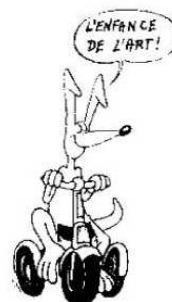


Dans les couloirs du labyrinthe



Tout un dédale de couloirs relie entre elles cent salles différentes. Aller de l'une à l'autre serait assez simple si la TI-57 ne venait pas embrouiller les chemins.

■ Imaginez que vous êtes un valeureux chevalier du futur qui doit passer une dernière épreuve, celle du labyrinthe maudit, avant de connaître la gloire.

Pas d'entrée dans ce labyrinthe : vous êtes directement « téléporté » dans une pièce désignée par la machine. Votre but est de vous rendre dans une autre pièce qui vous

est aussi imposée. Tout au long de votre parcours, vous utiliserez (mais vous pourrez aussi en gagner) de la nourriture que nous appellerons des points de survie. Ce jeu s'apparente par bien des côtés aux jeux d'aventures bien que le hasard semble, a priori, y tenir une grande place.

— Vous n'êtes —
— pas obligé —
— de jouer seul —

Les règles du jeu sont assez élémentaires et les principes de programmation suffisamment simples pour constituer une bonne initiation aux jeux d'aventures et vous donner envie d'aller un peu plus loin dans ce domaine encore peu exploré par les calculatrices de poche.

On peut jouer seul ou à plusieurs, sans restriction. Le matériel nécessaire se compose de papier, de crayons, d'un plan du labyrinthe et d'une TI-57. On commence par

introduire un nombre compris entre 0 et 1 en mémoire 0 (0,37169 STO 0 par exemple), puis la partie débute avec un appui sur RST et sur R/S. Deux nombres sont alors affichés successivement, le deuxième se terminant par 00. Le premier nombre représente la pièce d'où le joueur devra partir, et le deuxième, sa pièce d'arrivée.

Si l'on est plusieurs, la séquence RST et R/S doit être répétée autant de fois qu'il y a de joueurs. Il est indispensable de bien noter les numéros des pièces pour suivre la partie (on pourra éventuellement utiliser des pastilles colorées posées sur les emplacements correspondants du labyrinthe).

Tout participant dispose au départ de 20 points de survie. Pour jouer, chacun devra à tour de rôle procéder de la façon suivante :

● **Première opération**, afficher le numéro de la pièce où il désire se rendre, puis presser R/S (cette pièce doit être voisine de celle où il

se trouve). Deux résultats sont alors possibles ; soit la machine affiche 0 et le joueur se rend dans la pièce désirée, soit elle affiche un nombre à virgule, suivi de l'exposant 59 ou 60 (sans importance) : il doit aussitôt se « téléporter » dans la pièce dont le numéro est représenté par les deux premiers chiffres du nombre affiché.

• **Deuxième opération** : indiquer à la machine le numéro du couloir à emprunter pour se rendre dans une nouvelle pièce (les numéros sont entourés sur le plan) ; on a de nouveau deux résultats possibles : un

Mise en route du programme :

1. — introduire une « semence » x ($0 < x < 1$) pour le générateur de nombres aléatoires en tapant x STO 0 ;
2. — chaque joueur presse alors sur RST puis sur R/S et note les deux nombres qui apparaissent.

nombre positif indique que tout va bien pour le joueur concerné, ses points de survie augmentent du nombre affiché et il se rend dans la pièce ; en revanche, un résultat négatif annonce qu'il doit se départir

d'autant de points de vie. Quand le nombre de ces points devient négatif, le joueur a, bien entendu, perdu.

Le vainqueur est le premier à atteindre la pièce fixée au départ ou, si personne n'y parvient, le dernier joueur en lice.

On peut donc perdre soit pour avoir épuisé tous ses points de survie, soit parce que l'on est resté bloqué dans une pièce, soit à la suite d'un accident imprévu signalé par un affichage clignotant, mais cette dernière éventualité est très rare.

□ François Fayard

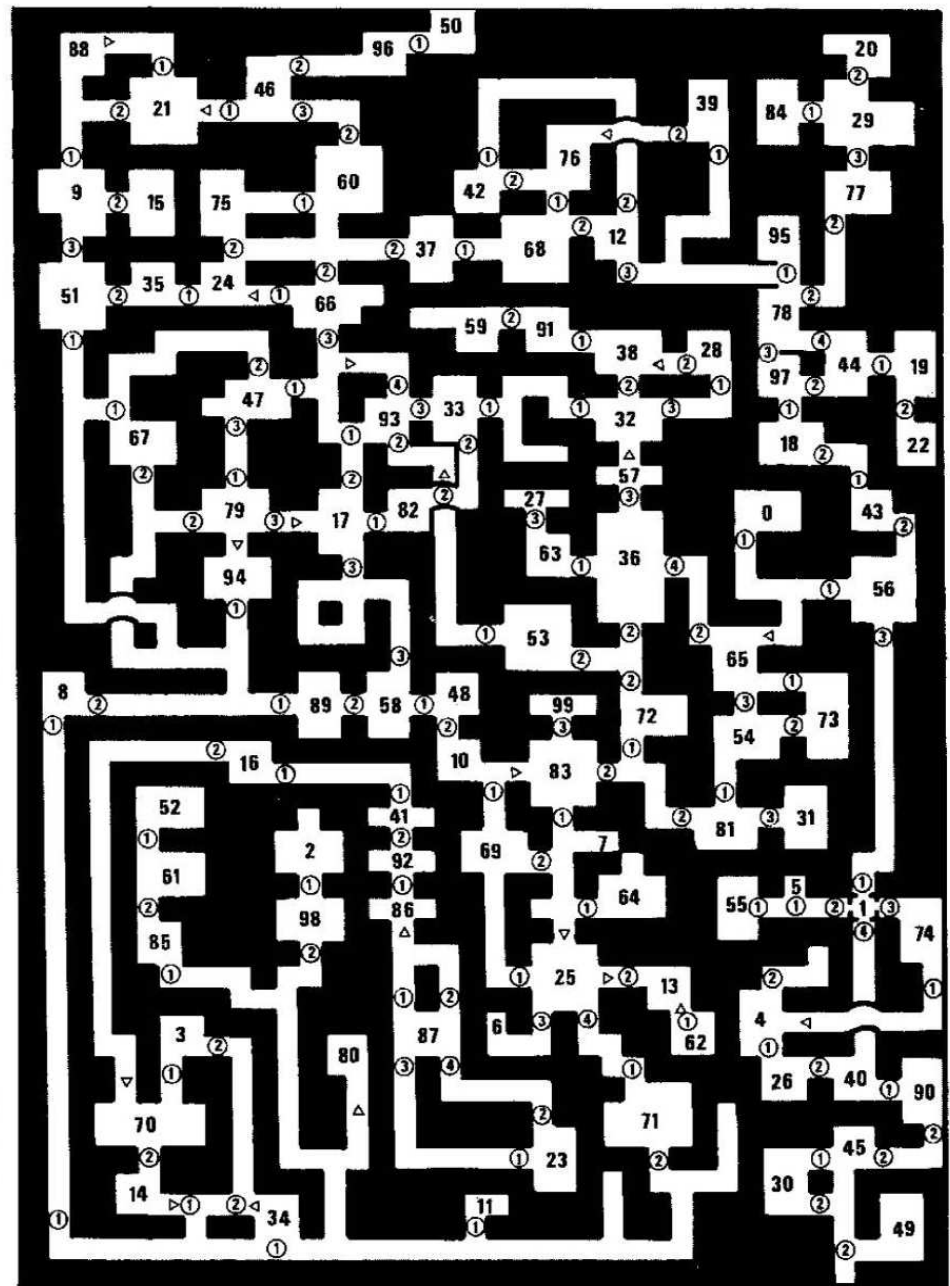
Le labyrinthe maudit

Programme pour TI-57

Auteur François Fayard

Copyright l'Ordinateur de poche et l'auteur

| | | | | | |
|----|-----|---|-----|------------|------------|
| 00 | 61 | 0 | 2nd | SBR | 0 |
| 01 | 36 | | | Pause | |
| 02 | 61 | 0 | | SBR | 0 |
| 03 | 42 | | | EE | |
| 04 | 86 | 1 | 2nd | Lbl | 1 |
| 05 | 36 | | 2nd | Pause | |
| 06 | 15 | | | CLR | |
| 07 | 81 | | | R/S | |
| 08 | 32 | 7 | | STO | 7 |
| 09 | 61 | 0 | | SBR | 0 |
| 10 | -76 | | 2nd | INV | $x \geq t$ |
| 11 | 51 | 2 | | GTO | 2 |
| 12 | 15 | | | CLR | |
| 13 | 86 | 5 | 2nd | Lbl | 5 |
| 14 | 81 | | | R/S | |
| 15 | 32 | 1 | | STO | 1 |
| 16 | 15 | | | CLR | |
| 17 | 61 | 0 | | SBR | 0 |
| 18 | 76 | | 2nd | $x \geq t$ | |
| 19 | 51 | 3 | | GTO | 3 |
| 20 | 02 | | | 2 | |
| 21 | 39 | 1 | 2nd | Prd | 1 |
| 22 | 33 | 1 | | RCL | 1 |
| 23 | 51 | 1 | | GTO | 1 |
| 24 | 86 | 2 | 2nd | Lbl | 2 |
| 25 | 66 | | 2nd | $x = t$ | |
| 26 | 51 | 4 | | GTO | 4 |
| 27 | 61 | 0 | | SBR | 0 |
| 28 | 42 | | | EE | |
| 29 | 05 | | | 5 | |
| 30 | 09 | | | 9 | |
| 31 | 51 | 5 | | GTO | 5 |
| 32 | 86 | 3 | 2nd | Lbl | 3 |
| 33 | 61 | 0 | | SBR | 0 |
| 34 | 45 | | | \div | |
| 35 | 01 | | | 1 | |
| 36 | 00 | | | 0 | |
| 37 | 85 | | | = | |
| 38 | 49 | | 2nd | Int | |
| 39 | 84 | | | + / - | |
| 40 | 51 | 1 | | GTO | 1 |
| 41 | 86 | 0 | 2nd | Lbl | 0 |
| 42 | 33 | 0 | | RCL | 0 |
| 43 | -18 | | 2nd | INV | Log |
| 44 | -49 | | 2nd | INV | Int |
| 45 | 32 | 0 | | STO | 0 |
| 46 | -29 | | 2nd | INV | cos |
| 47 | 49 | | 2nd | Int | |
| 48 | -61 | | | INV | SBR |



Sur le plan, les 100 pièces sont identifiées par un numéro de 0 à 99. Les couloirs sortant de chaque pièce sont eux aussi désignés par un numéro (1, 2, 3 et 4) mais qui est entouré d'un cercle. Les flèches indiquent les sens uniques.