



Nom :

Nom :

Date

Auteur : Philippe HOARAU

Prénom :

Prénom :

Document réponses

1 Editeur de formulaire

Après avoir suivi les 3 premiers tutoriels du chapitre « Activités élèves » :

1. Faire une copie du formulaire « CalculettePrototype.kxf » du dossier Ressources\Calculette vers votre dossier personnel.
2. A partir du logiciel KODA Form Designer compléter ce formulaire en ajoutant les objets manquants (voir **Activités élèves\Calculette finale** du TP).
3. Noter ci-dessous le nom du fichier correspondant dans votre dossier personnel :

2 Programmation des touches du convertisseur

On évaluera vos programmes que vous aurez sauvegardé dans votre dossier personnel.

2.1 Touches du convertisseur

Dans le chapitre « Programmer » du TP réaliser les travaux demandés dans les deux parties « Premier pas » et « Touches du convertisseur ». Faire viser ensuite par le professeur

TB
☐

B
☐

AB
☐

I
☐

Visa

2.2 Saisie d'un nombre

Après avoir réalisé les activités de la page « Saisie d'un nombre », dessiner l'algorithme correspondant à la fonction **BtnConv0Click()** :

Algorithme littéral

Algorithme ?

SI « Afficheur <> "0" »
ALORS
AFFICHER « Afficheur & "0" »
FIN SI

Début

2.3 Ma première fonction

Faire vérifier par le professeur votre « Première fonction »

TB
☐

B
☐

AB
☐

I
☐

Visa

2.4 Désactiver les touches

Faire vérifier par le professeur que les touches alphanumériques s'activent ou se désactivent en fonction de la base sélectionnée.

TB
☐

B
☐

AB
☐

I
☐

Visa

2.5 Conversion Décimal → Bin ou Oct

TB
☐

B
☐

AB
☐

I
☐

Visa

2.6 Conversion Décimal → Base

La Fonction « ConvertDecBase(Deci, Base) » étudiée au chapitre précédent permettait la conversion d'un nombre décimal en Binaire ou en Octal mais pas en Hexadécimal.

L'algorithme de la page suivante est celui de la Fonction « ConvertDecBase(Deci, Base) » modifié de façon à permettre la conversion

Décimal → Hexadécimal.

- Compléter ci-contre l'algorithme littéral correspondant à l'algorithme de la page suivante.

(Veillez à respecter l'indentation).

- Encadrer les différentes structures ITERATIVES et ALTERNATIVES.

```
- Début
- FAIRE « Dividende = Deci »
- FAIRE « Quotient = 0 »
- FAIRE « Reste = 0 »
- FAIRE « Resultat = "" »
- REPETER
    - FAIRE « Quotient = ENT(Dividende / Base) »
    - FAIRE « Reste = MOD(Dividende, Base) »
    - SI « Reste > 9 »
    - ALORS
        - SI « Reste = 10 »
        - ALORS
            - FAIRE « Reste = "A" »
        - SINON
            - SI « Reste = 11 »
            - ALORS
                - FAIRE « Reste = "B" »
            - SINON
                - SI « Reste = 12 »
                - ALORS
                    - FAIRE « Reste = "C" »
                - SINON
                    - SI « Reste = 13 »
                    - ALORS
                        - FAIRE « Reste = "D" »
```

Après le test de votre programme, faire viser par le professeur.

TB
☐

B
☐

AB
☐

I
☐

Visa

Fonction « ConvertDecBase(Deci, Base) »

