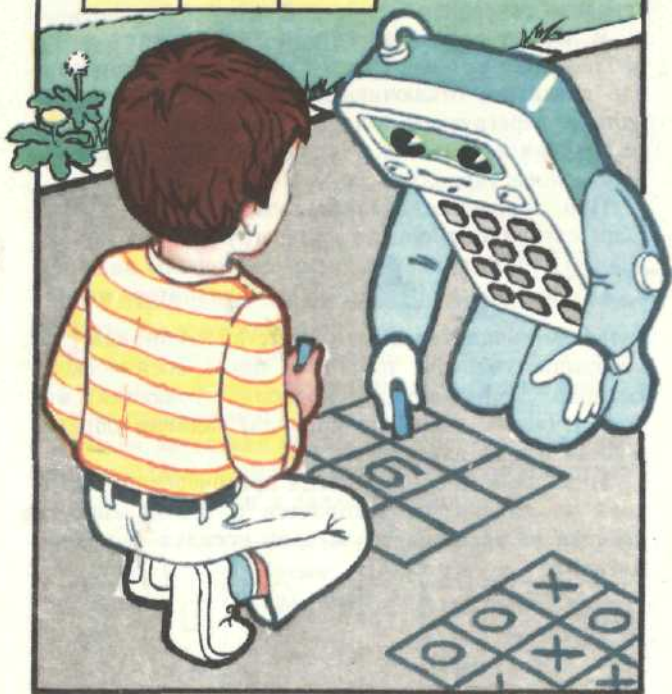


1	2	3
8	9	4
7	6	5

 - ничья;
 - победил
 калькуля-
 тор



КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Игра проводится на поле, представляющем собой квадрат, разбитый на 9 клеток. Первый из играющих ставит крестик в любой из клеток. Его соперник ставит нолик на любое свободное поле и т. д. Выигрывает тот, кто сумеет первым занять крестиками (или ноликами) линию по горизонтали, вертикали или диагонали. В этой игре отличным партнером является микрокалькулятор.

Правила и порядок игры

1. Установить переключатель «Р/Г» в положение «Р».

2. Ввести в микрокалькулятор программу после команды **[F] [ПРГ]**.

Адрес	Команда	Код	Адрес	Команда	Код
00	9	09	22	0	00
01	С/П	50	23	С/П	50
02	ПП	53	24	1	01
03	2 4	24	25	—	11
04	F л	20	26	F x = 0	5E
05	×	12	27	2 9	29
06	F cos	1Г	28	8	08
07	F x < 0	5[29	П 2	42
08	1 6	16	30	С/П	50
09	ИП 2	62	31	П 7	47
10	ПП	53	32	ИП 2	62
11	2 4	24	33	4	04
12	1	01	34	—	11
13	—	11	35	F x ≠ 0	57
14	БП	51	36	3 9	39
15	4 9	49	37	F x < 0	5[
16	ИП 7	67	38	4 1	41
17	ПП	53	39	8	08
18	2 4	24	40	+	10
19	ИП 7	67	41	П 8	48
20	ПП	53	42	ИП 7	67
21	2 4	24			

Адрес	Команда	Код	Адрес	Команда	Код
43	—	11	48	И П 8	68
44	F x = 0	5E	49	7	07
45	4 8	48	50	7	07
46	И П 2	62	51	С/П	50
47	В/О	52			

3. Выполнить команды: **[F]** **[ABT]** **[В/О]** **[С/П]**. На индикаторе высветится 9. Это микрокалькулятор сделал свой первый ход.

Предположим, что микрокалькулятор при игре будет ставить крестики. Поставив на чистом игровом поле крестик, в том месте, где находится число 9, сделайте ответный ход. Для этого наберите число, соответствующее полю, на которое вы собираетесь поставить нолик, и выполните команду **[С/П]**.

При этом на индикаторе высветится число, соответствующее ответному ходу микрокалькулятора, и т. д. Если игра закончится вничью, на индикаторе высветится 0, если выиграет микрокалькулятор, то

77. (В последнем случае командой **[ХУ]** можно узнать «победный» ход калькулятора).

Эта игра имеет два уровня трудности. Переставив переключатель «Р/Г» в положение «Г», вы упростите игру.