

Programme PIECE

```

001 EffTtesListes
002 EffDess
003 EffÉcran
004
005 nbrAléatEnt(0,1)→B
006
007 Lbl T
008 Input "Nombre de lancers :",N
009 Ø→S
010
011 For(I,1,N)
012 I→L1(I)
013
014 If B=1
015 Then
016 ent(NbrAléat+0.6)→A
017 Else
018 ent(NbrAléat+0.5)→A
019 End
020
021 If A=1
022 Then
023 S+1→S
024 End
025
026 S/I→L2(I)
027 End
028
029 Graph1(Nuage,L1,L2,+)
030 Ø→Xmin
031 I→Xmax
032 Ø→Ymin
033 1→Ymax
034 DispGraph
035 Pause
036
037 Menu("Modifier N ?","OUI",T,"NON",Q)
038
039 Lbl Q
040 DispGraph

```

La commande permet d'obtenir un « 0 » ou un « 1 ». Elle permettra de définir, au hasard, si la pièce est truquée ou non.

Si B est égale à « 1 », alors on dira que la pièce est truquée et on effectuera un lancer en fonction de cette spécificité. Sinon le lancer se fera en tenant compte que la pièce est supposée équilibrée. Dans ce cas précis, nous aurions aussi pu utiliser l'instruction suivante :

nbrAléatEnt(0,1)→A

Les différents résultats sont comptabilisés...

... puis affichés sur un graphique.

Il est possible de choisir de refaire une simulation.