

# Un pot commun pour toutes les machines

## Kibur sur TI 57

Auteur Serge Claus

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur.



00	65	—	
01	01		1
02	85		=
03	— 18		INV 2nd Log
04	32	0	STO 0
05	01		1
06	34	6	SUM 6
07	33	7	RCL 7
08	— 39	1	INV 2nd Prd 1
09	61	0	SBR 0
10	32	2	STO 2
11	33	0	RCL 0
12	— 39	1	INV 2nd Prd 1
13	61	0	SBR 0
14	32	3	STO 3
15	33	5	RCL 5
16	— 39	1	INV 2nd Prd 1
17	61	0	SBR 0
18	32	4	STO 4
19	33	2	RCL 2
20	34	1	SUM 1
21	33	5	RCL 5
22	— 39	1	INV 2nd Prd 1
23	61	0	SBR 0
24	32	2	STO 2
25	33	3	RCL 3
26	34	1	SUM 1
27	33	5	RCL 5
28	39	1	2nd Prd 1
29	33	2	RCL 2
30	34	1	SUM 1
31	33	0	RCL 0
32	39	1	2nd Prd 1
33	33	7	RCL 7
34	— 39	1	INV 2nd Prd 1
35	33	4	RCL 4
36	34	1	SUM 1
37	33	1	RCL 1
38	81		R/S
39	71		RST
40	86	0	2nd Lbl 0
41	33	1	RCL 1
42	— 49		INV 2nd Int
43	55		X
44	33	7	RCL 7
45	39	1	2nd Prd 1
46	85		=
47	49		2nd Int
48	— 34	1	INV SUM 1
49	— 61		INV SBR

## « Kiburez » sur votre TI 57

■ Pour pouvoir être adapté à la TI 57, le jeu du Kibur (\*) a été légèrement simplifié, ce qui d'ailleurs ne retire rien de son attrait. Les chiffres de 1 à 8 — dans le désordre — forment un nombre qui est proposé au joueur. Ce dernier doit rétablir l'ordre croissant (1 2 3 4 5 6 7 8) en permutant certains chiffres du nombre. Pour ce faire, il désigne l'un des chiffres de la combinaison en indiquant sa position en partant de la droite. Les deux premiers chiffres de droite (positions 1 et 2) et celui de gauche (position 8) sont exclus : ils ne peuvent pas être directement permutés. Le chiffre désigné (position 3, 4, 5, 6 ou 7) se retrouve en position 1 (tout à droite) et celui qui était en position 1 prend sa place. A cela s'ajoute que les deux chiffres entourant celui qui a été désigné sont intervertis.

Partant de 3 4 5 7 8 1 2 6, si l'on permute le chiffre situé en position 6 (dans notre exemple il s'agit du 5), on obtient :

Position	8	7	6	5	4	3	2	1
Combinaison	3	4	5	7	8	1	2	6

ce qui donne la nouvelle combinaison 3 7 6 4 8 1 2 5.

Après avoir entré le programme, on introduit 10 en mémoire 7, 100 en mémoire 5, 0 en mémoire 6, puis le nombre de départ (3 4 1 5 7 6 2 8 par exemple) en mémoire 1 et l'on fait RST. On choisit alors entre 3 et 7 inclus la position du chiffre à permuter et l'on presse sur R/S.

Quelques secondes après, la nouvelle combinaison est affichée et l'on indique un autre chiffre à permuter jusqu'à ce que le bon ordre ait été rétabli. En partant de 3 4 1 5 7 6 2 8, la partie se déroule ainsi :

Position du chiffre à permuter	Combinaison affichée
	3 4 1 5 7 6 2 8
3 R/S	3 4 1 5 2 8 7 6
5 R/S	3 4 2 6 1 8 7 5
4 R/S	3 4 2 8 5 6 7 1
6 R/S	3 8 1 4 5 6 7 2
7 R/S	1 2 3 4 5 6 7 8

(\*) La version du Kibur pour HP 41 a été publiée dans l'OP n° 3 pages 42 et 43 ; pour les TI 58-59 voir l'OP n° 4 pages 64 et 65.

## **Un pot commun pour toutes les machines**

La séquence CLR 2nd Exc 6 affiche le nombre de permutations qu'il a fallu effectuer pour gagner. Et si l'on veut entamer une autre partie, on introduit une nouvelle combinaison en mémoire 1 et l'on recommence en indiquant la position du premier chiffre à permuter, etc.

Serge Claus

