



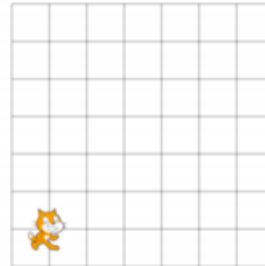
Algorithmique

Exercice 0 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

```

Quand [drapeau] est cliqué
  avancer de 40
  tourner à droite de 90 degrés
  avancer de 80
  tourner à gauche de 90 degrés
  avancer de 40
  tourner à gauche de 90 degrés
  avancer de 80
  tourner à droite de 90 degrés
  avancer de 40
  tourner à gauche de 90 degrés

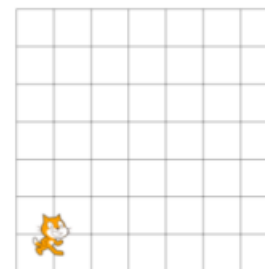
```



```

Quand [drapeau] est cliqué
  mettre longueur à 80
  avancer de longueur
  tourner de droite de 90 degrés
  ajouter 120 à longueur
  avancer de longueur
  tourner de gauche de 90 degrés
  mettre longueur à 40
  avancer de longueur

```



Exercice 1 : Pour chacun des deux scripts ci-dessous, donner les coordonnées de la position finale du lutin-chat sachant que sa position de départ est donnée par les coordonnées (0;0).

SCRIPT A

```

Quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  avancer de 40
  tourner à droite de 90 degrés
  avancer de 80
  tourner à gauche de 90 degrés
  avancer de 40
  tourner à gauche de 90 degrés
  avancer de 80
  tourner à droite de 90 degrés
  avancer de 40

```

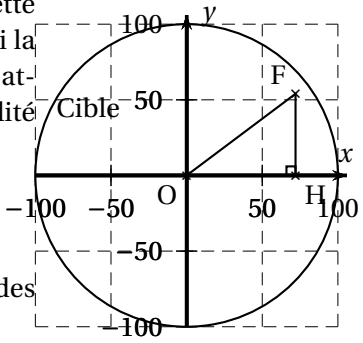
SCRIPT B

```

Quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  mettre longueur à 80
  avancer de longueur
  tourner de droite de 90 degrés
  ajouter 120 à longueur
  avancer de longueur
  tourner de gauche de 90 degrés
  mettre longueur à (longueur + 20)
  avancer de longueur

```

Exercice 2 : Dans tout l'exercice l'unité de longueur est le mm. On lance une fléchette sur une plaque carrée sur laquelle figure une cible circulaire (en gris sur la figure). Si la pointe de la fléchette est sur le bord de la cible, on considère que la cible n'est pas atteinte. On considère que cette expérience est aléatoire et l'on s'intéresse à la probabilité que la fléchette atteigne la cible.



- La longueur du côté de la plaque carrée est 200.
 - Le rayon de la cible est 100.
 - La fléchette est représentée par le point F de coordonnées $(x; y)$ où x et y sont des nombres aléatoires compris entre -100 et 100 .
1. Dans l'exemple ci-dessus, la fléchette F est située au point de coordonnées $(72; 54)$. Montrer que la distance OF, entre la fléchette et l'origine du repère est 90.
 2. D'une façon générale, quel nombre ne doit pas dépasser la distance OF pour que la fléchette atteigne la cible?
 3. On réalise un programme qui simule plusieurs fois le lancer de cette fléchette sur la plaque carrée et qui compte le nombre de lancers atteignant la cible. Le programmeur a créé trois variables nommées : **carré de OF**, **distance** et **score**

```

Quand [drapeau] est cliqué
mettre score à 0
répéter 120 fois
    aller à x : nombre aléatoire entre -100 et 100 y : nombre aléatoire entre -100 et 100
    mettre Carré de OF à (abscisse x * abscisse x) + [ ]
    mettre distance à racine de [ ]
    si distance < [ ] alors
        ajouter à score 1
    [ ]

```

- (a) Lorsqu'on exécute ce programme, combien de lancers sont simulés?
 - (b) Quel est le rôle de la variable **score**?
 - (c) Compléter et recopier sur la copie uniquement les lignes 5, 6 et 7 du programme afin qu'il fonctionne correctement.
 - (d) Après une exécution du programme, la variable **score** est égale à 102. À quelle fréquence la cible a-t-elle été atteinte dans cette simulation? Exprimer le résultat sous la forme d'une fraction irréductible.
4. On admet que la probabilité d'atteindre la cible est égale au quotient : aire de la cible divisée par aire de la plaque carrée. Donner une valeur approchée de cette probabilité au centième près.