

Laboratoire 5 – Nombres pseudo-aléatoires

But :

Construire un programme permettant de vérifier les critères de Knuth et de générer 20 nombres aléatoires.

Consignes :

Vous pouvez utiliser les procédures **du laboratoire 4**.

Le programme doit accepter en paramètre : a, c, m et x_0 (le germe).

Le programme doit valider que ces paramètres respectent les critères de Knuth;

Le programme doit retourner une suite de 20 nombres générés avec les paramètres.

Vous devez tester votre programme avec un jeu d'essais. Ces tests doivent apparaître dans votre feuille de calcul.

Critères d'évaluation

Critère de Knuth	Critère 1	10
	Critère 2	20
	Critère 3	10
Générateur 20 pts	Bon résultat	10

Un nombre ou une qualité de tests insuffisant(e) entraînera une pénalité pouvant aller jusqu'à 10%.

Dans tous les cas, si le programme compile avec erreur, au moins 50% des points seront retranchés.

10% par jour de retard seront retranchés.

Valeur relative : 1%