

Notre chat lance une pièce

Faire en sorte que notre chat soit en mesure de lancer de manière aléatoire une pièce équilibrée. A l'aide de variables, faire en sorte qu'il compte le nombre de fois où elle tombe sur « pile » et le nombre de fois où elle tombe sur « face ».

nombre de lancers 100

pile 4

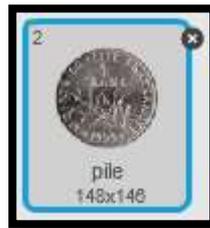
face 4

pièce 1

lancer effectués 8



Pour « animer » la pièce vous « basculerez » entre les deux costumes d'un même lutin...



basculer sur costume pile

basculer sur costume face

Notre chat lance un dé

Faire en sorte que notre chat soit en mesure de lancer de manière aléatoire un dé équilibré. A l'aide de variables, faire en sorte qu'il compte le nombre de fois où elle tombe sur « un », sur « deux », sur « trois », sur « quatre », sur « cinq » et sur « six ».

lancer effectués 16

nombre de lancers 100

un 3

deux 5

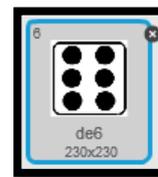
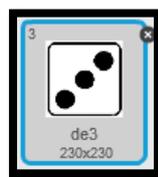
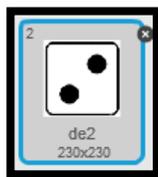
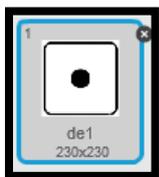
trois 2

quatre 4

cinq 2

six 4

Pour « animer » le dé vous « basculerez » entre les six « costumes » d'un même lutin...



Le chat lance deux pièces, facultatif

Faire en sorte que notre chat soit en mesure de lancer un certain nombre de fois deux pièces équilibrées.



Le chat lance deux dés, facultatif

Faire en sorte que notre chat soit en mesure de lancer un certain nombre de fois deux dés équilibrés.

