

logiciel

Hier, l'ordinateur était un monstre d'un prix vertigineux que seuls des spécialistes pouvaient utiliser. Aujourd'hui, un amateur passionné peut s'acheter un « micro » pour quelque 6 000 francs et dialoguer avec lui après quelques heures d'entraînement. Totalement vulgarisé, l'ordinateur sera demain dans tous les foyers. Comptable, gardien ou secrétaire infatigable, on a assez dit qu'il s'acquitera de toutes les tâches ingrates. Nous préférons ici l'envisager comme un élément de loisir et, bien sûr, un partenaire de jeu.

sur votre calculatrice programmable

En attendant qu'un large public dispose d'un tel matériel, nous vous présenterons dans cette rubrique des programmes de jeux pour des calculatrices de poche évoluées. Nous avons choisi pour l'instant des machines « haut de gamme », la Hewlett-Packard HP67 et la Texas Instruments TI59. Encore chères, de 1 500 à

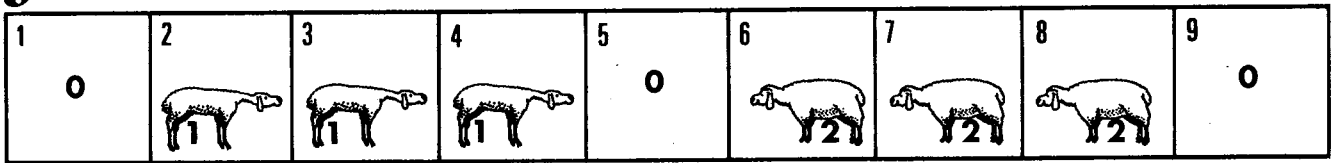
2 000 francs, elles offrent en effet de très larges possibilités et notamment des cartes magnétiques qui permettent de se constituer une bibliothèque de programmes.

Nous vous proposons même ici un programme pour la dernière née de Hewlett-Packard, la HP 41C qui pré-

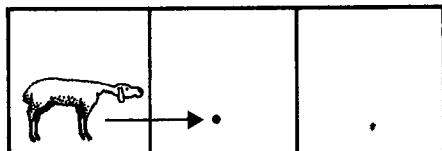
sente déjà de nombreux avantages propres aux ordinateurs dont une imprimante et un affichage alpha-numérique (lettres et chiffres).

A présent, à vous de jouer. Nous espérons que vous deviendrez vite des experts en « ludotique » et nous attendons avec impatience vos remarques... et vos programmes.

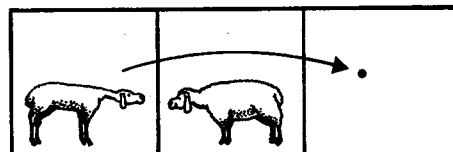
jouez à saute-mouton



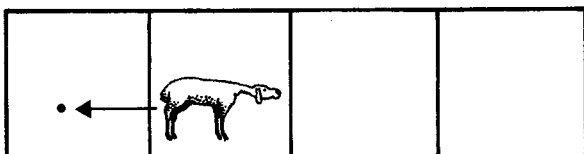
Comment faire passer les moutons de gauche, à droite, et les moutons de droite, à gauche ? Un mouton peut avancer sur une case vide ou sauter par-dessus un seul autre mouton de manière à retomber sur une case vide. Il ne peut en aucun cas reculer ou sauter par-dessus plusieurs moutons.



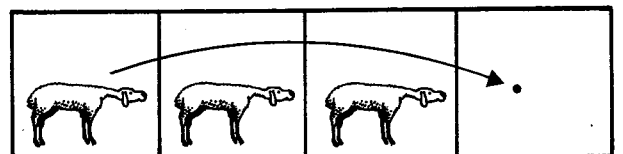
autorisé



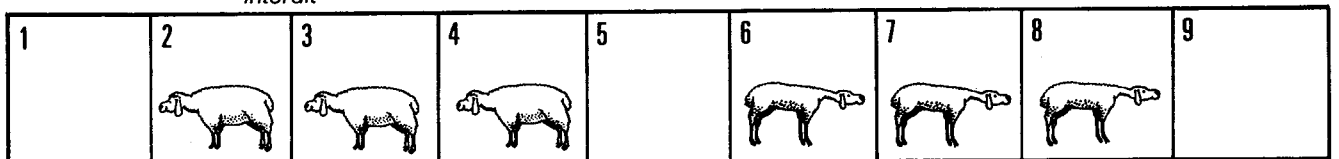
autorisé



interdit



interdit



gagné !

Pour cette première rubrique, vous ne jouerez pas vraiment CONTRE les programmes mais ils vous permettront de vous exercer agréablement à un joli casse-tête : le « saute-mouton ». A votre gauche les trois « 1 » repré-

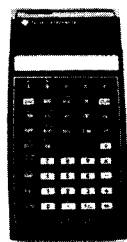
sentent trois moutons bien maigres. A votre droite, les trois « 2 » sont des moutons bien gras. Chaque zéro indique une place vide, juste suffisante pour un mouton. Ces petites bêtes se sont retrouvées face à face sur un

sentier de montagne ; les trois moutons de gauche allant vers la droite et leurs « congénères » dans le sens opposé. Depuis l'histoire de Panurge, si ce n'est plus tôt, on sait leur caractère : ils peuvent avancer, sauter,

par Jean-Jacques Dhenin

mais ils sont si peureux qu'ils ne peuvent reculer.

Il vous appartient de permettre aux moutons de passer leur chemin sans encombre. Pour cela il vous suffira d'indiquer le numéro de la case où se trouve le mouton que vous voulez voir se déplacer.



**PROGRAMME
DU
« SAUTE MOUTON »
POUR TI 59**

Description du Programme : 0 représente une place vide, 1 : les moutons qui vont vers la droite, 2 : les moutons qui vont vers la gauche. Le programme interprète le numéro de la case où se trouve le mouton qui va se déplacer : sens du déplacement, avancée ou saut.

En cas de manœuvre illégale, le programme redonne l'affichage de la situation sans modification.

Mode d'emploi :

- 1 : introduire le programme
- 2 : initialiser (appuyer sur la touche A : affichage 0. 11102220)
- 3 : indiquer la case où se trouve le mouton à « déplacer » (introduire le n° et appuyer sur R/S)
- 4 : recommencer 3 jusqu'à la fin. En cas d'échec aller en 2.

```
000 76 LBL
001 11 R
002 00 0
003 42 STD
004 01 01
005 42 STD
006 05 05
007 42 STD
008 09 09
009 01 1
010 42 STD
011 02 02
012 42 STD
013 03 03
014 42 STD
015 04 04
016 02 2
017 42 STD
```

```
018 06 06
069 42 STD
020 07 07
021 42 STD
022 08 08
023 76 LBL
024 12 B
025 09 9
026 42 STD
027 25 25
028 00 0
029 76 LBL
030 23 LNX
031 65 X
032 00 0
033 93 .
034 01 1
035 85 +
036 73 RC*
037 25 25
038 95 =
039 97 DSZ
040 25 25
041 23 LNX
042 91 R/S
043 76 LBL
044 24 CE
045 22 INV
046 86 STF
047 01 01
048 42 STD
049 25 25
050 42 STD
051 12 12
052 76 LBL
053 32 X!T
054 00 0
055 32 X!T
056 73 RC*
057 25 25
058 67 EQ
059 12 B
060 76 LBL
061 33 X²
062 73 RC*
063 12 12
064 32 X!T
065 01 1
066 22 INV
067 67 EQ
```

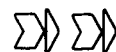
```
068 35 1/X
069 01 1
070 44 SUM
071 25 25
072 76 LBL
073 34 FX
074 00 0
075 32 X!T
076 73 RC*
077 25 25
078 22 INV
079 67 EQ
080 42 STD
081 73 RC*
082 12 12
083 72 ST*
084 25 25
085 00 0
086 72 ST*
087 12 12
088 12 B
089 76 LBL
090 35 1/X
091 22 INV
092 44 SUM
093 25 25
094 61 GTD
095 34 FX
096 76 LBL
097 42 STD
098 00 0
099 87 IFF
100 01 01
101 12 B
102 86 STF
103 01 01
104 61 GTD
105 33 X²
106 91 R/S
```

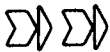


**PROGRAMME
DU
« SAUTE MOUTON »
POUR HP 67**

Mode d'emploi :

- 1 : introduire le programme
- 2 : initialiser (appuyer sur la touche A : affichage 0. 11102220)





3 : indiquer la case où se trouve le mouton à « déplacer » (introduire le n° et appuyer sur R/S)

4 : recommencer jusqu'à ce que les moutons puissent poursuivre leur chemin. En cas d'échec aller en 2.

1	LBLA	21	11
2	O		00
3	STO1	35	01
4	STO5	35	05
5	STO9	35	09
6	1		01
7	STO2	35	02
8	STO3	35	03
9	STO4	35	04
10	2		02
11	STO6	35	06
12	STO7	35	07
13	STO8	35	08
14	LBLB	21	12
15	9		09
16	STO1	35	46
17	0		00
18	LBL1	21	01
19	0		00
20	.		62
21	1		01
22	X		35
23	RCLi	36	45
24	+		55
25	DSZI	16	25
26	GT01	25	01
27	R/S		51
28	LBL2	21	02
29	CF1	16	22
30	STO1	35	46
31	STOB	35	12
32	LBL3	21	03
33	0		00
34	RCLi	36	45
35	X=Y?	16	33
36	GT0B	22	12
37	LBL4	21	04
38	RCLB	36	12
39	X≠1		41
40	STOB	35	12
41	RCL1	36	45
42	STOA	35	11
43	RCLB	36	12
44	X≠1	16	41
45	STOB	35	12
46	1		01
47	RCLA	36	11
48	X=Y?	16	32
49	GTO6	22	06
50	ISZI	16	26
51	LBL5	21	05
52	0		00
53	RCLi	36	45
54	X=Y?	16	32
55	GTO7	22	07
56	RCLB	36	12
57	X≠1	16	41

58	STOB	35	12
59	RCLi	36	45
60	STOA	35	11
61	RCLB	36	12
62	X≠1	16	41
63	STOB	35	12
64	RCLA	36	11
65	STO1	35	45
66	RCLB	36	12
67	X≠1	16	41
68	O		00
69	STO1	35	45
70	GTOB	22	12
71	LBL6	21	06
72	DSZI	16	25
73	GTO5	22	05
74	LBL7	21	07
75	F1?	16	23
76	GTOB	22	12
77	SF1	16	21
78	GTO4	22	04



**PROGRAMME
DU
« SAUTE MOUTON »
POUR HP 41-C**

01	LBL "MOU"
02	LBL A
03	LBL "MEI"
04	"--"
05	ASTO 01
06	ASTO 05
07	ASTO 09
08	0
09	STO 02
10	STO 03
11	STO 04
12	1
13	STO 06
14	STO 07
15	STO 08
16	LBL B
17	LBL "AFF"
18	CLA
19	ARCL 01
20	ARCL 02
21	ARCL 03
22	ARCL 04
23	ARCL 05
24	ARCL 06
25	ARCL 07
26	ARCL 08
27	ARCL 09
28	AVIEW
29	RTN

30	LBL "P"
31	AVIEW
32	CF 01
33	STO 13
34	STO 14
35	LBL "V"
36	"--"
37	ASTO Y
38	CLA
39	ARCL IND 13
40	ASTO X
41	X*Y?
42	GTO "W"
43	"SANS MOUTON"
44	AVIEW
45	GTO "AFF"
46	LBL "W"
47	RCL IND 13
48	X#0?
49	GTO "1"
50	1
51	LBL "L"
52	ST+ 14
53	"--"
54	ASTO Y
55	CLA
56	ARCL IND 14
57	ASTO X
58	X*Y?
59	GTO "S"
60	RCL IND 13
61	STO IND 14
62	"--"
63	ASTO IND 13
64	"HOP"
65	AVIEW
66	GTO "AFF"
67	LBL "1"
68	-1
69	GTO "L"
70	LBL "S"
71	FS? 01
72	GTO "N"
73	SF 01
74	GTO "W"
75	LBL "N"
76	"DANGER, REFUS"
77	AVIEW
78	GTO "AFF"
79	.END.

Nous tenons à remercier pour son aide
« La règle à calcul »
65-67, Boulevard Saint-Germain
75005 PARIS.