

## avec (ou sans) votre calculatrice programmable

Sans doute connaissez-vous un jeu télévisé où il s'agit d'atteindre un nombre donné à partir de six autres nombres que l'on peut additionner, soustraire, multiplier et diviser. Nous vous proposons un jeu assez proche qui, à l'aide de votre calculatrice, vous assurera un excellent entraînement au calcul mental.

### jouez au "compte est juste"

« Le compte est juste » se joue à deux ou plus. L'un des joueurs est le donneur. Il choisit cinq nombres parmi la suite : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 25, 50, 75 100. Sur ces nombres, dont deux ou plusieurs peuvent être identiques, il va effectuer quatre opérations; exclusivement des additions, des soustractions et des multiplications.

Par exemple avec 9, 3, 100, 2 et 3 et dans l'ordre +, ×, - et -, il obtiendra :

$$9 + 3 = 12$$

$$12 \times 100 = 1\ 200$$

$$1\ 200 - 2 = 1\ 198$$

$$1\ 198 - 3 = 1\ 195$$

Le donneur propose alors aux autres joueurs la suite, dans l'ordre, des nombres de base qu'il a choisis et le résultat à obtenir, c'est-à-dire 9, 3, 100, 2 et 3 et 1 195. Les « concurrents » vont s'efforcer de trouver les opérations qui, effectuées sur ces nombres dans l'ordre, permettent d'atteindre le résultat.

A deux joueurs, les rôles seront inversés à chaque problème, le temps de réflexion étant chronométrés. A plusieurs joueurs, le premier qui trouve la, ou une solution devient donneur. Bien entendu, il existe toujours dans ce jeu, une séquence permettant d'obtenir exactement le résultat demandé. Mais, il peut arriver qu'il existe plusieurs solutions.

Si vous disposez d'une HP 67 ou d'une TI 58/59, elle pourra jouer le rôle de donneur, c'est-à-dire qu'elle vous proposera à chaque partie un premier nombre, ce sera le résultat à atteindre, puis cinq autres nombres

sur lesquels, dans l'ordre, vous devrez découvrir quelles opérations effectuer pour y parvenir. Si enfin, vous ne trouvez pas de solution, la machine vous communiquera la sienne.

#### LE COMPTE EST JUSTE POUR HP 67

##### mode opératoire :

1. Introduisez le programme ;
2. Initialisez : introduisez un nombre quelconque, entier ou décimal, choisi entre 0 et 99, puis appuyez sur **f** **E** ;
3. Générez le nombre à atteindre : **A** ;
4. Générez la suite de nombres : **B** ; pour revoir le nombre à atteindre : **C** ;
5. Pour obtenir la solution : **E**, quatre nombres apparaissent successivement à l'affichage. Ils correspondent aux quatre opérations codées de la manière suivante : 1: +, 2: -, 3: X ;
6. Pour recommencer une nouvelle partie, reprendre à partir de la troisième opération.

000	DSFE	011	1
001	*LBL4	012	0
002	CH=00	013	STOE
003	1	014	RTN
004	ENT	015	*LBL9
005	5	016	RCLA
006	.	017	1
007	1	018	7
008	+	019	*
009	FRC	020	FRC
010	STOA		

021	STOA	050	STOB
022	RCLC	061	RCLC
023	*	062	STOI
024	INT	063	GSB9
025	RTN	064	4
026	*LBLA	065	=
027	5	066	INT
028	STOB	067	1
029	-9	068	+
030	STOI	069	STOI
031	*LBL4	070	DSZI
032	RCL1	071	STO4
033	STOC	072	*LBL6
034	RCLB	073	RCL5
035	STOI	074	RCL4
036	RCLC	075	RCL6
037	GSB9	076	STOI
038	1	077	R4
039	.	078	GSB1
040	4	079	RCL3
041	*	080	RCL7
042	INT	081	STOI
043	2	082	R4
044	+	083	GSB1
045	X&Y?	084	RCL2
046	GT00	085	RCL8
047	RCLC	086	STOI
048	-	087	R4
049	2	088	GSB1
050	5	089	RCL1
051	*	090	RCL9
052	*LBL0	091	STOI
053	STOI	092	- R4
054	PRTX	093	GSB1
055	DSZI	094	STO0
056	GT05	095	SPC
057	GT06	096	PRTX
058	*LBL5	097	RTN
059	RCL1	098	*LBL1*

055	+	115	RTN	009	02	2	067	42	STD	125	04	4	183	00	00
100	RTN	116	*LBLC	010	05	5	068	27	27	126	42	STD	184	33	X²
101	*LBL2	117	RCL0	011	42	STD	069	92	RTN	127	00	00	185	98	ADV
102	-	118	PRTX	012	22	22	070	76	LBL	128	76	LBL	186	43	RCL
103	RTN	119	RTN	013	05	5	071	22	INV	129	32	X!T	187	26	26
104	*LBL3	120	*LBLB	014	00	0	072	43	RCL	130	71	SBR	188	99	PRT
105	x	121	RCL6	015	42	STD	073	27	27	131	22	INV	189	98	ADV
106	RTN	122	PRTX	016	23	23	074	65	x	132	55	+	190	92	RTN
107	*LBL6	123	RCL7	017	07	7	075	01	1	133	01	1	191	76	LBL
108	5	124	PRTX	018	05	5	076	07	7	134	00	0	192	12	B
109	STOI	125	RCL8	019	42	STD	077	95	=	135	65	x	193	03	3
110	*LBLk	126	PRTX	020	24	24	078	22	INV	136	03	3	194	42	STD
111	RCL7	127	RCL9	021	01	1	079	59	INT	137	95	=	195	01	01
112	PRTX	128	PRTX	022	00	0	080	42	STD	138	59	INT	196	05	5
113	DSZI	129	RTN	023	00	0	081	27	27	139	65	x	197	42	STD
114	GTQk	130	R/S	024	42	STD	082	65	x	140	02	2	198	00	00
				025	25	25	083	01	1	141	95	=	199	76	LBL
				026	09	9	084	00	0	142	72	ST*	200	34	FX
				027	42	STD	085	95	=	143	01	01	201	69	DP
				028	00	00	086	59	INT	144	69	DP	202	21	21
				029	02	2	087	92	RTN	145	21	21	203	73	RC*
				030	01	1	088	76	LBL	146	97	DSZ	204	01	01
				031	42	STD	089	11	A	147	00	00	205	66	PAU
				032	01	01	090	98	ADV	148	32	X!T	206	97	DSZ
				033	01	1	091	05	5	149	43	RCL	207	00	00
				034	01	1	092	42	STD	150	04	04	208	34	FX
				035	76	LBL	093	00	00	151	42	STD	209	25	CLR
				036	35	1/X	094	04	4	152	26	26	210	92	RTN
				037	75	-	095	42	STD	153	04	4	211	76	LBL
				038	01	1	096	01	01	154	42	STD	212	13	C
				039	95	=	097	76	LBL	155	00	00	213	43	RCL
				040	72	ST*	098	24	CE	156	05	5	214	26	26
				041	01	01	099	71	SBR	157	42	STD	215	92	RTN
				042	69	DP	100	22	INV	158	01	01	216	76	LBL
				043	31	31	101	55	÷	159	09	9	217	15	E
				044	97	DSZ	102	01	1	160	42	STD	218	43	RCL
				045	00	00	103	00	0	161	03	03	219	09	09
				046	35	1/X	104	65	x	162	76	LBL	220	66	PAU
				047	00	0	105	01	1	163	33	X²	221	99	PRT
				048	32	X!T	106	04	4	164	73	RC*	222	43	RCL
				049	67	EQ	107	95	=	165	03	03	223	10	10
				050	23	LNx	108	59	INT	166	42	STD	224	66	PAU
				051	65	x	109	85	+	167	02	02	225	99	PRT
				052	76	LBL	110	01	1	168	43	RCL	226	43	RCL
				053	23	LNx	111	03	3	169	26	26	227	11	11
				054	93	.	112	95	=	170	71	SBR	228	66	PAU
				055	01	1	113	42	STD	171	40	IND	229	99	PRT
				056	02	2	114	02	02	172	02	02	230	43	RCL
				057	03	3	115	73	RC*	173	73	RC*	231	12	12
				058	04	4	116	02	02	174	01	01	232	66	PAU
				059	05	5	117	72	ST*	175	95	=	233	99	PRT
				060	06	6	118	01	01	176	42	STD	234	92	RTN
				061	07	7	119	99	PRT	177	26	26	235	00	0
				062	08	8	120	69	DP	178	69	DP	236	00	0
				063	09	9	121	21	21	179	21	21	237	00	0
				064	95	=	122	97	DSZ	180	69	DP	238	00	0
				065	22	INV	123	00	00	181	23	23	239	00	0
				066	59	INT	124	24	CE	182	97	DSZ	240	00	0

## LE COMPTE EST JUSTE POUR TI 58/59

### mode opératoire :

1. Introduisez le programme ;
2. Initialisez : introduisez un nombre quelconque, entier ou décimal, choisi entre 0 et 99, puis appuyez sur **[E]** ;
3. Générez le nombre à atteindre : **[A]** ;
4. Générez la suite de nombres : **[B]** ; pour revoir le nombre à atteindre : **[C]** ;
5. Pour obtenir la solution : **[E]** ; quatre nombres apparaissent successivement à l'affichage. Ils correspondent aux quatre opérations codées de la manière suivante : 0: +, 2: -, 4: X ;
6. Pour recommencer une nouvelle partie, reprendre à partir de la troisième opération.

Note : le code RTN s'obtient en faisant INV SBR

000	85	+
001	92	RTN
002	75	-
003	92	RTN
004	65	x
005	92	RTN
006	76	LBL
007	10	E*
008	32	X!T