

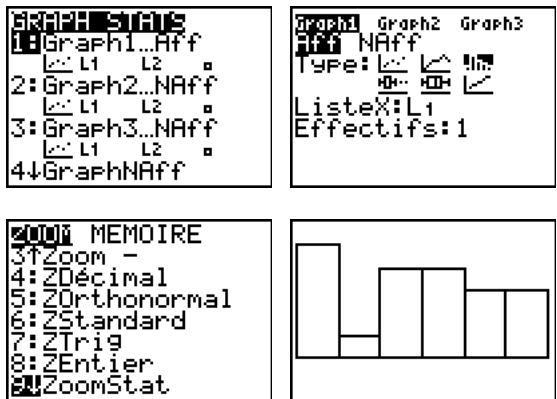
Représentation graphique des résultats

Si les résultats sont stockés dans la liste 1 :

- Menu **graph stats** (touches **2nde** **f(x)**),
- Choix **1:Graph1** **entrer** et régler comme ci-contre :

Régler la fenêtre graphique :

- Touche **zoom** choix **9:ZoomStat** et **entrer**.



Commentaires

! Prise en compte de la dernière décimale

Avec l'instruction **NbrAléat**, la dernière décimale affichée étant une valeur arrondie ; on peut, pour ne pas risquer de nuire à l'équiprobabilité des résultats, ne pas tenir compte de cette décimale. Sur l'exemple ci-contre, on peut ne conserver que les chiffres 946470983 et ignorer la dernière décimale.

! Choix de la valeur initiale

À chaque exécution de **NbrAléat**, la TI-82 *Advanced* génère la même suite de nombres aléatoires pour une valeur de départ donnée.

La valeur de départ de la TI-82 *Advanced* réglée en usine pour **NbrAléat** est 0.

Pour générer une suite de nombre aléatoires différente, mémoriser une valeur de départ différente de zéro dans **NbrAléat**.

Pour restaurer la valeur de départ configurée en usine, mémoriser 0 dans **NbrAléat**, ou réinitialisez les valeurs par défaut

Ainsi : si les élèves mémorisent la même valeur dans **NbrAléat**, ils trouveront tous les mêmes suites de nombres, si ils mémorisent des valeurs différentes dans **NbrAléat**, ils trouveront des suites de nombres différentes.

Remarque : La valeur de départ a également une incidence sur l'instruction **entAléat**

```
2018→NbrAléat
NbrAléat
.5416387536
```

☒ Compléments sur l'instruction entAléat

L'instruction **entAléat** ne fonctionne pas avec des valeurs décimales par contre elle peut être utilisée avec des entiers négatifs.

```
entAléat(-1,1,4)
{-1 1 1 1}
```

☒ Génération d'un nombre « aléatoire » dans l'intervalle [0 ;n[(n entier)

Par exemple : **NbrAléat5** génère un nombre aléatoire supérieur à 0 et inférieur strictement à 5. En fait, la calculatrice multiplie par 5 un nombre aléatoire.

```
NbrAléat5
1.883869545
```

☒ Autre instruction pour simuler un nombre "aléatoire" entier compris entre deux bornes

Par exemple : pour simuler le lancer d'un dé, on peut utiliser l'instruction : **ent(6* NbrAléat +1)**.

Quelques précisions sur la formule : Avec l'instruction **NbrAléat**, le nombre aléatoire obtenu vérifie : $0 \leq \text{NbrAléat} < 1$ soit : $0 \leq 6 * \text{NbrAléat} < 6$ et $1 \leq 6 * \text{NbrAléat} + 1 < 7$. Avec l'instruction **ent**, on obtient la partie entière du nombre aléatoire, c'est-à-dire un entier compris entre 1 et 6.

Autre exemple : pour simuler le lancer d'une pièce, on peut utiliser l'instruction : **ent(2* NbrAléat)**.

```
ent(6*NbrAléat+1)
4
ent(6*NbrAléat+1)
1
ent(6*NbrAléat+1)
5
```

```
ent(2*NbrAléat)
0
ent(2*NbrAléat)
1
ent(2*NbrAléat)
1
```