

Décrire une expérience aléatoire



Définitions :



Deux issues : Pile et Face

- Une expérience dont on ne peut pas **prévoir le résultat à l'avance**, car **intervient le hasard**, est appelée **expérience aléatoire**,
- Les **différents résultats possibles** d'une expérience aléatoire sont appelés des **issues**.

Application n°1 :



• Expérience aléatoire ?



• Issues ?

1, 2, 3, 4, 5, 6

- Une **expérience aléatoire** est une expérience dans laquelle **intervient le hasard**.
- On ne peut pas en **prévoir le résultat à l'avance**.
- Les **différents résultats possibles** d'une expérience aléatoire sont appelés des **issues**.

Définitions :

- Un **événement** est un **ensemble de résultats possibles** d'une expérience aléatoire.
- On peut décrire un événement **par une phrase** ou **en donnant la liste des issues qui le réalisent**.

Obtenir un résultat **pair** $\equiv$ Obtenir un **2, 4, ou 6**

Obtenir un résultat **strictement supérieur à 3** $\equiv$ Obtenir un **4, 5, ou 6**

- Selon l'issue obtenue, un **événement peut être réalisé ou non**.

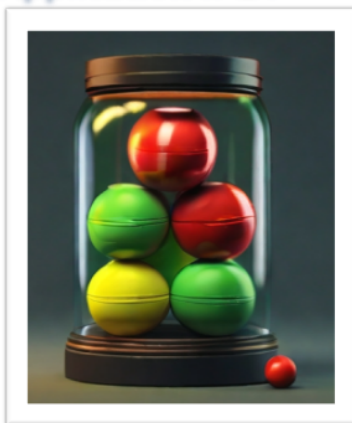
Obtenir un **4** : **réalisable**



Obtenir un **7** : **non réalisable**



Application n°2 :



3 boules vertes
1 boules jaune
2 boules rouges

- Expérience aléatoire ?



- Issues de l'expérience ?



- Obtenir une boule bleue ? **non réalisable**

- Obtenir une boule verte ? **réalisable**

- Obtenir une boule non rouge ?

Obtenir une boule verte ou une boule jaune

Ce qu'il faut savoir faire :

- Définir si une expérience est **aléatoire ou non**
- **Lister les issues** d'une expérience aléatoire
- Décrire ou comprendre **l'expression d'un événement**
- Définir si un événement est **réalisable ou non**

