Utiliser le	langage L	.0G0		Simu	lation d'ur	i jeu de ha	isard	
1. Ouvr	rir le logiciel ir le fichier s	XLOGO (c simulation	lasse .lgo	es/03	-1/maths/lo	ogo)		
		X						
		Fichier Ed	ition	Outils	Aide			
		Nouveau						
		Ouvrir				a \$		
		Enregistr	er sou	S				
2. Tape	r les comma	ndes : ecris	dé .	La f	faire fonction	ner plusieurs	fois : la touc	he 1
permet de re Que	épéter la com fait la procéd	nmande préce lure dé ?	édente	e.				
3. Avec ci-dessous:	cette procéc	lure, simuler	20 la	ncers	de dé et écrire	e les effectifs	obtenus dan	s le tableau
Valeur	1	2	3		4	5	6	Total
Effectif								
Fréquence								
 Tape Com 	r la comman pléter à nouv	de: ecris la veau le tablea	ance au ci-c	rs 40 dessou	15:			
Valeur	1	2	3		4	5	6	Total
Effectif								
Fréquence								
6. Pour lancers :	étudier un n	ombre de lan	icers j donr	plus ir	nportant, on v l lancers 4(va créer une l	liste contenan	ıt 1000
Ainsi la liste Pour compte	notée :l con r le nombre	tient 40 lanc de « 1 », on t	ers de utilise ec	e dé. e la for ris et	nction effect	if taper :		
7. Com	pleter le tabl	eau ci-desso	us:			1	1	
Valeur	1	2	3		4	5	6	Total
Effectif								40
Fréquence								
8. Faire	e de même av	vec 1000 lanc	ers:					
Valeur	1	2	3		4	5	6	Total
Effectif								1000

		lage	LOG	C		Simu	lation	d'un	ieu d	e hasa	ard		
		Juge		<u> </u>		Sinta		u un					
Fréquence													
					D) euxièr	ne par	tie					
1. On v	oudra	it maiı	ntenar	nt simul	ler une	e expér	ience c	onsist	ant à la	ncer de	ux dés	à 6 face	es et à
faire	la soi	nme d	e ces	deux dé	és.	1	Editeur						
Duvrir l'édi	teur er	n cliqu	ant su	r ce bo	uton:								
Jobserver les	s proc	eaures 2 ani s	creee imule	s et en le lanc	creer u er de o	une deux de	és et eft	fectue	leur so	mme			
2. Sim	uler 10	000 lan	icers e	et comp	léter l	e table	au ci-de	essous	s:				
Valeur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Effectif													
Fréquence													
3. Pour Compléter d	expli e tabl	quer co eau rej	e phér préser	nomène ntant la	, on va somm	a utiliso a de de	er les p eux dés	robab	ilités:				
3. Pour Compléter d	expli e tabl	quer co eau rep	e phér préser	nomène ntant la	somm	a utilise he de de	er les p eux dés	robab : 4	ilités:		6		
3. Pour Compléter d	expli te tabl	quer co eau rej	e phér préser	nomène ntant la	, on va somm	a utiliso he de de 3	er les p eux dés	robab : 4	ilités:		6		
3. Pour Compléter d	expli e tabl	quer co eau rep 1 2 3	e phér préser	nomène ntant la 2	, on va	a utilise le de de 3	er les p eux dés	robab : 4	ilités:		6		
3. Pour Compléter d	expli e tabl	quer co eau rep 1 2 3	e phér préser	nomène ntant la 2	, on va	a utilise le de de 3	er les p eux dés	robab : 4	ilités:		6		
3. Pour Compléter d 1 2 3 4 5	expli e tabl	quer co eau rep 1 2 3	e phér préser	nomène ntant la 2	, on va	a utilise le de de 3	er les p eux dés	robab : 4	ilités:		6		
3. Pour Compléter d 1 2 3 4 5 6	expli e tabl	quer co eau rep 1 2 3	e phér préser	nomène ntant la 2	, on va	a utilise le de de 3	er les p eux dés	robab : 4	ilités:		6		