website: link fra kapitel 9, Sandsynlighedsregning og statistik, afsnit 2



## Vejledning til at bestemme tilfældige tal i Nspire, Maple og Geogebra

## **TI-Nspire-CAS:**

Du kan frembringe tilfældige tal på mange måder i programmet. Kommandoen er altid noget med: **rand**, som står for "random", der betyder "tilfældig".

Gå ind i "Bibliotek", og gå til kommandoer, der begynder med R – og find så alle rand-kommandoerne:

rand(10)	Leverer 10 tilfældige tal mellem 0 og 1.
randint(25,748,15)	Leverer 15 tilfældige tal mellem 25 og 748.
randsamp(hele_tal,8,0)	Udvælger 8 tilfældige tal fra den nævnte liste – <u>med</u> tilbagelægning
randsamp(hele_tal,8,1)	Udvælger 8 tilfældige tal fra den nævnte liste – <u>uden</u> tilbagelægning

Kommandoerne fungerer både i Noter og i Regneark.

I regnearket kan man simulere terningekast, møntkast osv. For eksempel som vist nedenfor, hvor du så skal trykke ctrl+r, mens du står i regnearket, så opdateres regnearket, og du får et nyt kast!

rand(10)

•	A tilfældige_tal	<sup>B</sup> hele_tal	⊂tal_fra_liste	D	E terningkast	<sup>⊨</sup> møntkast	¢
=	=rand(1000)	=randint(1,1000,50)	=randsamp(hele_tal,8)		=randint(1,6,1)	=randsamp({plat,krone},1,0)	
1	0.117162	321	718		4	krone	
2	0.2763	843	238				
3	0.41812	800	325				
4	0.16118	650	966				
5	0.827326	76	55				
6	0.793811	718	868				
7	0.645792	656	238				
8	0.610932	38	330				
9	0.789228	66					
10	0.68647	238					
11	0.175518	144					
12	0.236696	769					
۲ ۲	al fue liete						1
	al_fra_fiste						

website: link fra kapitel 9, Sandsynlighedsregning og statistik, afsnit 2



## Maple:

a) Start med at taste rand i det interval af heltal, som du ønsker.

kast := rand(1..1000):

b) Herefter kan vi kaste tilfældigt en række gange.

274
180
312
171
595

ł

website: link fra kapitel 9, Sandsynlighedsregning og statistik, afsnit 2

## Geogebra:

a) Start med at skrive =TilfældigMellem(1,1000) i regnearket.

	_	fx	F	K E E E E <b>−</b> ▼	
Omdefiner ×				A	
Numerisk A1		1		366	
TilfældigMellem(1, 1000)	1	2			
	1	3			
Egenskaber OK Fortryd Anvend		4			
	-	5			
		6			

b) Vi kan nu trække i cellemarkering og få en række tilfældige kast.

<ul> <li>Regneark</li> </ul>							
$f_x$	F	Κ	Ē	=	=		•
				Α			
1						3	66
2						7	60
3						1	42
4						2	14
5						4	04
6							