

1. Używając funkcji $\text{LOS}()$ wygenerować 100 liczb (zgodnie z rozkładem jednostajnym za przedziale $(0, 1)$). Wylosować zgodnie z rozkładem jednostajnym 100 liczb z przedziałów: $(0, 2)$, $(1, 10)$, $(-2, 8)$.
2. Wykorzystując otrzymane dane wygenerować:
 - (a) 100 wyników rzutu monetą;
 - (b) 100 wyników rzutu kostką;
 - (c) 100 wyników losowania kuli z urny U_{3*1} ;
3. Wygenerować wynik doświadczenia losowego, polegającego na dwukrotnym losowaniu bez zwracania kuli z urny U_{4*2} .
4. Wylosować punkt z kwadratu, którego wierzchołki mają współrzędne: $(0, 0)$, $(2, 0)$, $(2, 2)$ i $(0, 2)$. Przeprowadzić to losowanie wielokrotnie i na podstawie otrzymanych wyników podać przybliżenie prawdopodobieństwa tego, że wylosowany punkt jest punktem koła wpisanego w dany kwadrat.
Następnie, opierając się na uzyskanych wielkościach, podać przybliżenie liczby π .

Jeśli będzie taka potrzeba, to wykorzystać funkcję *logiczną*

$\text{JEŻELI}(\text{test logiczny}; "A"; "B")$,

czyli

JEŻELI (jakieś wyrażenie jest prawdziwe to; wykonaj określone działanie A;
w przeciwnym razie wykonaj działanie B).