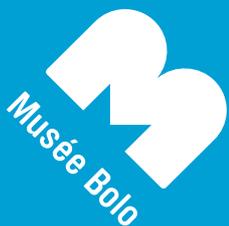


Initiation au BASIC



Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch



Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

Initiation au langage BASIC sur TRS-80

A.

Recopie le programme suivant à l'aide du clavier de l'ordinateur,
vas-y à toi de jouer:

```
10 CLS  
20 PRINT "TOTO"
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as écrit avec la
commande : **RUN**

Que fait le programme ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

B.

Modifie le programme pour écrire ton prénom.

Dans l'exemple ci-dessous, on remplace **TOTO** par **LOUISE**, à toi de jouer, essaie d'écrire ton prénom à la place de **LOUISE**

```
20 PRINT "LOUISE"
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

C.

Essaie la commande : **LIST**

Que fait cette commande ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

D.

Ajoute la ligne suivante au petit programme.

```
30 GOTO 20
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**

Comment fait-on pour arrêter le programme ?

Utilise l'indice suivant :

essaie la touche **BREAK** ou la touche **STOP** ou encore les touches **CTRL + BREAK**.

Tous les ordinateurs sont un peu différents mais on peut toujours arrêter le programme.

Affiche ton programme avec la commande : **LIST**

Que fait la ligne 30 ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

E.

Ajoute et remplace les lignes suivantes au petit programme.

```
15 FOR I=1 TO 10  
30 NEXT I
```

Ensuite, essaie la commande : **LIST** pour afficher le petit programme

Et enfin, démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**

Que se passe-t-il ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

F.

Ajoute la ligne suivante au petit programme.

```
18 PRINT I;" ";
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**

Que se passe-t-il ?

A quoi servent les points-virgules (le caractère ';') ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

G.

Ajoute la ligne suivante :

```
19 PRINT RND(10);
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**

Encore une fois, démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**

Que se passe-t-il ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

H.

Ajoute la ligne suivante :

40 SET(40,20)

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la
commande : **RUN**

Que fais la nouvelle ligne ajoutée ?





Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

I.

Modifie la ligne suivante :

```
19 IF I<5 THEN PRINT RND(10);
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**

Que se passe-t-il ?



J.

Commence par effacer la mémoire avec la commande : **NEW**

Recopie le programme suivant, il est un peu plus long et il utilise tout ce que tu as appris jusqu'à présent:

```
10 CLS
20 FOR X=0 TO 127
30 SET(X,0)
40 SET(X,47)
50 NEXT X
60 FOR Y=0 TO 47
70 SET(0,Y)
80 SET(127,Y)
90 NEXT Y
100 X=63
110 Y=23
120 A=63
130 B=23
140 I=1
150 J=1
160 SET(X,Y)
170 RESET(A,B)
180 A=X
190 B=Y
200 X=X+I
210 Y=Y+J
220 IF X>=126 THEN I=-1
230 IF X<=1 THEN I=1
240 IF Y>=46 THEN J=-1
250 IF Y<=1 THEN J=1
260 GOTO 160
```

Ensuite démarre le petit programme que tu as modifié avec la commande : **RUN**



Musée suisse de l'informatique,
de la culture numérique et du jeu vidéo
www.museebolo.ch

K.

Commence par effacer la mémoire avec la commande : **NEW**

Pour les plus assidus, voici encore un petit programme rigolo :

```
10 CLS
20 H=RND(20)
30 K=RND(10)
40 FOR X=0 TO 100 STEP 25
50 FOR Y=0 TO 36 STEP 12
60 SET(X+H,Y+K)
70 RESET(X+H+1,Y+K)
80 NEXT Y
90 NEXT X
100 GOTO 20
```

Ensuite démarre le petit programme avec la commande : **RUN**

Que se passe-t-il ?

