

Jeu de Monty Hall.

Devant le candidat se trouvent trois portes. Parmi elles, deux portes ouvrent sur une chèvre et la dernière porte ouvre sur une voiture. Le but est d'obtenir la voiture. Le jeu se déroule en plusieurs étapes :

1. Le candidat choisit l'une des trois portes et annonce son choix à l'animateur ;
2. L'animateur ouvre ensuite l'une des deux autres portes en choisissant systématiquement une porte cachant une chèvre ;
3. L'animateur offre alors le choix au candidat de conserver la porte choisie initialement ou de modifier son choix ;
4. Une fois le choix du candidat effectué, la porte qu'il a finalement choisie s'ouvre et le candidat remporte ce qui s'y cache.

Dans ce jeu, à l'étape 3, quelle est la meilleure stratégie, en terme de probabilité de gagner :

- garder son choix initial
- changer de porte
- cela n'a pas d'importance

SIMULATION MONTY HALL

Simulation du jeu avec deux personnages
aux stratégies différentes (Jin et Jan) :

- Jin change toujours d'avis à l'étape 3
- Jan ne change jamais d'avis.

Déroulement de la simulation :

Je tire au sort l'ordre des cartes avec le dé
à 6 combinaisons et je place les 3 cartes,
faces cachées sur les portes.

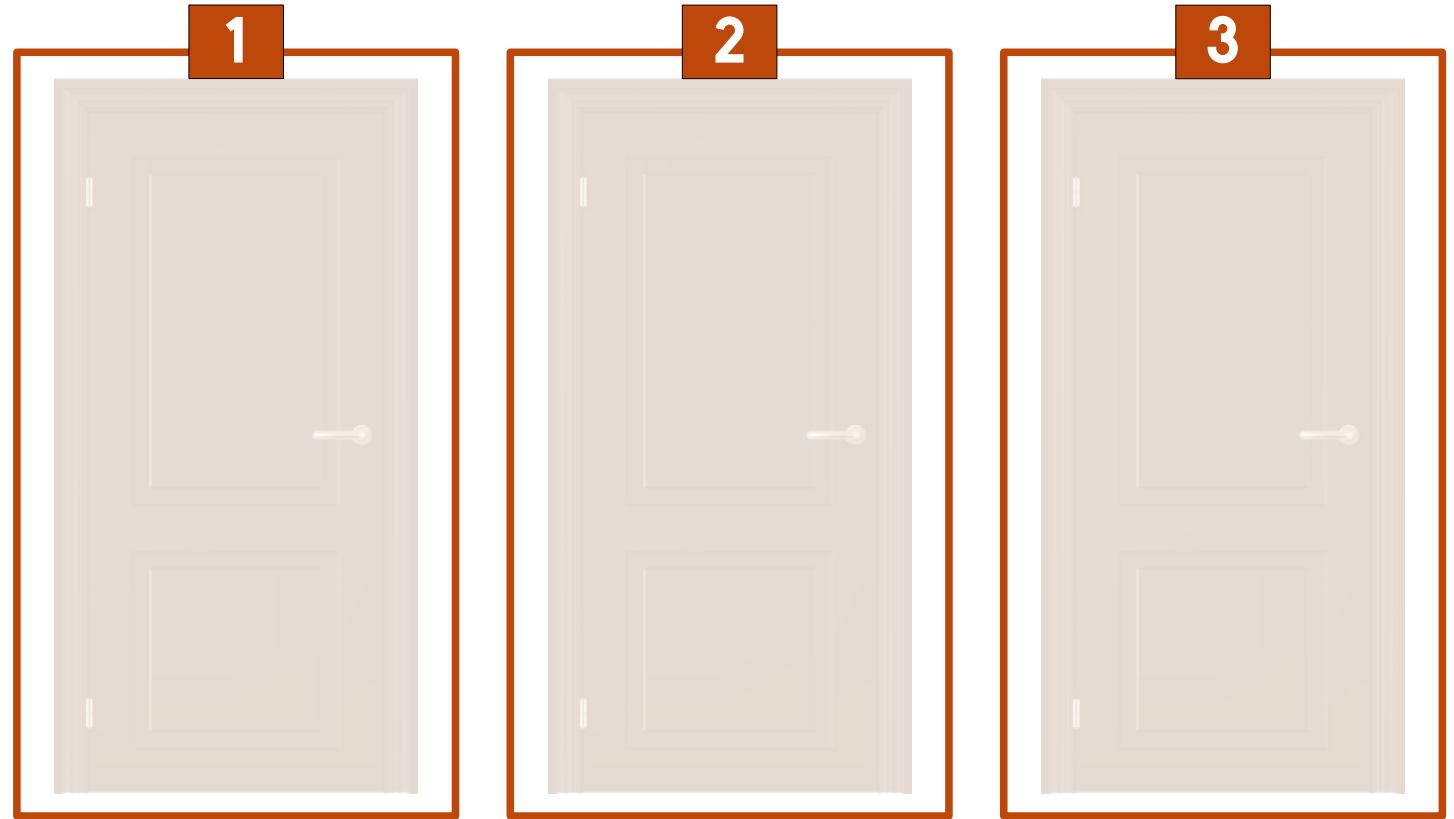
Je tire au sort la première porte à ouvrir
en lançant le même dé mais en lisant les
chiffres 1, 2 ou 3 (étape 1 du jeu).

Je retourne ensuite la porte non choisie
qui cache une chèvre (étape 2).

Je vérifie qui a gagné entre Jin et Jan
(étape 3 et 4).

Je recommence jusqu'à la victoire d'un
des deux personnages.

Qui aura le plus de chance de gagner ?



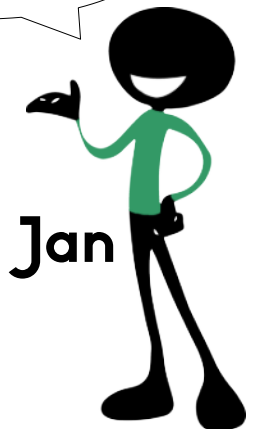
Je change
toujours d'avis !



MES VICTOIRES

Le premier qui remporte 20
victoires gagne la partie.

Je ne change
pas d'avis !



MES VICTOIRES



