

1. Introduction

Scilab est un logiciel de calcul numérique que chacun peut télécharger gratuitement. Ce logiciel est recommandé à l'université pour remplacer le logiciel payant MATLAB.

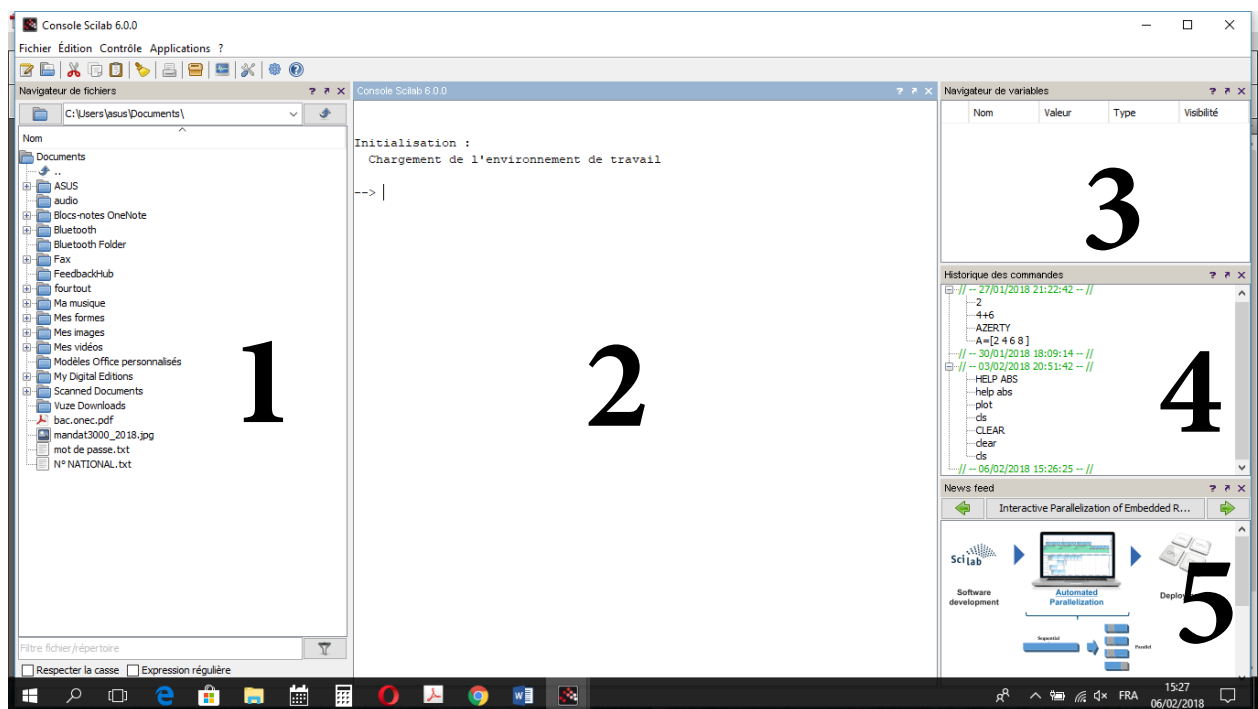
Disponible sous Windows, Linux et Max OS X.

On le télécharge à adresse suivante : <http://www.scilab.org/>

2. L'environnement du logiciel Scilab

Scilab se lance (sous windows) par un double clique sur l'icône, située généralement sur le bureau. On obtient alors l'ouverture d'une fenêtre mais il faut attendre l'apparition d'une flèche --> avant d'utiliser le logiciel.

La fenêtre principale est composée de 5 sous-fenêtres :



- 1 Navigateur de fichiers : précise le répertoire courant (celui dans lequel on travaille), et permet de naviguer dans le système de fichiers.
- 2 Console Scilab (aussi appelé le terminal): c'est la fenêtre dans laquelle on tape les commandes pour exécution immédiate, et dans laquelle sont affichées les réponses.
- 3 Navigateur de variables : contient le nom, la taille et le type de variables reconnues par la console.
- 4 Historique des commandes : contient toutes les lignes de commande validées dans la console.
- 5 C'est la zone de notification des nouveautés, elle a été rajoutée dans la version 6.

L'espace de travail utile dans Scilab est constitué de plusieurs fenêtres :

- La console pour faire des calculs,
- L'éditeur pour écrire des programmes,
- Les fenêtres graphiques pour afficher des graphiques,
- L'aide.

-La console

Une instruction tapée dans la console est **immédiatement exécutée** après avoir validé à l'aide de la touche entrée .

On a ensuite deux possibilités :

- si la ligne de commande se termine par le symbole ;, l'instruction est exécutée mais le résultat n'est pas affiché à l'écran (ce qui peut être utile si le résultat est un tableau de 10000 valeurs numériques). On dit que l'exécution s'est faite **sans écho**.
- si la ligne de commande ne se termine pas par le symbole ; (elle se termine alors par un espace ou par le symbole ,) l'instruction est exécutée et le résultat est affiché.

Une ligne de commande peut être modifiée tant qu'elle n'est pas validée. Une fois validée, on ne peut par contre plus la corriger. Cependant, on peut rappeler toute ligne de commande précédemment validée dans la console en utilisant les flèches haut et bas du clavier : ↑ et ↓ .

Si une instruction produit un résultat et ne comporte pas d'instruction d'affectation (c'est-à-dire que le résultat n'est pas enregistré dans une variable), alors Scilab enregistre le résultat par défaut dans la variable **ans** (abréviation de answer).

Le logiciel Scilab dispose d'un *Navigateur d'aide* accessible via l'onglet ? ou la touche F 1 . Si l'on connaît le nom de la fonction pour laquelle on recherche de l'aide, on peut aussi utiliser dans la console l'instruction **help suivi du nom de la fonction**. L'instruction help toute seule donne une autre façon d'accéder au navigateur d'aide.

3. Manipulation des nombres avec Scilab

Tous les nombres manipulés sont des nombres complexes de la forme $x + i y$ où x et y sont deux nombres décimaux. Par défaut les nombres décimaux sont donnés sous forme décimale avec 7 chiffres significatifs. Le nombre complexe i tel que $i^2 = -1$ est représentée dans Scilab par la syntaxe `%i`.

Les nombres décimaux utilisés dans Scilab sont compris entre 2.10^{-38} et 2.10^{38} , avec une précision de $2,22.10^{-16}$.

Les opérations sur les nombres se font à l'aide des symboles suivants :

- + (addition)
- (soustraction)
- * (multiplication)
- / (division)
- ^ (puissance)

Dans une ligne de calcul, l'ordre utilisé par Scilab est le même que celui que nous utilisons en mathématiques, c'est-à-dire par ordre décroissant de priorité : ^, ensuite * ou /, puis + ou -.

Pour modifier cette ordre, on utilise des parenthèses.

Exemple Par exemple :

```
-->2*3-5
ans  =
    1.
-->2-3*5
ans  =
   -13.
-->(2-3)*5
ans  =
    -5.
```

Le nombre π s'utilise via le symbole `%pi` et le nombre e via `%e`. Ce ne sont bien sûr que des approximations de ces nombres.

On dispose aussi des fonctions suivantes déjà définies dans le logiciel :

- log (logarithme népérien ln)
- exp (exponentielle)
- floor (partie entière)
- abs (valeur absolue)
- sqrt (racine carrée)
- sin (sinus)
- cos (cosinus)

4. Variables et affectations

Les variables sont des « cases mémoires » dans laquelle une valeur est enregistrée. Cette valeur peut être modifiée tout au long du programme. Une variable est identifiée par un nom (ou identificateur). Ce nom ne doit comporter ni espace, ni accent, ni apostrophe et doit obligatoirement commencer par une lettre. Scilab distingue la casse, c'est-à-dire les majuscules et les minuscules.

Lorsqu'on modifie la valeur d'une variable, on dit qu'on lui **affecte** une valeur. L'**affectation** à la variable Nom de la valeur Valeur se fait avec la syntaxe suivante :

```
-->Nom=Valeur ou -->Nom=Valeur ; (sans écho)
```

S'il n'existe pas de variable appelée Nom, cette instruction **crée une variable** Nom et lui affecte Valeur. S'il existe déjà une variable Nom, cette instruction **efface l'ancienne affectation et la remplace** par Valeur.

Lorsqu'une variable est créée, son nom apparaît dans le *Navigateur de variables* avec une icône qui indique la nature de son contenu.

△ Il faut bien respecter la syntaxe : ce qui se trouve **à gauche** du symbole = est modifié/créé par ce qui se trouve **à droite** du =.

△ Si on utilise un nom de variable non défini préalablement dans Scilab à droite de = on provoque une erreur.

Exemple Affectation avec écho :

```
-->x=2*3
x
6.
```

et sans écho :

```
-->x=2*3;
```

△ La valeur d'une variable est modifiée tout au long du programme.
Par exemple quelle est la valeur de x à la fin des instructions suivantes ?

```
-->x=2*3;
-->y=4;
-->y=2*y+1;
-->x=x*y;
```

Pour connaître la valeur affectée à une variable existante, il suffit de taper son nom dans la console et de valider. Par exemple sur l'exemple précédent :

```
-->x
x
54.
```

Pour connaître toutes les variables créées, on utilise la commande `who` (ou `whos` dont l'affichage est différent).

La commande **clear** permet d'effacer toutes les variables. La commande `clear x` permet d'effacer uniquement la variable `x`.

5. Les chaînes de caractères

C'est un **type de données** (comme l'est le type nombre), qui permet de manipuler du texte avec Scilab.

On appelle **chaîne de caractères** (« string » en anglais), une suite de *caractères alphanumériques* (les caractères disponibles sur le clavier d'un ordinateur).

Dans le langage Scilab, les chaînes de caractères sont délimitées par des apostrophes `'`. Lorsqu'une chaîne de caractère contient déjà le caractère `'`, il faut le doubler.

Exemple Par exemple :

```
--> 'Lorsqu','une'
ans =
    Lorsqu'une
```

On peut affecter une chaîne de caractères à une variable.

Exemple Par exemple :

```
--> a = 'Scilab'
a =
    Scilab
```

⚠ Scilab distingue une chaîne de chiffres du nombre qu'elle représente. Par exemple `'12'` est différent de `12` : le premier est du type chaîne de caractères et le second du type nombre.

Exemple Par exemple :

```
--> Txt = '12+13'
Txt =
    12+13
```

L'instruction `Txt='12+13'` affecte à la variable `Txt` la valeur `12+13` (et non pas 25) qui est une chaîne de cinq caractères. L'icône associée à `Txt` dans le navigateur de variables indique qu'on est en présence d'une chaîne de caractères.

Le nombre de caractères d'une chaîne `A` s'obtient avec l'instruction `length(A)`.

Exemple Par exemple :

```
--> length('toto')
ans =
    4.
```

Si A est une chaîne de caractères, alors `part(A,i)` retourne son *i*-ième caractère (avec la convention qu'ils sont numérotés à partir de 1).

Exemple Par exemple :

```
--> A = '13=XIII'  
A =  
13=XIII
```

```
--> part(A,1)  
ans =  
1
```

```
--> part(A,2)  
ans =  
3
```

```
--> part(A,3)  
ans =  
=
```

```
--> part(A,8)  
ans =
```

Plus généralement, l'instruction `part(A,i:j)` donne la sous-chaîne extraite de A, formée des caractères entre les positions *i* et *j* (incluses).

Exemple Par exemple :

```
--> Txt = '12+13';
```

```
--> part(Txt,2:4)  
ans =  
2+1
```

L'opérateur addition + permet de coller deux chaînes de caractères : c'est l'opération de **concaténation**.

Exemple Par exemple :

```
--> A = 'Toto'  
A =  
Toto
```

```
--> B = 'Bonjour '  
B =  
Bonjour
```

```
--> B + A  
ans =  
Bonjour Toto
```

6. Les variables booléennes

Le résultat d'une expression logique (c'est-à-dire « vrai » ou « faux ») peut être stocké dans une variable, appelée alors **variable booléenne**.

Les booléens sont %t (true) et %f (false) pour les saisies et T et F pour l'affichage.

Les variables booléennes sont le résultat d'opérations logiques comme la comparaison, la négation etc ...

Exemple Par exemple :

```
--> a = %f
a =
F
```

Les symboles de comparaison sont :

== (test d'égalité) \triangleq à ne pas confondre avec l'affectation =!
~= (différent)
< (inférieur strict)
<= (inférieur ou égal)
> (supérieur strict)
>= (supérieur ou égal)

Exemple Par exemple :

```
--> 3 == 5
ans =
F
```

On peut également former des expressions logiques plus compliquées :

~ (négation logique)
& (« et » logique)
| (« ou » inclusif) \triangleq c'est celui qu'on utilise en mathématiques.

Exemple Par exemple :

```
--> ( 3 == 5 ) & ( 3 == ( 2 + 1 ) )
ans =
F
```

```
--> ( 3 == 5 ) | ( 3 == ( 2 + 1 ) )
ans =
T
```