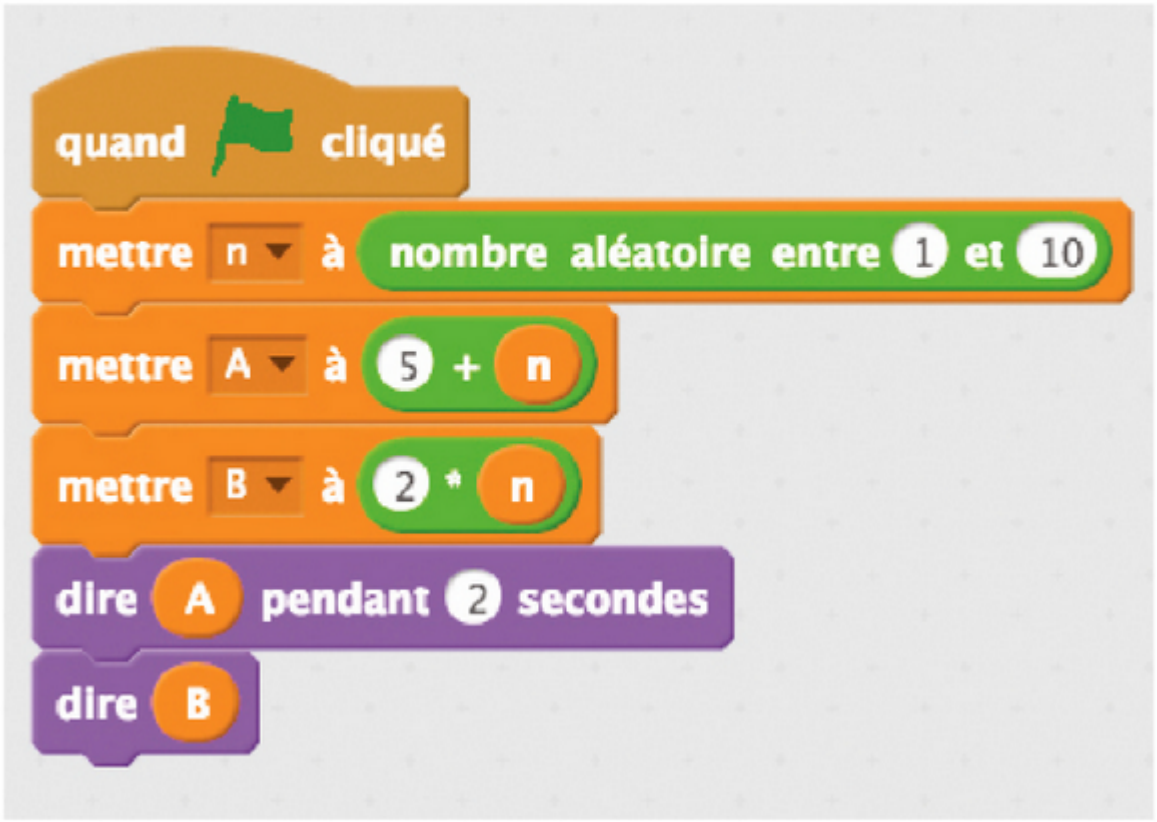
Niveau : troisieme

Les probabilités

Exercice 6 : appliquer un programme

À la fin du programme ci-dessous, le lutin du logiciel Scratch énonce deux valeurs A et B.



Quelle est la probabilité de l'événement « A = B » ?

Document pédagogique téléchargé sur maths-pdf.fr