



## 概率計算器

你將使用我們在 Replit 的初始化項目來完成這個項目。

• 首先在 Replit 中導入項目。

Python 和科學計算

- 接着,你將看到一個 .replit 窗口。
- 選擇 Use run command 並點擊 Done 按鈕。

假設有一頂帽子,裏面有5個藍球、4個紅球和2個綠球。 隨機抽取的4個球中至少包含1個 紅球和2個綠球的概率是多少?雖然可以使用高等數學來計算概率,但更簡單的方法是編寫一個程序來執行大量實驗來估計近似概率。

對於這個項目,你將編寫一個程序來確定從帽子中隨機抽取某些球的大致概率。

首先,在 prob\_calculator.py 中創建一個 Hat 類。 該類應該採用可變數量的參數來指定帽子中每種顏色的球數。 例如,可以通過以下任何一種方式創建類對象:

```
hat1 = Hat(yellow=3, blue=2, green=6)
hat2 = Hat(red=5, orange=4)
hat3 = Hat(red=5, orange=4, black=1, blue=0, pink=2, striped=9)
```

一頂帽子總是至少有一個球。 創建時傳遞給 hat 對象的參數應轉換爲 contents 實例變量。 contents 應該是一個字符串列表,其中包含帽子中每個球的一個項目。 列表中的每一項都應該是一個顏色名稱,代表該顏色的單個球。 例如,如果你的帽子是 { "red": 2, "blue": 1}, contents 應該是 [ "red", "red", "blue"]。

Hatl 類應該有一個 draw 方法,該方法接受一個參數,該參數指示要從帽子中抽取的球數。 此方法應該從 contents 中隨機刪除球,並將這些球作爲字符串列表返回。 在抽取過程中球不 應回到帽子中,類似於沒有放回的黑盒實驗。 如果要抽的球數量超過可用數量,則返回所有 球。

接下來,在 prob\_calculator.py (不是在 Hat 類中) 創建一個 experiment 函數。此函數 應接受以下參數:

- hat : 一個包含球的帽子對象,應該在函數內複製。
- expected\_balls : 一個對象,指示嘗試從帽子中抽取的確切球組以進行實驗。例如,要確定從帽子中抽取 2 個藍球和 1 個紅球的概率,將 expected\_balls 設置爲 {"blue":2, "red":1} 。
- num\_balls\_drawn : 每次實驗中從帽子中抽出的球數。
- num\_experiments : 要執行的實驗數量。 (進行的實驗越多,近似概率就越準確。)

experiment 函數應該返回—個概率。

例如,如果你想確定當你從一個包含 6 個黑球、4 個紅球和 3 個綠球的帽子中抽出 5 個球時,至少得到 2 個紅球和 1 個綠球的概率, 你將進行  $\mathbb{N}$  次實驗,記錄其中你至少得到 2 個紅球和 1 個綠球的次數  $\mathbb{M}$  ,並估計概率爲  $\mathbb{M}/\mathbb{N}$  。 每個實驗都包括從一個裝有指定球的帽子開始,抽出幾個球,並檢查你是否抽到了你試圖抽出的球。

以下是基於上面的示例調用 experiment 函數的方法,其中包含 2000 個實驗:

由於這是基於隨機抽取的,因此每次運行代碼時概率會略有不同。

提示:考慮使用已經在「prob\_calculator.py」頂部導入的模塊。 不要在「prob\_calculator.py」中初始化隨機種子。

## 開發

在 prob\_calculator.py 中編寫你的代碼。 對於開發,你可以使用 main.py 來測試你的代碼。 單擊"運行"按鈕, main.py 將運行。

樣板文件包括 copy 和 random 模塊的 import 語句。 考慮在你的項目中使用它們。

這個項目的單元測試在 test\_module.py 中。爲了你的方便,我們將測試從 test\_module.py 導入到 main.py 。只要你點擊"運行"按鈕,測試就會自動運行。

提交 複製項目的 URL 並將其提交給 freeCodeCamp。

解決方案鏈接

ex: https://replit.com/@camperbot/hello

我已經完成這個挑戰

獲得提示

請求幫助