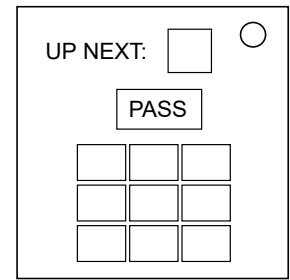


À propos de "Tic-Tac-Toe"

Toutes ces années à faire égalité au morpion pourraient finalement servir.

Pour désamorcer ce module, les neuf boutons doivent être remplis de "X" et de "O".

L'écran intitulé "Up Next :" affiche un "X" ou un "O". Le clavier affiche certains chiffres entre 1 et 9 et certains "X" et "O" déjà placés. Après avoir placé un symbole, le clavier s'éteint.



Les chiffres du tableau de la page suivante indiquent l'emplacement sur le clavier où chaque symbole doit être placé.

Utilisez les règles ci-dessous pour déterminer la ligne de départ :

1. Si le dernier chiffre du numéro de série est pair, la ligne de départ est soit 5, 6, 7, 8, ou 9. Sinon, la ligne de départ est soit 1, 2, 3, ou 4.
2. Si il y a au moins un port parallèle, utilisez les valeurs paires. Sinon, utilisez les valeurs impaires.
3. S'il y a plus d'indicateurs éteints que d'indicateurs allumés, la ligne de départ est la plus petite valeur restante de la règle 2.
4. S'il y a plus d'indicateurs allumés que d'indicateurs éteints, la ligne de départ est la plus grande valeur restante de la règle 2.
5. S'il y a autant d'indicateurs éteints que d'indicateurs allumés, la ligne de départ est la moyenne des valeurs restantes de la règle 2.

Dans le tableau, déterminez la bonne colonne en fonction du nombre de "X" et de "O" déjà présents sur le tableau. Commencez par la ligne de départ et descendez la colonne choisie jusqu'à atteindre un chiffre correspondant à une place non remplie sur le clavier. Si vous passez la ligne 9, continuez à la ligne 1.

Si placer le symbole à cet endroit peut provoquer un tic-tac-toe, vous DEVEZ appuyer sur "PASS" et continuer sur la même ligne ; sinon, placez le symbole en appuyant sur l'emplacement du clavier et passez à la ligne suiivante du tableau.

Deux "PASS" consécutifs entraîneront le placement (et l'affichage) d'un symbole dans l'un des espaces disponibles. Cela peut entraîner un tic-tac-toe, mais n'entraînera pas d'erreur. Dans ce cas, passez à la ligne suiivante du tableau.

Lors d'une erreur, la ligne se remet à la ligne de départ initiale et le clavier affiche les pièces placées et les numéros restants. Tous les placements précédents sont conservés jusqu'à ce que le module soit désamorcé.

Tableau 1

	Plus de “X”		“X” = “O”		Plus de “O”	
	Placer un:		Placer un:		Placer un:	
LIGNE	“X”	“O”	“X”	“O”	“X”	“O”
1	9	3	3	9	8	1
2	5	6	6	7	1	2
3	7	8	2	1	5	8
4	4	5	7	8	9	6
5	1	4	1	6	7	3
6	8	7	5	2	4	4
7	6	1	8	4	3	9
8	2	2	9	5	2	5
9	3	9	4	3	6	7