Niveau : seconde

Probabilités

Exercice 13 : algorithme avec expérience aléatoire

Voici un algorithme.

Variable :	*d* est un nombre entier naturel
Traitement :	Affecter à *d* un nombre entier aléatoire entre 1 et 6
Sortie :	Afficher *d*

On considère l'expérience aléatoire qui consiste à lire le nombre affiché en sortie par cet algorithme.
Donner les issues et déterminer leurs probabilités.

Document pédagogique téléchargé sur maths-pdf.fr