

## Le jeu du Notouane sur TI 57

■ Voici une version pour TI 57 du Notouane (en anglais *Not One*), jeu qui se dispute ordinairement avec deux dés. Votre micropoche ici ne fera que jeter les dés et jouer le rôle de l'arbitre. Vous devrez donc rechercher un adversaire en chair et en os (1).

Il s'agit d'obtenir le plus grand nombre possible de points en lançant, jusqu'à dix fois de suite si on le veut, une paire de dés. Mais attention : le premier jet de dés décide de la suite du jeu car le nombre qu'il donne — compris entre 2 et 12 — ne doit pas ressortir lors des lancers suivants (*not one* signifie en anglais : « pas le premier »).

Si le premier joueur obtient 7 en premier lieu et décide de relancer les dés, son total augmentera du nombre tiré. Mais s'il vient à refaire 7, il

perd tous ses points. Il faut donc estimer soi-même les chances que l'on a de ne pas obtenir le même nombre que celui qui est sorti au premier jet de dés. A chaque fois, on doit estimer le pour et le contre : augmenter son total ou le réduire à néant.

Lorsqu'un des deux joueurs passe la main, soit qu'il ait perdu, soit qu'il ait sagement décidé de conserver son capital, l'autre lance les dés à son tour en appliquant les mêmes règles.

Une partie complète se dispute en sept manches, et à l'intérieur d'une manche chacun des joueurs peut tenter jusqu'à dix lancers successifs. Le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, aura totalisé le plus de points.

Une fois introduit le programme dans la TI 57, on obtiendra le premier lancer du premier joueur en pressant sur les touches RST et R/S. Un premier chiffre apparaît un instant (instruction *Pause*) : c'est le score à ne pas refaire. Le nombre

qui s'affiche ensuite est celui qui a été obtenu grâce au second lancer. Il est immédiatement suivi par la valeur du capital de points accumulés.

Les lancers suivants se commandent simplement par R/S : affichage du nombre tiré suivi par celui du capital. Bien entendu, si le nombre qui sort est identique au premier, on a perdu : une série de 9 clignotants l'indique alors.

Le jeu du second joueur commence avec SBR 0 (premier lancer :

### Jeu du Notouane

Programme pour TI 57

Auteur Alexandre Toso

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur

00	61	0	SBR 0
01	32	1	STO 1
02	32	7	STO 7
03	86	3	2nd LBL 3
04	61	0	SBR 0
05	66		2nd INV x = t
06	51	2	GTO 2
07	00		0
08	32	1	STO 1
09	25		1/x
10	86	2	2nd LBL 2
11	34	1	SUM 1
12	33	1	RCL 1
13	81		R/S
14	51	3	GTO 3
15	86	6	2nd LBL 6
16	32	7	STO 7
17	32	2	STO 2
18	86	4	2nd LBL 4
19	61	0	SBR 0
20	66		2nd INV x = t
21	51	5	GTO 5
22	00		0
23	32	2	STO 2
24	25		1/x
25	86	5	2nd LBL 5
26	34	2	SUM 2
27	33	2	RCL 2
28	81		R/S
29	51	4	GTO 4
30	86	0	2nd LBL 0
31	33	0	RCL 0
32	75		+
33	30		π
34	85		=
35	35		y <sup>x</sup>
36	05		5
37	85		=
38	49		2nd INV Int
39	32	0	STO 0
40	35		x
41	01		1
42	01		1
43	85		=
44	49		2nd Int
45	75		+
46	02		2
47	85		=
48	36		2nd PSE
49	61		INV SBR

(1) On trouvera dans l'Op n° 2 (pages 50 et 51) un programme de Notouane pour PC-1211, PC-1 ; et dans l'Op n° 7 (pages 65 et 66) une version adaptée au FX-702 P. Sur ces deux dernières machines, le programme joue contre l'utilisateur.

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

score interdit) suivi de SBR 6 (deuxième lancer et capital accumulé). Tous les lancers suivants se commandent par SBR 4 puis R/S, R/S, etc. jusqu'à la fin de la manche. C'est alors au premier joueur de jeter les dés, et il procède de la même façon qu'au début.

Alexandre Toso

---