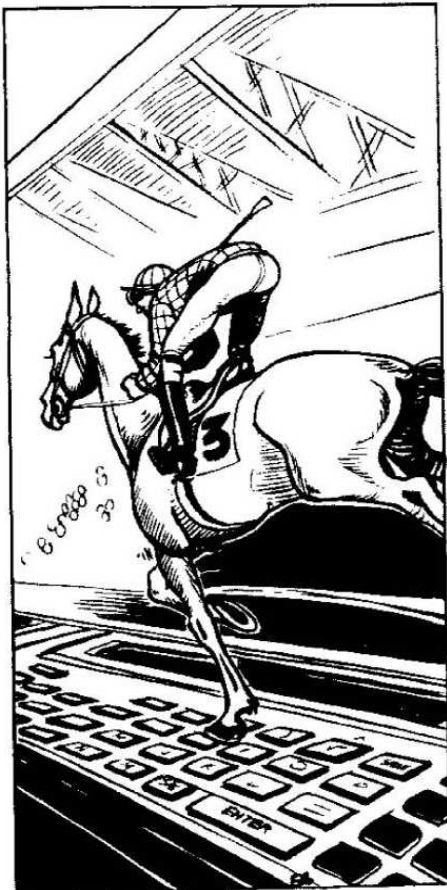


Ne perdez plus votre temps pour jouer au tiercé ou au loto

Jouer au loto ou jouer au tiercé est un sport national.

Jouons donc mais pourquoi ne pas être aidé par une TI-59 ? Elle calculera à votre place diverses probabilités et vous donnera — peut-être ! — quelques gagnants.

Prévenez-nous si vous gagnez !



■ Sur un xxxpoche, le loto n'est certainement pas plus facile. Il est moins cher, mais il ne rapporte rien. Le seul avantage du programme proposé ici, c'est qu'il n'attend pas le mercredi soir pour vous donner les numéros gagnants. Inutile d'attendre une semaine pour apprendre qu'on a encore perdu : le tirage ne demande qu'une minute. Quant au tiercé, il peut maintenant (sur le même xxxpoche et grâce au même programme) se courir à domicile avec les favoris et les tocards.

Les courses de chevaux : pour les paris simples, couplés, tiercés, etc. on associe à chaque cheval son coefficient de chance. L'ordre d'arrivée n'est pas une pure loterie : plus les chances d'un cheval sont grandes, plus la probabilité de le voir arriver dans les premiers augmente. Bref, la course se déroule exactement comme elle devrait se dérouler dans la réalité... si les pronostiqueurs étaient infaillibles. Pour une course à chances égales, il suffit d'associer à chaque cheval des probabilités égales (1 par exemple).

Le loto : pour simuler le loto, il faut bien entendu que chaque boule ait autant de chances de sortir que les autres. Si, par erreur ou par malice, vous avez associé au numéro 48 une probabilité de 2 en conservant 1 pour toutes les autres boules, vous avez pipé le jeu : il y a dans le sac deux boules n° 48. Vous allez être soupçonné.

Le programme suivant exécute une simulation du tirage du loto et des courses de chevaux. Les chances de chaque cheval sont prises en compte.

Après avoir entré le programme — groupe 1 et 2 — en position normale 479.59 il vous faut appliquer le mode d'emploi suivant :

1 - introduire un numéro (cheval ou boule de loto) au clavier (appuyer sur A) : l'ancienne probabilité associée à ce numéro est affichée ;

Exemple d'exécution

1.	100.	56.	2.	10.
2.	50.	14.	3.	5.
3.	2.	10.	4.	150.
4.	150.	5.	5.	55.
5.	55.	7.	6.	20.
6.	20.	11.	7.	25.
7.	25.	14.	8.	41.
8.	41.	19.	9.	10.
9.	10.	10.	10.	110.
10.	110.	11.	11.	6.
11.	6.	14.	12.	50.
12.	50.	15.	13.	40.
13.	40.	16.	14.	96.
14.	96.	18.	15.	60.
15.	60.	19.		

2 - introduire la nouvelle probabilité (1 à 9999) et presser sur R/S, répéter l'opération 1 et 2 **au moins** autant de fois qu'il y a de numéros sur une grille ou de chevaux pariés ;
3 - mettre en forme l'ensemble des probabilités rentrées en 1 et 2 en appuyant sur B (obligatoire, avant l'opération suivante) ;
4 - initialisation des tirages : appuyer sur E ;
5 - introduire un nombre (de 1 à 301299) pour amorcer la génération des nombres aléatoires puis appuyer sur R/S ;
6 - introduire le nombre de numéros tirés sur une grille ou le nombre de

Tiercé loto

Liste du programme sur TI-59

000	10	E*	088	52	EE	172	65	65	284	99	PRT	300	43	STD
001	76	LBL	087	42	STD	172	70	RC+	287	56	-	301	62	62
002	42	PCL	089	65	65	174	00	00	288	04	+	302	48	STD
003	43	RCL	089	06	6	175	65	X	289	22	INV	303	63	63
004	60	60	090	06	6	176	43	RCL	290	20	LBL	304	32	INT
005	42	STD	091	44	SUM	177	04	04	291	95	6	305	37	RCL
006	11	11	092	04	04	178	95	=	292	73	ST+	306	68	DP
007	36	FGM	093	73	RC+	179	44	SUM	293	00	00	307	22	INV
008	15	15	094	04	04	180	65	65	294	36	ADD	308	77	GE
009	13	C	095	55	=	181	43	RCL	295	31	F10	309	10	E*
010	59	INT	096	43	RCL	182	65	65	296	10	E*	310	91	P10
011	32	XIT	097	65	65	183	59	INT	297	76	LBL	311	99	PRT
012	43	RCL	098	95	=	184	85	X	298	15	E	312	43	STD
013	61	61	099	22	INV	185	73	RC+	299	98	ADD	313	04	64
014	42	STD	100	59	INT	186	00	00	300	98	ADD	314	95	ADD
015	11	11	101	55	=	187	95	=	301	25	CLF	315	98	ADD
016	03	3	102	93	=	188	72	ST+	302	07	7	316	75	LBL
017	04	4	103	01	1	189	00	00	303	69	DP	317	33	63
018	42	STD	104	49	PRD	190	69	DP	304	17	17	318	71	SBK
019	00	00	105	65	65	191	20	20	305	43	RCL	319	43	RCL
020	73	RC+	106	95	=	192	97	ISO	306	06	00	320	32	INV
021	00	00	107	59	INT	193	07	07	307	20	DP	321	67	66
022	23	INV	108	32	XIT	194	01	01	308	67	EQ	322	30	30
023	77	GE	109	00	0	195	73	73	309	10	E*	323	45	RCL
024	00	00	110	92	RIN	196	43	RCL	310	09	9	324	65	65
025	30	30	111	76	LBL	197	11	11	311	09	9	325	74	SB+
026	01	1	112	12	B	198	42	STD	312	09	9	326	04	64
027	01	1	113	25	CLF	199	61	61	313	09	9	327	43	RCL
028	42	STD	114	07	7	200	06	6	314	42	STD	328	97	07
029	05	5	115	69	DP	201	63	DP	315	60	60	329	97	IFP
030	05	5	116	17	17	202	17	17	316	63	DP	330	97	07
031	44	SUM	117	25	CLF	203	91	R/S	317	07	07	331	07	08
032	00	00	118	42	STD	204	10	E*	318	69	DP	332	34	34
033	73	RC+	119	04	04	205	76	LBL	319	15	10	333	91	61
034	00	00	120	42	STD	206	11	R	320	30	INT	334	99	09
035	22	INV	121	08	08	207	99	PRT	321	43	RCL	335	97	06
036	77	GE	122	04	4	208	32	XIT	322	11	11	336	62	62
037	00	00	123	09	9	209	00	0	323	67	59	337	53	DP
038	30	30	124	42	STD	210	42	STD	324	00	00	338	25	CLF
039	08	8	125	07	07	211	08	08	325	76	76	339	42	STD
040	22	INV	126	01	1	212	77	GE	326	42	STD	340	66	66
041	44	SUM	127	01	1	213	10	E*	327	61	61	341	42	STD
042	00	00	128	42	STD	214	04	4	328	25	CLF	342	67	67
043	73	RC+	129	00	00	215	09	9	329	42	STD	343	40	STD
044	06	06	130	29	DP	216	22	INV	330	10	10	344	16	16
045	69	DP	131	73	RC+	217	77	GE	331	42	STD	345	42	STD
046	20	20	132	00	00	218	10	E*	332	56	66	346	69	69
047	22	INV	133	22	INV	219	32	XIT	333	10	STD	347	98	08
048	77	GE	134	59	INT	220	85	+	334	67	67	348	42	RCL
049	00	00	135	72	ST+	221	01	1	335	42	STD	349	60	60
050	43	43	136	20	20	222	00	0	336	66	66	350	42	STD
051	69	DP	137	67	67	223	95	=	337	42	STD	351	62	62
052	30	30	138	61	61	224	42	STD	338	69	69	352	97	002
053	43	RCL	139	43	43	225	00	00	339	69	DP	353	64	64
054	00	00	140	69	DP	226	73	RC+	340	07	07	354	33	33
055	75	-	141	08	23	227	00	00	341	91	P10	355	04	6
056	01	1	142	68	NOP	228	25	INT	342	99	PRT	356	69	DP
057	00	0	143	44	SUM	229	59	INT	343	55	=	357	17	17
058	95	=	144	04	04	230	65	6	344	00	0	358	98	INV
059	42	STD	145	69	DP	231	04	4	345	95	9	359	48	ADD
060	04	04	146	20	20	232	22	INV	346	42	STD	360	91	P10
061	42	STD	147	97	082	233	22	LOG	347	09	09	361	10	E*
062	07	07	148	07	07	234	95	=	348	91	P10	362	20	0
063	55	+	149	01	01	235	91	P10	349	99	PRT	363	00	0
064	01	1	150	31	31									
065	03	3	151	04	4									
066	95	=	152	09	9									
067	59	INT	153	42	STD									
068	48	ENC	154	07	07									
069	04	04	155	01	1									
070	75	-	156	01	1									
071	01	1	157	42	STD									
072	00	0	158	00	00									
073	65	+	159	01	1									
074	43	RC+	160	00	0									
075	04	04	161	00	0									
076	95	=	162	00	0									
077	94	+/-	163	02	2									
078	85	+	164	55	-									
079	01	1	165	48	60									
080	04	4	166	04	04									
081	95	=	167	95	=									
082	22	INV	168	42	STD									
083	28	LOG	169	04	04									
084	52	EE	170	00	0									
085	22	INV	171	42	STD									

Etiquette A (pas 205) : chargement des probabilités ; l'ancienne probabilité est rappelée à l'affichage aux pas 234 et 235.

Etiquette B (pas 111) : mise en forme des probabilités.

Etiquette RCL (pas 002) : tirage des résultats ; le sous-programme de génération des nombres aléatoires (contenu dans le module de base) est appelé aux pas 007 à 009.

Etiquette E (pas 247) : programme principal.

chevaux à l'arrivée, et de nouveau R/S (après exécution, rappel du nombre de probabilités rentrées) ; 7 - introduire le nombre de tirages ou de courses souhaités, enfin touche R/S.

Résultats : la connexion de l'imprimante est détectée automatiquement. Si elle est connectée, les nombres tirés s'inscrivent successivement et chaque groupe de résultats est séparé du suivant par un saut de ligne. Dans le cas contraire, après l'affichage d'un nombre, on presse R/S pour obtenir le suivant. A la fin des résultats, on retrouve la partition initiale 479.59.

— Rejouez —
— vos favoris —
— immédiatement —

En cas de fausse manœuvre, l'affichage clignote : on a sans doute oublié de mettre en forme les probabilités (touche B). Si ce n'est pas le cas, le nombre des numéros à tirer dépasse certainement celui des probabilités rentrées : il ne peut pas y avoir plus de chevaux à l'arrivée qu'au départ !

Il est possible d'enregistrer sur fiche magnétique non seulement le programme, mais les probabilités (groupes 3 et 4). Les probabilités des numéros 1 à 49 sont respectivement conservés dans les mémoires 11 à 59. Pour le listage des mémoires sur le PC 100, on utilisera la fonction O INV 2nd List. Si l'on décide de changer la probabilité de tel ou tel numéro, il faudra exécuter B avant de relancer le programme proprement dit avec la touche E.

Un dernier mot : les amateurs de martingales préparent souvent leur grille de loto en fonction des numéros sortis lors des tirages précédents. Avec ce programme, ils pourront choisir leur grille en favorisant les numéros dont ils estiment qu'ils ont plus de chances de sortir que les autres. Bonne chance...

□ Dominique Coupleux