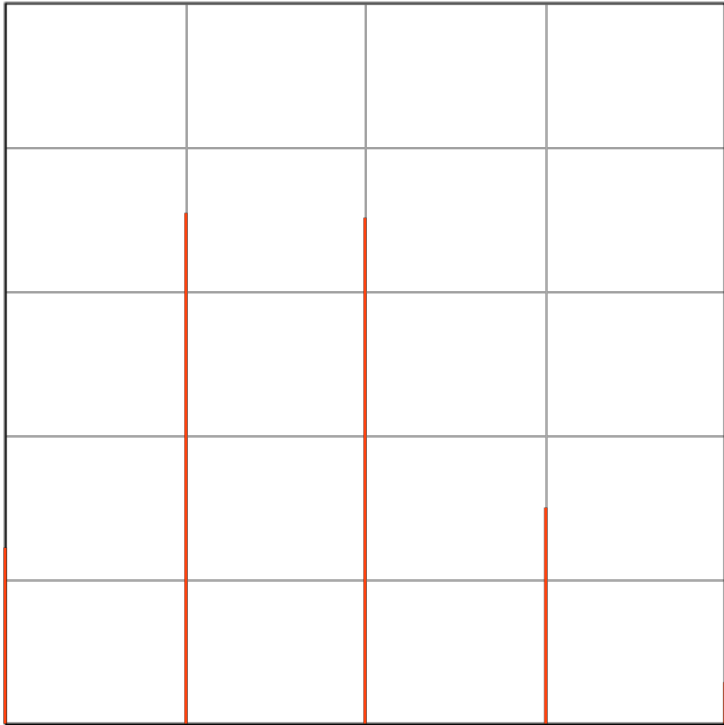


GRAPHIQUE :



Xmin: 0 ; Xmax: 4 ; Ymin: 0 ; Ymax: 0.5 ; GradX: 1 ; GradY: 0.1

CODE DE L'ALGORITHME :

```

1  VARIABLES
2    alea EST_DU_TYPE NOMBRE
3    i EST_DU_TYPE NOMBRE
4    NbPile EST_DU_TYPE NOMBRE
5    simulation EST_DU_TYPE NOMBRE
6    Pk EST_DU_TYPE NOMBRE
7    k EST_DU_TYPE NOMBRE
8  DEBUT_ALGORITHME
9    POUR k ALLANT_DE 0 A 4
10   DEBUT_POUR
11   Pk PREND_LA_VALEUR 0
12   POUR simulation ALLANT_DE 1 A 1000
13   DEBUT_POUR
14   NbPile PREND_LA_VALEUR 0
15   POUR i ALLANT_DE 1 A 4
16   DEBUT_POUR
17   alea PREND_LA_VALEUR random()
18   SI (alea<=0.4) ALORS
19     DEBUT_SI
20     NbPile PREND_LA_VALEUR NbPile+1
21     FIN_SI
22   FIN_POUR
23   SI (NbPile==k) ALORS
24     DEBUT_SI
25     Pk PREND_LA_VALEUR Pk+1
26     FIN_SI
27   FIN_POUR
28   Pk PREND_LA_VALEUR Pk/1000
29   AFFICHER "Sur les 1000 lancers, la fréquence de NbPile="
30   AFFICHER k
31   AFFICHER " est "
32   AFFICHER Pk
33   TRACER_SEGMENT (k,0)->(k,Pk)
34   FIN_POUR
35  FIN_ALGORITHME

```

RÉSULTATS :

\*\*\*Algorithme lancé\*\*\*

Sur les 1000 lancers, la fréquence de NbPile=0 est 0.122

Sur les 1000 lancers, la fréquence de NbPile=1 est 0.354

Sur les 1000 lancers, la fréquence de NbPile=2 est 0.351

Sur les 1000 lancers, la fréquence de NbPile=3 est 0.15

Sur les 1000 lancers, la fréquence de NbPile=4 est 0.029

\*\*\*Algorithme terminé\*\*\*

---

Généré par AlgoBox