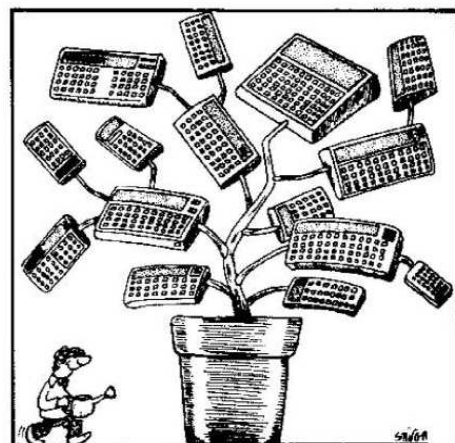


Un pot commun pour toutes les machines

Le Valet Noir sur TI-57 LCD

■ Redoutable parfois quand on le pratique au casino, le jeu de Black Jack est innocent quand on s'y adonne pour la gloire en choisissant par exemple un ordinateur comme adversaire. Voici une nouvelle version de ce jeu destinée aux utilisateurs de TI-57 LCD (1). Le principe est simple : l'as vaut un point, le deux en vaut deux (...), le dix dix et les figures valent onze points. On peut piocher autant de cartes que l'on veut. Le total des points qu'elles rapportent doit approcher le



plus possible de 21 sans jamais dépasser ce nombre. Lorsque vous arrêtez de piocher, la machine joue à son tour (et essaie de vous battre) sauf, bien sûr, si vous avez dépassé 21, car dans ce cas vous avez perdu.

Une fois le programme dans la calculatrice (partition 2nd Part 2), on vide la mémoire 0 (0 STO 0) et le registre de test (0 x \Rightarrow t). Reste à

(1) On trouvera des programmes analogues pour FX-602 P dans l'Op 12 page 45, pour FX-702 P dans l'Op 13 page 67 et pour TI-58/59 dans l'Op 15 page 61.

Le Valet Noir

Programme pour TI-57 LCD

Auteur Paul Quillot

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur

00	-57	2nd INV Fix
01	23.00	LBL 0
02	71.01	RCL 1
03	-31	INV log
04	59	2nd Frac
05	61.01	STO 1
06	65	x
07	01	1
08	01	1
09	85	+
10	01	1
11	95	=
12	58	2nd Intg
13	96	2nd Pause
14	61.85.00	STO + 0
15	71.00	RCL 0
16	-28	2nd INV SBR
17	02	2
18	02	2
19	51	$x \approx t$
20	71.00	RCL 0
21	27	$2nd\ x \geq t$
22	22.09	GTO 9
23	56	2nd C.t
24	51	$x \approx t$
25	61.00	STO 0
26	23.01	LBL 1
27	28.00	2nd SBR 0
28	-27	$2nd\ INV\ x \geq t$
29	22.01	GTO 1
30	56	2nd C.t
31	51	$x \approx t$
32	02	2
33	02	2
34	51	$x \approx t$
35	-27	$2nd\ INV\ x \geq t$
36	22.09	GTO 9
37	57.07	2nd Fix 7
38	13	R/S
39	21	RST

Partition : 2nd Part 2

initialiser le générateur de nombres aléatoires en stockant en mémoire 1 un nombre x compris entre 0 et 1 exclus : 0.3677 STO 1 par exemple.

Vous tirez la première carte en pressant sur RST puis sur R/S. La

Exemple d'exécution

0 $x \approx t$, 0 STO 0
0.2322 STO 1
RST R/S, on obtient 8 : total 8
RST R/S, on obtient 2 : total 10
RST R/S, on obtient 3 : total 13
RST R/S, on obtient 8 : total 21
R/S ; la machine joue et tire successivement 3, 8, 3 et 10. Son dernier total (24) est supérieur à 21 : elle a donc perdu.

Remarque : en cas d'égalité, la machine gagne tout de même (il n'y avait pas moyen de programmer le cas de l'ex-aequo)

machine affiche alors la valeur de la carte pendant une pause, puis le total de vos points. Pour chaque nouvelle carte, vous refaites RST puis R/S. Quand vous jugez votre total suffisant, vous pressez sur R/S, et la machine affiche son jeu. Si elle gagne, le message "Error"

apparaît. Au contraire, si elle perd, son total apparaît en Fix 7.

Avant de disputer une nouvelle partie, n'oubliez pas de vider la mémoire 0 et le registre de test. Voilà, tout est dit. Bonne chance.

□ Paul Quillot

Et sur TI-57 « classique »...

Le Valet Noir

Programme pour TI-57 (à diodes)

Auteur Raoul Lebastard

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur.

00	61 4	SBR 4
01	- 34 2	INV SUM 2
02	36	2nd Pause
03	33 2	RCL 2
04	36	2nd Pause
05	40	2nd lxl
06	76	$2nd\ x \geq t$
07	51 6	GTO 6
08	22	$x \approx t$
09	33 1	RCL 1
10	66	$2nd\ x = t$
11	51 1	GTO 1
12	76	$2nd\ x \geq t$
13	71	RST
14	51 5	GTO 5
15	86 1	2nd Lbl 1
16	00	0
17	32 1	STO 1
18	32 2	STO 2
19	86 4	2nd Lbl 4
20	02	2
21	02	2
22	22	$x \approx t$
23	33 3	RCL 3
24	- 18	INV 2nd Log
25	- 49	INV 2nd Int
26	32 3	STO 3
27	55	x
28	01	1
29	01	1
30	75	+
31	01	1
32	85	=
33	49	2nd Int
34	- 61	INV SBR
35	34 1	SUM 1
36	33 1	RCL 1
37	76	$2nd\ x \geq t$
38	51 5	GTO 5
39	81	R/S
40	51 4	GTO 4
41	86 5	2nd Lbl 5
42	83	•
43	86 6	2nd Lbl 6
44	01	1
45	34 4	SUM 4
46	33 4	RCL 4
47	81	R/S
48	51 1	GTO 1

■ La bonne vieille TI-57, celle aux diodes rouges, vous lance à son tour un petit défi au Black Jack. Les règles sont, pour l'essentiel, celles qui valent pour la LCD.

□ Raoul Lebastard

Utilisation du programme

Faites 0 STO 4 et stockez en mémoire 3 un nombre compris entre 0 et 1 exclus. Pour entamer la partie : SBR 1. C'est toujours vous qui jouez en premier. La valeur de votre première carte s'affiche. A partir de cet instant, chaque pression sur R/S conduit à afficher alternativement le total de vos points et la valeur de la nouvelle carte que vous demandez éventuellement.

Lorsque votre dernier total vous satisfait, vous laissez jouer la machine en pressant sur RST et R/S. Le jeu de la machine est affiché pendant les pauses et ses totaux successifs sont précédés du signe « moins ».

A la fin de chaque manche, la machine affiche les scores sous la forme x, y où x représente le nombre de vos victoires et y celles de la machine. Pour repartir à zéro, faire 0 STO 4 SBR 1.