

**Formation SNT – Jeudi 17 octobre 2019**  
**Module RANDOM - Algorithmes**

**TP Random1 (\*) :**

- Importer les module MATH, RANDOM, MATPLOTLIB
- demander le nombre n de lancers de 1 dé à 6 faces
- créer une liste vide L
- répéter n lancers et stocker les résultats dans la liste L
- afficher les lancers
- afficher le diagramme en barres des n lancers

**TP Random2 (\*) :**

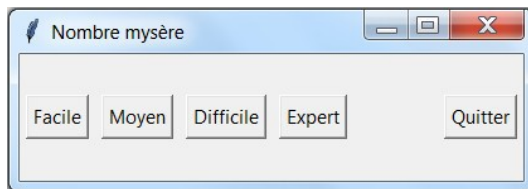
- Importer les module MATH, RANDOM, MATPLOTLIB
- demander le nombre n de lancers de 3 dés
- créer une liste vide L
- répéter n fois
  - affecter à une variable la somme de 3 valeurs aléatoires entre 1 et 6
  - affecter à la liste L cette nouvelle variable
- afficher les lancers
- afficher la liste complète
- afficher l'histogramme des n lancers

**TP Random3 (\*\*):**

- Importer les module MATH, RANDOM, MATPLOTLIB
- créer 2 listes A et B avec les nombres de 1 à n (n entier à définir)
  - mélanger ces 2 listes A et B
  - effectuer plusieurs parties entre A et B
  - afficher les résultats dans un diagramme en barres

**TP Random4 (\*\*\*) :**

- Importer les modules MATH, TKINTER
- créer 4 fonctions correspondants aux 4 niveaux
  - chaque niveau détermine le jeu du « nombre mystère »
- créer une fenêtre contextuelle affichant les 4 niveaux
- créer 4 boutons correspondants aux 4 niveaux



**Formation SNT – Jeudi 17 octobre 2019**  
**Module RANDOM - Algorithmes**

**TP Random1 (\*) :**

- Importer les module MATH, RANDOM, MATPLOTLIB
- demander le nombre n de lancers de 1 dé à 6 faces
- créer une liste vide L
- répéter n lancers et stocker les résultats dans la liste L
- afficher les lancers
- afficher le diagramme en barres des n lancers

**TP Random2 (\*) :**

- Importer les module MATH, RANDOM, MATPLOTLIB
- demander le nombre n de lancers de 3 dés
- créer une liste vide L
- répéter n fois
  - affecter à une variable la somme de 3 valeurs aléatoires entre 1 et 6
  - affecter à la liste L cette nouvelle variable
- afficher les lancers
- afficher la liste complète
- afficher l'histogramme des n lancers

**TP Random3 (\*\*):**

- Importer les module MATH, RANDOM, MATPLOTLIB
- créer 2 listes A et B avec les nombres de 1 à n (n entier à définir)
  - mélanger ces 2 listes A et B
  - effectuer plusieurs parties entre A et B
  - afficher les résultats dans un diagramme en barres

**TP Random4 (\*\*\*) :**

- Importer les modules MATH, TKINTER
- créer 4 fonctions correspondants aux 4 niveaux
  - chaque niveau détermine le jeu du « nombre mystère »
- créer une fenêtre contextuelle affichant les 4 niveaux
- créer 4 boutons correspondants aux 4 niveaux

