

Création d'un programme :

Sélectionner une page vierge de l'éditeur de programmes	NEW puis Create New dans PRGM puis ENTER pour valider Name = apparaît à l'écran
Nommer le programme	La machine attend un nom de programme de 8 lettres maxi. Par exemple : J A D E ENTER
Ecrire le programme	Voir les commandes de programmation ci-contre, par exemple : Input X $X^2 - 3 X + 4 \rightarrow Y$ Disp Y Taper ENTER pour aller à la ligne
Pour corriger	DEL pour effacer, INS pour insérer
Si ERR : SYNTAX à l'écran	Goto ENTER pour aller à l'erreur

Exécution d'un programme :

Quitter l'éditeur de programmes	QUIT
Lancer l'exécution du programme JADE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EXEC et JADE dans PRGM, ENTER; quand prgmJADE apparaît, taper ENTER. ▪ Pour utiliser le programme JADE comme sous programme dans l'écriture d'un autre programme, choisir EXEC dans PRGM et 7:JADE, puis ENTER; PrgmJADE s'écrit dans le programme.
Pour relancer un programme qui vient d'être exécuté	ENTER le nom du programme apparaît ENTER le programme s'exécute
Pour arrêter un programme qui tourne trop longtemps	ON

Autres manipulations :

Pour retrouver dans l'éditeur l'écriture du programme JADE déjà créé	EDIT et JADE dans PRGM , ENTER le programme apparaît : PROGRAM : JADE : Input X : Disp $X^2 - 3 X + 4$
Pour supprimer le programme JADE	Delete... dans MEM , ENTER Choisir Prgm... , ENTER Choisir le programme à effacer avec  , ENTER QUIT en cours de route ou à la fin.

Commandes de programmation :

Mise en mémoire		$(-)$ 1 0 STO \blacktriangleright X
Incrémentation		X $+$ 1 STO \blacktriangleright X ou IS $>$ (X , 1 0) (dans CTL) incrémente X jusqu'à 10 X $+$ $.$ 5 STO \blacktriangleright X
Ecriture à l'écran	Caractères	Disp dans I/O de PRGM , " F I N "
	Contenu de mémoire	Disp N
	Les 2 combinés	Disp " Y = " , Y
	Arrêt pour lecture si l'affichage dépasse 6 lignes	Pause dans CTL de PRGM reprise par ENTER
Arrêt de l'exécution du programme pour entrer une valeur de x et stockage en mémoire du nombre x affiché		Input dans I/O de PRGM suivi de : X Soit touche X , , (n) Soit X avec ALPHA ou d'un autre nom de mémoire.
Saut inconditionnel	Etiquette	Lbl dans CTL de PRGM , suivi d'un numéro
	Saut	Goto dans CTL de PRGM , suivi d'un numéro
Test	Relation	$=$ \neq $>$ $<$ \geq \leq dans TEST
	Canevas de programme	$\{$ <ul style="list-style-type: none"> If condition test \blacktriangleleft $\{$ Then \blacktriangleleft <li style="padding-left: 20px;">instructions si oui \blacktriangleleft $\{$ Else \blacktriangleleft <li style="padding-left: 20px;">instructions si non \blacktriangleleft $\}$ End
	Syntaxe	If , Then , Else , End dans CTL de PRGM
Boucle automatique	Canevas de programme	$\{$ <ul style="list-style-type: none"> For (variable, début, fin, pas) <li style="padding-left: 20px;">instructions $\}$ End
	Syntaxe	For (et End dans CTL de PRGM

Exemples de programmes :

Résolution d'une équation du premier degré : $Ax + B = 0$ utilisation d'un test	<pre> Input A Input B - If A = 0 - Then Disp " ATTENTION " - Else Disp " 1 SOL " , - B/A - End </pre>
Jeu de hasard : on tire 30 nombres au hasard entre 0 et 1 ; quand le nombre est supérieur à 0,5 le coup est affiché gagné, sinon il est perdu. On peut décider que si on a au moins 15 coups gagnés, la partie est gagnée. utilisation d'une boucle et d'un test	<pre> - For (J , 1 , 30) - If RAND > . 5 - Then Disp " GAGNE " - Else Disp " PERDU " - End Pause - End Disp " AS TU GAGNE ? " </pre>