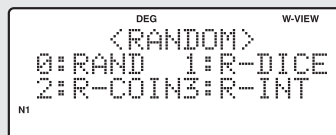


## Obiettivo

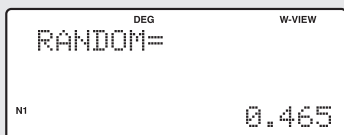
Esplorare l'uso dei tasti relativi ai numeri casuali e individuare dei modi in cui questa funzione della calcolatrice può essere utilizzata in classe.

## Spiegazione dell'attività

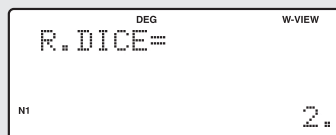
La calcolatrice ha quattro funzioni relative ai numeri casuali cui è possibile accedere mediante la combinazione di tasti 2ndF RANDOM.



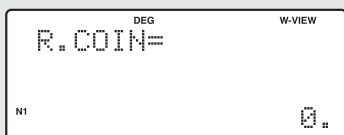
Il tasto 0 seleziona RANDOM e la successiva pressione del tasto "uguale" genera numeri pseudocasuali di tre cifre significative tra 0 e 0.999.



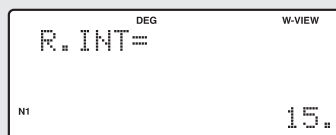
Il tasto 1 seleziona R.DICE (dado casuale) e la successiva pressione del tasto "uguale" genera numeri interi tra 1 e 6.



Il tasto 2 seleziona R.COIN (monetina casuale) e genera soltanto 0 o 1, che rappresentano, rispettivamente, testa e croce.

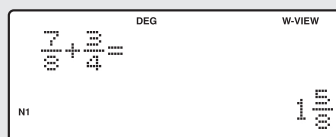


Il tasto 3 seleziona R.INT e genera numeri interi tra 0 e 99.

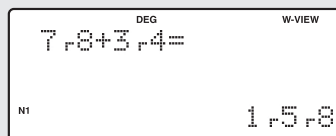


## Uso della calcolatrice

La calcolatrice può visualizzare i dati in modalità WriteView, in cui le frazioni e le formule appaiono "così come si scrivono".



In alternativa, la calcolatrice può visualizzare i dati in modalità "riga unica" (tutti su una sola riga).



La modalità "riga unica" si seleziona premendo il tasto SETUP e selezionando l'opzione 2: EDITOR seguita dall'opzione 1: LINE.

```
DEG
<SETUP>
0:DRG 1:FSE
2:EDITOR 3:CTRST
N1 4:ENTRY
```

La calcolatrice passa dalla visualizzazione WriteView della calcolatrice, che è la modalità predefinita, a quella a "riga unica".

```
DEG
<<EDITOR>>
0:W-VIEW 1:LINE
N1
```

Benché non sia di solito necessaria quando si usano le funzioni RANDOM, la modalità "riga unica" consente di visualizzare i numeri casuali generati come numeri decimali di 3 cifre significative piuttosto che sotto forma di frazioni da convertire mediante il tasto CHANGE.

```
DEG W-VIEW
RANDOM=
N1 0.762
```



```
DEG W-VIEW
RANDOM=
N1 381/500
```

Ogni funzione RANDOM può essere incorporata come operando in un'equazione. L'equazione riportata a fianco produce numeri casuali di 3 cifre significative tra 0 e 9.99.

```
DEG
10×RANDOM=
N1 4.88
```

Quest'equazione produce interi casuali tra 0 e 9801.

```
DEG
R.INT×R.INT=
N1 3'150.
```

Notare che  $R.INT \times R.INT$  non è la stessa cosa di  $R.INT^2$ .

## Ulteriori idee

La funzione R.DICE potrebbe essere utilizzata per determinare il numero di volte in cui ognuno dei numeri da 1 a 6 appare sui dadi. Dopo numerosi lanci, il valore relativo ad ogni numero da 1 a 6 dovrebbe avvicinarsi allo stesso valore:  $1/6$  del numero complessivo dei risultati.

Analogamente, la funzione R.COIN potrebbe essere usata per vedere se, dopo numerosi lanci, 0 (testa) e 1 (croce) escono lo stesso numero di volte.