

Bilan Intermédiaire

Programmation, C, et TI

Nous venons d'étudier quinze chapître de ce tutorial C, qui nous ont permis d'apprendre les bases essentielles de la programmation en C, et j'estime que, au point où nous en sommes arrivé, nous avons atteint à peu près la moitié de ce tutorial...

J'ai essayé de formuler ces 15 chapitres de façon à ce que la plupart de ces bases soient réapplicables sur n'importe quelle machine, que ce soit vos calculatrices TI, une GBA, ou un ordinateur.

En cela, j'estime être resté conforme à l'esprit du C, qui est avant tout un langage portable : quelle que soit la plate-forme sur laquelle vous avez choisi de programmer, le langage C reste le langage C, et les habitudes que vous avez pris sur un système restent valides sur les autres.

Jusqu'à présent, nous avons appris de nombreuses notions, telles que, pour dresser une brève liste non exhaustive :

- Ce que sont les variables des différents types de bases, et comment les utiliser, ainsi que ce que sont les structures.
- Les opérateurs arithmétiques.
- Les Structures de contrôle.
- L'écriture et l'utilisation de fonctions.
- Les Pointeurs, les tableaux, et les chaînes de caractères.
- L'allocation dynamique de mémoire.
- Bien d'autres notions, que je ne re-détaillerai pas ici...

Toutes ces notions font parti du langage C en lui-même, ce qui devrait vous permettre de les réutiliser quelque soit le compilateur avec lequel vous travaillez, et quelque soit la plate-forme de destination pour laquelle vous développez.

Cela dit, lorsque vous avez commencé à lire ce Tutorial, c'était parce que vous souhaitiez programmer en C, certes, mais, plus spécifiquement, pour une plate-forme de type TI-89, 92+, ou v200.

Maintenant que nous avons étudié les bases de la programmation en C, nous allons pouvoir aller plus loin, et nous intéresser plus spécifiquement à ce qui touche à la programmation en C pour nos calculatrices.

Pour la seconde moitié de ce tutorial, nous verrons, plus ou moins dans l'ordre, des notions telles que (liste non exhaustive, ici encore) :

- Graphismes en Noir et Blanc.
- Graphismes en Niveaux de Gris.
- Manipulations du Système de Fichiers de la TI.
- Création et Utilisation de Librairies Statiques et Dynamiques.
- Fonctionnalités Mathématiques.

Cela dit, au besoin, nous n'hésiterons pas à revenir sur des éléments du langage C qui ne soient pas spécifiques à la TI, bien évidemment.

A présent, je vais vous souhaiter bon courage pour la suite de votre apprentissage du C, et vous laisser continuer la lecture de ce Tutorial par le chapitre suivant...