



Lancer d'un dé : calculs de fréquences



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

<http://helene.pelle.free.fr>

Pour réaliser ce programme, tu dois déjà avoir fait le programme de.sb2 avec la fiche :

Lancer d'un dé

<http://helene.pelle.free.fr>



Ouvre ce programme et enregistre-le sous le nom « defrequence.sb2 ».

Création des variables

nature	nom	rôle
variable	compteur	Elle comptera le nombre de fois qu'apparaît la valeur de mandée. Elle aura comme valeur 0 au début du programme.
variable	positioncompteur	Elle permettra de se déplacer dans la liste pour compter. Elle sera mise à 0 au début du programme.

Création du programme

Crée un nouveau lutin qui est un personnage.

Quand on clique sur la barre espace, il demande :

« La fréquence de quelle valeur veux-tu que je calcule ? ».

- Si la valeur est strictement supérieure à 0 et strictement inférieure à 7 :
- Répète longueur de la liste « valeurs » fois :
 - ✓ Ajouter 1 à la variable « positioncompteur »
 - ✓ Si l'élément « positioncompteur » de ma liste « valeurs » est égal à « réponse », alors ajouter 1 à la variable « compteur ».
- Puis le lutin doit dire « la fréquence de la valeurest » en calculant bien sûr cette fréquence (dans la phrase ou au préalable).
- Sinon le lutin dit « Ta valeur est impossible, la fréquence est égale à 0 ! ».

Vérifie que ton programme fonctionne (tu pourras enlever le temps d'attente du programme de ton dé).

Calculs de fréquences

Complète le tableau suivant en lançant ton dé 1 000 fois :

Somme des deux dés	1	2	3	4	5	6
Fréquence						

Que remarques-tu ? Peux-tu l'expliquer ?

