

§ 1.2 概率

一、概率

刻画随机事件发生的可能性大小的数量指标是一个客观存在的量。

概率是刻画随机事件发生可能性大小的数量指标。

事件 A 的概率记为 $P(A)$ 常规定 $0 \leq P(A) \leq 1$

$$P(\Omega) = 1, P(\Phi) = 0$$

它不依主观变化而变化。

概率的这个客观量度是怎么得来的？

我们怎样来计算它？

电子科技大学数学科学学院 杜鸿飞 hongfei@qq.com

二、频率

定义：在相同条件下，进行了 n 次试验，事件 A 发生了 m 次，称比值

$$f_n(A) = \frac{m}{n}$$

为事件 A 发生的频率。

频率从一定程度上反映了事件发生可能性的大小。它随着试验的次数、试验者的不同会有所不同。

例如：⇒

抛硬币

频率的应用

注：频率不是概率，但在极限情况下，频率稳定于概率。

电子科技大学数学科学学院 杜鸿飞 hongfei@qq.com

三、古典概率

引例：帕斯卡问题

甲乙二人约定，将一枚硬币掷两次，若正面至少出现一次，则甲胜，否则乙胜，求甲胜的概率。

➤ 费马认为，两次投掷必然出现四个结果之一：反反、反正、正反、正正。这四个结果是等可能的，其中三个满足至少出现一次正面，故甲胜的概率是 $3/4$ 。

➤ 当时另一数学家罗伯瓦提出异议，他认为第一次出现正面，则甲已胜就无需再掷第二次，因此只有三种可能结果：反反、反正、正。故甲胜的概率为 $2/3$

问：费马与罗伯瓦谁是谁非？

电子科技大学数学科学学院 杜鸿飞 hongfei@qq.com

三、古典概率

定义：设 E 是一个随机试验，若它满足以下两个条件：

(1) 仅有有限多个基本事件；

(2) 每个基本事件发生的可能性相等。

则称 E 为古典概型试验。

思考：以下哪些是古典概型试验，为什么？

掷骰子

投篮

测量身高

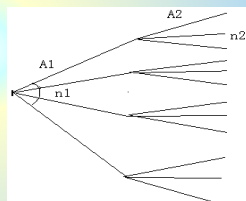
电子科技大学数学科学学院 杜鸿飞 hongfei@qq.com

古典概率的预备知识 ——基本的排列组合公式

两条基本原理：

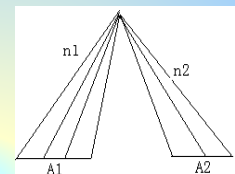
1. 乘法原理
2. 加法原理

乘法原理：若进行 A_1 过程有 n_1 种方法，进行 A_2 有 n_2 种方法，则进行 A_1 后再进行 A_2 过程共有 $n_1 \cdot n_2$ 种方法。



电子科技大学数学科学学院 杜鸿飞 hongfei@qq.com

加法原理：若进行 A_1 过程有 n_1 种方法，进行 A_2 有 n_2 种方法，假定 A_1 过程与 A_2 过程是并行的，则进行过程 A_1 或过程 A_2 的方法共有 $n_1 + n_2$ 种。



将这两条定理拓广可以应用到多过程的场合。

电子科技大学数学科学学院 杜鸿飞 hongfei@qq.com

排列：n个元素中取r个进行排列

1. 有放回方式，称**有重复的排列**，共 n^r 种
2. 无放回方式，称**选排列**，共 P_n^r 种
特别， $r = n$ 时，称**全排列**，共 $n!$ 种

组合：n个元素中取r个而不考虑其顺序

其总数为：

$$C_n^r = \frac{n!}{r!(n-r)!} = \frac{P_n^r}{r!} = \frac{n(n-1)\cdots(n-r+1)}{r!} = \frac{n!}{r!(n-r)!}$$

电子科技大学数学科学学院 杜润飞 hongchidufei@qq.com

定义：设试验E为古典概型试验， $A_i, i=1,2,\dots,n$ 是基本事件，则由

$$P(A) = \frac{A \text{ 所含的基本事件个数}}{\text{基本事件总数}} = \frac{A \text{ 所含样本点的数目}}{\text{样本空间的样本点总数}}$$

所确定的概率称为事件A的**古典概率**。

用样本空间求概率

鸽笼问题

摸彩试验

注：在古典概率的计算中常用到**排列组合的知识**，如**乘法原理**、**加法原理**等等。

电子科技大学数学科学学院 杜润飞 hongchidufei@qq.com

引例：帕斯卡问题

甲乙二人约定，将一枚硬币掷两次，若正面至少出现一次，则甲胜，否则乙胜，求甲胜的概率。

- 费马认为，两次投掷必然出现四个结果之一：反反、反正、正反、正正。这四个结果是等可能的，其中三个满足至少出现一次正面，故甲胜的概率是3/4。
- 当时另一数学家**罗伯瓦**提出异议，他认为第一次出现正面，则甲已胜就无需再掷第二次，因此只有三种可能结果：反反、反正、正。故甲胜的概率为2/3

问：费马与罗伯瓦谁是谁非？

答案：费马正确——罗伯瓦列举的样本空间包含的三个样本点不是等可能的，这样就不能用古典概型求解。

电子科技大学数学科学学院 杜润飞 hongchidufei@qq.com

古典概率并不能解决所有的随机问题。

例如：抛不均匀硬币 仪器寿命试验

为了得到更一般的方法，我们分析古典概率的性质，然后将之拓展，引出概率的公理化定义

古典概率具有如下**三个性质**：

- (1) 对任意事件A，有 $0 \leq P(A) \leq 1$ ；
- (2) $P(\Omega) = 1$ ；
- (3) 若 A_1, A_2, \dots, A_n 互不相容，则

$$P\left(\bigcup_{i=1}^n A_i\right) = \sum_{i=1}^n P(A_i)$$

电子科技大学数学科学学院 杜润飞 hongchidufei@qq.com

四、概率的公理化定义

定义：设E的样本空间为 Ω ，对于E的每个事件A，均对应于唯一的一个实数，记为 $P(A)$ ，其对应规则满足

1. (非负性) 对任一事件A，有 $0 \leq P(A) \leq 1$ ；
2. (规范性) $P(\Omega) = 1$ ；
3. (可列可加性) E的事件列 A_1, A_2, \dots 互不相容，则

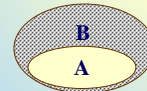
$$P\left(\bigcup_{i=1}^{\infty} A_i\right) = \sum_{i=1}^{\infty} P(A_i)$$

由公理化定义可以得到如下重要性质：

电子科技大学数学科学学院 杜润飞 hongchidufei@qq.com

基本性质：可列可加性

1. 不可能事件的概率为0，即 $P(\Phi) = 0$ ； [证明]
2. (有限可加性) 若试验E的事件组 A_1, A_2, \dots, A_n 互不相容，则有 $P\left(\bigcup_{i=1}^n A_i\right) = \sum_{i=1}^n P(A_i)$ [证明]
常用： $P(A) = 1 - P(\bar{A})$
3. 对立事件概率和为1，即 $P(A) + P(\bar{A}) = 1$ ； [证明]
4. (概率单调性) 若事件A和B满足 $A \subset B$ ，则有 $P(A) \leq P(B)$ ， $P(B - A) = P(B) - P(A)$ 成立。 [证明]



电子科技大学数学科学学院 杜润飞 hongchidufei@qq.com

概率加法定理: 对试验 E 的任意两个事件 A 和 B 有

$$P(A \cup B) = P(A) + P(B) - P(AB)$$



概率的公理化定义及性质, 为概率的计算提供了更完善的理论依据。

见例1.2.7 古典概率是公理化定义的特例。

例如: 

抽检试验

