



Lancer de deux dés



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

Pour faire ce programme, tu dois reprendre le script réalisé avec cette fiche :



Renomme les variables comme ci-dessous (pour la liste tu dois la supprimer puis la recréer avec son nouveau nom) :

Nom des variables

nature	nom	rôle
variable	facedé1	Elle prend la valeur lue sur la face du dé n°1 après avoir lancé le dé (valeur aléatoire entre 1 et 6).
variable	position1	Elle permet de se déplacer dans la liste qui mémorisera tous les essais du dé n°1. Elle prendra la valeur « 0 » au début du programme et permettra de se déplacer dans la liste « valeurs » en lui ajoutant 1 après chaque lancer.
liste	valeursdé1	Elle permet de mémoriser les différentes valeurs prises dans les lancers successifs, enregistrés dans la variable « facedé1 ».

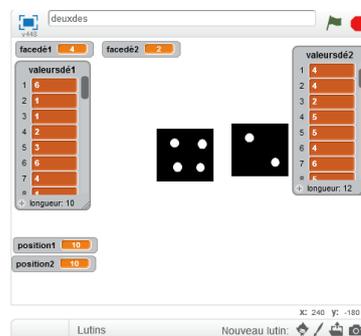
Attention : pense à changer le nom de ta liste dans tout le script de ton premier dé.

Création du deuxième dé

Duplique le lutin1 pour obtenir ton deuxième dé. Place-le où tu le souhaites.

Dans son script, renomme les variables « facedé2 » et « position2 », crée la liste « valeurs dé2 » et modifie-le de sorte que les valeurs de la variable « facedé2 » s'affiche dans la liste « valeurs dé2 ».

Vérifie que le programme fonctionne (tu pourras attendre 2 secondes si nécessaire pour bien visualiser).



Somme des deux dé

Crée maintenant une liste qui affiche les valeurs prises par la somme des deux dés quand on le lance 10 fois. Tu modifieras un des deux scripts pour que cette liste fonctionne.