

## Le valet noir alias Black Jack

(TI-58 et 59)

■ Les règles du jeu sont, dans l'ensemble, demeurées les mêmes que celles qui valaient pour les autres machines (1). Si elles s'en distinguent sur certains points, c'est pour mieux respecter le jeu tel qu'il se pratique ordinairement. C'est ainsi que la première donne n'est pas d'une carte, mais de deux.

On peut tirer autant de cartes que l'on veut pour obtenir (ou approcher) un total de 21 points. Si l'on dépasse ce total, on a perdu. La valeur de chaque carte tirée vaut entre un et onze points, conformément aux règles du jeu.

C'est à la machine que revient le rôle (très « intéressant ») de la ban-

### Utilisation des mémoires et des drapeaux

M 00 : adressage indirect (prend la valeur 1 pour le joueur et 2 pour la banque)

M 01 : total de la main du joueur

M 02 : total de la banque

M 05 : tenue à jour du score sous la forme xx.yy (xx représente le total du joueur et yy celui de la banque)

M 10 : nombre-source du générateur de nombres aléatoires

Drapeau N° 1 : baissé quand c'est le tour du joueur et levé quand c'est celui de la TI

que. Elle jouera donc après vous, et, bien entendu, elle cherchera à faire aussi bien ou mieux que vous. C'est une position très confortable que celle de la banque, et vous vous en apercevrez vite : il vous faudra vraiment avoir la main heureuse pour gagner durablement contre un tel adversaire.

La banque, cependant, observe deux règles dont vous pourrez tenir

(1) Black Jack sur FX-602 P (n° 12 de l'Op pages 45 et 46), sur FX-702 P (n° 13, pages 67 et 68).

Le valet noir			052	89	π	109	32	X!T
Programme pour TI-58/59			053	01	1	110	73	RC*
Auteur Pedro Inigo Yanez			054	06	6	111	00	00
Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur			055	67	EQ	112	77	GE
			056	23	LNx	113	88	DMS
000	25	CLR	057	61	GTD	114	92	RTN
001	42	STD	058	22	INV	115	61	GTD
002	01	01	059	76	LBL	116	32	X!T
003	42	STD	060	23	LNx	117	76	LBL
004	02	02	061	43	RCL	118	89	π
005	01	1	062	02	02	119	43	RCL
006	42	STD	063	66	PAU	120	01	01
007	00	00	064	71	SBR	121	67	EQ
008	61	GTD	065	32	X!T	122	35	1/X
009	25	CLR	066	76	LBL	123	77	GE
010	76	LBL	067	22	INV	124	33	X²
011	11	A	068	43	RCL	125	93	.
012	81	RST	069	02	02	126	00	0
013	76	LBL	070	32	X!T	127	76	LBL
014	24	CE	071	43	RCL	128	33	X²
015	06	6	072	01	01	129	01	1
016	07	7	073	67	EQ	130	44	SUM
017	49	PRD	074	35	1/X	131	05	05
018	10	10	075	77	GE	132	43	RCL
019	43	RCL	076	23	LNx	133	02	02
020	10	10	077	93	.	134	91	R/S
021	22	INV	078	00	0	135	15	E
022	59	INT	079	01	1	136	76	LBL
023	42	STD	080	44	SUM	137	88	DMS
024	10	10	081	05	05	138	87	IFF
025	65	x	082	43	RCL	139	01	01
026	01	1	083	02	02	140	90	LST
027	01	1	084	91	R/S	141	93	.
028	95	=	085	15	E	142	00	0
029	59	INT	086	76	LBL	143	01	1
030	85	+	087	35	1/X	144	44	SUM
031	01	1	088	66	PAU	145	05	05
032	95	=	089	25	CLR	146	86	STF
033	92	RTN	090	35	1/X	147	01	01
034	76	LBL	091	91	R/S	148	43	RCL
035	12	B	092	15	E	149	01	01
036	87	IFF	093	76	LBL	150	13	C
037	01	01	094	25	CLR	151	76	LBL
038	13	C	095	71	SBR	152	90	LST
039	86	STF	096	24	CE	153	01	1
040	01	01	097	74	SM*	154	44	SUM
041	02	2	098	00	00	155	05	05
042	42	STD	099	66	PAU	156	43	RCL
043	00	00	100	76	LBL	157	02	02
044	71	SBR	101	32	X!T	158	13	C
045	25	CLR	102	71	SBR	159	76	LBL
046	43	RCL	103	24	CE	160	15	E
047	02	02	104	74	SM*	161	25	CLR
048	32	X!T	105	00	00	162	43	RCL
049	01	1	106	66	PAU	163	05	05
050	07	7	107	02	2	164	91	R/S
051	67	EQ	108	02	2	165	15	E

## Un pot commun pour toutes les machines

compte dans votre jeu. En premier lieu, si sa première main (les deux cartes distribuées au départ) ne dépasse pas un total de seize points, elle rejoue de toutes les façons, quel que soit votre résultat. D'autre part, si elle obtient 17 du premier coup, elle ne tire pas de nouvelle carte, même si son résultat est moins bon que le vôtre.

Il vous suffira de trois minutes pour connaître sur le bout des doigts le fonctionnement du programme. On commence par stocker, dans la mémoire ,10 la « semence » du générateur de nombres aléatoires ; ce nombre doit être compris entre 0 et 1 exclus (0.578887 STO 10, par exemple).

Une fois que c'est chose faite, on appuie sur A, et la machine tire vos deux premières cartes dont elle affiche la valeur le temps d'une *Pause*. Le programme s'interrompt alors en

vous indiquant votre total. Vous avez le choix entre vous en tenir à ce total ou redemander une carte. Si vous voulez une autre carte, vous appuyez simplement sur R/S : affichage fugitif de la carte tirée, puis de votre nouveau total. Vous pouvez demander autant de cartes que vous le voulez tant que votre total ne dépasse pas 21.

Si vous êtes satisfait de ce que vous avez tiré, vous faites jouer la banque en appuyant sur la touche B. La TI affiche alors la valeur de ses deux premières cartes, leur total, puis éventuellement la valeur des cartes qu'elle redemande et les totaux intermédiaires.

Si la banque fait le même score que vous, une longue série de 9 clignote à l'affichage : la manche est nulle. Si elle dépasse 21, elle perd, et son total apparaît en clignotant. Dernière possibilité : la banque fait

mieux que vous et le programme s'interrompt sur l'affichage du score gagnant.

Le programme comptabilise le nombre de manches remportées par le joueur et par la banque ; pour consulter ce résultat, vous devez presser la touche E. Un nombre décimal s'affiche alors : sa partie entière représente le score du joueur, et sa partie fractionnaire celui de la banque. Ainsi « 10.10 » signifie que les deux adversaires sont à égalité après 20 manches, ce qui est assez favorable pour le joueur. La banque en effet a sur lui l'énorme avantage de demander des cartes en connaissant le total obtenu par son adversaire, ce qui est très payant à la longue. Et c'est la raison pour laquelle il ne faut jouer au Black Jack que pour des haricots...

□ Pedro Inigo Yanez