Niveau : seconde

Probabilités

Exercice 27 : un programme qui simule un lancer

Le programme ci-dessous simule le lancer d'une pièce de monnaie truquée.

```
1  from random import *
2
3  if int(random() + 0.3) == 0:
4      print('Face')
5  else:
6      print('Pile')
```

1. Modifier ce programme pour qu'il affiche une série de 10 lancers de cette pièce truquée.

2. Programmer et exécuter ce programme. Parmi ces 10 lancers, combien de fois obtient-on « face » ?

3. Simuler plusieurs séries de 10 lancers et estimer la probabilité d'obtenir « face » avec cette pièce.

Document pédagogique téléchargé sur maths-pdf.fr