Randomize 0 (utilise le timer)

```
IMOOREO: LEA   $4B[illegible].W, A0
         MOVEQ #[illegible], d0
         BRA   GAIS3
```

Randomize {A0} → 0/9 ≠0

```
IMOOREA: CMP #$4000, (A0)
         BEQ   IMOOREO
         BSR   SLNGO
```

↓

GAIS3

Initialise le générateur aléatoire
avec d0>0 octets en A0[e]

détruit d0-d6
a0-a3

```
GAI53:LEA  TMOORE,A1
      MOVEQ #7,d3          bit traité
      MOVE.B d0,(A1)+      MOVE.B d3,109(a1)   ⊗
      BSR  GAI60           initialise
GAI54:MOVE.L  A1,A2
      MOVEQ #108,d1        108 octets
GAI55:MOVE.B  (A2),d2
      BSR  GAI58
      MOVE.B d2,(A2)+
      DBRA d1,GAI55
      DBRA d3,GAI54
      BSR  GAI51           initialise k et l
      MOVEQ #500,d4        501 calculs
GAI56:BSR  MOORE
      DBRA d4,GAI56
      RTS
```

```
GAI57:MOVEQ #8,d5
     :MOVE.B (A3)+,d6
(SP) GAI58:DBRA  d5, GAI61        suivant

GAI59:DBRA  d4, GAI57
(SP) GAI60:MOVE  d0,d4            entrée
      MOVE.L  A0,A3
      BRA     GAI59

GAI61:ADD.B  D6,D6
      ADDX   D2,D2
      RTS
```

d4 = d3-1 à 0

d5 = 8 à 0

d6 (mémoire)

rot $d2^s = 2 * d2^e + \begin{cases} 0 \\ 1 \end{cases}$