

# Un petit baccara

pour les TI-58 et 59,

FX-602 et 702 P



Pour jouer vraiment au baccara, il faut réunir plusieurs éléments que l'on n'a pas toujours sous la main. Citons, entre autres, un casino ouvert, des joueurs assis autour d'une table et une somme d'argent. Voici une autre façon de pratiquer ce jeu, seul, à toute heure du jour et de la nuit et où bon vous semble.

A quelques détails près, les règles du jeu sont les mêmes que celles qui se pratiquent dans l'atmosphère feutrée des salles de casino. Ce sont les clients qui s'affrontent, et l'intervention du croupier consiste seulement à retenir une petite partie des sommes gagnées.

On distribue deux ou trois cartes tirées d'un sabot à chacun des deux adversaires. L'as vaut 1, le deux 2, le trois 3, et ainsi de suite jusqu'au dix qui vaut 10 comme d'ailleurs le valet, la dame et le roi. Le total des points obtenus avec les deux ou trois cartes est amputé, le cas échéant, du chiffre des dizaines : on ne retient que les unités. C'est ainsi que 10 ou 20 valent 0, que 23 ou 13 valent 3 que 18 vaut 8, etc. Le meilleur total est donc 9. C'est le joueur qui a la main la plus forte qui a gagné. C'est bête comme chou !

Dans le cas qui nous intéresse, votre adversaire est un ordinateur.

Au début de la partie, deux cartes sont distribuées à chacun des deux joueurs. Vous prenez connaissance de votre total. Si vous avez 9 (rappelez-vous que 19 vaut aussi 9) ou 8 (18...), la partie est pratiquement terminée : vous annoncez 9 ou 8, l'ordinateur compare sa main avec la vôtre et il indique soit quel est le gagnant, soit qu'il y a égalité. Dans ce dernier cas, la partie est nulle.

— Un bon tiens —  
— vaut parfois mieux... —

Si votre total est inférieur à 8, vous avez le choix entre demander une troisième carte ou vous contenter des deux premières. Tout l'intérêt du jeu, évidemment, est dans ce dilemme. Faut-il, quand on a six points par exemple, demander une carte ? C'est « tout bon » si la carte vaut 3, mais si elle vaut davantage, vous diminuez vos points puisque  $6+4 = 10$  et donc 0,  $6+5 = 11$  et donc 1, etc.

A cette phase du jeu, votre adver-

■ A propos de certains jeux, on parle souvent d'enfer. Le baccara en fait partie. Mais on peut aussi s'y adonner de façon innocente. Bien sûr, il n'y a rien à gagner, mais on est au moins certain de ne rien perdre. Matériel nécessaire : un ordinateur de poche programmé pour tenir le rôle d'un adversaire sérieux.



## Un petit baccara

### Sur la FX-602 P

■ Les indications relatives à votre jeu sont affichées en majuscules, les minuscules étant réservées au jeu de la machine. Pour entamer une partie, pressez, en mode 1, sur P0. L'ordinateur affiche alors votre main (vous verrez à cette occasion que la 602 vous tutoie...).

Vous devez alors répondre par 0, 1, 8 ou 9 avant de presser sur la touche EXE. Si votre réponse n'est pas recevable, la machine affiche de nouveau votre main. Le reste de la partie n'a guère besoin d'être commenté : il suffit de lire ce que la 602 affiche.

Le résultat de chaque partie est toujours indiqué soit par le message « égalité », soit par une formule telle que « 19 > 7 ». Dans cette formule, la valeur de votre main est représentée par le chiffre des unités du nombre de gauche (ici 9). Le nombre de droite s'interprète de la même façon, mais représente la main de votre adversaire. Le signe d'inégalité (> ou <) précise de quel côté se trouve la victoire.

Si vous disputez, comme on peut le prévoir, plusieurs parties de suite, vous aurez certainement envie de savoir où vous en êtes face au programme. Vous devez alors rappeler le contenu de la mémoire 05 (MR 05) : la partie entière du nombre affiché représente votre score, sa partie décimale celui de la machine. Si vous voyez apparaître « 0.15 », c'est que vous venez de perdre quinze fois de suite contre la 602. Pour remettre ce compteur à zéro, frappez au clavier 0 Min 05.

#### Utilisation des mémoires

- MO0 : adressage indirect
- MO1 : votre main
- MO2 : main de la 602
- MO3 : valeur de votre main
- MO4 : valeur de la main de la 602
- MO5 : score présenté sous la forme XX.YY
- M1F : valeur de la dernière carte tirée

saire, c'est-à-dire le programme, ne sait pas quelles sont les deux cartes que vous avez reçues ; vous-même, vous ne savez pas quelles sont les siennes. En revanche, si vous demandez une carte supplémentaire, il la connaîtra : la troisième carte se tire toujours à découvert. C'est très important, car il en tiendra compte pour décider s'il doit, à son tour, tirer ou non une troisième carte. Si vous avez redemandé une carte, on peut penser que votre main n'est pas fameuse, et si vous touchez un 9... Il y a là matière à de longs calculs de probabilités.

Les décisions du programme reposent sur des règles qui sont très

couramment appliquées autour des tables de baccara, mais ces règles peuvent sans doute être améliorées. Il reste aussi que vous pouvez en quelque sorte « bluffer » : avec une main de 7, le plus sage est de ne pas demander de troisième carte. Si vous le faites tout de même et si vous obtenez un 2, votre main vaut 9 : il y a de très fortes chances pour que la partie soit à votre bénéfice. Votre adversaire-programme tient compte du fait que l'on ne demande pas de troisième carte avec une main de 7, et vous l'avez en quelque sorte induit en erreur. Dans le pire des cas (« coup de pot » pour le programme), la partie sera nulle.

<b>Petit baccara</b> Programme pour FX-602 P Auteur Pedro Inigo Yanez Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur	
<pre> *** P0 LBL7 AC Min01 Min02 Min10 2 Min00 GSBP5 GSBP5 Min04 1 Min00 GSBP5 GSBP5 Min03 GSBP6 IND GOT00 LBL1 GSBP5 Min03 "CARTE AR1F " PAUSE "TA MAIN AR01 " PAUSE PAUSE LBL0 "ma main AR02 " PAUSE MR04 - 7 = x=0 GOT05 MR00 x=0 GOT06 2 - MR04 = x=0 GOT06 MR1F - 8 = x=0 GOT05 MR04 - 3 = x=0 GOT06 MR04 - 4 = x=0 GOT02 MR04 - 5 = x=0 GOT03 6 MinF GOT04 LBL2 2 MinF GOT04 LBL3 4 MinF                     </pre>	<pre> LBL4 MR1F x=F GOT06 LBL5 "pas carte" GOT09 LBL6 2 Min00 GSBP5 Min04 "carte AR1F " PAUSE LBL9 PAUSE "ma main AR02 " LBL8 PAUSE GSBP7 HLT GOT07 ...157steps  *** P5 RAN# x 10 MinF = INT Min1F IND M+00 IND MR00 LBL3 x=F GOT01 GOT02 LBL1 - 10 = GOT03 LBL2 ...024steps  *** P6 LBL1 "TA MAIN AR01 " HLT Min00 MinF x=0                     </pre>
<pre> GOT02 MR00 - 1 = x=0 GOT09 MR00 - 8 = x=0 GOT08 MR00 - 9 = x=0 GOT07 GOT01 LBL7 MR03 x=F GOT04 GOT01 LBL4 "NEUF" PAUSE GOT09 LBL8 MR03 x=F GOT05 GOT01 LBL5 9 Min00 "HUIT" PAUSE GOT09 LBL2 "PAS CARTE" PAUSE LBL9 ...002steps                     </pre>	<pre> *** P7 MR03 - MR04 = x=0 GOT01 x=0 GOT02 .01 M+05 " AR01 &lt; AR02 " GOT09 LBL2 1 M+05 " AR01 &gt; AR02 " GOT09 LBL1 "egalite" LBL9 ...039steps                     </pre>

### Petit baccara

Programme pour FX-702 P

Auteur Pedro Inigo Yanez  
Copyright l'Ordinateur de poche et  
l'auteur.

```
1 WAIT 20:A1=0:A2
  =0:X=2
2 GSB 30:GSB 30:X
  =1:GSB 30:GSB 3
  0
3 PRT "TA MAIN : "
  ;A1:;INP H
4 IF H=1:IF H=0:I
  F H=8:IF H=9:GO
  TO 3
5 GSB 40+H
6 PRT "MA MAIN : "
  ;A2:;IF A4>7 TH
  EN 20
7 IF H=0 THEN 21
8 IF A4<2 THEN 21
9 IF V>8 THEN 20
10 IF A4=3 THEN 21
11 IF A4=4;W=2:GOT
  O 14
12 IF A4=5;W=4:GOT
  O 14
13 W=6
14 IF V<W THEN 21
20 PRT "PAS DE CAR
  TE":GOTO 60
21 X=2:GSB 30:PRT
  "CARTE ";V:GOTO
  60
30 V=INT (RAN#*10)
  :A(X)=A(X)+V:A(
  X+2)=A(X)
31 IF A(X+2)>9:A(X
  +2)=A(X+2)-10:G
  OTO 31
32 RET
40 PRT "PAS DE CAR
  TE":RET
41 GSB 30:PRT "CAR
  TE":V:PRT "TA M
  AIN :";A1:;RET
48 IF A3=8:PRT "HU
  IT":GOTO 60
49 IF A3=9:PRT "NE
  UF":GOTO 60
50 GOTO 3
60 IF A3=A4:PRT "E
  GALITE":STOP :G
  OTO 1
61 IF A3>A4:PRT "T
  U GAGNES":A1:;
  A":A2:S=S+1:STO
  P :GOTO 1
62 PRT "JE GAGNE":
  A2:;A":A1:S=S+
  .01:STOP :GOTO
  1
```

Récapitulons : une fois que vous connaissez vos deux premières cartes, vous avez le choix entre quatre réponses : 9, 8 (« j'ai 9 » ou « j'ai 8 points »), 1 (« je veux une autre carte ») et 0 (« je reste sur ma main »).

Si vous avez répondu 9 ou 8, le programme vérifie que cela correspond effectivement à votre total. Avez-vous triché ? Il vous demande une nouvelle fois votre réponse. Dans le cas contraire, il affiche à son tour la valeur de sa main et la partie se conclut.

En répondant 1, vous recevez une

### Sur le FX-702 P

■ Ici, tous les affichages se font en majuscules, et pour cause ! Avant d'utiliser le programme, on doit demander DEFM 1. On commence à jouer en pressant sur la touche P0, et la suite ne diffère guère de ce qui se produit avec le programme de 602 P si ce n'est que l'on entame une nouvelle partie avec la touche CONT.

#### Utilisation des variables

A1 : votre main  
A2 : la main du 702 P  
A3 : valeur de votre main  
A4 : valeur de la main du 702 P  
V : valeur de la dernière carte  
X : adressage indirect  
Les variables H et W sont aussi utilisées.

troisième carte et vous connaissez dès lors votre total définitif. En répondant 0, vous restez sur votre premier total. Dans un cas comme dans l'autre, vous ne pouvez plus intervenir : les jeux sont faits pour vous. Le programme vous montre alors son premier total et, s'il tire une troisième carte, la valeur de cette carte ainsi que son total définitif. Enfin, l'ordinateur affiche le résultat de la partie.

Un avertissement pour conclure : si vous êtes joueur dans l'âme, méfiez-vous de votre ordinateur de poche et des heures que vous risquez de passer en essayant de le « plumer » au baccara !

□ Pedro Inigo Yanez

### Sur les TI-58 et 59

■ Pour les besoins du générateur de nombres aléatoires, vous devez d'abord entrer un nombre-source dans le registre 09 (3337 STO 09 par exemple). Vous pressez ensuite sur A, et l'affichage indique la valeur de votre main. Comme sur les deux autres machines, quatre réponses sont possibles : 0, 1, 8 ou 9 (R/S). Si vous demandez une troisième carte, vous obtiendrez sa valeur puis votre total définitif.

On passe ensuite au jeu de la TI qui annonce la valeur de ses deux premières cartes. Pour éviter toute confusion, cet affichage s'effectue d'une façon particulière : on trouve en effet deux zéros après le point décimal. Si la TI tire une troisième carte, elle en affiche également la valeur, mais, cette fois-ci, c'est avec quatre zéros après le point décimal...

Il ne reste plus qu'à conclure avec le résultat de la partie. L'affichage est alors de la forme XX.YY où XX représente votre main et YY celle du programme. Avez-vous gagné ou perdu ?

Si vous ne savez plus trop bien où vous en êtes, sachez que le score est tenu à jour par le programme dans le registre 08. Il suffit donc de demander RCL 08 : à la gauche du point décimal, vous lisez le nombre de parties que vous avez gagnées ; de l'autre côté du même point, le nombre de celles que vous avez perdues. Pour une autre partie, pressez sur R/S ou sur A.

Vous trouverez la liste du programme pour TI 58/59 page suivante.

#### Utilisation des registres

M00 : adressage indirect  
M01 : votre main  
M02 : main du programme  
M03 : valeur de votre main  
M04 : valeur de la main de la TI  
M05 : valeur de la dernière carte  
M07 : utilisé par le programme 15 du module de base  
M08 : score des joueurs (XX.YY)  
M09 : nombre-source (Pgm 15 du module de base)



# Un petit baccara

## Petit baccara

Programme pour TI-58 et 59

Auteur Pedro Inigo Yanez

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur

000	43	RCL	045	59	INT	101	01	01	157	95	=	201	01	1
001	01	01	046	65	X	102	66	PAU	158	67	EQ	202	00	0
002	91	R/S	047	01	1	103	66	PAU	159	89	π	203	00	0
003	76	LBL	048	00	0	104	76	LBL	160	06	6	204	22	INV
004	12	B	049	95	=	105	97	DSZ	161	32	X!T	205	49	PRD
005	42	STD	050	92	RTN	106	58	FIX	162	61	GTD	206	02	02
006	00	00	051	76	LBL	107	02	02	163	77	GE	207	43	RCL
007	86	STF	052	11	A	108	25	CLR	164	76	LBL	208	02	02
008	40	IND	053	22	INV	109	32	X!T	165	88	DMS	209	85	+
009	00	00	054	58	FIX	110	43	RCL	166	02	2	210	43	RCL
010	87	IFF	055	25	CLR	111	02	02	167	32	X!T	211	01	01
011	00	00	056	42	STD	112	66	PAU	168	61	GTD	212	95	=
012	97	DSZ	057	01	01	113	66	PAU	169	77	GE	213	22	INV
013	87	IFF	058	42	STD	114	43	RCL	170	76	LBL	214	58	FIX
014	01	01	059	02	02	115	04	04	171	89	π	215	91	R/S
015	87	IFF	060	02	2	116	75	-	172	04	4	216	61	GTD
016	87	IFF	061	42	STD	117	07	7	173	32	X!T	217	11	A
017	08	08	062	00	00	118	95	=	174	76	LBL	218	76	LBL
018	68	NOP	063	71	SBR	119	77	GE	175	77	GE	219	79	X
019	87	IFF	064	99	PRT	120	69	DP	176	43	RCL	220	02	2
020	09	09	065	71	SBR	121	43	RCL	177	05	05	221	42	STD
021	68	NOP	066	99	PRT	122	00	00	178	77	GE	222	00	00
022	81	RST	067	42	STD	123	67	EQ	179	79	X	223	71	SBR
023	76	LBL	068	04	04	124	79	X	180	76	LBL	224	99	PRT
024	99	PRT	069	01	1	125	02	2	181	69	DP	225	42	STD
025	36	PGM	070	42	STD	126	75	-	182	43	RCL	226	04	04
026	15	15	071	00	00	127	43	RCL	183	03	03	227	58	FIX
027	71	SBR	072	71	SBR	128	04	04	184	75	-	228	04	04
028	88	DMS	073	99	PRT	129	95	=	185	43	RCL	229	43	RCL
029	65	X	074	71	SBR	130	77	GE	186	04	04	230	05	05
030	01	1	075	99	PRT	131	79	X	187	95	=	231	66	PAU
031	00	0	076	42	STD	132	43	RCL	188	67	EQ	232	61	GTD
032	95	=	077	03	03	133	05	05	189	24	CE	233	69	DP
033	59	INT	078	81	RST	134	75	-						
034	74	SM*	079	76	LBL	135	08	8						
035	00	00	080	68	NOP	136	95	=						
036	42	STD	081	08	8	137	77	GE						
037	05	05	082	32	X!T	138	69	DP						
038	73	RC*	083	43	RCL	139	43	RCL						
039	00	00	084	03	03	140	04	04						
040	55	÷	085	22	INV	141	75	-						
041	01	1	086	77	GE	142	03	3						
042	00	0	087	00	00	143	95	=						
043	95	=	088	00	00	144	67	EQ						
044	22	INV	089	61	GTD	145	79	X						

Etiquettes utilisées par le programme

004	12	B	171	89	π
024	99	PRT	175	77	GE
052	11	A	181	69	DP
080	68	NOP	195	23	LNx
092	87	IFF	200	24	CE
105	97	DSZ	219	79	X
165	88	DMS			