

Objectif :

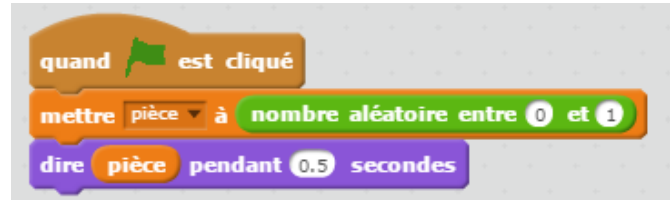
Simuler un lancer de pièce de monnaie équilibrée et observer la fréquence d'apparition de chaque face.

On modélise « pile » par 0 et « face » par 1

Etape 1 : a) Créer une variable qu'on nommera « pièce »



b) Recopier le programme suivant et l'exécuter.



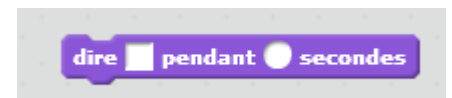
+

Etape 2 : Compter le nombre de lancers en créant la variable « nombre de lancers » et en utilisant le bloc :



Etape 3 : Modifier le programme pour faire dire pile au lieu de 0 (respectivement face au lieu de 1)

Blocs utiles à cette étape :



Etape 4 : Modifier le programme pour qu'il lance 10 fois la pièce et qu'il affiche le nombre d'apparitions « de pile » et le nombre d'apparitions « de face ». Créer pour cela 2 variables « nombre de pile » et « nombre de face ».

Nouveau bloc utile :



Etape 5 : Relancer le programme et observer les variables « nombre de pile », « nombre de face » et « nombre de lancers » (modifier le programme si nécessaire)

Etape 6 : Faire afficher le pourcentage d'apparition de pile et de face à chaque lancer. Observer ces fréquences lors de 1000 lancers.

Nouveau bloc utile :



Noter : Pourcentage de Pile : Pourcentage de Face :

Prolongement 1 : demander à l'utilisateur « combien veux-tu faire de lancers ? »

Nouveaux blocs utiles :



Prolongement 2 :

Utiliser les images pile et face pour faire apparaître les pièces à chaque lancé

