

ne faites plus le mort en jouant au master mind

Ce jeu ressemble au Master Mind, les couleurs y étant remplacées par les chiffres. Vous devez donc trouver un nombre de cinq chiffres, qui vont du zéro au neuf. Ils peuvent être doublés, triplés, etc.

Les résultats sont donnés sous la forme A, B, A représentant les chiffres bien placés, et B les chiffres bons, mais mal placés.

Pour introduire un nombre, avec un zéro en tête, il suffit d'appuyer sur « . » et d'introduire un ou plusieurs zéros suivant votre jeu. La machine ne tiendra pas compte du premier zéro et de sa virgule.

Par exemple, si votre jeu est 0,00809, elle prendra en compte : 00809.

Le nombre à trouver est tiré dans l'intervalle (0,1) des nombres aléatoires du programme 15 (module de base).

Attention à vos drapeaux ! Il faut être certain qu'ils soient abaissés avant chaque introduction de votre jeu. Si vous avez un doute sur la machine, il suffit d'appuyer sur RST avant chaque introduction : normalement le programme les abaisse.

Ce jeu est intéressant car on peut jouer à plusieurs, il n'y a pas de joueur « mort ». J'ai remarqué qu'au Master Mind habituel, le 2^e joueur s'ennuie. Là, il peut jouer, et en plus il y a concurrence !

Ray Vermeulen

Mode d'emploi

Introduisez un nombre N de manière que : $0 < N \leq 199017$ et appuyez sur [A] (génération du nombre secret). Ensuite, introduisez votre jeu, appuyez sur [C].

Exemple :

Introduisez	Appuyez	Affichage (et imprimante)	Commentaires
357	A	0	n à trouver
0,01234	C	0,1	1 ^{er} essai
56789	C	1,1	2 ^e essai
57396	C	0,1	3 ^e essai
64082	C	1,1	4 ^e essai
15780	C	3,0	5 ^e essai
15881	C	3,0	6 ^e essai
85880	C	5,0	7 ^e essai, exact

LOC ADR	CODE MODE CODE	KEY TASTE TOUCHE	COMMENTS BEMERKUNGEN COMMENTAIRES
00	0	2nd LBL	
1		C	
2		INV	Place
3		2nd Fix	Votre chiffre
4		STO	
5		10	
6		2nd Pct	Remet les
7		CLR	drapeaux
8		STO	à zéro
9		20	
01	0	5	
1		STO	
2		7	
3		INV	
4		2nd ST Flg	
5		2nd Int	
6		7	
7		2nd DSZ	
8		7	
9		0	
02	0	13	
1		5	
2		STO	
3		9	
4		2nd CP	
5		RCL	
6		10	
7		EE	
8		1	N < 1 ??
9		2nd Int	
03	0	2nd Int	
1		0	
2		65	
3		CLR	
4		1	
5		6	
6		STO	Mise en
7		8	place de
8		2nd OP	
9		38	N si :
04	0	RCL	
1		10	N > 1
2		EE	
3		+/-	
4		1	
5		STO	
6		10	
7		INV	
8		2nd Int	
9		INV	
05	0	SUM	
1		10	
2		EE	
3		0	
4		0	
5		STO 2nd Int	
6		8	
7		CLR	
8		2nd DSZ	
9		9	
06	0	0	
1		38	
2		GTO	
3		0	
4		89	
5		CLR	
6		1	Mise en
7		0	place de
8		STO	
9		8	N si :
07	0	2nd OP	
1		28	N < 1

2	RCL	
3	10	
4	EE	
5	1	
6	STO	
7	10	
8	End Int	
9	INV	
08 0	SUM	
1	10	
2	STO End Ind	
3	8	
4	CLR	
5	End DSZ	
6	9	
7	0	
8	70	
9	5	
09 0	STO	
1	06	Combien
2	1	de chiffres
3	6	bien placés
4	STO	?
5	0	
6	End OP	
7	30	
8	RCL End Ind	
9	0	
10 0	$x \rightleftharpoons t$	
1	RCL End Ind	
2	6	
3	End $x \rightleftharpoons t$	
4	1	
5	60	
6	End DSZ	
7	6	
8	0	
9	96	
11 0	1	
1	6	
2	STO	
3	00	Combien
4	5	de chiffres
5	STO	bons
6	07	mais mal
7	5	placés
8	STO	?
9	6	
12 0	End OP	
1	30	
2	End IF Pp	
3	End Ind	
4	06	
5	1	
6	35	
7	RCL End Ind	
8	6	
9	$x \rightleftharpoons t$	
13 0	RCL End Ind	
1	0	
2	End $x \rightleftharpoons t$	
3	1	
4	50	
5	End DSZ	
6	6	
7	1	
8	22	
9	End DSZ	
14 0	7	
1	1	
2	17	
3	End Fix	
4	1	Affichage
5	RCL	

6	20	du
7	End Prt	
8	R/S	Résultat
9	RST	
15 0	End St Flg	
1	End Ind	0, 1
2	06	pour chaque
3	.	
4	1	chiffre mal
5	SUM	placé.
6	20	
7	GTO	
15 0	1	
0		
1	Voir	
2		
3	page	
4		
5	1	
6		
7		
8		
15 0	59	
16 0	1	
1	1	
2	SUM End Ind	
3	0	
4	End St Flg	
5	End Ind	
6	06	1
7	1	pour chaque
8	SUM	chiffre,
9	20	bien placé
17 0	GTO	
1	1	
2	06	
3	End CLR	
4	A	
5	End CMS	Grace au
6	End PGM	programme.
7	15	15 nous
8	E	avons
9	End PGM	les nombres
18 0	15	aléatoires
1	SBR	pour
2	End DMS	l'intervalle
3	STO	(0,1)
4	07	
5	5	Module
6	STO	de base
7	6	
8	RCL	
9	7	
19 0	EE	
1	1	
2	STO	
3	7	
4	End Int	
5	INV	
6	SUM	
7	7	
8	STO End Ind	
9	6	
20 0	CLR	
1	End PGM	
2	0	
3	End DSZ	
4	6	
5	9	
6	88	
7	R/S	
20 0	RST	