Jeu des statistiques

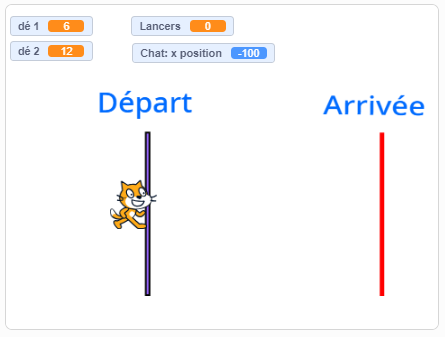
Programme de codage par blocs

**Le traitement des données**

**Unité 1, Fiche 9a**

Clique sur le lien pour accéder à Scratch : Jeu de dés – Doubles :

<https://scratch.mit.edu/projects/903178454/>



Le  démarre le jeu et la barre d’espacement lance les dés.

Joue jusqu’à ce que tu gagnes. Joue à nouveau.  
Compare tes résultats à ceux des autres élèves de la classe lorsqu’ils lancent des cubes numérotés.

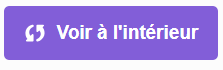
Jeu des statistiques (suite)

Programme de codage par blocs

**Le traitement des données**

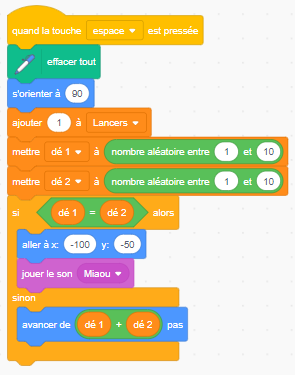
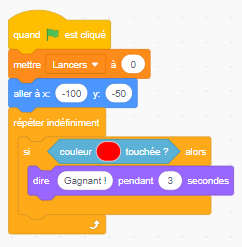
**Unité 1, Fiche 9b**

**Examine le code**

● Clique sur « Voir à l’intérieur ». Regarde le code. 

Selon toi, que signifient les différents blocs ?

Quel est leur rapport avec l’expérience statistique ?



Jeu des statistiques (suite)

Programme de codage par blocs

**Le traitement des données**

**Unité 1, Fiche 9c**

● Relie les blocs à ce qui s’est passé pendant l’expérience.

Par exemple,   
A screen shot of a phone

Description automatically generated Chat est tourné vers la droite (en regardant du départ vers l’arrivée)  
A white oval with black numbers on it

Description automatically generated Chat commence à (–100, –50).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | renvoie Chat au départ si les dés correspondent. | |
|  | |
| Si les dés ne correspondent pas, les nombres obtenus sont additionnés. Chat fait alors ce nombre de pas. | |
|  | | note le résultat obtenu chaque fois que les dés sont lancés, et des nombres de 1 à 10 sont choisis au hasard. |
|  | Chat est le Gagnant ! lorsqu’il touche la ligne d’arrivée rouge. | |

**Note :**   
Chat commence à –100 et finit à 150. Si l’on pense à la distance de chaque côté du 0, 100 pixels + 150 pixels = 250 pixels.