

## À propos de "Skewed Slots"

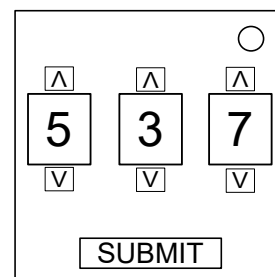
*Cela doit être illégal d'une façon ou d'une autre...*

*Voir l'annexe A pour la référence d'identification des indicateurs.*

*Voir l'annexe B pour la référence d'identification des piles.*

*Voir l'annexe C pour la référence d'identification des ports.*

*Voir l'annexe Mathématiques pour une référence aux termes mathématiques.*



- Un module "Skewed Slots" contient 3 affichages numériques et un bouton submit.
- Sur la base de l'affichage actuel sur les bobines, soumettez les chiffres corrects en fonction des sections de règles suivantes. Chaque section est étiquetée avec la bobine à laquelle elle s'applique.
- Une fois que toutes les règles ont été appliquées, si le nombre est inférieur à 0, ajoutez 10. Sinon, si le nombre est supérieur à 9, soustrayez 10. Répétez cette opération jusqu'à ce que le chiffre soit compris entre 0 et 9.
- Si vous soumettez les mauvais chiffres, les bobines tourneront automatiquement et une erreur sera enregistrée.

**REMARQUE :** Le chiffre d'origine est le chiffre avant qu'il n'ait été modifié.

### Tous les chiffres

Remplacez 2 par 5 et 7 par 0.

Pour chaque indicateur allumé, ajoutez 1 au chiffre et soustrayez 1 pour chaque indicateur éteint.

Si le chiffre est un multiple de 3, ajoutez 4.

Sinon, si le chiffre est supérieur à 7, multipliez-le par 2.

Sinon, si le chiffre est inférieur à 3 et que c'est un chiffre pair, divisez-le par 2.

Sinon, s'il y a un port RCA ou PS/2 sur la bombe, ignorez les autres règles de cette section.

Sinon, prenez le chiffre original et ajoutez le nombre de piles sur la bombe.

### 1er chiffre

Si le chiffre est pair et supérieur à 5, divisez-le par deux.

Sinon, si le chiffre est premier, ajoutez le chiffre le plus à droite dans le numéro de série.

Sinon, s'il y a un port parallèle sur la bombe, multipliez-le par -1.

Sinon, si le chiffre original à droite est impair, laissez ce chiffre inchangé.

Sinon, soustrayez 2.

**2ème chiffre**

S'il y a un indicateur BOB non allumé, laissez ce chiffre inchangé.

Sinon, si le chiffre est 0, ajouter le chiffre original à partir du premier affichage.

Sinon, si le chiffre est dans la suite de Fibonacci, ajoutez le nombre suivant de la suite de Fibonacci en fonction de la première occurrence du nombre.

Sinon, si le nombre est supérieur ou égal à 7, ajouter 4.

Sinon, multipliez-le par 3.

**3ème chiffre**

S'il y a un port Série sur la bombe, ajoutez le plus grand chiffre du numéro de série.

Sinon, si le chiffre original est le même que n'importe lequel des autres chiffres de l'original, laissez ce numéro inchangé.

Sinon, si le chiffre est supérieur ou égal à 5, additionnez tous les chiffres individuels sous la forme binaire du chiffre original pour le nouveau nombre.

Sinon, ajoutez 1 au chiffre.

## Appendix Math: Mathematical Terms Reference

### Fibonacci Sequence

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, ...

### Prime Numbers

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

### Binary Conversions

Decimal	Binary Form
0	0000
1	0001
2	0010
3	0011
4	0100
5	0101
6	0110
7	0111
8	1000
9	1001
10	1010