



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

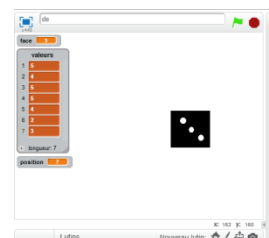
On veut créer un script qui permet de lancer le dé de façon aléatoire, et qui affiche le costume correspondant :

- 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>

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