

Fréquence

Deuxième partie

1. On voudrait maintenant simuler une expérience consistant à lancer deux dés à 6 faces et à faire la somme de ces deux dés.

Ouvrir l'éditeur en cliquant sur ce bouton:



Observer les procédures créées et en créer une

nommée `lancer2` qui simule le lancer de deux dés et effectue leur somme.

2. Simuler 1000 lancers et compléter le tableau ci-dessous:

Valeur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Effectif													
Fréquence													

Que remarque-t-on ?

3. Pour expliquer ce phénomène, on va utiliser les probabilités:

Compléter ce tableau représentant la somme de deux dés:

	1	2	3	4	5	6
1	2					
2	3					
3						
4						
5						
6						

Calculer les probabilités d'obtenir chacune des valeurs possibles.