

PROGRAMY PRO PRAXI I ZÁBAVU

Řídí
ing. Alek Myslík
OK1AMY

Programy pro kalkulátory vybírá, ověřuje a upravuje Jan Mrázek, U libeňského pivovaru, 7, 180 00 Praha 8

Programy v jazyku BASIC vybírá, ověřuje a upravuje Richard Havlík

DOMINO

Každý hráč si vybere z 27 zamíchaných kamenů 8 kamenů. Začíná ten, jehož kámen má největší součet. K tomuto kamenu přiloží ještě jeden svůj kámen tak, aby v sousedních polích těchto kamenů byla stejná čísla. Pak přikládá spoluhráč vhodný kámen. Kamenu se přikládají od prvního směrem doprava. Jestliže hráč nemá vhodný kámen, může jedno kolo vynechat, ale v dalším kole musí táhnout jeden kámen ze zásoby. Nemůže-li tento kámen přidat, táhne v příštím kole opět. Vyhraje ten, kdo se dřív zbaví kamenů, nebo po vyčerpání zásoby jich má méně.

V programu jsou kamenu znázorněny dvojcifernými čísly, jejichž každá cifra značí počet ok jednoho ze dvou polí kamenu. V průběhu hry zůstávají na displeji zobrazeny poslední tři položené kamenu.

Postup:

1) Vložte konstanty: 100 do STO 49, 24 298 do STO 55, 99991 do STO 56, 199 017 do STO 57, 1 000 000 do STO 59.

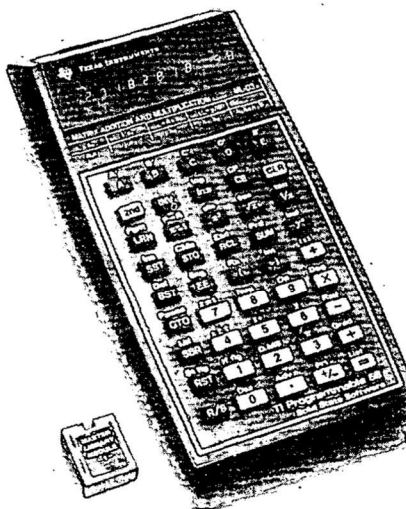
2) Na displej vložte libovolné číslo z intervalu -0 až 10^5 a stisknutím SBR CLR spusťte program. Displej může zůstat tmavý až pět minut.

3) Je-li po zastavení na displeji dvojciferné číslo, zobrazuje váš největší kámen, je-li však na displeji číslo čtyřciferné, představuje první dva kamenu, které položil kalkulátor. První dvě číslice zleva představují největší kámen, který je ve hře.

V obou případech stisknete A a postupně se zobrazí všechny vaše kamenu. Je-li některý z nich vhodný, krátkým podržením tlačítka R/S zastavíte program a klávesou B přidáte tento kámen k ostatním položeným kamenům. Je-li třeba kámen obrátit, stisknutím SBR 1/X se cifry přehodí.

Jestliže nenaleznete vhodný kámen, můžete položení vynechat nebo táhnout kámen ze zásoby klávesou D.

Další běh spusťte klávesou C.



V dalších kolech před provedením podprogramů B a SBR 1/x je nutno vždy začít podprogramem A (jinak se přiloží nebo obrátí jiný kámen).

4) Ukončení hry poznáte, když a) se po stisknutí klávesy A zobrazí pouze čísla 99 (vkládají se místo vybraných kamenů) – vyhrál hráč.

b) na displeji blikají poslední vložené kamenu – vyhrál kalkulátor.

c) na displeji bliká celé číslo z intervalu 36 až 47. Zásoba je vyčerpána, vyhraje ten, kdo má méně kamenů. Kamenu hráče si spočítáte po stisknutí tlačítka A, kamenu kalkulátoru po stisknutí tlačítka SBR Pause (nepočítají se čísla 99).

5) Novou hru začínejte bodem 2).

Po druhém vynechání hráče za sebou program nepokračuje a kalkulátor opět zobrazí poslední položené kamenu. Pokračování je možné jen po tažení kamenu ze zásoby. Není-li možné kámen ze zásoby přidat, automaticky se přiřadí k hráčovým kamenům (na konec).

Jiří Jiráček

```

000 STO 54 2 0 STO 05 7 +/- STO 01
010 STO 02 6 +/- STO 03 RCL 01 +
019 7 = ST# 05 1 0 PD # 05 RCL 02 +
030 7 = SM# 05 Op 25 Dsz 2 00 16
040 RCL 03 STO 2 Op 23 Dsz 1 00 18
050 B' STO 03 B' STO 16 B' STO 17
059 RC# 16 EX# 17 ST# 16 Dsz 3 00
068 53 2 0 STO 05 8 STO 01 RCL 05
078 STO 06 RC# 05 x# t Op 25 RC# 05
087 x# t 00 98 INV Dsz 1 01 06 GTO
096 00 83 INV Dsz 1 01 06 GTO 00
105 76 IPflg 2 01 23 x# t STO 10
113 x# t RCL 06 STO 08 STflg 2 GTO
121 00 73 RC# 08 x# t 01 91 A' D' C'
131 1 9 8 x RCL 05 = x# t RCL 50 x# t
142 01 86 0 Exc 50 RCL 09 R/S INV
151 IPflg 1 01 61 IPflg 4 01 47
159 STflg 1 STflg 1 RCL 59 INV Prd
167 09 RCL 09 INV Int STO 09 RCL 59
176 Prd 09 RCL 09 Int STO 09 GTO 01
185 30 RCL 09 GTO 09 99 B' GTO 01
195 47 Lbl A 2 7 STO 08 + 1 - RCL
206 51 = STO 04 RC# 08 Pau Pau Op
215 38 Dsz 4 02 10 RTN Lbl B RCL 49
225 Prd 09 9 9 EX# 08 SUM 09 INV
234 STflg 1 INV STflg 4 RCL 09 RTN
242 Lbl D INV STflg 1 1 INV SUM 52
251 INV SUM 51 RC# 52 ST# 51 RTN Lbl
260 A' RCL 49 Prd 09 9 9 EX# 06 SUM
270 09 RTN Lbl E x RCL 49 = SM# 06
280 RTN Lbl C' RCL 07 STO 06 - 2 7
290 = STO 01 STO 05 RCL 09 ÷ 1 0 =
301 INV Int x# t E' RTN Lbl D' 3 5
310 STO 07 2 0 STO 51 4 8 STO 52 RTN
321 Lbl E' INV STflg 5 RC# 06 SUM 50
330 1 0 INV PD# 06 RC# 06 INV Int
339 INV SM# 06 x# t 03 64 E IPflg 5
348 03 55 STflg 5 GTO 03 26 INV Dsz
357 1 03 67 Op 36 GTO E' E' RTN
367 IPflg 6 03 74 STflg 6 RTN INV
375 STflg 6 Op 25 Op 27 RCL 52 x# t
384 RCL 07 x# t 01 88 STO 06 GTO 02
393 95 Lbl B' RCL 55 Prd 54 RCL 56
402 SUM 54 RCL 54 ÷ RCL 57 = INV Int
412 STO 54 x# t RCL 57 Prd 54 x# t x 2
422 B + 2 0 = Int RTN Lbl C GTO 01 50
434 Lbl 1/x 1 0 INV PD# 08 RC# 08
443 INV Int INV SM# 08 x RCL 49 =
452 SM# 08 RC# 08 RTN Lbl Pau Op 37
461 RC# 07 Dsz 5 04 58 R/S Lbl CLR
470 x# t 0 STO 50 STO 09 x# t RST
Pozn.: RTN je INV SBR, # značí Ind
    
```

Program „Domino“, TI-59