

## Die TinkerPlots Zufallsmaschine

Die Steuerung der Zufallsmaschine:  
Starten (Play-Knopf), pausieren, stoppen; Einstellen der Geschwindigkeit.

Die Anzahl der **Ziehungen** legt die Anzahl der Merkmale fest – z.B. beim doppelten Würfelwurf zwei Merkmale.

So viele **Durchgänge** (Wiederholungen) gibt es pro Simulationsdurchlauf.

**Ziehungen:** So oft wird pro *Durchgang* gezogen.  
(hier bei Ziehungen = 2 könnte man bspw. den doppelten Münz- oder Würfelwurf simulieren.)

Über das **Pfeilmenu** kann z. B. „ohne Zurücklegen“ eingestellt werden.

Die Inhalte des Bauteils können mit Hilfe dieser Knöpfe verändert werden:  
Elemente/Kugeln/Sektoren hinzufügen, entfernen, etc.

Durchgänge 5

Merkm1 Merkm2

Einstellungen

Ziehungen 2

a b a

Box Stapel Kreisel Balken Kurve Zähler

Beschrifte die Kugeln durch Klicken auf „a“ oder „b“ um (z.B. in „Kopf“ oder „Zahl“ bei der Simulation des Münzwurfs).

Ändere die Anzahl der Kugeln durch die „+“ und „-“ Knöpfe.

Weitere **Einstellmöglichkeiten** befinden sich hier. Z. B. das automatische Berechnen der Augensumme beim doppelten Würfelwurf, Zählen des Auftretens von „Kopf“ beim Münzwurf, etc.

Zum **Wechseln** des Modells ein Bauteil in die Mitte ziehen.

