



Module 1: De basis van programmeren en weergeven op het scherm

Oefenblad 2: Programma's bewerken en het scherm leegmaken

In het tweede van de drie oefenbladen in module 1 oefen je het bewerken van een eenvoudig programma en leer je hoe je het beginscherm van jouw TI-84 Plus CE leeg kunt maken. We zullen het programma gebruiken waar je in oefenblad 1 mee begonnen bent en er regels aan toevoegen.

Doelen:

- De programma-editor van TI Basic gebruiken om een eenvoudig programma toe te voegen en te bewerken.
- De programmeermenu's gebruiken om opdrachten (commando's) te selecteren en in een programma te plakken.
- Eenvoudige bewerkingsmogelijkheden gebruiken om dingen in te voegen en te verwijderen
- Leren hoe het Beginscherm leeggemaakt (gewist) kan worden.

Zet je TI-84 Plus CE grafische rekenmachine aan en druk op de toets **p**.

Kies **BEWERKEN** met behulp van de pijltjestoetsen.

Kies het programma waaraan je eerder al begonnen was. Wij gebruikten **HELLOXY** in die les, daarom zie je op ons scherm die programmanaam.



In de programma-editor knippert de cursor aan het begin van de eerste opdracht in het programma. Gebruik de pijltjestoetsen om de cursor te verplaatsen.



We gaan dit programma bewerken (editen) en er extra Disp-opdrachten aan toevoegen.

Verplaats de cursor naar het *einde* van de eerste regel van het programma en druk op

e. Er verschijnt een tweede dubbele punt. Dit is de tweede regel van het programma.

1. Druk op de toets **p**.
2. Kies het menu **I/O** met behulp van de pijltjestoetsen. Dit menu bevat alle opdrachten die de invoer en uitvoer beïnvloeden.
3. Kies opnieuw **Disp**. Het woord zal opnieuw in je programma worden gepakt op de huidige positie van de cursor zoals te zien is in het plaatje rechts.



Docenten Tip: Het bewerken van een programma wordt gedaan met de pijltjes toetsen en de toetsen **d** en **i**. De cursus geeft de actuele bewerkingsstatus aan: een knipperend blokje betekent 'overschrijven'; een knipperend laag streepje (underscore) betekent 'invoegen'; een knipperende 'A' betekent alfabet of alfabetvergrendeling.

In deze documenten geven rekenmachinetoetsen die tussen rechte haken staan zoals **i**, een 2^e functie van een toets aan. In de beginlessen geven we de volledige toetsaanslag



voor de 2^e functie aan, maar later gaan we ertoe over om alleen de 2^e functie te noteren.

Typ nog een ander bericht tussen aanhalingstekens

Denk eraan om op ``` a te drukken om de alfabetvergrendeling in te schakelen wanneer je in de string (tekst) typt. Let op de verandering in het uiterlijk van de cursor wanneer de alfabetvergrendeling ingeschakeld is.

```
NORM DRIJF AUTO REBEL RAD WIN
PROGRAM:HELLOXY
:Disp "GOEDEMORGEN"
:Disp "HOE GAAT HET"
:Disp "PROGRAMMEREN"
:
```

Druk opnieuw op `e` aan het eind van de tweede regel en voer meer Disp opdrachten toe.

Je kunt zoveel opdrachten toevoegen als je wilt, maar het kan zijn dat je er zoveel toevoegt dat de tekst die dit oplevert niet allemaal tegelijk op het scherm past.

Je programma is klaar. Laten we het meteen uitvoeren door op `[quit]` te drukken en het te selecteren uit het menu EXEC van de toets `p` .

```
NORM DRIJF AUTO REBEL RAD WIN
PrmHELLOXY
GOEDEMORGEN
HOE GAAT HET
PROGRAMMEREN
.....Klaar.
█
```

Docenten Tip: Het aantal regels op het beginscherm hangt af van het TI-84 model dat u gebruikt. De TI-84 Plus heeft 8 regels, de TI-84 Plus C en CE hebben 10 regels. Iets weergegeven op de *onderste* regel forceert een return in die regel zodat het scherm een keer verschuift (scrollt).

Jouw programma bewerken

Om een letter te verwijderen, druk je op de toets `d` terwijl de cursor op de letter staat.

Om een hele opdracht te verwijderen druk je op de toets `C` terwijl de cursor ergens in de opdracht staat. Hierdoor wordt de hele regel met programmacode gewist en blijft er een lege regel achter (een dubbele punt met niets erachter). Lege regels hebben geen effect op de uitvoering van het programma; ze worden genegeerd. Als u een lege regel wilt verwijderen, kunt u op `d` drukken terwijl de cursor op de lege regel staat.

Wanneer je klaar bent (of als je even wilt testen wat je nu hebt), druk je op `[quit]` en voer je het programma uit.

Het beginscherm leegmaken (wissen)

De opdracht **ClrHome** maakt het beginscherm leeg, maar we willen deze opdracht aan het begin van het programma hebben

1. Plaats de cursor, terwijl je bezig bent met het bewerken van jouw programma, boven in het programma (op de letter "D" van de eerste **Disp-**



10 minuten programmeren

TI-84 PLUS SERIE

opdracht).

2. Druk op **ï** en vervolgens op **e** om een nieuwe lege regel te maken boven de opdracht **Disp**.
3. Druk op het pijltje naar boven om de cursor op die lege regel te zetten.
4. Druk op **p** en gebruik het pijltje naar rechts om het menu **I/O** te zien en selecteer de opdracht **ClrHome**.
5. Sluit de editor af en voer het programma uit. U zult zien dat al uw tekst getoond wordt op een leeg beginscherm.

MODULE 1: OEFENBLAD 2

DOCENTENHANDLEIDING

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
CTL I/O KLEUR UITVOEREN HU
1:Input
2:Prompt
3:Disp
4:DispGraph
5:DispTable
6:Output(
7:setKey
8:WisHome
9↓ClrTable

```

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
PROGRAM:HELLOXY
:WisHome
:Disp "GOEDEMORGEN"
:Disp "HOE GAAT HET"
:Disp "PROGRAMMEREN"
:

```

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
GOEDEMORGEN
HOE GAAT HET
PROGRAMMEREN
.....Klaar.

```

Docenten Tip: De optie 'undo' (ongedaan maken) bestaat niet in deze editor. Alle toetsaanslagen worden opgeslagen. Als er een vergissing wordt gemaakt bij het bewerken dan zal de opdracht opnieuw geconstrueerd moeten worden. Werk dus zorgvuldig bij het bewerken.

Bedenk dat de toets **C** de volledige regel waarop de cursor staat wist, wees dus voorzichtig met het gebruik van deze toets.!