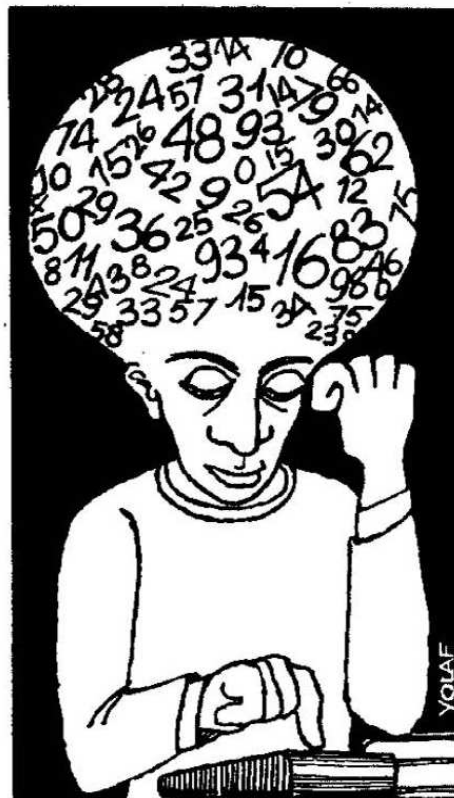


**Un pot commun
pour toutes
les machines**

**La mémoire
des chiffres
sur TI 57**

■ Voici un programme simple à utiliser (1) : on entre au clavier un nombre compris entre 0 et 1 exclus



La mémoire des chiffres

Programme pour TI 57

Auteur Gilles Yard

Copyright l'Ordinateur de poche
et l'auteur.

```

00 33 3 RCL 3
01 66 2nd x=t ?
02 51 2 GTO 2
03 01 1
04 34 3 SUM 3
05 61 0 SBR 0
06 36 2nd Pause
07 71 RST
08 86 2 2nd Lbl 2
09 01 1
10 34 2 SUM 2
11 33 2 RCL 2
12 -34 3 INV SUM 3
13 61 0 SBR 0
14 36 2nd Pause
15 33 1 RCL 1
16 38 0 2nd Exc 0
17 32 4 STO 4
18 86 3 2nd Lbl 3
19 15 CLR
20 81 R/S
21 22 x↔t
22 61 0 SBR 0
23 -66 2nd INV x = t ?
24 51 9 GTO 9
25 33 0 RCL 0
26 22 x↔t
27 33 4 RCL 4
28 -66 2nd INV x = t ?
29 51 8 GTO 8
30 19 2nd C.t
31 33 1 RCL 1
32 32 0 STO 0
33 71 RST
34 86 8 2nd Lbl 8
35 19 2nd C.t
36 51 3 GTO 3
37 86 0 2nd Lbl 0
38 09 9
39 09 9
40 39 0 2nd Prd 0
41 33 0 RCL 0
42 49 2nd Int
43 -34 0 INV SUM 0
44 -61 INV SBR
45 86 9 2nd Lbl 9
46 19 2nd C.t
47 15 CLR
48 32 2 STO 2
49 38 3 2nd Exc 3

```

(1) On trouvera le programme équivalent pour TI 58/59 dans l'Op 3, pages 19 et 20 et un jeu similaire pour HP 41C dans l'Op 7, page 66.

Un pot commun pour toutes les machines

Exemple de partie :

0.137767 STO 0 STO 1 RST R/S

Affichage : 13 puis 0

Réponse : 13 R/S

Affichage : 13,63 puis 0

Réponse : 13 R/S 63 R/S

Affichage : 13, 63, 25 puis 0

Réponse : 13 R/S 63 R/S 25 R/S

Affichage : 13, 63, 25, 18 puis 0

Réponse : 13 R/S 63 R/S 25 R/S

18 R/S

Affichage : 13, 63, 25, 18, 5 puis 0

Réponse : 13 R/S 63 R/S 25 R/S

18 R/S 5 R/S

Affichage : 13, 63, 25, 18, 5, 4 puis 0

Réponse : 13 R/S 63 R/S 26 R/S

(erreur !)

Affichage clignotant -6 : le joueur
n'a pas su retenir une série de six
chiffres.

et le jeu commence. L'affichage de la TI 57 indique un nombre plus petit que 100 le temps d'une instruction « pause » puis un zéro. Vous affichez le nombre et vous pressez sur R/S. Le micropoche vous redonne aussitôt ce premier nombre suivi d'un autre et il affiche de nouveau zéro. Vous entrez alors le premier nombre, R/S, le second, R/S et vous voilà parti pour une série de trois nombres.

Jusqu'où irez-vous ? Mais de plus en plus loin bien sûr : la mémoire est une faculté qui s'exerce. Cela étant, si fidèle soit-elle, il arrive toujours un moment où elle flanche. Le programme vous indiquera alors avec un affichage clignotant combien de nombres comportait la série sur laquelle vous avez achoppé. Pour essayer de faire mieux, il suffit d'appuyer sur CLR et d'entamer une nouvelle partie.

Gilles Yard

et on le range en mémoire 0 et 1 (0.177665 STO 0 STO 1 par exemple), on appuie sur RST et sur R/S