

Vocabulaire en probabilité

Expérience aléatoire : (Rappel)

- ✚ Chaque résultat possible d'une expérience est appelé une **issue**.
- ✚ Une expérience **aléatoire** est une expérience dont le résultat est uniquement dû au hasard, c'est-à-dire lorsqu'elle vérifie trois conditions :
 - On connaît les résultats possibles
 - Le résultat n'est pas prévisible
 - L'expérience est reproductible dans les mêmes conditions

Exemple :

- On lance une pièce de monnaie et on regarde la face supérieure.
- On lance un dé à six faces et on regarde le nombre de points inscrits sur la face du dessus.
- On fait tourner une roue marquée sur ses secteurs de couleurs différentes et on regarde le secteur marqué par la flèche.

Un événement est constitué par plusieurs issues d'une même expérience aléatoire.

Exemples : On lance un dé à six faces.

- « Obtenir un chiffre supérieur ou égal à 3 » est l'événement constitué des issues 3 ; 4 ; 5 et 6.
- « Obtenir un chiffre impair » est l'événement constitué des issues 1 ; 3 et 5.

L'**événement contraire** de E , noté \bar{E} , est l'ensemble de toutes les issues n'appartenant pas à E .

Exemples :

- L'évènement contraire de l'évènement « Obtenir un chiffre supérieur ou égal à 3 » est l'évènement constitué des issues 1 et 2.
- L'évènement contraire de l'évènement « Obtenir un chiffre impair » est l'évènement « Obtenir un chiffre pair ».

© www.lecafedesmaths.com

Hors du cadre de la classe, aucune reproduction, même partielle,
autres que celles prévues à l'article L 122-5 du code de la propriété intellectuelle,
ne peut être faite de ce site sans l'autorisation expresse de l'auteur.