



## Les probabilités

### Exercice 3 : comprendre un programme.

Voici un programme écrit avec le langage Scratch.



**a.** Quelle valeur le lutin énonce-t-il à la fin du programme lorsque la valeur affectée à  $n$  est :

- 2 ?
- 10 ?
- 3 ?
- 9 ?
- 15 ?

**b.** On considère l'expérience aléatoire qui consiste à lire le nombre énoncé par le lutin à la fin du programme. Donner les issues de cette expérience et déterminer leurs probabilités.