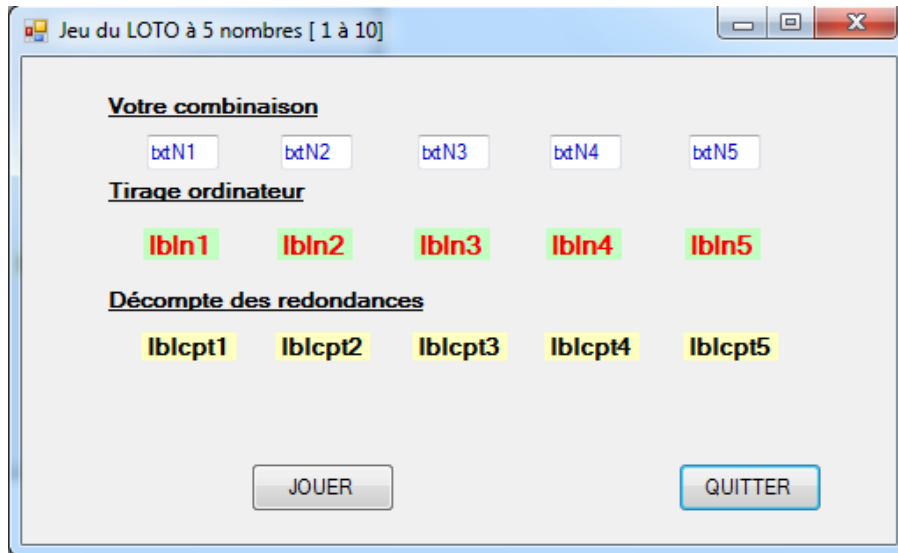


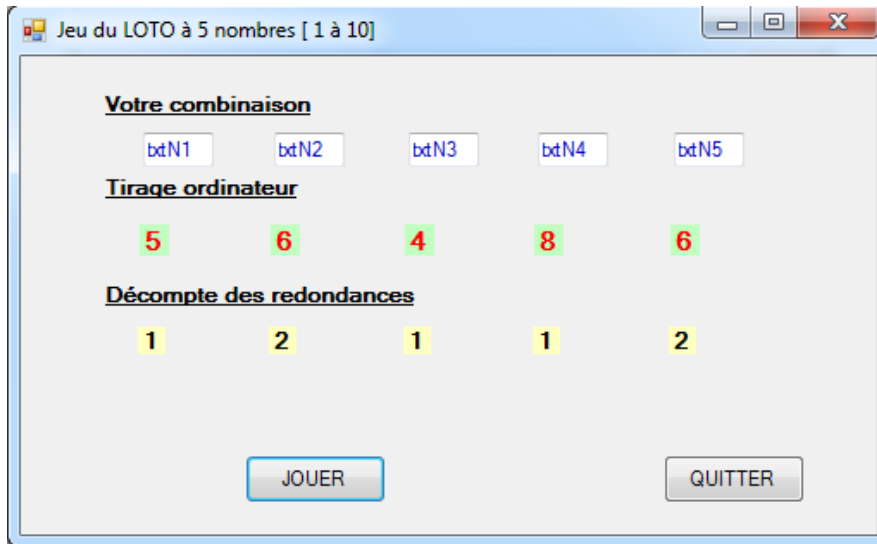
Correction : tirage loto de 5 nombres entiers différents entre 1 et 10

H. TSOUNGUI, march 2018

On tire les 5 nombres n_1, n_2, \dots , on les stocke dans le vecteur $V(5)$; $V(0) = n_1, V(1) = n_2, V(2) = n_3, V(3) = n_4, V(4) = n_5$. Puis on vérifie qu'ils sont différents. Pour savoir s'ils sont différents, on compte le nombre de fois qu'ils apparaissent dans les $V(i)$ (décompte des redondances). Le compteur $cpt1$ est incrémenté si n_1 apparaît plus d'une fois, par exemple $cpt1=cpt1+1$ si un $V(i)=n_1$ quand $i > 0$. Donc $cpt1$ contient le nombre de n_1 , $cpt2$ le nombre de n_2 , etc. Si un seul des compteurs est plus grand que 1 cela signifie que son nombre est tiré plus d'une fois. Alors, il faut refaire un autre tirage en cliquant sur « JOUER ».



Un cas de tirage avec des doublons



La valeur 6 est sortie deux fois.

Enfin un bon tirage



Voici le code de la gestion des tirages

```
Public Class frmLoto5
```

```
    Private Sub btnQuitter_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles btnQuitter.Click  
        Me.Close()  
    End Sub
```

```
    Private Sub btnJouer_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles btnJouer.Click  
        'Tirage de l'ordinateur  
        Dim listeOK As Boolean  
        listeOK = False : Dim n1 As Integer = 0 : Dim n2 As Integer = 0  
        Dim n3 As Integer = 0 : Dim n4 As Integer = 0 : Dim n5 As Integer = 0  
        Dim i As Integer
```

```
        Dim cpt1, cpt2, cpt3, cpt4, cpt5 As Integer  
        'initialisation des compteurs de nombres de sorties  
        cpt1 = 1 : cpt2 = 1 : cpt3 = 1 : cpt4 = 1 : cpt5 = 1
```

```
        'Tirage de 5 nombres  
        For i = 0 To 4  
            Randomize()  
  
            V(i) = CInt((10 - 1 + 1) * Rnd() + 1)  
            If V(i) = 0 Then  
                V(i) = 1 'Pour empêcher la sortie du 0  
            End If  
            If V(i) = 11 Then  
                V(i) = 10 'Pour empêcher la sortie du 11  
            End If  
        Next i
```

```
        'Récupération et affichage des valeurs tirées  
        n1 = V(0) : n2 = V(1) : n3 = V(2) : n4 = V(3) : n5 = V(4)
```

```
        lbln1.Text = n1.ToString : lbln2.Text = n2.ToString  
        lbln3.Text = n3.ToString  
        lbln4.Text = n4.ToString : lbln5.Text = n5.ToString
```

```

'Décompte des doublons et incrémentation des compteurs
For i = 0 To 4
    If (V(i) = n1 And i <> 0) Then
        cpt1 = cpt1 + 1
    End If
    If (V(i) = n2 And i <> 1) Then
        cpt2 = cpt2 + 1
    End If
    If (V(i) = n3 And i <> 2) Then
        cpt3 = cpt3 + 1
    End If
    If (V(i) = n4 And i <> 3) Then
        cpt4 = cpt4 + 1
    End If
    If (V(i) = n5 And i <> 4) Then
        cpt5 = cpt5 + 1
    End If
Next
lblcpt1.Text = cpt1.ToString : lblcpt2.Text = cpt2.ToString : lblcpt3.Text
= cpt3.ToString
lblcpt4.Text = cpt4.ToString : lblcpt5.Text = cpt5.ToString

If (cpt1 = 1 And cpt2 = 1 And cpt3 = 1 And cpt4 = 1 And cpt5 = 1) Then
    listeOK = True ' A vous de l'utiliser intelligemment
    MsgBox("La liste des valeurs est correcte ")
Else
    MsgBox("La liste est incorrecte, cliquez à nouveau sur le bouton JOUER ")
End If
Me.Refresh()
End Sub
End Class

```