**Logigramme simplifié
Programmation d’un tirage modélisant plusieurs naissances**

Définir 3 variables

Tirage

Affichage

fille

garçon

Répéter 10 fois

Test

Ajouter 1 à garçon

Ajouter 1 à fille

**Memento Scratch / Python**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Instruction** | **Scratch** | **Python** |
| Définir une variable appelée « nombre » et l’initialiser à 0 | A partir du menu variable, cliquer sur Suivre les instructions pour nommer la variable (nombre)Initialisation à 0 : | Ecrire :« nombre=0 » |
| Répéter 10 fois une instruction | A partir du menu Contrôle faire glisser le module répéter | for variable in range(10) : *instruction* |
| Tester si la variable « nombre » est supérieure à 50 | A partir du menu Contrôle puis du menu Opérateurs et du menu Variables | If nombre>50 : *Instruction1*else : *Instruction2* |
| Afficher la valeur de la variable nombre avec du texte | A partir du menu Apparence, puis du menu Opérateurs et du menu Variables | print(‘Le nombre vaut : ’,nombre) |
| Générer un nombre aléatoire | Génère un nombre entier aléatoirement entre 1 et 10 | En début de programme écrirefrom random import \*Génère un nombre réel aléatoire entre 0 et 1 :random()ouGénère aléatoirement 0 ou 1 :randint(0,1) |