

Un pot commun

pour toutes

les machines

000	32	XIT	059	69	DP	118	32	XIT	177	47	CMS
001	25	CLR	060	20	20	119	01	1	178	86	STF
002	77	GE	061	73	RC+	120	02	2	179	01	01
003	02	02	062	00	00	121	03	3	180	42	STD
004	14	14	063	44	SUM	122	04	4	181	11	11
005	01	1	064	14	14	123	05	5	182	01	1
006	00	0	065	43	RCL	124	06	6	183	00	0
007	22	INV	066	00	00	125	07	7	184	42	STD
008	77	GE	067	67	EQ	126	08	8	185	12	12
009	02	02	068	00	00	127	09	9	186	11	A
010	14	14	069	77	77	128	00	0	187	43	RCL
011	25	CLR	070	01	1	129	87	IFF	188	11	11
012	42	STD	071	00	0	130	01	01	189	23	LNK
013	00	00	072	49	PRD	131	01	01	190	33	X²
014	42	STD	073	14	14	132	36	36	191	42	STD
015	14	14	074	61	GTD	133	42	STD	192	11	11
016	32	XIT	075	00	00	134	18	18	193	65	X
017	42	STD	076	59	59	135	32	XIT	194	01	1
018	15	15	077	01	1	136	42	STD	195	09	9
019	42	STD	078	44	SUM	137	13	13	196	09	9
020	16	16	079	17	17	138	42	STD	197	09	9
021	73	RC+	080	43	RCL	139	14	14	198	01	1
022	15	15	081	18	18	140	01	1	199	95	=
023	48	EXC	082	32	XIT	141	00	0	200	22	INV
024	01	01	083	43	RCL	142	42	STD	201	59	INT
025	72	ST+	084	14	14	143	00	00	202	65	X
026	15	15	085	67	EQ	144	01	1	203	01	1
027	01	1	086	02	02	145	00	0	204	00	0
028	22	INV	087	20	20	146	22	INV	205	85	+
029	44	SUM	088	25	CLR	147	49	PRD	206	01	1
030	16	16	089	67	EQ	148	14	14	207	95	=
031	32	XIT	090	01	01	149	43	RCL	208	59	INT
032	43	RCL	091	14	14	150	14	14	209	97	DSZ
033	16	16	092	76	LBL	151	22	INV	210	12	12
034	22	INV	093	15	E	152	59	INT	211	00	00
035	77	GE	094	43	RCL	153	22	INV	212	17	17
036	01	01	095	17	17	154	44	SUM	213	81	RST
037	01	01	096	66	PRU	155	14	14	214	25	CLR
038	01	1	097	43	RCL	156	52	EE	215	35	1/X
039	00	0	098	14	14	157	01	1	216	32	XIT
040	32	XIT	099	91	R/S	158	72	ST+	217	91	R/S
041	43	RCL	100	81	RST	159	00	00	218	61	GTD
042	15	15	101	01	1	160	25	CLR	219	15	E
043	67	EQ	102	00	0	161	97	DSZ	220	32	XIT
044	01	01	103	42	STD	162	00	00	221	43	RCL
045	08	08	104	16	16	163	01	01	222	17	17
046	01	1	105	61	GTD	164	44	44	223	32	XIT
047	44	SUM	106	00	00	165	42	STD	224	66	PRU
048	15	15	107	38	38	166	17	17	225	61	GTD
049	73	RC+	108	01	1	167	43	RCL	226	02	02
050	16	16	109	42	STD	168	13	13	227	23	23
051	63	EX+	110	15	15	169	92	RTN	228	76	LBL
052	15	15	111	61	GTD	170	81	RST	229	14	D
053	72	ST+	112	00	00	171	76	LBL	230	43	RCL
054	16	16	113	49	49	172	13	C	231	13	13
055	87	IFF	114	43	RCL	173	43	RCL	232	61	GTD
056	01	01	115	14	14	174	11	11	233	11	A
057	01	01	116	76	LBL	175	76	LBL	234	00	0
058	87	87	117	11	A	176	12	B	235	00	0

Le Kibur sur TI 58/59

■ La possibilité de kiburer (l'Op n° 3, page 42) n'est pas réservée aux seuls alphanumériques de la HP 41 C. Les utilisateurs de TI 58 et TI 59 peuvent désormais aiguïser leur sagacité grâce à cette distraction tout en finesse. Une seule variante par rapport au jeu initial, mais elle est mineure : ce sont uniquement des chiffres que l'on permute. (Quand les petites Texas cesseront-elles enfin d'être analphabètes ?)

L'application « à la lettre » des règles du jeu l'aurait réservé aux seuls possesseurs de l'imprimante PC-100. Va donc pour les chiffres. Remarquez toutefois que le jeu est bien resté le même : il n'a rien perdu ni de son attrait ni de son originalité.

_____ Chaque chiffre _____

_____ à sa place _____

Au début de chaque partie, le micropoche affiche les dix chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0 dans un ordre quelconque, par exemple 1254768093. Le but du jeu est de rétablir l'ordre « naturel » : 1234567890.

Chacun des chiffres est repéré grâce à sa position dans la suite par un nombre compris entre 1 et 10. Dans l'exemple que nous avons choisi, le chiffre 5 est en position 3.

Jouer une position p, c'est (soyez très attentif !) dans une première phase permuter le chiffre en position p avec celui qui se trouve en position 1. En conservant notre exemple, jouer 3 conduit à permuter le chiffre en position 3 (ici le 5) avec celui qui se trouve au début de la suite (en l'occurrence le 1) ; ce qui nous donne alors 5214768093. Mais ce n'est pas fini : dans un deuxième temps, on opère une inversion entre les deux chiffres situés de part et d'autre de la position p initialement choisie. Dans notre cas, cette inversion porte entre le 2 et le 4. En

jouant la position 3, on aboutit donc finalement à 5412768093.

Dans le cas où l'on jouerait l'une des deux positions extrêmes (le 1 ou le 10), le phénomène d'inversion se produit tout de même : tout se passe alors comme si la suite de chiffres se « mordait la queue ». Autrement dit, le chiffre placé à droite de celui qui se trouve en position 10 est en réalité celui qui est en position 1. De la même façon, à la gauche de la position 1 se trouve la position 10.

Peut-on gagner en moins de coups ?

Si l'on reprend notre exemple (1254768093) et que l'on joue 10, on a d'abord inversion entre le 3 et le 1 (3254768091), puis échange entre le 3 — position n° 1 à droite de la

Mode d'emploi du programme

Combinaison de départ manuelle :

- 1. inscrire au clavier une combinaison de départ puis presser sur A,
- 2. choisir une position de 1 à 10, puis presser sur R/S. Après quelques secondes apparaît furtivement à l'affichage le score (nombre de coups déjà joués) puis la nouvelle combinaison. Dès que l'on atteint la combinaison gagnante, elle s'affiche alternativement avec le score.

Combinaison de départ générée aléatoirement :

Entrer un nombre-source quelconque puis presser sur B. Après quelques secondes, la combinaison de départ apparaît. Continuer alors le jeu comme en 2. Les fois suivantes, il ne sera pas utile de réintroduire un nombre-source : on pressera seulement sur C. Pour obtenir de nouveau la combinaison de départ de la partie précédente, appuyer sur D, puis reprendre en 2.

Remarque : Quand le 0 occupe la position 1, il n'apparaît pas à l'affichage.

Exemple de partie

1254768093.
9.
9254768310.
7.
8254739610.
8.
6254731890.
6.
3254167890.
4.
4213567890.
2.
1423567890.
3.
2314567890.
2.
1234567890.

position n° 10 — et le 9 — position n° 9 à gauche de la position n° 10. Le résultat final est alors 9254768031.

Voilà, je vous ai tout dit. A vous de jouer maintenant : remettez bon ordre dans les dix chiffres.

□ Jean Simoni