



## Lancer d'un dé



<http://juliette.hernando.free.fr>

### Création des variables

nature	nom	rôle
variable	face	Elle prend la valeur lue sur la face après avoir lancé le dé (valeur aléatoire entre 1 et 6).
liste	valeurs	Elle permet de mémoriser les différentes valeurs prises dans les lancers successifs, enregistrés dans la variable « face ».

### Création du dé

On veut créer un lutin qui aura 6 costumes différents : les 5 faces d'un dé.



- Crée un premier lutin qui aura la forme d'un carré noir, avec au centre un rond blanc pour dessiner la face 1.
- Ensuite fais les autres costumes de ce lutin (costume2 correspondant à face 2 etc...). Tu pourras utiliser l'outil « dupliquer ».

### Lancer du dé

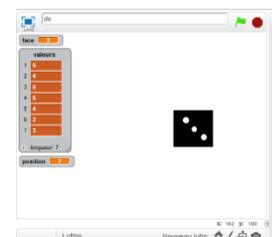
On veut créer un script qui permet de lancer le dé de façon aléatoire, et qui affiche le costume correspondant :

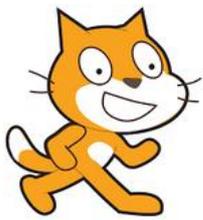
- Donne à la variable « face » une valeur aléatoire entre 1 et 6.
- Bascule le costume du lutin à la valeur de cette variable.

Vérifie que ton programme est correct.

On veut maintenant lancer 10 fois ce dé et lister toutes les faces obtenues dans la liste « valeurs ».

- Crée la liste « valeurs ».
- Répète 10 fois le lancer de dés et enregistre les valeurs obtenues dans ton tableau.





## Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

<b>Créer une liste</b>		<b>Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une liste »</b>  <b>Donne un nom à liste.</b>  <b>De nouvelles briques apparaissent alors.</b>
<b>Insérer la valeur de la face du dé dans la liste</b>		<b>Aller dans « données » et choisir la brique « insérer ...en position.....de la liste... »</b>
	<b>Réinitialiser la liste</b>	
<b>Répéter jusqu'à ce que la liste soit vide.</b>		<b>Répéter jusqu'à ce que la longueur de la liste soit égale à 0.</b>
<b>Supprimer un élément de la liste.</b>		<b>Aller dans « données » et choisir la brique « supprimer l'élément 1 de la liste.</b>
<b>Créer un bloc et le nommer.</b>		<b>Aller dans « Ajouter bloc » et créer un nouveau bloc.</b>
<b>Insérer un bloc.</b>		<b>Aller dans « Ajouter bloc », choisir la brique correspondant au bloc créé et insère là dans ton programme.</b>