

Descrição da instrução	Programa em Python
- Importar a função matemática “random” que gera números aleatórios	<code>from random import *</code>
- Atribuir à variável “corridas” o valor 50 (realizar 50 corridas)	<code>corridas=50</code>
- Atribuir à variável “lebre” o valor 0 (a lebre inicia com 0 vitórias)	<code>lebre=0</code>
- Atribuir à variável “tartaruga” o valor 0 (a tartaruga inicia com 0 vitórias)	<code>tartaruga=0</code>
- Para i (inteiro) de 0 até $n.^{\circ}$ de corridas–1 (para cada uma das 50 corridas)	<code>for i in range(corridas):</code>
atribuir o valor 0 à variável c (número da casa do tabuleiro)	<code>c=0</code>
enquanto $c \neq 6$	<code>while c!=6:</code>
atribuir à variável d , um número inteiro aleatório entre 1 e 6 (lançamento do dado)	<code>d=randint(1,6)</code>
se $d = 6$ (se sair 6 no lançamento do dado)	<code>if d==6:</code>
adicionar 1 à variável lebre (a lebre soma 1 vitória)	<code>lebre=lebre+1</code>
atribuir o valor 6 à variável c (a lebre avança para a casa 6 e ganha a corrida)	<code>c=6</code>
senão (não sai 6 no lançamento do dado)	<code>else:</code>
adicionar 1 à variável c (a tartaruga avança 1 casa no tabuleiro)	<code>c=c+1</code>
se $c = 6$ (se a tartaruga chegar à casa 6 do tabuleiro)	<code>if c==6:</code>
adicionar 1 à variável tartaruga (a tartaruga soma 1 vitória)	<code>tartaruga = tartaruga+1</code>
Escrever a frequência relativa das vitórias da lebre	<code>print("Lebre_fr:",lebre/corridas)</code>
Escrever a frequência relativa das vitórias da tartaruga	<code>print("Tartaruga_fr:",tartaruga/corridas)</code>