

Avez-vous une mémoire aussi bonne que votre xxxpoche ?

000	76	LBL	047	45	YX	094	09	9
001	12	B	048	43	RCL	095	09	9
002	01	1	049	01	01	096	09	9
003	02	2	050	42	STO	097	09	9
004	42	STO	051	00	00	098	09	9
005	10	10	052	43	RCL	099	09	9
006	43	RCL	053	01	01	100	09	9
007	04	04	054	22	INV	101	09	9
008	42	STO	055	44	SUM	102	09	9
009	02	02	056	11	11	103	91	R/S
010	42	STO	057	25	CLR	104	43	RCL
011	03	03	058	76	LBL	105	01	01
012	76	LBL	059	35	1/X	106	42	STO
013	95	=	060	91	R/S	107	00	00
014	01	1	061	32	XIT	108	01	1
015	44	SUM	062	73	RC*	109	22	INV
016	10	10	063	11	11	110	44	SUM
017	44	SUM	064	22	INV	111	03	03
018	01	01	065	67	EQ	112	61	GTU
019	43	RCL	066	32	XIT	113	52	EE
020	10	10	067	01	1	114	76	LBL
021	42	STO	068	44	SUM	115	33	X ²
022	11	11	069	11	11	116	36	PGM
023	43	RCL	070	97	DSZ	117	15	15
024	01	01	071	00	00	118	71	SBR
025	42	STO	072	35	1/X	119	88	DMS
026	00	00	073	43	RCL	120	65	X
027	71	SBR	074	01	01	121	01	1
028	33	X ²	075	22	INV	122	00	0
029	72	ST*	076	44	SUM	123	00	0
030	11	11	077	11	11	124	95	=
031	76	LBL	078	97	DSZ	125	59	INT
032	52	EE	079	02	02	126	92	RTN
033	01	1	080	95	=	127	76	LBL
034	03	3	081	43	RCL	128	10	E*
035	42	STO	082	03	03	129	32	XIT
036	11	11	083	65	X	130	47	CMS
037	76	LBL	084	02	2	131	32	XIT
038	45	YX	085	00	0	132	36	PGM
039	73	RC*	086	55	÷	133	15	15
040	11	11	087	43	RCL	134	15	E
041	66	PAU	088	04	04	135	92	RTN
042	01	1	089	95	=	136	76	LBL
043	44	SUM	090	91	R/S	137	11	R
044	11	11	091	76	LBL	138	42	STO
045	97	DSZ	092	32	XIT	139	04	04
046	00	00	093	09	9	140	92	RTN

Combien de nombres de deux chiffres pouvez-vous retenir d'affilée ?
Trois, cinq ou dix ?
Voici un petit jeu pour TI 58 ou TI 59 qui vous le dira.
Si vous le pratiquez assez longtemps, vous pourrez même mesurer vos progrès.

■ On peut classer les jeux qui se disputent à l'aide d'ordinateurs (de poche ou non) en deux catégories au moins : les jeux qui existaient avant l'informatique (échecs, bataille navale, othello, morpions, etc.) et ceux que l'informatique a permis de créer. C'est à cette dernière catégorie qu'appartient le jeu que nous vous proposons. Il s'agit en fait de la version numérique d'un jeu qui connaît beaucoup de succès sous sa forme sonore et visuelle (cf. le jeu *Simon*, entre autres).

Ce jeu fait essentiellement appel à la mémoire du joueur et constitue d'ailleurs un excellent exercice de ce point de vue. Et ce qui me plaît le plus, c'est qu'il est très simple, ce qui est à mon avis une belle qualité pour un jeu.

Le principe en est le suivant : l'xxxpoche (ici une TI 58 ou 59) affiche d'abord pendant un bref instant un nombre compris entre 0 et 99 et vous devez répéter ce nombre. Si vous ne vous êtes pas trompé, la machine vous répète ce premier nombre et en ajoute un autre. Vous devez réécrire le tout au clavier, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez un trou de mémoire. Mais je pense qu'il sera beaucoup plus parlant de vous commenter une partie.

Après avoir inscrit le programme dans la machine, vous affichez un nombre quelconque et vous

appuyez sur E'. Pour suivre exactement cette première partie, introduisez 18. Après E' (autrement dit 2nd E), le nombre que nous venons d'inscrire réapparaît à l'affichage : 18. Il faut alors indiquer au programme combien de nombres successifs nous pensons réussir à retenir. Dans notre exemple, ce sera 5. On inscrit donc 5 et l'on appuie sur la touche A. Il suffit maintenant d'appuyer sur B pour que le jeu débute.

Le temps d'une "pause", un premier nombre apparaît : 70. Puis la machine affiche 0. A nous d'inscrire 70 et d'appuyer sur R/S. L'afficheur nous montre alors, de façon fugitive, 70 puis 21. Nous inscrivons donc 70 (R/S) et le 1 qui apparaît nous indique que notre réponse est bonne. Inscrivons 21 et enfonçons la touche R/S. Ce sont maintenant 3 nombres qui défilent : 70, 21 et 76.

Inscrivons ces trois nombres en les faisant suivre chacun par R/S. Nous voyons maintenant 4 nombres se succéder : 70, 21, 76 et 54. C'est de nouveau à nous de jouer, et nous

commettons exprès (une fois n'est pas coutume) une erreur : nous inscrivons 71 à la place de 70 et nous



pressons sur R/S. Une brochette de 9 illumine l'affichage pour nous avertir que nous venons d'avoir une défaillance. Il suffit d'appuyer sur R/S pour que l'ordinateur de poche nous rappelle la suite précédente : 70, 21, 76 et 54, et nous donnons la bonne réponse 70 R/S 21 R/S 76 R/S 54 R/S. Une cinquième et dernière suite apparaît : 70/21/76/54/43.

Nous refaisons comme précédemment et cette fois-ci nous remarquons qu'après avoir entré 43 R/S, un nombre demeure à l'affichage : 16. C'est notre note sur 20 qui a été calculée en fonction des erreurs commises et du nombre d'essais demandés en A : nous en avons demandé 5 et nous en avons raté un.

Sans parler de la TI 59, sur la seule TI 58, en changeant la partition de la mémoire, on peut obtenir jusqu'à 30 nombres consécutifs, et je pense que c'est plus que suffisant, même pour les personnes qui ont une mémoire d'éléphant.

□ Denis Alexandre