

Pour l'exercice 3, on retrouve la même analyse que pour le lancer d'un dé : on réinvestit les apprentissages avec la difficulté d'identifier le « pile » et le « face » avec le `randint(1,2)` qui pourrait être un `randint(0,1)`. Il y a nécessité de modéliser la situation du point de vue informatique. A ce propos, on pourrait coller davantage à la situation en « choisissant au hasard » pile ou face de façon équiprobable dans une liste `["pile", "face"]` avec l'instruction `choice` de la bibliothèque `random` : `choice(["pile", "face"])`.

L'exercice 4 représente une certaine difficulté à bien des égards : la boucle et ses conditions d'arrêt, les structures conditionnelles en nombre, les indentations que ces instructions génèrent.

Observons qu'ici, le fait de limiter le nombre de coups rend possible l'usage d'une boucle bornée avec une structure conditionnelle sur une variable booléenne *bilan* à la place d'une boucle non bornée. Habituellement, cela reste inenvisageable alors que le contraire est toujours possible.

Cet exercice peut être proposé aux élèves, même s'ils n'ont pas abordé la boucle non bornée. Il sert surtout à gérer la diversité du public.

