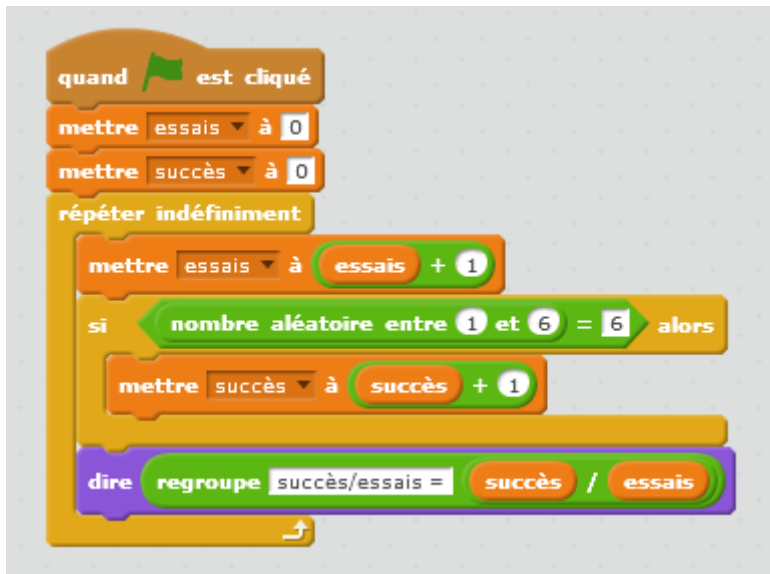


### 3<sup>ème</sup> : Scratch et Probabilités

1. Que fait le programme suivant ?



2. A quoi correspondent les variables « essais » et « succès » ?
3. Que représente le nombre succès/essais ?
4. L'affichage à l'écran ralentit beaucoup un programme en cours d'exécution. Imaginer une modification, à l'aide de boucles, qui n'affiche la valeur courante de succès/essais qu'une fois sur 10 000.
5. Avec quelle probabilité le test effectué par ce programme permet-il une incrémentation de la variable succès ?
6. Que pensez de la valeur autour de laquelle semble se stabiliser succès/essais ?
7. Tester cette hypothèse avec une autre expérience simple.