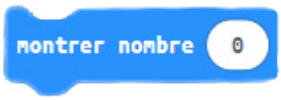
INITIATION À MICRO:BIT EN MATHÉMATIQUE

C Générer des nombres aléatoies

Défi 1 :

Tu dois créer un programme qui affiche un nombre choisi **au hasard** dans l'**intervalle** de ton choix.

Blocs à utiliser :





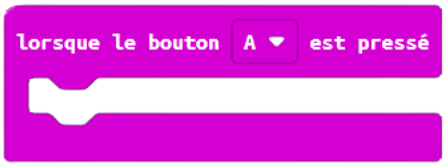
Inscrire l'intervalle de ton choix

Défi 2 :

Tu dois créer un programme qui affiche la valeur de la variable *nombre1* générée **aléatoirement** dans l'**intervalle** de -20 à 20. Un nouveau nombre sera affiché chaque fois que tu appuies sur le bouton A.

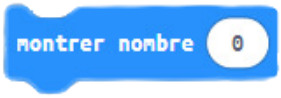
Blocs à utiliser :











Mes apprentissages :

- ◯ Je suis capable de générer un nombre aléatoire.
- ◯ Je suis capable de définir (associer) un nombre aléatoire à une variable.

INITIATION À MICRO:BIT EN MATHÉMATIQUE

D Opérations avec variables et nombres aléatoires

Défi 1 :

Tu dois créer un programme qui affiche les valeurs de deux **variables** différentes : *nombre1*, *nombre2*.

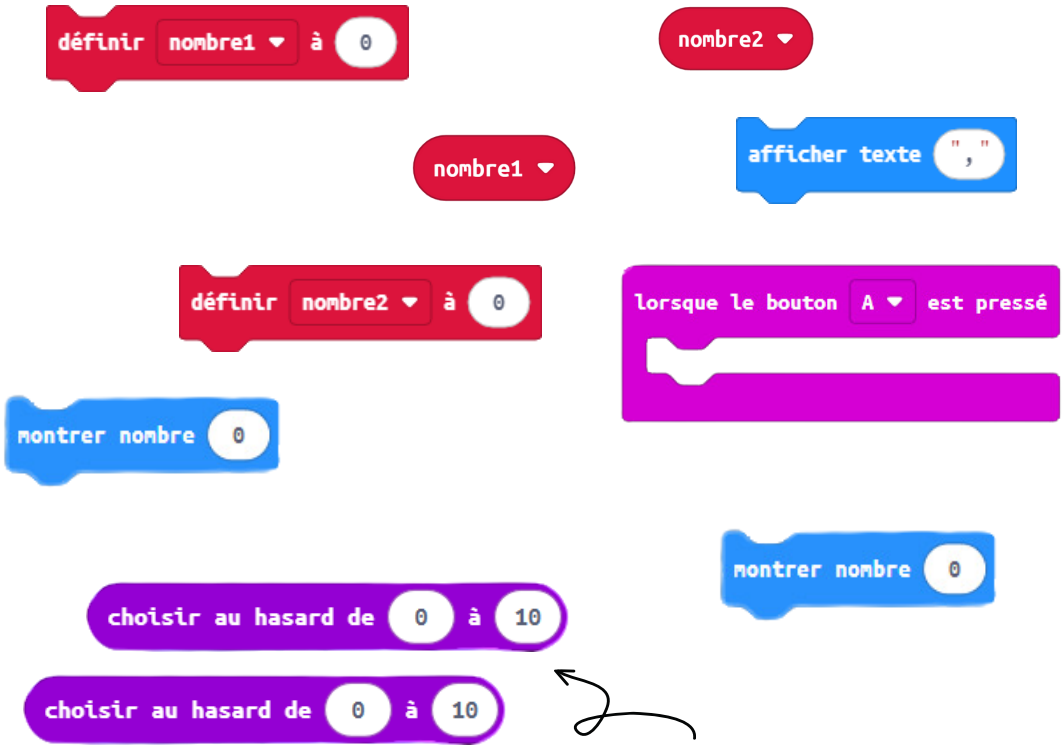
Ces variables contiennent des nombres générés **aléatoirement** dans les intervalles suivants :

nombre1 : de -10 à -5
nombre2 : de 5 à 10

Les deux nombres affichés doivent être séparés par une virgule.

Lorsque tu appuies sur le bouton A, de nouveaux nombres sont générés **aléatoirement** et affichés.

Blocs à utiliser :



D Opérations avec variables et nombres aléatoires

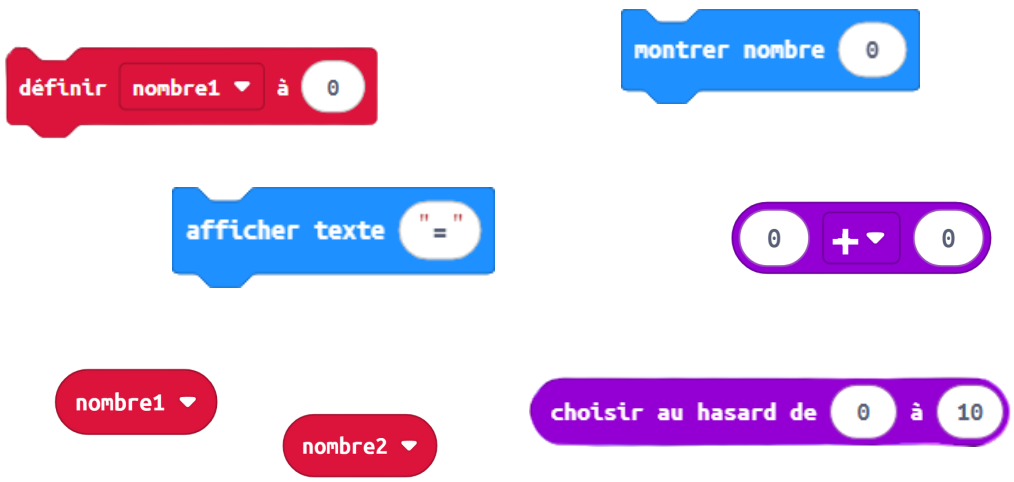
Défi 2 :

Tu dois créer un programme qui :

- génère 2 **nombres aléatoires** dans un **intervalle** de 1 à 20 lors du démarrage;
- affiche **l'addition** de ces 2 nombres (ex. 2 + 6) lorsque tu appuies sur le bouton A;
- affiche la **réponse de l'addition** (ex. = 8) lorsque tu appuies sur le bouton B;
- génère 2 nouveaux **nombres aléatoires** lorsqu'on appuie sur les boutons A et B afin d'effectuer de nouvelles additions.

Quelques blocs à utiliser :

Attention, il en manque dans cette liste...



Mes apprentissages :

- ◯ Je suis capable d'effectuer des opérations mathématiques en utilisant les variables et les nombres aléatoires.
- ◯ Je suis capable de générer de nouveaux nombres aléatoires dans un même programme.