

## Scilab : De la théorie à la pratique - 1. Les fondamentaux

### Errata

Ces erratas s'adressent avant tout aux lecteurs de la version imprimée.

- Les personnes ayant acheté la version en ligne ou le pack Version en ligne + Téléchargement depuis le site des éditions D-Booker ne sont pas concernées par ces rectificatifs, les corrections étant reportées automatiquement sur les versions à leur disposition. Il suffit pour eux de télécharger les mises à jour publiées après leur achat.
- Les personnes ayant acheté une version numérique sur un site autre que celui des éditions D-Booker ne sont concernées que par les erratas postérieurs à leur date d'achat.

*Astuce > La version de votre livre sur la page de copyright, sous la date de publication.*



Les numéros de pages fournis correspondent pour le premier à celui de la version imprimée et le deuxième au PDF web.

Les corrections de coquilles ne sont pas signalées.

### Corrections du 07/07/2013 (v 1.0 > v 1.1)

#### DÉMARRER AVEC SCILAB

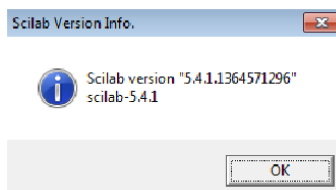
- p 30/24 : Exemples de résultats affichés dans la console, lire :

```
-->unix('dir')    // code retour
```

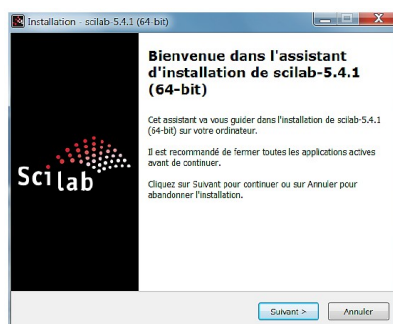
au lieu de :

```
-->unix('dir')    //code retour 2
```

- p. 56/50 : Lancement de Scilab avec l'option **-version**, la figure correspondante est :



au lieu de :



## CALCULER

➤ p. 68/61 la sortie console du haut se termine par :

```
-->X-X+Y // résultat Y
ans =

1.000D+10

-->//erreur d'arrondi complexe :

-->%e^(%i*pi) // =-1 à 10^(-16) près
ans =

- 1. + 1.225D-16i
```

et non :

```
-->X-X+Y // résultat Y
ans =

1.000D+10

-->//erreur d'arrondi complexe :

-->help sin

Attention : Problème avec la pile...
```

➤ p. 150/140 lire **3 x lignes x colonnes** au lieu de **3\times lignes \times colonnes**.

## PROGRAMMER

- de la p. 184/172 à 189/177, plusieurs sorties consoles se présentent à tort comme du code source. Vous pouvez les repérer par la présence de prompt -->.
- p. 195/183, ligne 22, lire  **$1+x^2$**  au lieu de  **$1+x^2$**
- p. 248/234, Figure 18.6 Algorithme glouton, ligne 7, lire **tant que  $k \leq n^2$  faire** au lieu de **tant que  $k \leq 9^2$  faire**  
De même, dans le code source qui suit corriger le  $k \geq 9^2$  en  $k \geq n^2$ .

## Corrections du 02/07/2014 (v 1.1 > v 1.12)

Coquilles et ajustement figures pour la version HTML et EPUB.

## Corrections du 25/09/2014 (v 1.12 > v 1.2)

Prise en compte de la version 5.5 de Scilab (captures d'écran, liens, pas d'incidences sur le fond).

Mise à jour de certains scripts : Ne pas hésiter à retélécharger les sources !

## CHAPITRE 20 : TRACÉS EN DEUX DIMENSIONS

Prise en compte d'un bug connu ([Bug 13569 - colordef\("white"\)](#))

(Section Changer la couleur de l'environnement [p.291 de la version imprimée])

Les trois lignes de code ont été complétées :

```
colordef('black') // tracer les courbes sur fond noir
exec('testplot.sce', -1)
```

```
colordef('white') // pour revenir au mode par défaut
//mais il faut encore remettre la couleur de fond à blanc
id_white=addcolor(name2rgb("white")/255); // ajout du blanc
F=gcf();
F.background=id_white; // affecter à la couleur de fond
sdf() // nouvelle figure par défaut
```

Ainsi que l'avertissement suivant :

**Attention** > `colordef` modifie le style par défaut des figures et axes de toutes les fenêtres graphiques à venir, car la commande fait appel à `sdf` et `sda`. Pour revenir au style par défaut, utilisez `colordef('white')`. Si la couleur de fond n'est pas revenue au blanc c'est que le blanc n'est plus dans la `colormap` de la figure, dans ce cas il faut rajouter cette couleur avec `addcolor` puis l'affecter à la couleur de fond et sauver le modèle de figure par défaut avec `sdf()`.

## CHAPITRE 23 : POUR ALLER PLUS LOIN

- Prise en compte d'un bug connu ([Bug 13570 - parafplot2d](#))

(section Réaliser l'animation d'un graphe [p. 379 de la version imprimée])

Modification de la 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> ligne du code suivant :

```
function y=f(x,t)
y=exp(-(x-t).^2/2)
endfunction
x=[-10:0.05:10].';
t=[-5:0.2:5];
clf;
paramfplot2d(f,x,t);
```

- Ajout d'une partie à la section 23.4. Créer ses propres interfaces graphiques : Rafraîchir automatiquement les éléments d'une interface graphique (utilisation d'`uicontrol` de type `frame`).

Pour les lecteur de la version imprimée, vous pouvez télécharger le passage correspondant à l'[onglet COMPLÉMENTS](#) (Section 23.4 : Rafraîchir automatiquement les éléments d'une interface graphique).