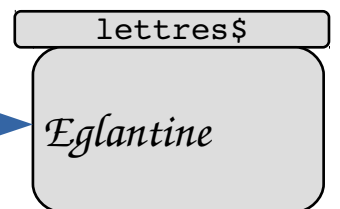
PRINT "Qui êtes vous ?"

qui êtes-vous ?

INPUT lettres\$

■
Eglantine■

Ce que l'utilisateur tape est recopié dans le pense bête lettres\$



PRINT "bonjour ", lettres\$

bonjour

Eglantine

Ensuite on demande d'afficher le contenu du pense-bête qui s'appelle lettres\$ après le texte «bonjour »

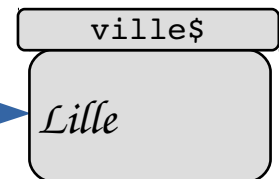
PRINT "quelle ville habitez vous ?"

quelle ville habitez vous ?

INPUT ville\$

■
Lille■

Ce que l'utilisateur tape est recopié dans le pense-bête ville\$



PRINT "tu sais ", lettres\$, " je connais bien ", ville\$

tu sais

Eglantine

je connais bien

Lille

On affiche donc le texte « tu sais » puis le contenu du pense-bête lettres\$ puis le texte « je connais bien » puis le contenu du pense-bête ville\$

GET attend que l'utilisateur appuie sur une touche
 sinon tout s'effacerait avant qu'on puisse lire

ENDP Fin du programme, on quitte