

Kalkulátor jako hrací kostka

V Amatérském rádiu č. 10/1979 mě zaujal článek na str. 369 od ing. D. Němce „Elektronická kostka s počítačem“. Jelikož vlastním TI-58, hned jsem si to vyzkoušel. Zjistil jsem, že šikovný hráč bude po chvílce „házet šestky“ skoro pořád. TI-58 má v programovém modulu č. 1 program č. 15 – generátor náhodných čísel. Z jeho tří částí lze použitím první vytvořit program na „hrací kostku“ který nelze nikterak obelstít. Postup mě napadl, když jsem sestavoval program pro uhádnutí čtyř čísel (hádní čísel). Program je v tab. 1. Obsluhuje se následovně:

Stiskne se RST, *D' – po této kombinaci se na displeji objeví nula. Vložíme libovolné číslo z intervalu 0 až 199 017, stiskneme R/S (objeví se totéž číslo s tečkou), vložíme dolní hranici, tj. 1, opět R/S, vložíme horní hranici, tj. 6,999 (krok 23 odděluje z čísla pouze jeho celou část, zbývající číslice slouží jako zdrojové číslo pro další vrh), opět R/S, objeví se ještě jednou horní hranice, tj. 6,999, a pak už každým stisknutím R/S „házíme kostkou“. Je tím zamezeno různému chytrčení a každý „hází“ stejně dlouhou dobu, tj. po dobu běhu programu od kroku 18 do kroku 28.

Tab. 1.

000 76	*Lbi	015 15	15
001 19	*D'	016 12	B
002 36	*Pgm	017 92	INV SBR
003 15	15	018 36	*Pgm
004 10	;E'	019 15	15
005 92	INV SBR	020 13	C
006 36	*Pgm	021 43	RCL
007 15	15	022 07	07
008 15	E	023 59	*Int
009 92	INV SBR	024 95	=
010 36	*Pgm	025 91	R/S
011 15	15	026 61	GTO
012 11	A	027 00	0
013 92	INV SBR	028 18	18
014 36	*Pgm		

Miroslav Jílek