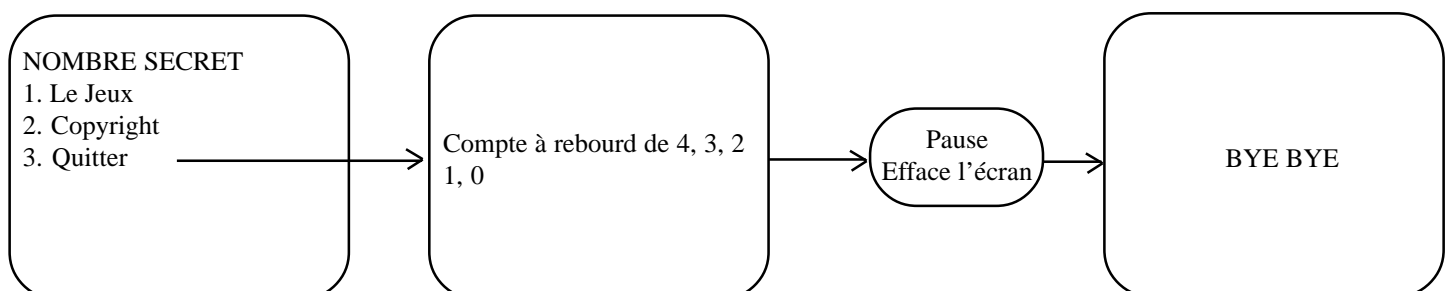
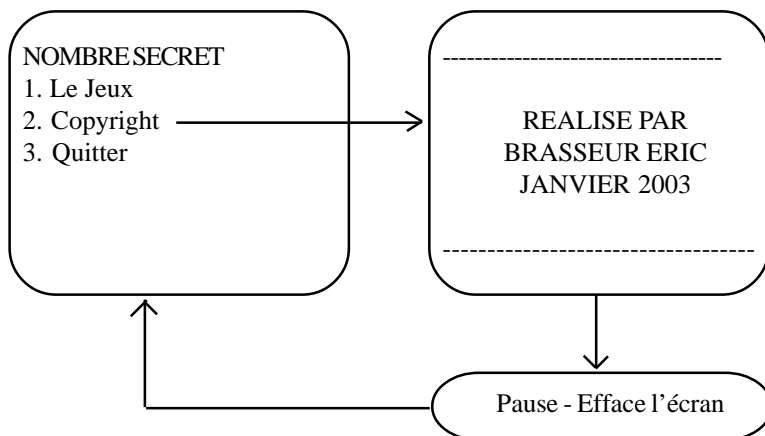
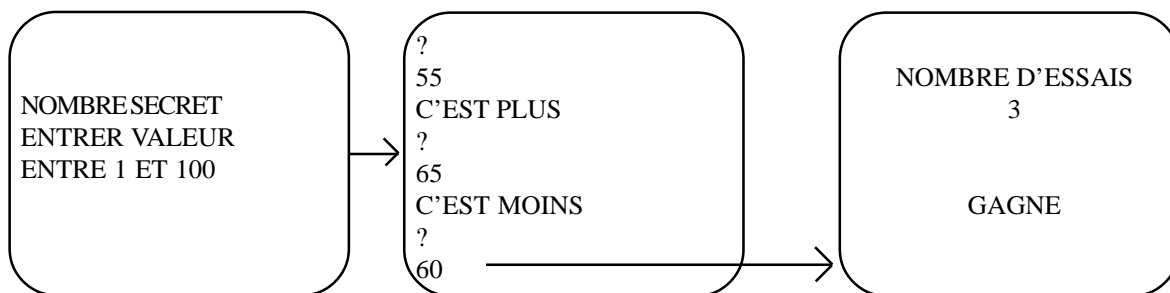
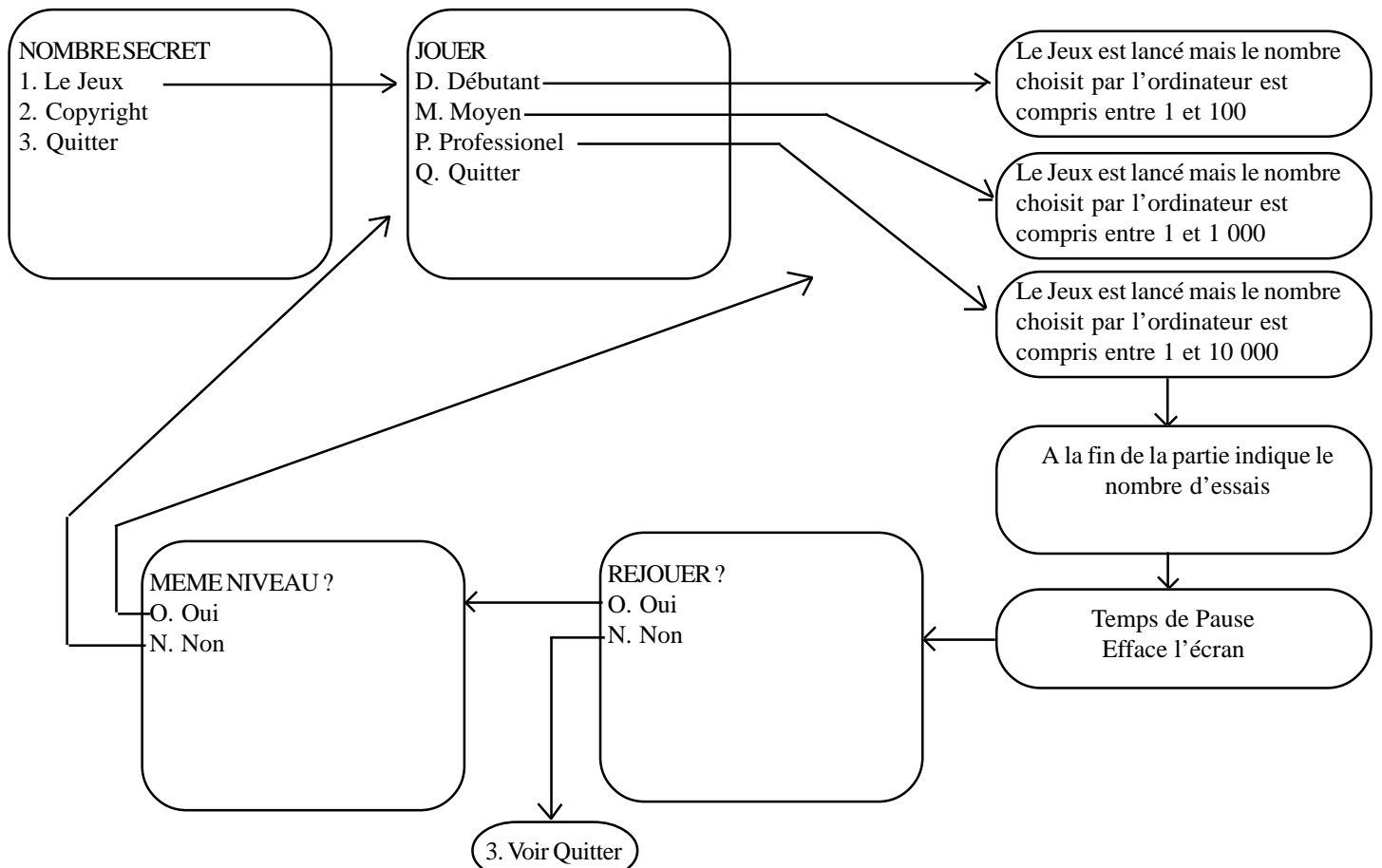


**M.P.I. 9 APPLIQUONS CE QUE NOUS AVONS APPRIS
POUR REALISER D'AUTRES PROGRAMMES**

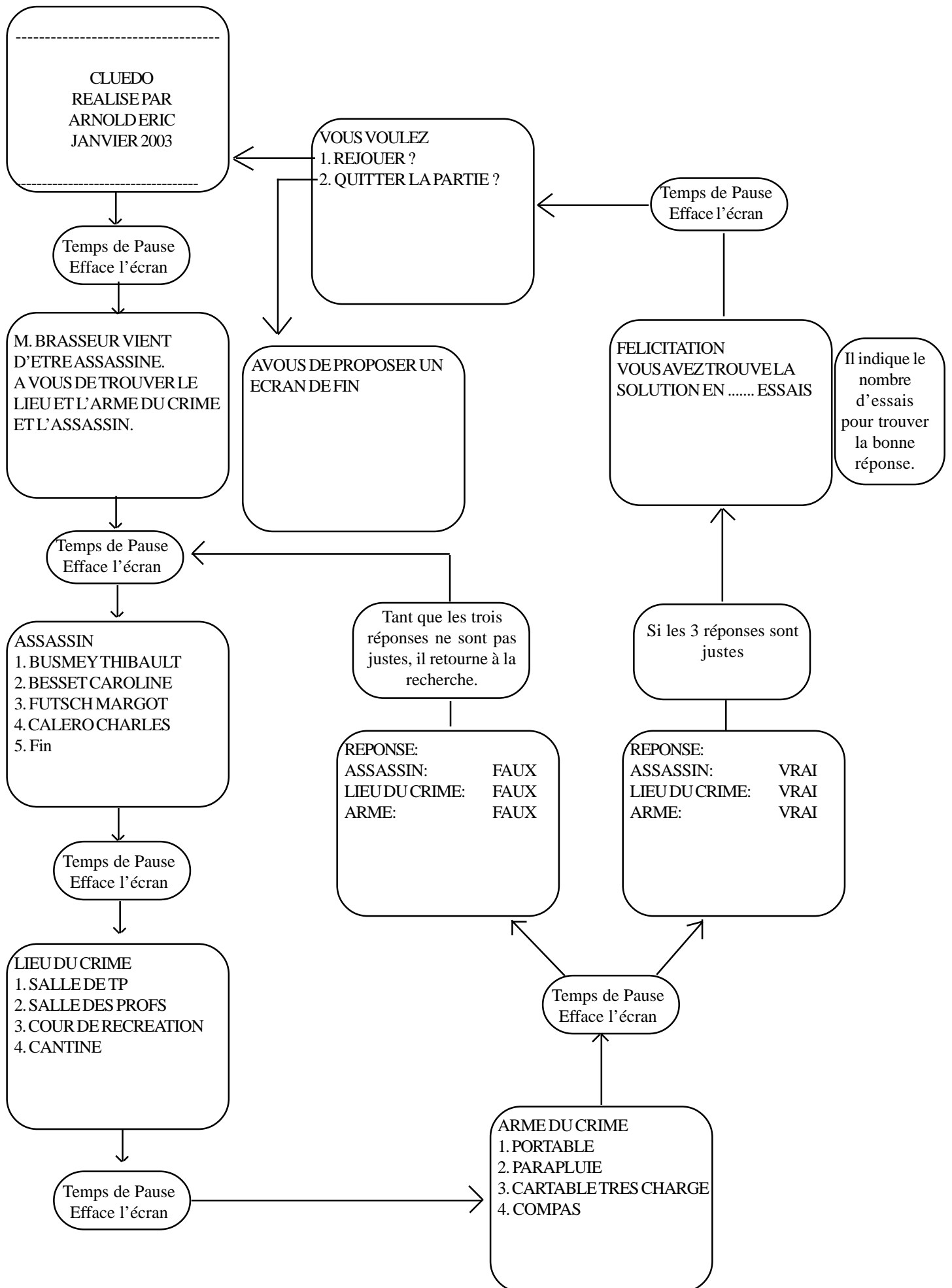


LE PROGRAMME NOMBRE SECRET.

Objectif: Le joueur doit découvrir un nombre secret (choisit par la calculatrice)

<pre>: DEVINED : Normal : Fix 0 : Lbl K : ClrHome : 0 → Z : randInt (0,100) → A : Output (4,2, "Entrer Valeur") : Output (5,2, "Entre 1 et 100") : For (D,1,1000) : End : ClrHome : Lbl 1 : Input B : Z + 1 → Z : If B = A : Then : ClrHome : Disp "Nombre" : Disp "Essais :"<!-- : Output (2,12,Z) : Output (7,6, "Gagné") : Goto 5 : End : If B > A : Then : Disp "C'est moins" : Goto 1 : Else : Disp "C'est plus" : Goto 1 : End : Lbl 5 : For (D,1,1000) : End : Menu ("Rejouer", "Oui",O, "Non", N) : Lbl 0 : ClrHome : Menu ("Même Niveau ?", "Oui",U,"Non",L) : Lbl U : Goto K : End : Lbl L : prgm MENUNIV : End : Lbl N : prgm QUITTER : End : End : Stop</pre--></pre>	<p>Programme DEVINED niveau débutant Les valeurs seront normales (ni scientifiques, ni ingénieurs) Nombres entiers Etiquette K de retour de boucle Efface l'écran Valeur 0 à la variable Z qui jouera le rôle de compteur du nombre d'essais Choix d'une valeur entre 0 et 100 (1000 pour niveau moyen et 10000 pour pro) mémorisée dans la variable A Affiche la demande d'entrer une «valeur entre 0 et 100» Boucle d'attente pour laisser la demande affichée un certain temps Fin de la boucle d'attente Efface alors l'écran</p> <p>Etiquette 1 de retour de boucle Il s'affiche un ? qui attend donc la valeur du joueur C'est donc un premier essai, la variable Z compteur augmente d'une unité Si la valeur choisit par l'ordi est égale à la valeur entrée par le joueur Alors Efface l'écran et Affiche le Nombre d'essais est</p> <p>la valeur de la variable Z Affiche sur le même écran «C'est gagné» Retourner à l'étiquette 5 (Voir plus bas) Fin des instructions liées à la condition A = B Dans le cas contraire si B > A Alors Affiche «C'est moins» Et retourner au repère de l'étiquette 1 pour réessayer Sinon, si donc B < A Affiche «C'est plus» Et retourner au repère de l'étiquette 1 pour réessayer Fin des instructions</p> <p>Début de l'étiquette 5 Boucle d'attente qui permet d'apprécier l'écran qui indique que le joueur a gagné et Z coups d'essais Proposition d'un Menu «Rejouer»</p> <p>Si le joueur choisit Oui, donc de rejouer Efface l'écran principal Propose un menu avec le choix de rejouer au même niveau ou de changer</p> <p>Si le joueur désire rejouer au même niveau On retourne au repère K de ce programme, donc redémarrer le jeux depuis le début</p> <p>Si le joueur désire rejouer mais changer de niveau Il faut lancer le programme MENUNIV qui propose un des trois niveaux</p> <p>Si le joueur ne désire pas rejouer Il faut lancer le programme QUITTER</p>
---	---

Pour les autres programmes DEVINEM et DEVINEP, il suffit de copier ce programme ci-dessus et changer dans ce programme, selon le niveau, les valeurs de randInt.



```

: Lbl J
: RandInt (1,4) -> S
: RandInt (1,4) -> T
: RandInt (1,4) -> U

: 0 -> Z
: Lbl W
: Z -> Z + 1

: ClrHome
: Output (3, 1, "ASSASSIN")
: Output (4, 1, "1- Busmey")
: Output (5, 1, "2- Besset")
: Input A
: For (D,1,1000)
: End

: ClrHome
: Output (3, 1, "LIEU DU CRIME")
: Output (4, 1, "1- Salle de Tp")
: Output (5, 1, "2- Salle des Profs")
: Input B
: For (D,1,1000)
: End

: ClrHome
: Output (3, 1, "ARME DU CRIME")
: Output (4, 1, "1- Portable")
: Output (5, 1, "2- Parapluie")
: Input C
: For (D,1,1000)
: End

: ClrHome
: Output (1, 3, "REPONSE")
: If A = S
: Then
: Output (3,1, "L'assassin Ok")
: Else
: Output (3, 1, "L'assassin est Faux").
: End

: If B = T
: Then
: Output (3,1, "Le Lieu Ok")
: Else
: Output (3, 1, "Le lieu est Faux").
: End

: If C = U
: Then
: Output (3,1, "L'arme Ok")
: Else
: Output (3, 1, "L'arme est Faux").
: End

: If A = S and B = T and C = U
: Then
: Output (7, 3, "Bien Joué")
: Output (8, 3, "Nombre d'essais")
: Output (9, 3, Z)
: Menu ("Vous Voulez ?", "Rejouer",1,"Quitter",2)
: Else
: For (G, 1, 1050)
: End

```

```

: Goto W
: End

: Lbl 1
: Goto J
: End

: Lbl 2
: prgm QUITTER
: End

: Stop
: Stop

```