

ACTIVITE 1 : LANCER UN DE A SIX FACES.



On veut réaliser la simulation du lancer d'un dé à six faces.

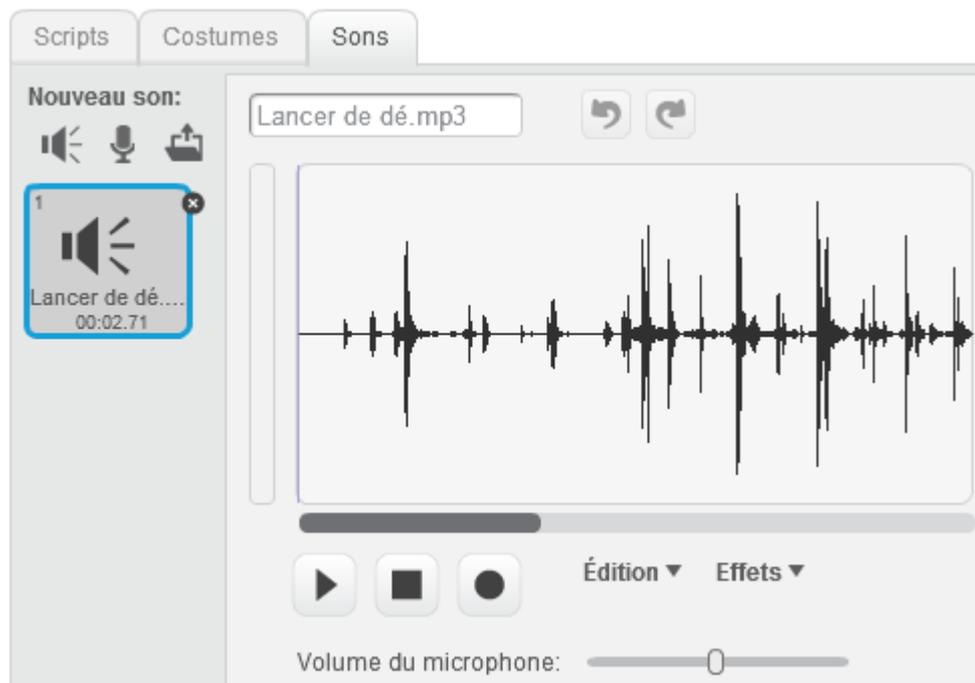
On vous a fourni le fichier de l'image des six faces d'un dé ainsi que le fichier de la bande son du lancer d'un dé qui dure un petit peu plus de 2 secondes et demi.

Dans la partie *script*, l'onglet Sons donne accès à des instructions qui gèrent le son :

On peut jouer un son à l'aide de l'instruction



Il suffit d'importer à partir de la partie *Sons* depuis un fichier de l'ordinateur le son souhaité comme on le ferait d'un *Costume* ou d'un *Lutin*.



1. En vous appuyant sur le travail réalisé pour le lancer d'une pièce d'un euro, réalisez un programme Scratch qui simule le lancer d'un dé à six faces dont on entendra le roulement.
2. Modifiez le programme précédent pour créer sur le côté de la fenêtre de scène, une liste à laquelle on va ajouter la valeur du tirage obtenu pour chaque lancer de dé à six faces effectué. Vous créez une croix rouge que vous placerez dans le coin droit supérieur qui lorsqu'on clique dessus, vide la liste des résultats.
3. a) Modifiez le programme précédent pour réaliser 100 simulations dont vous stockerez les résultats dans une liste.
b) Réalisez 100 simulations et calculez la fréquence d'apparition de chaque face.
4. Modifiez le programme précédent pour qu'il stocke dans une liste les apparitions de la face 2 du dé. Déduisez-en la fréquence d'apparition du 2.