



NOMBRE ALÉATOIRE



Niveau: **2^{nde} 1^{ère} Tle**
Mode:



Calculatrices:
GRAPH 65
GRAPH 35+
GRAPH 35
GRAPH 30
GRAPH 60 ...

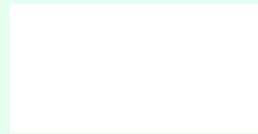
Préférences: régler comme ci-dessous.

```
Ansle      :Rad      ↑
Coord      :On
Grid       :Off
Axes       :On
Label      :Off
Display    :Norm1
Integration:Gauss
Fix/Sci/Norm/Eng
```

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

Tout effacer

Presser la touche **AC/ON**

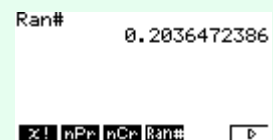
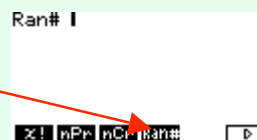


Demander un nombre aléatoire

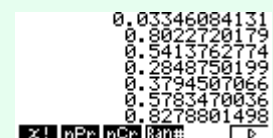
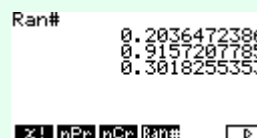
- Presser la touche **OPTN**
- Presser (F6)
- Choisir **PROB** (F3)



- Choisir **Ran #**(F4)
- Valider **EXE**



Autant de fois vous validerez avec **EXE**,
autant de nombres aléatoires compris entre 0 et 1
vous obtiendrez.





NOMBRE ALÉATOIRE (SUITE)



OBJECTIF : Utilisation dans les simulations.

Demander un nombre entier naturel aléatoire

Rappel :

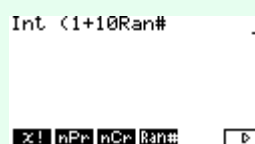
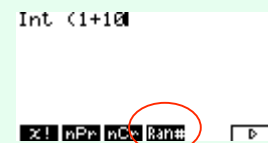
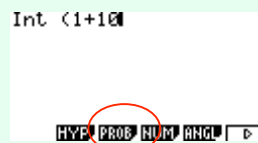
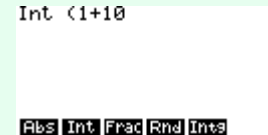
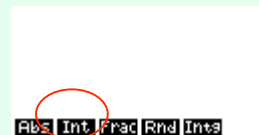
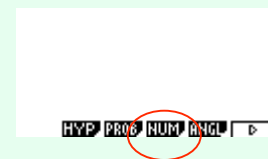
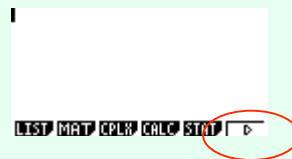
Pour x réel $n \leq x < n + 1$ $\text{Intg}(x) = n$
pour x positif $\text{Int}(x) = n$

Demande d'un entier aléatoire entre 1 et 10:

Presser **OPTN**
Presser (F6)
Choisir **NUM** (F4)
Choisir **INT** (F2)
Taper **(1 + 10)**

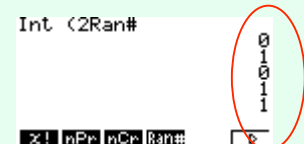
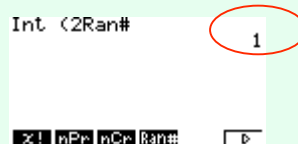
Presser **EXIT**
Choisir **PROB**(F3)
Choisir **Ran #** (F4)
Valider **EXE**

• 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

