Niveau : troisieme

Les probabilités

Exercice 5 : 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.

Document pédagogique téléchargé sur maths-pdf.fr