



## Lancer de deux dés

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



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

Pour faire ce programme, tu dois reprendre le script de.sb2 réalisé avec cette fiche :

Lancer d'un dé

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



Ouvre-le et enregistre-le sous le nom : « deuxdes.sb2 ».

Renomme les variables et la liste comme ci-dessous (pour la liste tu dois la supprimer puis la recréer avec son nouveau nom) :

### Nom des variables

nature	nom	rôle
variable	facedé1	Elle prend une valeur aléatoire entre 1 et 6.
variable	position1	Elle prendra la valeur « 0 » au début du programme et permettra de se déplacer dans la liste « valeursdé1 » en lui ajoutant 1.
liste	valeursdé1	Elle va lister les différentes valeurs prises par la variable « facedé1 ».

**Attention : pense à changer le nom de ta liste dans tout le script de ton premier dé !**

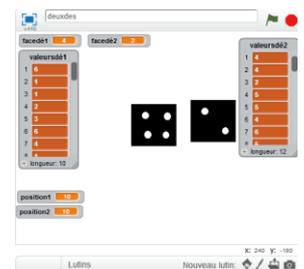
Tu auras besoin de nouvelles variables et listes :

variable	facedé2	Elle prend une valeur aléatoire entre 1 et 6.
variable	position2	Elle prendra la valeur « 0 » au début du programme et permettra de se déplacer dans la liste « valeursdé2 » en lui ajoutant 1.
liste	valeursdé2	Elle va lister les différentes valeurs prises par la variable « facedé2 ».
variable	Position3	Elle prendra la valeur « 0 » au début du programme et permettra de se déplacer dans la liste « somme » en lui ajoutant 1.
liste	somme	Elle va lister les différentes valeurs prises par la somme des faces des deux dés.

### Création du deuxième dé

Duplique le lutin1 pour obtenir ton deuxième dé. Place-le où tu le souhaites.

Dans son script, renomme les variables « facedé2 » et « position2 », crée la liste « valeurs dé2 » et modifie-le de sorte que les valeurs de la variable « facedé2 » s'affiche dans la liste « valeurs dé2 ».



Vérifie que le programme fonctionne (tu pourras attendre 2 secondes si nécessaire pour bien visualiser).

## Somme des deux dés

Crée maintenant une liste « somme » qui affiche les valeurs prises par la somme des deux dés quand on le lance 10 fois. Tu modifieras un des deux scripts pour que cette liste fonctionne. Pense à réinitialiser cette liste et utilise la nouvelle variable « position3 ».

