

Programar em Texas

Passo 1: Criar um programa. Tecla PRGM, e nas setas podemos escolher o que pretendemos fazer de entre "execute", "edit" e "new", queremos seleccionar esta última e escolher um nome para o programa. Pressionando "enter" a máquina leva-nos ao editor de programas e por conseguinte ao passo 2.

(Para encontrar os comandos necessários à criação do programa teremos de, quando no menu edição, pressionar a tecla PRGM e utilizar as setas para procurar os comandos necessários; durante este tutorial os comandos estarão sublinhados para mais fácil percepção)

Passo2: Inserir Lbl1 na primeira linha do programa definirá este como o ponto de partida do programa, (etiquetando-o com um 1), fazemos "enter" e agora criaremos um menu que terá de ser escrito exactamente desta forma:

```
:Menu("nomedomenu","1ªopção",A,"nªopção",Y,"SAIR",Z)
```

Não esquecer todas as aspas, vírgulas e parêntesis. Com as letras A, Y e Z estaremos a criar e a atribuir etiquetas às opções do menu. Desta forma, e estando criado o menu passamos ao passo 3.

Passo3: Vamos dizer à máquina o que fazer quando seleccionada a opção A (por exemplo); o comando Input fará com que a máquina nos peça determinado valor para uma variável, o que está entre aspas será o texto a ser apresentado e mais uma vez etiquetaremos (Lbl) esse texto com uma letra; dizemos à máquina como achar (a fórmula) o valor pedido (nome do menu "A") e associamo-lo (através da seta " ") a uma letra correspondente ao valor final; por fim dizemos à máquina para nos apresentar o valor final. Teremos de introduzir exactamente isto:

```
:LblA  
:Input"valor1",T  
:Input"valor2",U  
:T+U F  
:Disp"valorfinal",F
```

No fim de cada opção é nos útil dizer à máquina para pausar o programa, esperar que pressionemos a tecla "enter" para que esta limpe o monitor e nos leve de novo ao menu inicial (para fazermos outro cálculo ou apenas sair do programa). Isto faz-se:

```
:Pause  
:ClrHome  
:Goto1
```

Onde 1 é o menu inicial.

Passo4: Para dizer à máquina como sair do programa (a nossa opção Z) teremos de escrever exactamente isto:

```
:Lb|Z  
:ClrHome  
:Stop
```

Também poderá ser útil criar menus dentro de menus e neste caso é importante criar uma opção "*voltar*" etiquetada com uma letra que para funcionar teremos de escrever:

```
:Lb|V  
:Goto1
```

Sendo 1 a etiqueta do menu imediatamente anterior.

EXEMPLO:

```
:Lb|0  
:Menu("OPÇÕES","ACHAR JURO",A,"SAIR",S)  
:Lb|A  
:Menu("ACHAR JURO","REGIME DE JURO SIMPLES  
PURO",B,"VOLTAR",V)  
:Lb|B  
:Input"CAPITAL INICIAL=",C  
:Input"CAPITAL FINAL=",D  
:D-C ÷  
:Disp"JURO=",J  
:Pause  
:ClrHome  
:Goto0  
:Lb|V  
:Goto0  
:Lb|S  
:ClrHome  
:Stop
```