



NOMBRE ALÉATOIRE



Niveau: 1^{ère} Tr
Mode:



Calculatrices:

GRAPH 85
GRAPH 85SD

Préférences: régler comme ci-dessous.

```
Anslé :Rad ↑  
Complex Mode:Real  
Coord :On  
Grid :Off  
Axes :On  
Label :Off  
Display :Norml  
Fix/Sci/Norm/Eng
```

```
Input Mode :Math  
Mode :COMP  
Frac Result :d/c  
Func Type :Y=  
Draw Type :Connect  
Derivative :Off  
Anslé :Rad ↓  
MathLine
```

OBJECTIF :

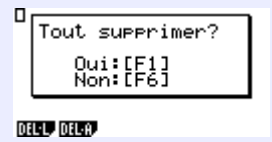
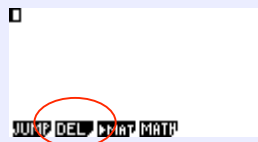
Affichage d'un nombre aléatoire entre 0 et 1.

Tout effacer

Presser la touche **DEL** (F2)

Puis **DEL-A** (F2)

Puis **OUI** (F1)



Demander un nombre aléatoire

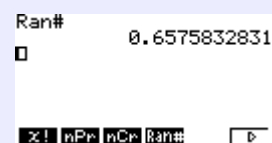
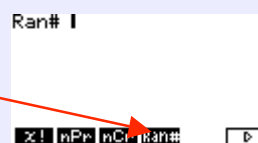
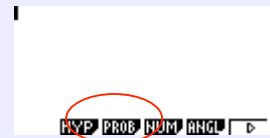
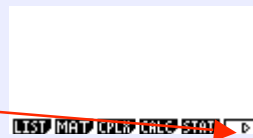
• Presser la touche **OPTN**

• Presser (F6)

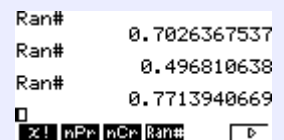
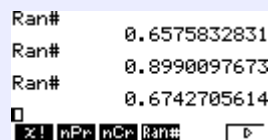
• Choisir **PROB** (F3)

• Choisir **Ran #** (F4)

• Valider **EXE**



Autant de fois vous validerez,
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 :

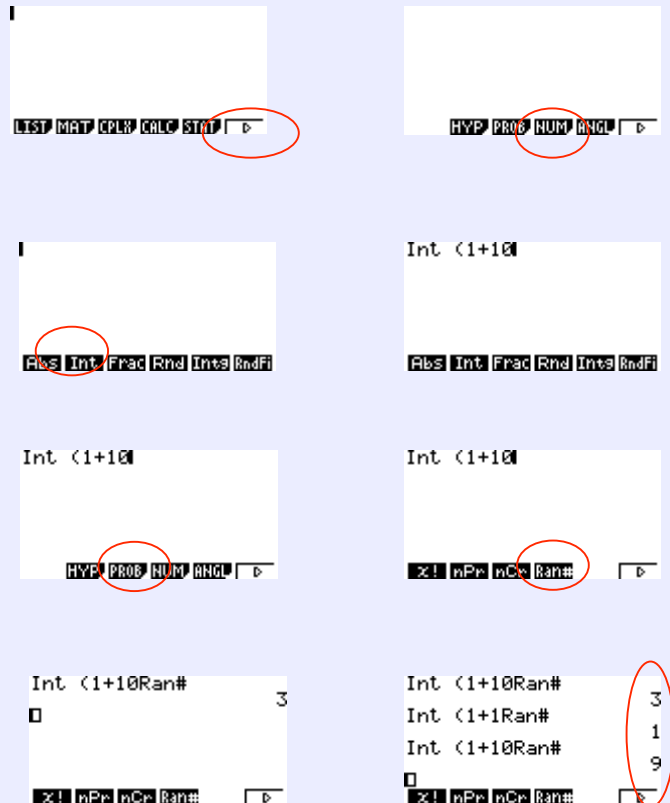
Pour x réel $n \leq x < n + 1$ $\text{Int}(x) = n$
pour x positif $\text{Int}(x) = n$

Demande d'un entier aléatoire entre 1 et 10:

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

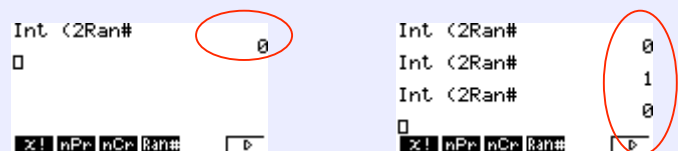
Presser **EXIT**
Choisir **PROB** (F3)
Choisir **Ran #** (F4)
Valider **EXE**

• Puis **EXE** autant de fois que vous voulez d'entiers aléatoires.
NB : Sur la calculatrice, la demande est répétée chaque fois.



Cas particuliers

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



Lancer d'un dé à 6 faces

