

NumWorks	Générer des nombres aléatoires
Probabilités	

Mode calculs

Choisir l'icône **Calculs** et valider avec **EXE**.
 Dans la suite, on se déplacera dans les onglets à l'aide du pavé directionnel (Sélection grisée)
 Chaque commande ci-dessous est obtenue comme suit :
 Appuyer sur la touche **Boîte à outils**.
 Descendre avec le pavé directionnel jusqu'à **Aléatoire et approximation** et valider.



Générer un nombre aléatoire dans l'intervalle [0 ; 1[

Sélectionner **random()** et valider.

Valider avec **EXE** pour obtenir différents nombres aléatoires entre 0 et 1.



Générer un nombre aléatoire entier dans l'intervalle [a ; b]

Sélectionner **randint(,)** et valider.

Exemple : Dé à 6 faces.

Compléter l'expression comme suit :

randint(1,6)



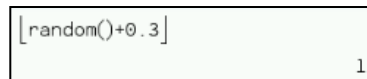
Valider avec **EXE** pour obtenir différents nombres aléatoires entre 1 et 6.

Générer le chiffre 1 avec une probabilité p

Sélectionner **floor(x)** et valider.

A nouveau **Boite à outils / Aléatoire et approximation**.

Sélectionner **random()**.



Exemple : faire apparaître le chiffre 1 (sinon 0) avec une probabilité de 0,3, saisir ainsi :

[random()+0.3]

Valider avec **EXE** pour obtenir différents nombres aléatoires.

NumWorks	Générer des nombres aléatoires
Probabilités	

Mode calculs

Choisir l'icône **Calculs** et valider avec **EXE**.
 Dans la suite, on se déplacera dans les onglets à l'aide du pavé directionnel (Sélection grisée)
 Chaque commande ci-dessous est obtenue comme suit :
 Appuyer sur la touche **Boîte à outils**.
 Descendre avec le pavé directionnel jusqu'à **Aléatoire et approximation** et valider.



Générer un nombre aléatoire dans l'intervalle [0 ; 1[

Sélectionner **random()** et valider.

Valider avec **EXE** pour obtenir différents nombres aléatoires entre 0 et 1.



Générer un nombre aléatoire entier dans l'intervalle [a ; b]

Sélectionner **randint(,)** et valider.

Exemple : Dé à 6 faces.

Compléter l'expression comme suit :

randint(1,6)



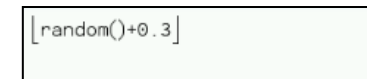
Valider avec **EXE** pour obtenir différents nombres aléatoires entre 1 et 6.

Générer le chiffre 1 avec une probabilité p

Sélectionner **floor(x)** et valider.

A nouveau **Boite à outils / Aléatoire et approximation**.

Sélectionner **random()**.



Exemple : faire apparaître le chiffre 1 (sinon 0) avec une probabilité de 0,3, saisir ainsi :

[random()+0.3]

Valider avec **EXE** pour obtenir différents nombres aléatoires.