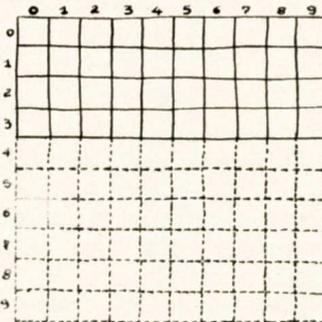


une bataille navale pour votre TI 57

Vous rappelez-vous le radiateur au fond de la classe ? C'était dans ce recoin à l'épreuve des heures qui tournent que retentissait parfois un son et « B2 - coulé ! ». Aujourd'hui cette bataille navale peut se dérouler sur votre calculatrice : vous pourrez même choisir la grandeur de votre grille de jeu entre 20 et 100 cases, grille où les bateaux seront posés au hasard. A vous de les couler le plus vite possible !

La bataille navale à laquelle je vous convie se déroule sur une calculatrice TI57 et la grille est composée de rangées de 10 cases numérotées de 0 à 10. Vous déterminez vous-même le nombre de rangées entre deux et dix (cf. figure n° 1). Avant chaque partie, il faut fournir au programme deux valeurs qui vont déterminer la localisation sur la grille du jeu des trois bateaux à couler. Il n'est pas impossible que deux bateaux se trouvent sur la même case...

On introduit ensuite les coordonnées de la case où l'on tire,



Avant la première partie, on entrera dans la mémoire 5 le nombre de rangées désirées. En entrant 4, la grille comportera les rangées de 0, 1, 2 et 3. En entrant 9, on obtiendra une grille 10 X 10.

Mode d'emploi		
	ENTRER	TOUCHE
1. Avant la première partie :	10 100 ex : H	STO 3 STO 4 STO 5 ⁽¹⁾
2. Avant chaque partie :		
A	ex : 3	\sqrt{x} et x t ⁽²⁾
B	ex : 386,28	SBR 4 ⁽³⁾
Si la case clignote :		CE
La case ne clignote pas :		
affichage du nombre de rangées de la grille		RST ⁽⁴⁾
3. Pour effectuer un tir	ex : 24	R/S ⁽⁵⁾
Réponse au tir :		
La case clignote : un bateau est coulé. Si c'est le troisième, la partie est terminée :		CE
Si c'est le premier ou le deuxième :		CE, RST
La case ne clignote pas :		le tir est manqué ⁽⁶⁾

- ⁽¹⁾ Nombre de rangées dans la grille.
- ⁽²⁾ Coefficient multiplicatif à virgule.
- ⁽³⁾ Valeur comprise entre 1 et 1 000.
- ⁽⁴⁾ Positionnement en début de programme.
- ⁽⁵⁾ La torpille est envoyée dans la case 2-4.
- ⁽⁶⁾ Retourner en 3.

NOTA : Pour connaître la position des trois bateaux, appuyer sur RCL0, RCL 1 et RCL2. Il n'est pas toujours nécessaire d'employer cette possibilité dès le début du jeu !

sous la forme d'un nombre à une décimale : 2-4 équivaut à la quatrième case de la deuxième rangée. En appuyant sur la touche R/5, on envoie la torpille à la case désignée. Si l'affichage se met à clignoter, c'est qu'un bateau a été coulé.

Dans le cas contraire, la case était inoccupée, et il faut introduire les coordonnées de la nouvelle case où l'on va lancer une torpille en appuyant sur R/S. On continue ainsi jusqu'à ce que les trois bâtiments soient coulés.

Naturellement, les chances de faire un « sans-faute » sur une grille 10 X 10 sont infimes, mais on a des chances très raisonnables d'y parvenir bien avant cent essais. Je vous laisse le soin, si cela vous plaît, de calculer ces probabilités.

Philippe Panier

0	22	X ECHANGE T	25	33	5	RCL 5	
1	33	1	RCL 1	26	81	R/S	
2	66	2ND X = T ?	27	86	0	2ND LBL 0	
3	61	8	SBR 8	28	39	7	2ND PRD 7
4	33	2	RCL 2	29	33	7	RCL 7
5	66	2ND X = T ?	30	-49		INV 2ND INT	
6	61	8	SBR 8	31	32	6	STO 6
7	33	0	RCL 0	32	55		MULTIPLIE PAR
8	66	2ND X = T ?	33	33	4	RCL 4	
9	61	8	SBR 8	34	85		=
10	22	X ECHANGE T	35	49		2ND INT	
11	81		R/S	36	45		DIVISE PAR
12	71		RST	37	33	3	RCL 3
13	86	4	2ND LBL 4	38	85		=
14	61	0	SBR 0	39	86	1	2ND LBL 1
15	32	1	STO 1	40	32	0	STO 0
16	33	6	RCL 6	41	33	5	RCL 5
17	61	0	SBR 0	42	22		X ECHANGE T
18	32	2	STO 2	43	33	0	RCL 0
19	33	6	RCL 6	44	-76		INV 2ND X >= T ?
20	61	0	SBR 0	45	-61		INV SBR
21	22	X ECHANGE T	46	33	5	RCL 5	
22	33	2	RCL 2	47	-34	0	INV SUM 0
23	66	2ND X = T ?	48	33	0	RCL 0	
24	61	8	SBR 8	49	51	1	GTO 1