

Exercice : 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.

