



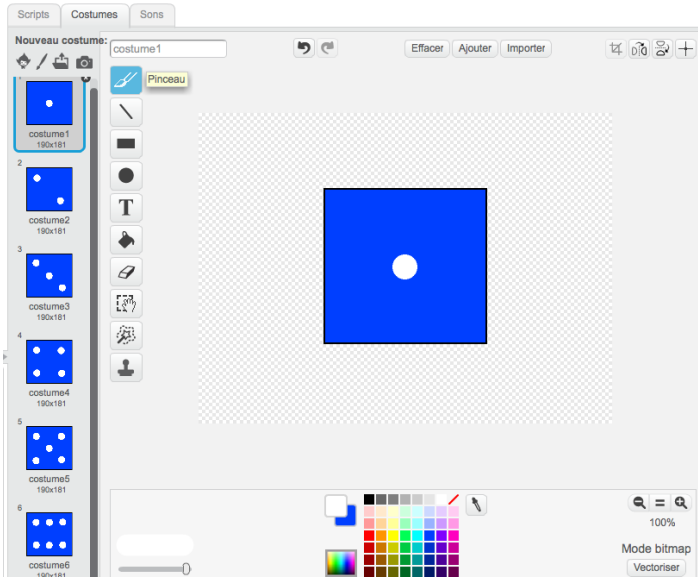
Lancer de dé

Notions travaillées : instructions conditionnelles, costumes, variable, opérateurs, statistiques et probabilités

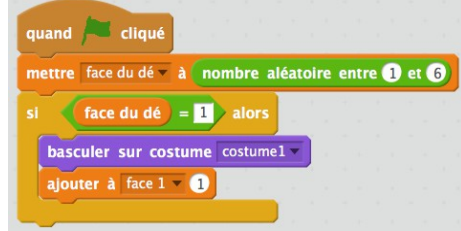
Durée : 2h à 3h

Énoncé élève :

1) Créer un dé avec un lutin à 6 costumes

<p>Supprimer le chat Sprite 1 (clic droit, puis supprimer).</p> <p>Créer un nouveau lutin en cliquant sur </p> <p>Aller dans la zone « costume » puis créer un carré bleu avec un point blanc grâce à la fenêtre graphique.</p> <p>Centrer le carré en sélectionnant l'outil </p> <p>Dupliquer 5 fois ce costume et modifier chaque copie afin de créer les 5 autres faces du dé comme ci-contre :</p>	
---	---

2) Simuler un lancer de dé et compter le nombre d'apparition de chaque face

<p>- Dans le menu « Variable », créer 6 variables nommées face 1, face 2, etc.</p> <p>- Pour initialiser le jeu, créer un script qui permet de mettre toutes les variables à zéro lorsqu'on clique sur la barre espace.</p> <p>- Écrire et compléter le programme ci-contre, qui permet de simuler le lancer du dé et l'augmentation de 1 de la variable correspondante.</p>	
--	--

Tester ce programme en cliquant de nombreuses fois sur le drapeau vert.

Aides :

- Ouvrir le fichier "lancer-dé-aide.sb2", il contient déjà les 6 faces du dé, les variables et le programme de test d'apparition de la face 1.
- Créer les tests d'apparition des autres faces du dé (2, 3, 4, 5 et 6).

Prolongements:

Il faut qu'un très grand nombre de « lancer de dé » soit réalisé (plus de 500, plus de 1000 par exemple).

Pour télécharger tout l'article : [lancer-dé-complet.pdf](#) et [lancer-dé-complet.odt](#)

Documents élèves: [lancer-dé-eleve.pdf](#), [lancer-dé-eleve.odt](#) et [lancer-dé-aide.sb2](#)

Exemples de réalisation : [lancer-dé-exemples](#)