



Lancer 3 dés 50 fois :

1. Lancer de dés
 2. Pile ou face
 3. Droite grad.
 4. Cercle

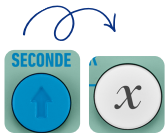
Dés : 3
 Essais : 50
 Même result : Non
 Exécuter

Type de résultat
 1. Données
 2. Eff/Fréquence

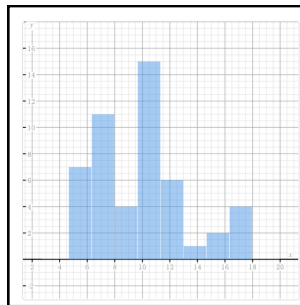
1	2	3	4	5	6	Somm
1	2	3	4	5	6	13
2	5	6	4	4	9	17
3	1	4	4	4	9	17
4	1	3	4	4	8	19

Type de résultat
 1. Données
 2. Eff/Fréquence

Somm	EFF	Freq.	Essais
3	0	0	50
4	0	0	
5	1	0,02	
6	6	0,12	

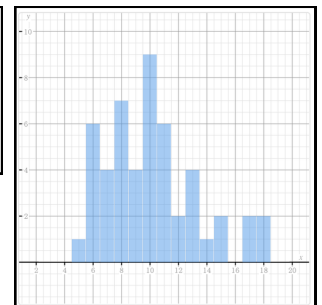


Une fois le QR code généré, on le flashe avec un smartphone ou une tablette pour observer l'histogramme.



Histogramme
 Données : A1:A16
 Fréq : B1:B16
 Largeur : 1
 Début : 2,5

On modifie les paramètres pour une meilleure lisibilité.



Remarque : les lancers de pièces (pile ou face) fonctionnent de la même manière.

Placer un point sur une droite graduée :

1. Lancer de dés
 2. Pile ou face
 3. Droite grad.
 4. Cercle



A :
 B :
 C :
 Exécuter

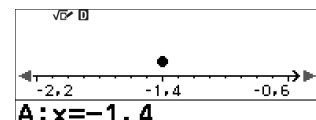


1. $x < a$
 2. $x \leq a$
 3. $x = a$
 4. $x > a$

x=a
 a:-1,4
 Confirmer



A: x=-1,4
 B :
 C :
 Exécuter



Remarque : on peut également placer des nombres irrationnels ou visualiser les solutions d'une inéquation sur la droite graduée.

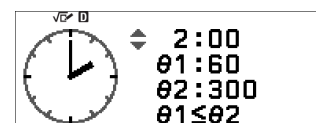
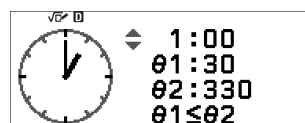
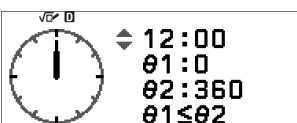
Découvrir les angles avec une horloge :

1. Lancer de dés
 2. Pile ou face
 3. Droite grad.
 4. Cercle

Type: CercleTrigo
 1 :
 2 :
 Exécuter

1. CercleTrigo
 2. Demi-cercle
 3. Horloge

Type: Horloge
 Exécuter



Le premier angle est le petit angle entre l'aiguille des heures et l'aiguille des minutes.

Le deuxième angle est le grand angle entre ces deux aiguilles (angle rentrant), la somme des deux est donc toujours égale à 360.

On pourra observer différents types d'angles (aigus, obtus,...) en fonction de l'heure de l'horloge.