

Introduction

Référence de ce document : <http://www.juggling.ch/gisin/scilab/>

Ce qui suit **s'adresse aux personnes connaissant déjà** le logiciel **SciLab**.
Il existe de nombreuses initiations à SciLab, mais peu de résumés.

SciLab est un proche cousin de MatLab, "Mat" venant de "Matrices". C'est un environnement de **programmation scientifique**, basé sur le **traitement matriciel** et vectoriel.

Liens sur des **initiations et introductions à SciLab** :

<https://www.scilab.org/fr/resources/documentation/tutorials>

Divers liens du site officiel, pour des références.

https://www.scilab.org/fr/content/download/846/7841/file/livret_maths_2013.pdf

Bonne introduction du site Web officiel.

www.iecn.u-nancy.fr/~pincon/scilab/docA4.pdf

118 pages, c'est un livre, avec table des matières et exemples.

<http://www.scilab.org/content/download/247/1702/file/introscilab.pdf>

87 page, en anglais, une introduction officielle.

http://mabboux.pagesperso-orange.fr/informatique/scilab/tp_scilab.pdf

C'est une introduction avec un résumé, de 18 pages au total.

Pour des **livres** et des **liens**, c.f. mon site Web de référence : <http://www.juggling.ch/gisin/scilab/>

Liens sur des **résumés de SciLab** :

<http://www.acsysteme.com/fr/memento-principales-fonctions-scilab>

Résumé sur 12 pages, bien fait, dans un site Web, ce n'est pas un fichier .pdf.

http://www.proba.jussieu.fr/pageperso/roux/enseignements/1314/ifma/resume_scilab.pdf

Résumé sur 3 pages, utile.

Un site Web pour comparer plus de 560 langages de programmation :

http://rosettacode.org/wiki/Rosetta_Code

<http://rosettacode.org/wiki/Scilab>

Pour obtenir de l'aide, tapez `help` (F1) ou `demo_gui` depuis la console.

`help gsort` → donne de l'aide sur la fonction `gsort`

Résumé de commandes et fonctions SciLab,
rédigé par Bernard Gisin
Version, c.f. en-tête.

Raccourcis clavier de l'éditeur (Applications → SciNotes)

Ctrl+D	Commenter
Ctrl+Maj+D	Décommenter
Ctrl+I	Indenter proprement
F5	Enregistrer et exécuter le script de l'éditeur
Ctrl+E	Exécuter la sélection
Ctrl+Maj+O	Ouvrir la sélection dans l'éditeur
Ctrl+S	Sauver
Ctrl+G	Aller à la ligne ...
Ctrl+F	Rechercher dans un fichier
F1	Ouvrir l'aide en ligne / aide sur la sélection
help <i>linspace</i>	Donne de l'aide sur la fonction qui suit l'instruction "help"

Commandes de l'interpréteur SciLab

clc	Efface le contenu de la fenêtre de commandes
xdel(num)	Ferme la fenêtre graphique numéro num
clear	Efface toutes les variables.
pwd	Affiche le répertoire courant. pwd; rep=ans; pour que rep contienne le rép. courant
exec("fichier")	Exécution d'un programme SciLab
funcprot(0)	N'affiche pas de message lors de redéfinition de fonctions
help plot	pour de l'aide sur la fonction plot

Commentaires

// Ceci est un commentaire.

; Le ; en fin d'instruction est un inhibiteur d'affichage.

.. à la fin d'une ligne permet de la continuer sur la ligne suivante.

Variables et matrices

Les variables n'ont pas besoin d'être déclarée initialement.

Si on veut qu'une variable soit globale, il faut la déclarer comme suite dans les fonctions et dans la "base".

global variable_globale;

Les matrices sont stockées colonnes par colonne, a11 a21 .. aN1 a12 a22 .. aN2 a13 a23 .. aN3 .. aNM

string = "chaîne de caractères"

a = 123.67	"=" est l'opérateur d'assignation
[12, 34, 3.2]	Définition d'un vecteur ligne
[1 ; 2 ; 3]	Définition d'un vecteur colonne
[11, 12, 13; 21, 22, 23]	Définition d'une matrice. Écrite ligne par ligne
[]	La matrice vide, de dimension 0 x 0
[1:10]	Vecteur ligne des entiers de 1 à 10
1:0.1:2	Vecteur ligne de 1 à 2 par pas de 0.1
zeros(3,4)	Matrice nulle de 3 lignes et 4 colonnes
ones(3,4)	Matrice de "1" de trois lignes et quatre colonnes
eye(4,4)	Matrice identité de taille quatre
diag([1 2 3 4])	Matrice diagonale de taille quatre, avec les éléments 1, 2, 3 et 4 sur la diagonale
diag([1 2 3 4],2)	Matrice de taille 4+2, avec les éléments 1, 2, 3, 4 sur la 2 ^e sur-diagonale, sinon nulle
diag([1 2 3 4],-1)	Matrice de taille 4+1, avec les éléments 1, 2, 3, 4 sur la 1 ^e sous-diagonale, sinon nulle
linspace(1,3,10)	Vecteur ligne de 10 composantes allant de 1 à 3
logspace(1,3,7)	Vecteur ligne de 7 composantes allant de 10 ¹ à 10 ³ espacés logarithmique
real(z)	Partie réelle du nombre complexe z
imag(z)	Partie imaginaire du nombre complexe z
abs(z)	Module du nombre complexe z
conj(z)	Conjugué de z. conj(a + b*%i) == a - b*%i
complex(a, b)	Nombre complexe a + b*%i

Constantes spéciales

ans	Dernier résultat d'un calcul
%pi, %e	Constante π et e
%i	Le nombre imaginaire i qui satisfait donc $i^2 = -1$
%nan	Not a Number, résultat d'un calcul indéfini
%inf	Infini
%eps	Précision de la machine. $1 + \%eps == 1$ est faux. $2 + \%eps == 2$ est vrai
%t, %f	Vrai, Faux, résultat d'une opération logique

Opérateurs arithmétiques et matriciels + fonctions

+ - * /	Opérateurs standards
modulo (a, b)	Donne le reste de la division de a par b
a ^b	a puissance b
A * B	Multiplication matricielle
A . * B	Multiplication terme par terme des deux matrices, de même dimension
A . ^ B	Mise à la puissance terme par terme des deux matrices, de même dimension
A ²	Carré de la matrice A
A. ²	Matrice dont les coefficients sont les carrés de ceux de A
A ⁽⁻¹⁾	Matrice inverse de A (on la calcule rarement)
A'	Matrice transposée de A, les lignes deviennent les colonnes
A\b	A est une matrice, b un vecteur, donne la solution de A * x = b
exp(A)	Matrice dont les coefficients sont les exponentielles de ceux de A
f(A)	Matrice dont les coefficients sont les images par f des coefficients de A
expm(A)	Exponentielle matricielle de A
A(2, 3)	Coefficient de la 2 ^e ligne et 3 ^e colonne de la matrice A
A(2,\$)	Dernier coefficient de la 2 ^e ligne de A
A(\$-1, 3)	Avant dernier coefficient de la 3 ^e colonne de A
A(:, 4)	Vecteur colonne formé de la 4 ^e colonne de la matrice A
A(4, :)	Vecteur ligne formé de la 4 ^e ligne de la matrice A
[A, B]	Matrice formée de A suivit de B, de nombre de colonnes = celui de A + celui de B
[A; B]	Matrice formée de A suivit de B, de nombre de lignes = celui de A + celui de B
A([1,3],[2,4])	Matrice 2 x 2 formée des intersections des lignes 1 et 3 et des colonnes 2 et 4.
zeros (3,4)	Matrice nulle de 3 lignes et 4 colonnes
ones (3,4)	Matrice de "1" de trois lignes et quatre colonnes
eye (4,4)	Matrice identité de taille quatre
diag([1 2 3 4])	Matrice diagonale de taille quatre, avec les éléments 1, 2, 3 et 4 sur la diagonale
diag([1 2 3 4], 2)	Matrice de taille 4+2, avec les éléments 1, 2, 3, 4 sur la 2 ^e sur-diagonale, sinon nulle
diag([1 2 3 4], -1)	Matrice de taille 4+1, avec les éléments 1, 2, 3, 4 sur la 1 ^e sous-diagonale, sinon nulle
linspace (1,3,10)	Vecteur ligne de 10 composantes allant de 1 à 3
logspace (1,3,7)	Vecteur ligne de 7 composantes allant de 10 ¹ à 10 ³ espacés logarithmique
rand ()	Retourne un nombre aléatoire entre 0 et 1
rand (3, 5)	Matrice de dimension 3 x 5 de nombres aléatoires entre 0 et 1
rand(mat)	Matrice de même dimension que mat, de nombres aléatoires entre 0 et 1
rand("uniform")	Les prochains nombres seront tirés uniformément
rand("normal")	Les prochains nombres seront tirés selon la loi Normale(0, 1)
rand("info")	Retourne le mode "uniform" ou "normal" des nombres tirés
rand("seed", 77)	Initialise à 77 la suite de nombre aléatoire. 77 = seed
rand("seed")	Retourne le "seed" qui a initialisé la suite aléatoire

x ; V ; A peuvent être un nombre, un vecteur ou une matrice !

Quelques fonctions standards

round (4.7)	→ 5. Arrondi à l'entier le plus proche. $\text{round}(-4.7) = -5$
floor (4.7)	→ 4. Plus grand entier plus petit ou égale à 4.7. $\text{floor}(-4.7) = -5$
ceil (4.7)	→ 5. Plus petit entier plus grand ou égale à 4.7. $\text{ceil}(-4.7) = -4$
int (4.7)	Arrondi au prochain entier vers 0, à éviter
sqrt (x)	Racine carrée de x
abs (x)	Valeur absolue de x. Module de x, si x est un nombre complexe.
sign (x)	1 si $x > 0$, -1 si $x < 0$, 0 si $x = 0$
log (x)	Logarithme naturel (Néperien) de x
log10 (x)	Logarithme en base 10 de x
exp (x)	Exponentiel de x, $= e^x$
10^x	10^x
modulo (n, m)	Reste de la division de n par m.
size (A) size (A, 1)	Vecteur ligne indiquant les dimensions de A. $sA = \text{size}(A)$; $sA(1) = \text{nbr de lignes}$ Nombre de lignes de A ; nombre de colonnes de A
ndims (A)	Nombre de dimensions d'un tableau A. =1 pour un vecteur, =2 pour une matrice
length (V)	Nombre d'éléments d'un vecteur ou d'une matrice
gsort (V, "g", "i")	Trie les valeurs de V par ordre croissant "i", c.f. "help gsort" pour les paramètres
sum (V)	Somme des nombres de V
cumsum (V)	Vecteur de somme cumulative des sommes de V
mean (V)	Moyenne des valeurs = $\text{sum}(V) / \text{length}(V)$
deff ('z=moy(x,y)', 'z=(x+y)/2')	Permet de définir une fonction à partir de sa description dans deux chaînes de caractères. Utile en cours d'exécution d'un programme.
find (V > 0.4)	Retourne un vecteur d'indices de V satisfaisant la condition $V > 0.4$
color ('red')	Retourne la couleur rouge. red, green, blue, cyan, magenta, yellow,
color (r,g,b)	Retourne une couleur, r, g, b entier entre 0 et 255.
rgb2name (r,g,b)	Retourne le nom de la couleur définie par r, g, b entre 0 et 255
V>1 sum (V>1)	Retourne un vecteur de boolean indiquant si $V(i) > 1$ ou non. Somme des composantes de V qui sont >1 .

Fonctions trigonométriques

$\sin(x)$ $\cos(x)$	Le sinus de x Le cosinus de x
$\tan(x)$ $\cotg(x)$	La tangente de x La cotangente de x
$\text{asin}(\theta)$	L'arcsinus de θ
$\text{acos}(\theta)$	L'arccosinus de θ
$\text{atan}(\theta)$	L'arctangente de θ
\sinh, \cosh, \dots	L'équivalent pour les fonctions hyperboliques

Opérateurs logiques

Le résultat d'une opération logique est une soit %T (vrai) soit %F (faux).

Tout nombre non nul est considéré comme vrai, 0 est considéré comme faux.

$0 \ \& \ 7 \rightarrow \%F$ $3 \ \& \ 7 \rightarrow \%T$

$a == b$	Test si a égale b . Retourne %T si vrai, sinon retourne %F
$a \diamond b$	Test si a est différent de b . Retourne %F si $a == b$, sinon retourne %T
$a \sim b$	Comme $a \diamond b$
\sim	Opérateur de négation. $\sim(a == b)$ est identique à $a \sim b$
$a > b$ $a >= b$	Retourne %T si $a > b$ Retourne %T si $a >= b$
$a < b$ $a <= b$	Retourne %T si $a < b$ Retourne %T si $a <= b$
$t1 \ \& \ t2$	ET logique. Vrai si et seulement si $t1$ et $t2$ sont vrais
$t1 \ \ t2$	OU logique. Faux si et seulement si $t1$ et $t2$ sont faux
$\text{isempty}(A)$	Vrai si le vecteur A , la matrice A ou la liste A est vide
$\text{isnan}(x)$	Vrai si x est un résultat donnant Nan
$\text{isinf}(x)$	Vrai si x est un résultat donnant Inf
$\text{isnum}(\text{str})$	Vrai si un string représente un nombre
$\text{exists}(\text{"fichier"})$	Test si le <i>fichier</i> existe. Utile pour $\text{exec}(\text{"fichier"})$ s'il existe.

Strings, chaîne de caractères

$\text{strS} = \text{"un string"}$ $\text{strS} = \text{'un string'}$	Assignation d'une chaîne de caractères Deux écritures possibles
$\text{length}(\text{strS})$	Longueur d'un string
$\text{str1} + \text{str2}$	String formé de str1 suivi de str2 . Concaténation de deux strings
$\text{strcat}([\text{"ab"}, \text{"cd"}])$	Concaténation des strings d'un vecteur ou d'une matrice
$\text{string}(x)$	Converti les éléments de x en string
$\text{strplit}(\text{"abcd"})$	Retourne un vecteur contenant les 4 caractères a, b, c et d
$\text{strsubst}(\text{"aba"}, \text{"a"}, \text{"cd"})$	Retourne "cdbcd", donc substitue "a" par "cd"
$\text{ascii}(\text{"abcd"})$	Retourne un vecteur contenant les codes ascii (ou utf-8) des caractères.
$\text{isnum}(\text{"44.5"})$	Vrai si le string représente un nombre.
$\text{eval}(\text{"44.5"})$	Convertit le string "44.5" en nombre.
$\text{eval}(\text{"sin(%pi/2)})$	Évalue le string, comme si c'était une commande scilab. c.f. aussi $\text{evstr}(Z)$

Syntaxe de programmation, test if et boucles

..	.. à la fin d'une ligne indique que la suite continue sur la ligne suivante.
function y = f(x) y = x.*x; endfunction	Définition d'une fonction d'une variable. x et y peuvent être des matrices.
function [y, z] = f(x1, x2) y = cos(x1); z = sin(x2); endfunction	Définition d'une fonction de plusieurs variables. Elles peuvent être des matrices. Le résultat est un vecteur lignes, les composantes pouvant être des matrices.
if (a == b) then // cas où a et b sont égaux elseif (a > b) // <i>facultatif</i> // cas où a > b else // <i>facultatif</i> // autres cas end	Test if. elseif est facultatif, il peut y en avoir plusieurs else est facultatif
switch <i>expression</i> case <i>valeur_1</i> // instructions case (<i>valeur_2</i> , <i>valeur3</i>) // <i>facultatif</i> // instructions otherwise // instructions end	L'expression retourne un nombre. On teste différentes valeurs possibles.
a = 0; for i=1:10 a = a + i^2; end;	Boucle for la variable i varie de 1 à 10 par pas de 1.
a = 0; for i=1:0.1:3 a = a + i^2; end;	Boucle for la variable i varie de 1 à 3 par pas de 0.1.
for i=V; disp(i); end;	Boucle avec i prenant toutes les valeurs du vecteur ligne V
a = 0; i = 1; while (a < 5) a = a + 1 / i; i = i + 1; end;	Boucle "tant que"
break	Dans une boucle, termine la boucle (sort de la boucle)
continue	Dans une boucle, interrompt l'exécution d'une itération et passe à la suivante
return	Sort d'une fonction et retourne à l'appelant
for i=1:10 disp(i); if (i == 5) mprintf("i=%2d", i) pause ; end; end;	pause; → Met le programme en pause. Très utile pour le debugging resume continue l'exécution abort arrête l'exécution
halt()	Arrête l'exécution du programme

Affichage

<code>disp(A)</code>	Affiche la matrice A
<pre>mprintf("format", données) mprintf("i=%6d v=%12.8f", i, v); mprintf('a string: %s\n', 'Scilab'); mprintf('an integer: %d\n', 10); mprintf('an integer: %4d\n', 10); mprintf('a left justified integer: %-4d\n', 10); mprintf('an integer converted to float: %#fd\n',10); mprintf('an integer with a sign: %+4d\n', 10); mprintf('an integer with a sign: %+4d\n', -10); mprintf('an integer padded with zeros: %04d\n', 10); mprintf('an unsigned integer: %u\n', 10); mprintf('an unsigned integer: %4u\n', -10); mprintf('an integer converted to hexadecimal: %x\n', 10); mprintf('a float: %d\n', %pi); mprintf('a float: %3.2d\n', %pi); mprintf('a float (exponential form): %3.2e\n', %pi); mprintf('a float (exponential form): %3.2g\n', %pi); mprintf('a character: %c\n', 'a'); mprintf('a character: %c\n', 'aaa');</pre>	<p>Affichage formaté de variables. \n indique un retour à la ligne \t indique un tabulateur</p> <p>%6d pour des nombres entiers %12.8f pour des nombres à virgule %s pour les strings %e pour la notation exponentielle %E pour la notation ingénieur</p>
<code>format(20)</code>	Indique que les nombres affichés avec <code>disp(...)</code> prennent 20 caractères.
<code>lines(nombre)</code>	Indique combien de lignes sont affichées avant de faire une pause
<code>funcprot(0)</code>	N'affiche pas de message lors de redéfinition de fonctions

Gestions du temps et des dates

<code>tic()</code>	Démarre un chronomètre
<code>toc()</code>	Retourne le temps en secondes depuis le départ du chronomètre
<code>getdate()</code>	Retourne un vecteur contenant la date et l'heure, c.f. help getdate
<code>etime(d2, d1)</code>	Retourne le temps entre deux dates.
<code>xpause(temps en microsecondes)</code>	Attente du temps demandé.

Graphisme

clf() clf(num)	Efface la fenêtre graphique courante Efface la fenêtre graphique numéro <i>num</i>
scf(3)	"Set Current graphic Figure" Crée une nouvelle fenêtre graphique, n° 3. La suite est dessinée dans cette fenêtre graphique.
x=0:0.1:7; y=sin(x); plot(x, y);	Trace le graphique de <i>y</i> en fonction de <i>x</i> . c.f. plus d'options ci-dessous.
plot2d(..) bar(V) pie(V) histplot(...) champ(...) contour(...) surf(...)	Alternative à plot , avec plus de paramètres. C.f. help plot2d Trace un diagramme en barre. C.f. help bar Camenbert. C.f. help pie Histogramme. C.f. help histplot Champ de vecteurs. C.f. help champ Lignes de niveau. C.f. help contour Trace une surface en 3D
mygcf =(gcf)	"Get Curent Figure" Retourne une structure sur la figure courante
myscf = scf()	"Set Curent Figure" Crée une nouvelle fenêtre graphique et retourne dans myscf une structure de données sur cette fenêtre graphique.
mygdf = gdf()	"Get Default Figure" Retourne une structure sur la figure par défaut
mygdf.children	Autre structure des axes de la figure
mygda = gda() mygda.thickness = 4;	"Get Default Axes" Retourne une structure de données concernant les axes du graphique imposera que la courbe soit plus épaisse. Taper gda() pour une liste des paramètres.
sdf()	"Set Default Figure"
gca()	"Get Default Axes"

plot(x, y, 'Color', 'red', 'LineStyle', '-.', 'Marker', 'diam'); c.f. **GlobalProperty**
LineStyle : '-' trait plein ; '--' traitillé ; ':' pointillé ; '-.' trait - point ; 'none' pas de ligne.
Marker, '!' ; 'o' ; 'x' ; '+' ; '*' ; 's' ; 'd' ; 'v' ; '^' ; '<' ; '>' ; 'p'
MarkSize, *un nombre qui donne la taille de la marque en points*
'Color', 'r' ; " ; 'g' ; 'b' ; 'y' ; 'm' ; 'c' ; 'w' ; 'k' (black) ;
'Color', [r, g, b] où r, g, b sont entre 0 et 1 pour red green blue
 Pour des **annotations**, c.f.
legend ; **xlabel** ; **ylabel** ; **zlabel** ; **title**
 Pour des **opérations diverses**, c.f.
colorbar → affiche l'échelle des couleurs
zoom_rect → zoom sur un rectangle
un_zoom → restaure le zoom par défaut
xstring → dessine une chaîne de caractères
xinfo → affiche une chaîne dans la barre d'état

Voir : **help Graphics Entities** (**help graphics** puis cliquer sur "graphics entities")

fplot3d1(x, y, f) → Trace une surface définie par une fonction.
deff('z=myf(x,y)', 'z=x^2 - y^2'); **x=-3:0.2:3; y=-2:0.2:2; fplot3d1(x, y, myf);**

Animation

paramfplot2d(f, x, theta, flag, rect)	Animation en 2D, c.f. help paramfplot2d
comet(x, y, p, "colors", color(r, g, b))	Animation en 2D d'un ou plusieurs points, c.f. help comet r, g, b entiers entre 0 et 255.
xclick()	Lit les coordonnées de la souris lors d'un clique dans la fenêtre graphique. Permet aussi de lire une touche du clavier. c.f. help xclick
xgetmouse() a = []; while (a(1) > 0.1); a=xgetmouse(); disp(a); end; a(1)=1;	Retourne les coordonnées de la souris
drawlater()	Indique de ne pas dessiner les graphiques
drawnow()	Indique de dessiner ce qui était en attente du 'drawlater()'

Gestion de fichiers

exec("fichier")	Exécution d'un programme SciLab

Explications concernant les fenêtres graphique

Se référer au [programme d'exemples](#) : **Plot_param.sce**

Se référer à : **help Graphics Entities**

Pour changer les couleurs d'éléments d'un graphique, on utilise une table de couleurs qui se nomme '**color_map**'.

Une fenêtre graphique s'appelle une **figure**.

gcf() retourne une structure sur la fenêtre graphique par active (Get Current Figure)

scf(n°) crée si nécessaire et définit la fenêtre graphique active,

win5=scf(5); win5b=gcf(); win5==win5b retourne %T.

www=winsid() => retourne un vecteur des fenêtres ouverts.

www=winsid(); for ii=www; xdel(ii); end; // ferme toutes les fenêtres.

Show_window([n°]); // est censé mettre au premier plan une fenêtre. Ne fonctionne pas !

mygda=gda(); mygda.auto_clear='on'; // efface automatiquement le graphique

xdel(num); Ferme la fenêtre graphique numéro num