

## Probabilités (M3) : Travaux pratiques Matlab

## TP3

**Exercice 1 : Bombardements et simulation de la loi de Poisson** (Siméon-Denis Poisson : 1781-1840)

Pendant la seconde guerre mondiale le sud de Londres a été bombardé de 537 impacts de bombes. L'Etat Major se pose alors la question : ces impacts sont-ils le fruit du hasard ou certaines zones sont-elles spécifiquement visées ? Pour le savoir, on peut découper la surface bombardée en  $N$  zones (cases) de même aire et on compte le nombre de surfaces ayant reçu 0 impact, 1 impact, 2 impacts, etc ..., on affiche alors l'histogramme représentant le nombre de cases en fonction du nombre d'impacts. Si l'histogramme obtenu est proche de celui d'une loi de Poisson de paramètre  $\lambda = 537/N$  (nombre moyen d'impacts par zone) alors cela signifie que les bombardements ont été faits au hasard.

Objectif : simuler avec Matlab un bombardement aléatoire de 537 impacts sur une surface carrée contenant  $24 \times 24 = 576$  cases.

Indications :

a) création de la zone de bombardements : copier le code suivant et commenter le résultat

```
n_cases=24;
cx=[0:n_cases];
cy=[0:n_cases];
[CX,CY]=meshgrid(cx,cy);
mesh(CX,CY,zeros(n_cases+1,n_cases+1));
```

b) Bombardements :

- initialiser à zéros une matrice  $M$  (matrice des impacts) de dimensions  $n\_cases \times n\_cases$ .
- dans une boucle `for` allant de 1 à  $n\_impacts=537$  générer deux nombres aléatoires représentant les coordonnées du point d'impact et incrémenter le nombre d'impacts dans la matrice des impacts  $M$ .
- après la boucle `for`, taper `M=M(:)` et commenter le résultat obtenu.
- afficher alors l'histogramme (commandes `hist` et `bar`) représentant le nombre de cases en fonction du nombre d'impacts (voir Fig. 1, histogramme bleu).
- afficher les impacts (commande `plot`) dans la zone de bombardements (voir Fig. 2).

c) Comparaison avec la loi de Poisson théorique :

- afficher l'histogramme de la loi de Poisson dont le paramètre est égal au nombre moyen d'impacts par case (voir Fig. 1, histogramme vert).
- commenter le résultat.
- donner l'écart type de la loi théorique.
- vérifier alors que l'écart type empirique (commande `std`) est proche de celui de la loi théorique.

d) Modifier votre code pour faire en sorte que les points d'impact ne soient plus tout à fait le fruit du hasard puis commenter le résultat obtenu.

Attention à ne pas se tromper dans l'interprétation de cette simulation ; nous sommes en présence ici de deux lois de probabilité : une loi uniforme et une loi de Poisson. En effet, la probabilité d'impact est partout la même (loi uniforme), mais cela a pour conséquence que la variable aléatoire qui représente le nombre d'impacts (c'est-à-dire ce que l'on visualise sur l'axe horizontal de l'histogramme) suit, elle, une loi de Poisson.

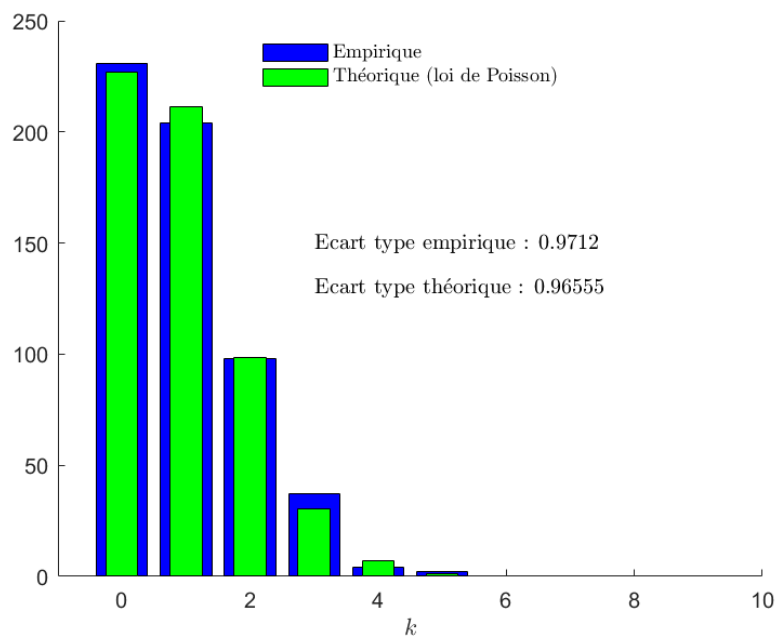


Fig. 1 : Loi de probabilité (empirique et théorique) suivi par la variable aléatoire égale au nombre d'impacts

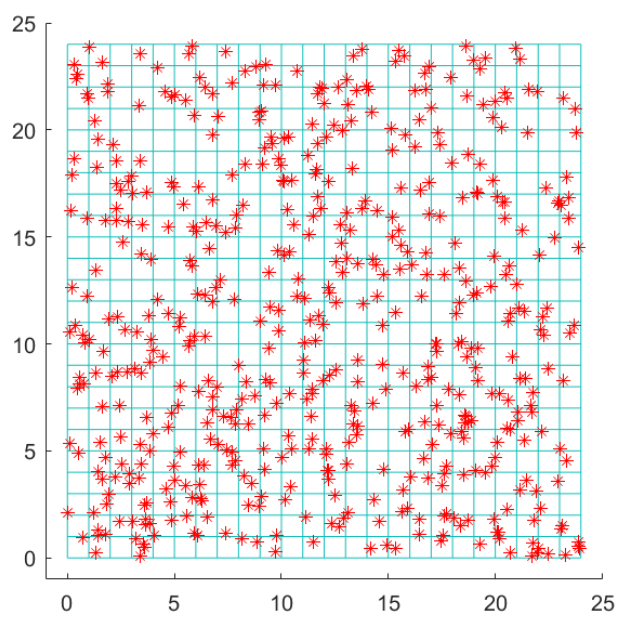


Fig. 2 : Impacts

## Exercice 2

- 1) Soit  $X \sim \text{Geo}(\lambda)$  et  $Y \sim \text{Geo}(\mu)$  deux variables aléatoires indépendantes. Montrer que la variable aléatoire  $Z = \min(X, Y)$  suit également une loi géométrique de paramètre  $p$  que l'on exprimera en fonction de  $\lambda$  et  $\mu$ .
- 2) Vérifier ce résultat à l'aide d'une simulation Matlab (ou Octave). On pourra procéder de la façon suivante :
  - Simuler la loi de  $X$ , c'est-à-dire une loi géométrique de paramètre  $\lambda = 0,3$  (par exemple), afficher son histogramme (ainsi que l'historgramme théorique, en superposition)
  - Simuler la loi de  $Y$ , c'est-à-dire une loi géométrique de paramètre  $\mu = 0,5$  (par exemple), afficher son histogramme (ainsi que l'historgramme théorique, en superposition)
  - Simuler la loi de  $Z = \min(X, Y)$ , c'est-à-dire une loi géométrique de paramètre  $p$ , afficher son histogramme (ainsi que l'historgramme théorique, en superposition)
  - L'exécution de votre code doit donner :

