Programme MASTER

```
MENU-MASTER
A=1⇒Goto X:Prog "MENU":Goto Z
Lbl X:0→A:"MASTERMIND"
"             PAR REMI P" Disp
3→P_
Lbl I
35→O
Lbl J
0→Mat Z[O,P]
Dsz O
Goto J
Dsz P
Goto I
0→A~Z
"ENTREZ LE NOMBRE DE CHIFFRES : "
?→L
Int (Ran#*10^L)→A
A→R
Lbl A
L→O
Lbl 2
Int (R/10^(0-1))-Int (R/10^O)*10→A[19+O]
Dsz O
Goto 2
0→M
0→N
" "
"ENTREZ UN NOMBRE:"
?→A
L→O
Q+1→Q
A=R⇒Goto C
A=-1⇒Goto D
A=-2⇒Goto E
Q=33⇒Goto D
Lbl 3
Int (A/10^(O-1))-Int(A/10^O)*10→A[1+O]
Dsz O
Goto 3
L→O
Lbl 4
A[O+1]=A[O+19]⇒Goto 5
Goto 6
Lbl 5
12→A[O+19]
14→A[0+1]
M+1→M
Goto 6
Lbl 6
Dsz O
Goto 4
L→O
Lbl 7
L→P
Lbl 8
A[1+O]≠A[19+P]⇒Goto B
Lbl 9
13→A[O+1]
15→A[P+19]
N+1→N
Goto B
Lbl B
Dsz P
Goto 8
Dsz O
Goto 7
M=0⇒"BIEN PLACE   0"
M=1⇒"BIEN PLACE   1"
M=2⇒"BIEN PLACES 2"
M=3⇒"BIEN PLACES 3"
M=4⇒"BIEN PLACES 4"
M=5⇒"BIEN PLACES 5"
M=6⇒"BIEN PLACES 6"
M=7⇒"BIEN PLACES 7"
N=0⇒"MAL  PLACE   0"
N=1⇒"MAL  PLACE   1"
N=2⇒"MAL  PLACES 2"
N=3⇒"MAL  PLACES 3"
N=4⇒"MAL  PLACES 4"
N=5⇒"MAL  PLACES 5"
N=6⇒"MAL  PLACES 6"
N=7⇒"MAL  PLACES 7"
N=8⇒"MAL  PLACES 8"

A→Mat Z[Q,1]
M→Mat Z[Q,2]
N→Mat Z[Q,3]
Goto A
Lbl C
"BRAVO VOUS AVEZ GAGNE NOMBRE DE COUPS :
"
A→Mat Z[Q,1]
L→Mat Z[Q,2]
Q Disp
Goto 2
Lbl D
R Disp
"C'ETAIT LE NOMBRE A TROUVER. UNE AUTRE ?"
Goto 2
Lbl E
Mat Z Disp
Q-1→Q
Goto A
Lbl Z:0→A~Z
"OK"
```

*Il est indispensable de créér une matrice Z de 35*5 (si tu n'en a pas, essaie de l'émuler)*

Attention : Ecrire ce programme en mode Wrt / Matrix !!!!