

Chapitre 14

L'essentiel à savoir

Dans une série de données statistiques :

- l'**effectif** d'une donnée est le nombre de fois où cette donnée apparaît dans la liste ;
- la **fréquence** de cette donnée est le quotient de son effectif par l'effectif total.

La fréquence d'une donnée peut s'écrire :

- avec une fraction, par exemple $\frac{2}{5}$;
- en écriture décimale, par exemple 0,4 ;
- avec un pourcentage, par exemple 40 %.

C'est toujours un nombre compris entre 0 et 1.

Avec le logiciel Scratch, pour simuler des expériences aléatoires, on utilise les commandes :

A Scratch 'random number' block with the numbers 1 and 6 in the input fields.

renvoie un nombre entier aléatoire compris entre 1 et 6.

A Scratch 'if' block with a condition 'Variable = Valeur' and an 'alors' (then) slot.

teste si une variable prend une certaine valeur.

Avec le tableur pour simuler une expérience aléatoire, on utilise les instructions :

- =ALEA() : renvoie un nombre aléatoire décimal entre 0 et 1.

- =NB.SI(plage,condition) : compte le nombre de valeurs dans la plage qui vérifient la condition.