

## Chapitre 1 : Les variables

Les variables sont très utiles, elles permettent d'attribuer une valeur à une lettre. Elles peuvent donc nous servir à de stocker temporairement un nombre, à faire des calculs etc.

Pour attribuer une valeur à une variable il suffit de dire :

```
23→A
```

Ici, A a pour valeur 23.

Nous pouvons nous en servir pour faire des calculs :

```
23→A  
3A→B
```

B prend donc pour valeur 3 fois celle de A soit 69.

La commande « ~ » (tilde) permet d'affecter une valeur à plusieurs variables qui se suivent dans l'ordre alphabétique

```
23→D~H
```

Affectera la valeur 23 aux variables D, E, F, G et H.

La commande la plus importante est le point d'interrogation « ? » car elle vous permettra de demander une valeur qui sera affectée à la variable précisée.

```
?→N
```

N prendra la valeur que vous rentrerez.

*Note : Vous devrez connaître ce chapitre par cœur si vous voulez programmer car il est assez simple et les variables font parties des bases de la programmation.*

Ran# :

La fonction 'Ran#', abréviation de 'Randomize' (aléatoire en français) permet de tirer un nombre aléatoire entre 0 et 1, de 10 chiffres après la virgule :

```
Ran#→N
```

Il y a une ligne que vous devrez connaître :

$\text{Int}(A\text{Ran}\#\text{+}B)$

Elle permet de choisir un nombre entier qui appartient à l'intervalle  $[B;A]$ .

$\text{Int } 10\text{Ran}\#\text{+}1 \rightarrow B$

La variable B prend une valeur entière aléatoire entre 1 et 10 compris par exemple 5.