

# TP2.5

On va plus loin. En ajoutant des méthodes à la classe Track

## Paires

Ajoutez une méthode permettant de savoir s'il y a une paire dans les 5 dés.

## Quels dés ?

Comme l'attribut dices de la classe Track est public on peut utiliser ses positions pour connaître les dés.

Ajouter les méthodes :

- `int getPair();`
- `int getThreeOfAKind();`

Qui rendent respectivement la valeur d'une paire et d'un brelan ou 0 s'il n'y en a pas.

## testons les probabilités

### Paire

Testez dans la classe Main une méthode qui relance les dés tant que l'on a pas de paire. Le nombre d'essai est-il conforme à la théorie ?

### Brelan

Même question que précédemment pour les brelans. Faites cela intelligemment en maximisant la probabilité d'obtenir un brelan si on n'en a pas déjà.

From:

<https://wiki.centrale-med.fr/informatique/> - **WiKi informatique**

Permanent link:

<https://wiki.centrale-med.fr/informatique/restricted:mco-2:tp1.5>

Last update: **2016/02/26 08:36**

