

Notouane pour TI-58/59

■ Le Notouane est un jeu qui s'adapte assez bien aux ordinateurs de poche et il l'a prouvé (1). Il est court, rapide, ne nécessite aucun graphisme particulier et ne fait pas de bruit. Malgré la part importante du hasard, le joueur doit intervenir et prendre des décisions. Cette fois, c'est la TI-58/59 qui devient votre adversaire à ce jeu.

Les règles n'ont bien entendu pas changé. Chaque joueur lance deux

dés (remplacés ici par la génération de nombres aléatoires). Seule la somme des chiffres des faces supérieures est retenue. A chaque tour, le joueur peut lancer jusqu'à dix fois les dés à condition de ne pas refaire le premier total du tour. Il doit donc savoir s'arrêter. S'il refait ce total, il perd en effet tous les points du tour. Et pour gagner, il faut recueillir plus de points que l'adversaire.

Avant de jouer contre la TI-58/59, vous devez introduire un nombre positif dans le registre t (par la touche $x \Rightarrow t$) pour initialiser. Puis, vous pouvez choisir de commencer, en mettant 1 dans A (taper 1 puis A), ou de laisser la machine jouer d'abord, en mettant 2 dans A.

Lorsque c'est votre tour, vous voyez apparaître le premier lancer (les dés sont toujours représentés sous la forme X.Y) puis la somme des faces supérieures (ici X+Y). Si vous voulez vous arrêter là, vous appuyez sur C. Au contraire, pour relancer les dés, vous devez appuyer sur B ; la TI-58/59 présente alors un nouveau lancer puis le total du tour.

Si vous refaites la première somme, vous perdez tous les points de ce tour. C'est à la machine de jouer alors. Elle n'a besoin d'aucune intervention extérieure. Il vous suffit de suivre ses lancers et les cumuls intermédiaires, à l'écran.

Pour signaler ou confirmer un changement de joueur, la TI-58/59

Notouane

Programme pour TI-58/59

Auteur Yannick Le Nagard

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur.

000	76	LBL	036	71	SBR	072	01	1	112	01	1	152	05	05
001	11	A	037	01	01	073	03	3	113	95	=	153	91	R/S
002	47	CMS	038	54	54	074	67	EQ	114	59	INT	154	36	PGM
003	42	STD	039	32	X:T	075	00	00	115	42	STD	155	15	15
004	11	11	040	43	RCL	076	84	84	116	11	11	156	71	SBR
005	86	STF	041	04	04	077	97	DSZ	117	86	STF	157	88	DMS
006	40	IND	042	67	EQ	078	06	06	118	40	IND	158	65	*
007	11	11	043	01	01	079	12	B	119	11	11	159	06	6
008	32	X:T	044	01	01	080	13	C	120	69	DP	160	85	+
009	42	STD	045	01	1	081	03	3	121	28	28	161	01	1
010	09	09	046	00	0	082	09	9	122	43	RCL	162	95	=
011	00	0	047	32	X:T	083	85	+	123	08	08	163	59	INT
012	42	STD	048	44	SUM	084	43	RCL	124	32	X:T	164	42	STD
013	03	03	049	05	05	085	02	02	125	01	1	165	12	12
014	71	SBR	050	69	DP	086	85	+	126	04	4	166	85	+
015	01	01	051	23	23	087	43	RCL	127	22	INV	167	53	(
016	54	54	052	43	RCL	088	05	05	128	67	EQ	168	43	RCL
017	42	STD	053	03	03	089	95	=	129	00	00	169	09	09
018	04	04	054	77	GE	090	32	X:T	130	11	11	170	22	INV
019	42	STD	055	13	C	091	43	RCL	131	00	0	171	59	INT
020	05	05	056	87	IFF	092	01	01	132	35	1/X	172	65	*
021	87	IFF	057	01	01	093	77	GE	133	43	RCL	173	06	6
022	01	01	058	01	01	094	12	B	134	01	01	174	85	+
023	01	01	059	51	51	095	76	LBL	135	85	+	175	01	1
024	51	51	060	43	RCL	096	13	C	136	43	RCL	176	54)
025	75	-	061	05	05	097	43	RCL	137	02	02	177	59	INT
026	07	7	062	66	PAU	098	05	05	138	55	÷	178	44	SUM
027	95	=	063	66	PAU	099	74	SM*	139	03	3	179	12	12
028	50	I×I	064	43	RCL	100	11	11	140	22	INV	180	55	÷
029	85	+	065	08	08	101	71	SBR	141	28	LOG	181	01	1
030	04	4	066	32	X:T	102	01	01	142	95	=	182	00	0
031	95	=	067	01	1	103	33	33	143	58	FIX	183	95	=
032	42	STD	068	02	2	104	22	INV	144	03	03	184	66	PAU
033	06	06	069	67	EQ	105	86	STF	145	66	PAU	185	66	PAU
034	76	LBL	070	00	00	106	40	IND	146	66	PAU	186	43	RCL
035	12	B	071	81	81	107	11	11	147	66	PAU	187	12	12
						108	43	RCL	148	22	INV	188	92	RTN
						109	11	11	149	58	FIX	189	00	0
						110	35	1/X	150	92	RTN	190	00	0
						111	85	+	151	43	RCL	191	00	0

**Tableau d'équivalence
instructions/séquences
de touches.**

Listé par la PC-100	Code num.	Séquences de touches
LNX	23	Inx
PAU	66	2nd Pause
EQ	67	2nd x = t
GE	77	2nd x ≥ t
STF	86	2nd St flg
IFF	87	2nd If flg
LST	90	2nd List
RTN	92	INV SBR
PD*	64	2nd Prd 2nd Ind
ST*	72	STO 2nd Ind
RC*	73	RCL 2nd Ind
SM*	74	SUM 2nd Ind

affiche les résultats sous la forme "abc. def" où "abc" est votre score et "def" est celui de la machine. A la fin de la partie, ce résultat clignote. Inutile de préciser que si "abc" est plus petit que "def", vous avez perdu !

En recopiant la liste, n'oubliez pas que l'imprimante PC-100 n'inscrit pas tous les codes en clair. Le tableau d'équivalence ci-dessus rappelle les séquences de touches à presser pour obtenir les instructions qui prêtent à confusion.

Yannick Le Nagard