

Éditions
Benoît RIVIÈRE
6 rue Victor Hugo
14740 CHEVILLE

ELIMANGE

MAGAZINE
CSC
INSTRAD

numéro 1 ———— mars 1988 ———— *gratuit*

INITIATION : PROGRAMME A RESOUDRE

Sujet 1

Comme chacun sait, plusieurs fois par semaine, un tirage du loto est effectué. Ce tirage est normalement aléatoire. Vous devez donc créer un programme qui tirera huit boules sur les quarante-neuf en jeu.

Algorithme

Pour la réalisation de ce programme vous aurez normalement besoin des instructions suivantes :

- CLS : efface l'écran, PRINT : écris.
- INT(RND*48)+1 : donne un nombre aléatoirement choisi entre 1 et 49.
- RANDOMIZE x : initialise le générateur de nombres aléatoires.
- FOR var=deb to fin: ... :NEXT : permet de répéter fin-deb+1 fois des instructions

Veillez à ce qu'un nombre ne soit pas choisi plusieurs fois.

Amélioration du loto

- * pour rendre votre programme plus attrayant, vous pouvez mettre une page de présentation.
- * l'ajout de couleurs n'est pas à négliger.
- * ainsi que du graphisme, dessin de la grille (DRAW, PEN...)
- * vous pouvez aussi insérer une routine qui demandera à l'utilisateur de rentrer son propre choix, l'ordinateur affichera ensuite le tirage (c'est tellement réaliste que l'on se croirait sur TF1 le samedi soir).

Amélioration du loto