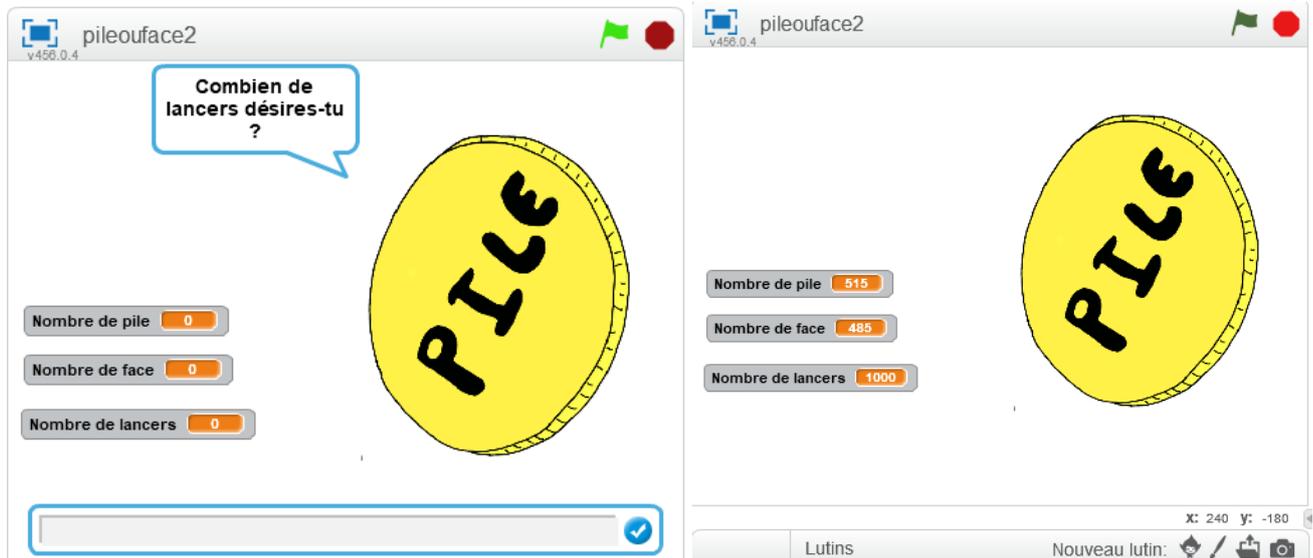




Lancers de pièce

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

Dans ce programme, l'utilisateur décide du nombre de fois qu'on lance la pièce : le programme effectue les lancers et affiche le nombre de fois qu'on a obtenu pile et le nombre de fois qu'on a obtenu face.



Indications

1. Ouvre le fichier pileouface.sb2 pour avoir le personnage avec les 2 costumes.
2. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
3. Crée 3 variables pour enregistrer le nombre de lancers, le nombre de pile et le nombre de face. Affiche ces variables.
4. Remets le nombre de pile et de face à 0 au début du programme.
5. Demande à l'utilisateur le nombre de lancers.
6. Crée un bloc « nombre de lancers ». (contrairement à la fiche précédente on lance la pièce sans faire apparaître plusieurs fois les faces : on choisit un nombre aléatoire entre 1 et 2, 1 pour pile, 2 pour face)
7. Répète le nombre de fois choisi par le joueur :
 - a. La brique « lancer de pièce ».
 - b. Si la face obtenue est pile, on ajoute 1 au nombre de piles, sinon on ajoute 1 au nombre de face.