



## Avec SCRATCH

On veut obtenir un résultat comme ci-contre.



The image shows a collection of Scratch code blocks for a simulation. The blocks are:

- when green flag clicked** (yellow)
- set 'Nombre de piles' to 0** (orange)
- set 'Nombres de faces' to 0** (orange)
- add 1 to 'Nombre de piles'** (orange)
- add 1 to 'Nombres de faces'** (orange)
- if-then-else** (orange) with a diamond-shaped condition block.
- repeat** (orange) with a circular input field and a 'fois' label.
- number comparison** (green) with a circle, an equals sign, and a circle containing the number 1.
- random number** (green) with 'nombre aléatoire entre' and two empty circles, and 'et'.

On doit créer 2 variables : *Nombre de piles* et *Nombre de faces*.

On peut ensuite utiliser les briques ci-dessus.



Simuler le lancer de 10 000 pièces, 100 000 pièces.