



E prubabilità

Asirciziu di ricerca

Ogettivi pedagogichi

Capacità messe in ballu : scrive, pruvà, currege è esegui un prugramma da risponde à un problema datu.

Competenze messe in ballu : circa.

Enunciatu

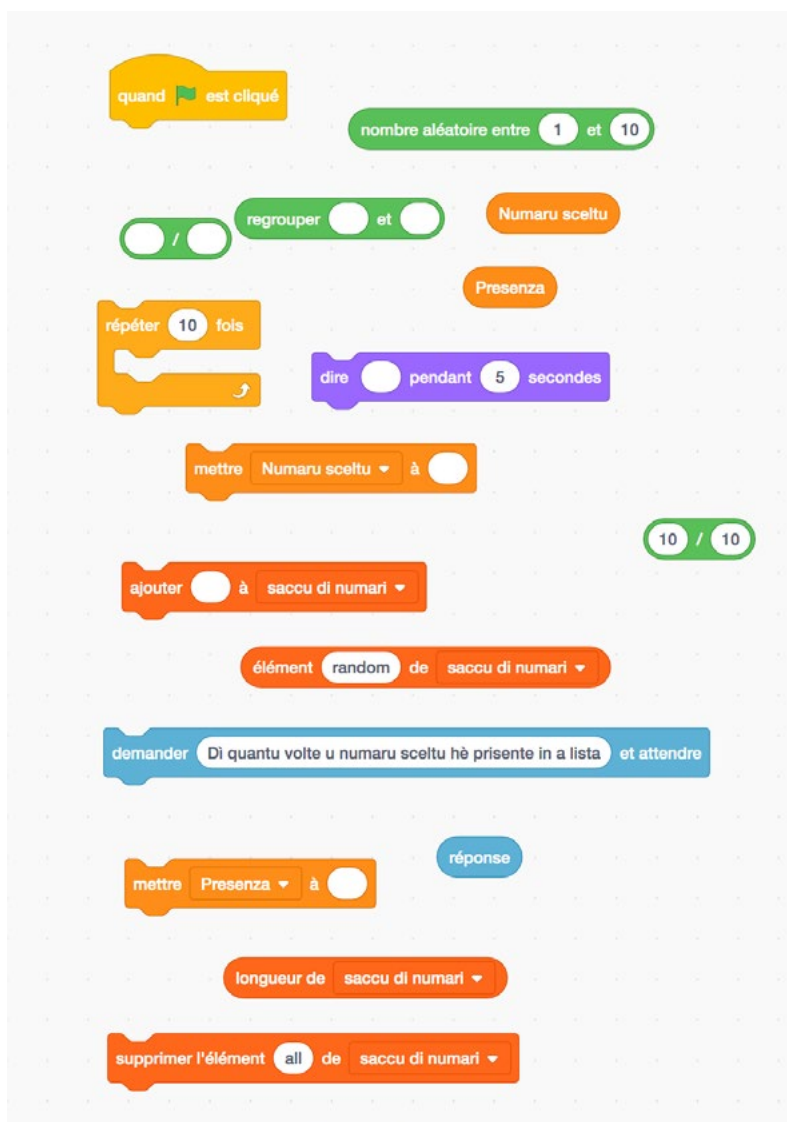
Si dà un lista di 10 numari trà 1 è 10, chì sò scelti à casu.

Si sceglie à casu un numaru di a lista. Si vole calculà a prubabilità di tirà issu numaru.

Parciò, vi tocca à ridige un prugramma chì vi hà da parmette di :

- sceglie 10 numaru trà 0 è 10 di modu aleatoriu ;
- tirà un numaru à casu ;
- calculà a prubabilità ch'ellu hà d'esse tiratu quellu numaru.

Vi ghjuvarete di e struzione siguente, chì une poche ponu vene aduprate parecchie volte.





E prubabilità

Da crià una lista :
cliccà nant'à "créer une liste".



Chjamà la "Saccu di numari".



È eccu vi ciò chì cumparisce.

Lessicu

À casu : *au hasard.*
Ridige/redige : *rédiger.*
Aleatoriu : *aléatoire.*