

## BRS

Riccardo Po' - Livorno

Vi scrivo per proporvi un programma-fiume, si tratta di una partita a briscola contro il calcolatore che gira sulla 41CV o sulla 41C dotata del modulo "Quad memory".

Le carte vengono rappresentate in memoria dati (R60 ÷ R21) dai codici riportati in figura 1.

Impostato un numero decimale e premuto "XEQTBRS", le carte (o meglio i codici corrispondenti) vengono distribuite casualmente e senza ripetizioni nelle memorie da R60 a R21, in circa 3-4 minuti; la briscola viene posta in R21. Il flag 5, attivato casualmente all'inizio del gioco, stabilisce chi gioca per primo.

Un coefficiente calcolato in base a vari parametri, fa decidere alla 41 che cosa giocare di volta in volta.

Esso viene calcolato in modo diverso a seconda che la mossa tocchi alla 41, o che sia essa a dover rispondere ad una carta giocata dall'avversario; il calcolatore ricorda tutte le carte già uscite, tramite i codici contenuti in R14, R15, R16 e R17, ciò gli fornisce utili indicazioni per il calcolo del suddetto coefficiente.

La strategia generale è quella di evitare di giocare "A" e "3", e di non giocare inutilmente le briscole (il programma ha però la tendenza a "sprecarle" pur di non regalare all'avversario una figura).

Dopo aver mescolato il mazzo compare il messaggio "PRONTO"; si preme R/S e al beep si prende visione della briscola, poi la 41 mostra le carte del giocatore (LBL 11 e LBL 32) numerandole per mezzo dei flag 1,2 e 3 (con l'accensione dei relativi segnaletori) e dice a chi tocca giocare:

1) Quando tocca all'avversario (linee 120/124) viene annunciato "GIOCA TU"

e il programma si ferma (LBL 35; volendo, a questo punto si può rivedere la briscola e/o le proprie carte, rispettivamente premendo "XEQ D" e "XEQ E"); quindi si deve premere "XEQ A", "XEQ B" o "XEQ C" per giocare rispettivamente la carta 1, 2 o 3, dopodiché la 41 mostra tale carta (linee 476/479), chiede di attendere (linea 131) e dopo 20-30 secondi (linee 133/232), compie la sua mossa (linee 233/239) poi stabilisce a chi spetta la presa (linee 242/276), aggiorna internamente i punteggi (linee 279/282 e LBL 25), distribuisce le due nuove carte (linee 283/345) e torna alla LBL 11.

2) Quando tocca al computer (LBL 33), dopo aver atteso i soliti 20/30 secondi (linee 394/441) si prende visione della carta giocata dalla 41 (linee 442/448) e alla richiesta "GIOCA TU" si risponde come al punto precedente.

3) Finita la partita, la 41 pronuncia il "verdetto" (linee 346/375). Ovviamente la 41 sa in ogni momento quali carte ha l'avversario, e in che modo il mazzo è mescolato, ma non tiene assolutamente conto di tali conoscenze a fini disonesti.

\* \* \*

Decisamente simpatico è il risultato ottenuto dall'autore di questo programma. Forse il tempo impiegato dalla 41 a scegliere quale carta giocare, è un po' lungo e toglie al gioco della briscola quel piacere della "botta e risposta" che ne è tipico. Allo scopo di rendere più "Italiano" il gioco proposto da Riccardo Po', ho sostituito i messaggi "J", "Q", "K", "CUORI", "QUADRI", "FIORI" e "PICCHE" (passi 494, 498, 502, 522, 518, 515 e 526)

R00	Contatore del mazzo
R01-03	Carte dell'HPP41
R04-06	Carte dell'avversario
R07	Punteggio dell'HP41
R08	Punteggio dell'avversario
R09	Carta giocata dall'avversario
R10	Carta giocata dall'HP41
R11	Coefficiente
R12	Usato
R13	Contatore per la scelta della carta della 41 (da giocare)
R14-17	Memoria delle carte uscite
R18	Usato
R19	Coefficiente
R20	Usato
R21-60	Carte del mazzo

Byte: 1403 Size: 061 Flag usati: 1,2,3,5,6,7,8,10  
29; Formato del display: FIX 0

Figura 2: Registri usati dal programma in "BRS" e stato della macchina.

	2	4	5	6	7	F	C	R	3	A
DENARI	0,2	1,2	2,2	3,2	4,2	5,2	6,2	7,2	8,2	9,2
SPADE	0,1	1,1	2,1	3,1	4,1	5,1	6,1	7,1	8,1	9,1
COPPE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BASTONI	0,3	1,3	2,3	3,3	4,3	5,3	6,3	7,3	8,3	9,3

Figura 1 - Codici corrispondenti alla rappresentazione delle varie carte in memoria.

rispettivamente con "F" (fante), "C" (cavallo), "R" (re), "DENARI", "SPADE", "COPPE" e "BASTONI".

L'uso del programma richiede qualche attenzione nell'osservare il display nel momento in cui, dopo un segnale acustico, su di esso compare la carta giocata dalla calcolatrice, dato che dopo qualche istante questa scompare senza che il giocatore abbia modo di vederla di nuovo, a meno di non andarsela a cercare in memoria (R10).

Per tranquillizzare eventuali lettori che temono possa esserci qualche errore nel listato pubblicato, dirò che esso è stato ottenuto stampando il programma dopo averlo fatto girare a lungo, e quindi risulta privo di errori.



