

21 - v'là la calculatrice

Programme

CLR	00	15	
Sto 1	01	32	1
Sto 2	02	32	2
Lbl 1	03	86	1
Rcl 4	04	33	4
SBR 3	05	61	3
SUM 1	06	34	1
Pause	07	36	
Rcl 1	08	33	1
$x \geq t$	09	76	
Gto 4	10	51	4
R/S	11	81	
Lbl 2	12	86	2
Rcl 3	13	33	3
SBR 3	14	61	3
SUM 2	15	34	2
Rcl 2	16	33	2
$inv x \geq t$	17	— 76	
Gto 2	18	— 51	2
Sto 7	19	32	7
Rcl 6	20	33	6
$inv x \geq t$	21	— 76	
Gto 5	22	51	5
Pcl 1	23	33	1
$x \leftarrow t$	24	22	
$x \geq t$	25	76	
Gto 4	26	51	4
Lbl 5	27	86	5
1	28	01	
SBR 9	29	61	9
Lbl 3	30	86	3
Sto 7	31	32	7
π	32	30	
SUM 0	33	34	0
RCL 0	34	33	0
y^x	35	35	
8	36	08	
=	37	89	
$inv int$	38	— 49	
Sto 0	39	32	0
x	40	55	
Rcl 5	41	33	5
+	42	75	
1	43	01	
=	41	85	
int	45	49	
$inv SBR$	46	61	
Lbl 4	47	86	4
1	48	01	
+/-	49	84	

Les jeux de casino sont rarement bien compliqués car le but du jeu n'est pas de réfléchir longtemps mais bien plutôt de faire gagner de l'argent à la « banque ». Mais celle-ci saute parfois alors pourquoi ne pas s'entraîner à l'un de ces jeux, le blackjack, dont voici la liste du programme pour TI-57.

La calculatrice va jouer ici le rôle de la banque. Le blackjack est un jeu de cartes : le but est d'obtenir le plus grand nombre de points possible mais sans dépasser 21. On y parvient en piochant des cartes et en additionnant à chaque fois la somme des points portés par cha-

Mémoires

m0 : $0 \leq n \leq 1$
 m1 : score joueur
 m2 : score machine
 m3 : 17
 m4 : 22
 m5 : 13
 m6 : 21
 m7 : tests

que carte : dans notre cas, la calculatrice se chargera bien sûr de ces cumuls. L'important est donc de savoir s'arrêter à temps, pas trop tard car si l'on dépasse 21, la partie est perdue, mais pas trop tôt non plus car alors l'adversaire a beau jeu de réaliser sans grand danger un score plus élevé.

Comme la calculatrice joue le rôle de la banque, elle aura l'énorme avantage de jouer en seconde position. Une fois qu'elle aura fini de jouer, elle vérifiera qui a le score le plus élevé — sans dépasser 21 — et elle affichera 1 clignotant si vous avez gagné et -1 clignotant si vous avez perdu.

Le mode d'emploi est simple : après avoir — bien sûr — entré le programme en mémoire, vous débutez chaque partie par RST R/S ce



qui provoque l'affichage de la valeur de la carte, une pause puis l'affichage du total. Si vous désirez reprendre une carte, appuyez sur SBR 1 ce qui donne le même affichage que précédemment sauf si votre total dépasse 21 auquel cas apparaît un - 1 clignotant. Pour faire jouer à son tour la calculatrice, appuyez sur SBR 2 et après divers calculs elle vous dira si vous avez gagné ou non.

Etes-vous prêts ? Votre score est de 17 et vous avez parié une fortune. Qu'allez-vous faire ?

Gilles Gravier