
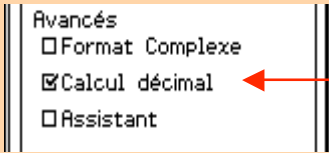




NOMBRE ALÉATOIRE

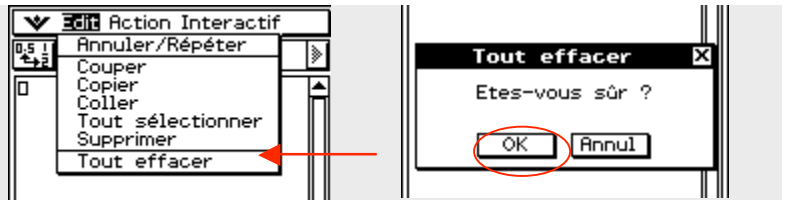


Niveau: 1 ^{ère} T ^{le} Mode:  Principale	ClassPad: 300 v.1.2 300+ v.2.0 MàJ v.3.0	Préférences: régler comme ci-dessous. 
---	---	--


OBJECTIF : Affichage d'un nombre aléatoire entre 0 et 1.

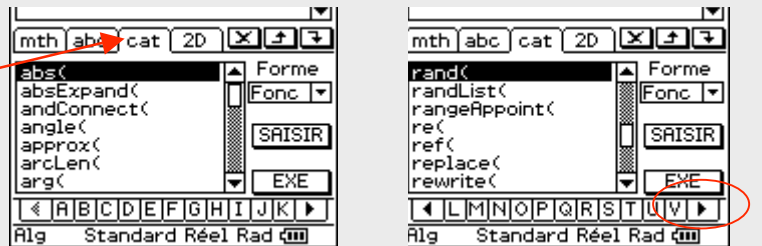
Tout effacer

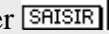

Dans le menu « principale »
Sélectionner **Edit**, **Tout effacer**, **OK**

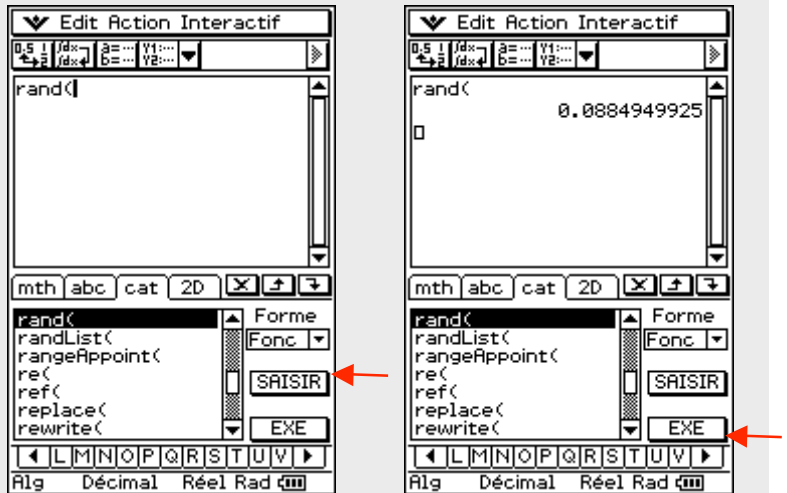


Demander un nombre aléatoire

- Faire apparaître le clavier virtuel.
- Choisir l'onglet **cat** (catalogue)
- En bas de l'écran, à droite, 
- Choisir la lettre **R**
- Cliquer **rand()**



- Cliquer 
- Puis 





NOMBRE ALÉATOIRE (SUITE)



OBJECTIF : Utilisation dans les simulations.

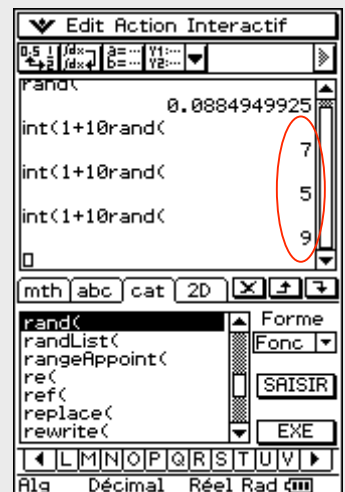
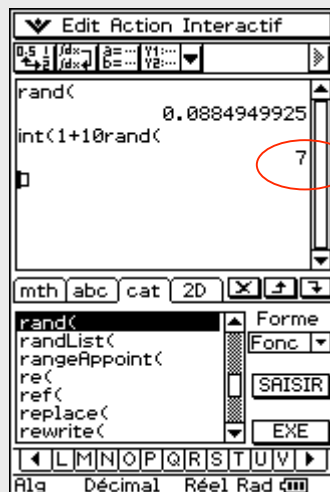
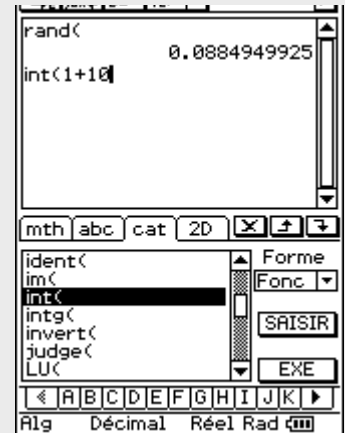
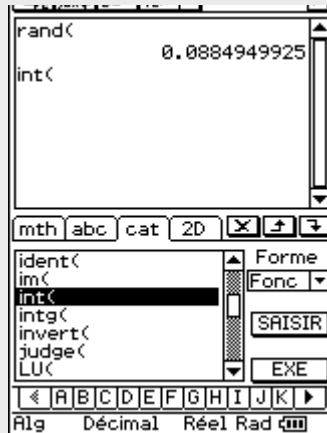
Demander un nombre entier naturel aléatoire

Rappel :

Pour x réel $n \leq x < n + 1$ $\text{Intg}(x) = n$
pour x positif $\text{Int}(x) = n$

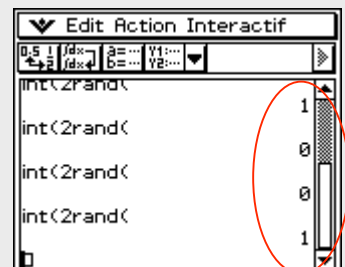
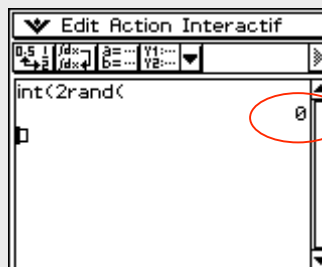
Demande d'un entier aléatoire entre 1 et 10:

- Choisir l'onglet **cat**
- Choisir la lettre **I**
- Cliquer sur **int(**
- Cliquer [SAISIR]
- Continuer le calcul par $1 + 10$
- En bas de l'écran, à droite, $\frac{\blacktriangleright}{\blacktriangleleft}$
- Choisir la lettre **R**
- Cliquer **rand(**
- Cliquer [SAISIR]
- Puis [EXE]
- Puis [EXE] autant de fois que vous voulez d'entiers aléatoires.

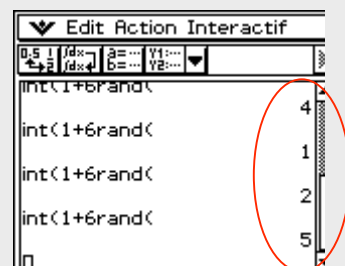
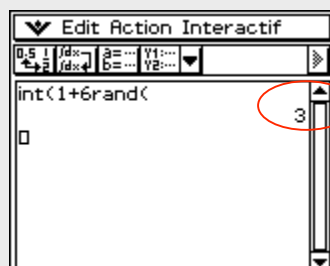


Cas particuliers

Lancer d'une pièce :
0 est assimilé à pile
1 est assimilé à face



Lancer d'un dé à 6 faces



Compléments: **rand(** et **int(** peuvent être obtenus en utilisant l'onglet [abc].