

```
*****  
Programme de simulation  
Lancers d'un dé à 6 faces  
*****
```

```
1  VARIABLES  
2  n EST_DU_TYPE NOMBRE  
3  i EST_DU_TYPE NOMBRE  
4  p EST_DU_TYPE NOMBRE  
5  u EST_DU_TYPE NOMBRE  
6  d EST_DU_TYPE NOMBRE  
7  t EST_DU_TYPE NOMBRE  
8  q EST_DU_TYPE NOMBRE  
9  c EST_DU_TYPE NOMBRE  
10 s EST_DU_TYPE NOMBRE  
11 j EST_DU_TYPE NOMBRE  
12 k EST_DU_TYPE NOMBRE  
13 r EST_DU_TYPE NOMBRE  
14 V EST_DU_TYPE LISTE  
15 m EST_DU_TYPE NOMBRE  
16 DEBUT_ALGORITHME  
17 u PREND_LA_VALEUR 0  
18 d PREND_LA_VALEUR 0  
19 t PREND_LA_VALEUR 0  
20 q PREND_LA_VALEUR 0  
21 c PREND_LA_VALEUR 0  
22 s PREND_LA_VALEUR 0  
23 i PREND_LA_VALEUR 0  
24 p PREND_LA_VALEUR 0  
25 AFFICHER "Combien de fois voulez-vous lancer le dé ? (refusez de vous limiter !)  
  "  
26 LIRE n  
27 AFFICHER n  
28 AFFICHER "On va simuler      "  
29 AFFICHER n  
30 AFFICHER " lancers de dé."  
31 AFFICHER "Après PAUSE, cliquez sur CONTINUER."  
32 PAUSE  
33 POUR i ALLANT_DE 1 A n  
34   DEBUT_POUR  
35   p PREND_LA_VALEUR floor(6*random()+1)  
36   SI (p==6) ALORS  
37     DEBUT_SI  
38     V[i] PREND_LA_VALEUR 6  
39     s PREND_LA_VALEUR s+1  
40     FIN_SI  
41   SI (p==5) ALORS  
42     DEBUT_SI  
43     V[i] PREND_LA_VALEUR 5  
44     c PREND_LA_VALEUR c+1  
45     FIN_SI  
46   SI (p==4) ALORS  
47     DEBUT_SI  
48     V[i] PREND_LA_VALEUR 4  
49     q PREND_LA_VALEUR q+1  
50     FIN_SI  
51   SI (p==3) ALORS  
52     DEBUT_SI  
53     V[i] PREND_LA_VALEUR 3  
54     t PREND_LA_VALEUR t+1  
55     FIN_SI  
56   SI (p==2) ALORS  
57     DEBUT_SI  
58     V[i] PREND_LA_VALEUR 2
```

```

59     d PREND_LA_VALEUR d+1
60     FIN_SI
61     SI (p==1) ALORS
62     DEBUT_SI
63     V[i] PREND_LA_VALEUR 1
64     u PREND_LA_VALEUR u+1
65     FIN_SI
66     FIN_POUR
67     AFFICHER "====="
68     AFFICHER "Voici les issues : "
69     AFFICHER " "
70     m PREND_LA_VALEUR floor(n/10)
71     r PREND_LA_VALEUR n%10
72     i PREND_LA_VALEUR 1
73     j PREND_LA_VALEUR 0
74     POUR k ALLANT_DE 1 A m
75     DEBUT_POUR
76     POUR i ALLANT_DE j+1 A j+10
77     DEBUT_POUR
78     AFFICHER V[i]
79     AFFICHER " "
80     FIN_POUR
81     j PREND_LA_VALEUR j+10
82     AFFICHER " "
83     FIN_POUR
84     POUR i ALLANT_DE j+1 A j+r
85     DEBUT_POUR
86     AFFICHER V[i]
87     AFFICHER " "
88     FIN_POUR
89     AFFICHER "... "
90     AFFICHER "====="
91     PAUSE
92     AFFICHER "Sur les "
93     AFFICHER n
94     AFFICHER " lancers, il y a eu : "
95     AFFICHER u
96     AFFICHER " as, "
97     AFFICHER d
98     AFFICHER " deux, "
99     AFFICHER t
100    AFFICHER " trois, "
101    AFFICHER q
102    AFFICHER " quatre, "
103    AFFICHER c
104    AFFICHER " cinq, "
105    AFFICHER s
106    AFFICHER " six"
107    FIN_ALGORITHME

```