

## Les nombres relatifs

### ACTIVITÉ 1 : Le jeu de la roulette

Jean-Marcel va à la fête foraine où il joue au jeu de la roulette.

Chaque partie comporte 6 manches à l'issue desquelles il peut perdre ou gagner de l'argent.

Un gain, par exemple de 3€, est noté +3 ou 3.

Une perte, par exemple de 7€, est notée -7.

### Les règles du jeu :

Le croupier doit lancer 6 fois la roulette.

Les nombres pairs sont positifs (apportent des gains) et les nombres impairs sont négatifs (apportent des pertes).

Quel est le bilan de chaque partie jouée ?

### Consignes :

1) Réalise en scratch un programme pour simuler les manches d'une partie avec des lancers aléatoires entre 1 et 60.

2) Notes les résultats obtenus dans un tableur et fait le bilan de chaque partie que tu joues.

quand  est cliqué

supprimer tous les éléments de la liste **liste lances**

répéter **6** fois

mettre **lance** à **nombre aléatoire entre 1 et 60**

si **lance modulo 2 = 0** alors

ajouter **lance** à **liste lances**

jouer le son **Cheer**

attendre **5** secondes

sinon

ajouter **0 - lance** à **liste lances**

jouer le son **Lo Gliss Tabla**

attendre **1** secondes



**lance** **26**

**liste lances**

**1** **-57**

**2** **-17**

**3** **6**

**4** **56**

**5** **-55**

**6** **26**

**+ longueur 6 =**

**Sprite** **Sprite1**

Afficher



	<b>Partie 1</b>	<b>Partie 2</b>	<b>Partie 3</b>	<b>Partie 4</b>	<b>Partie 5</b>
<b>Manche 1</b>	-47				
<b>Manche 2</b>	-55				
<b>Manche 3</b>	-5				
<b>Manche 4</b>	36				
<b>Manche 5</b>	8				
<b>Manche 6</b>	8				
<b>TOTAL</b>	<b>-55</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>