LISTA DE EXERCICIOS 2.9) A = 0,24; V = 0,64 E AV = 0,11 (AUV) = 0,24 + 0,64 - 0,11 = 10,74 ou 74% 2.11) (i=0,28; CH=0,07 E (iCH=0,05) a) 1-(CiVCH)=1-(0,28+0,07-0,05)=[0,70 a) 70% PROB. DE FUMAR PELO MENOS b) (Ci U CH) - Ci = 0,30 - 0,28 = 10,02 ou 2% 2.16) O NÚMERO TOTAL DE CASOS É 65 = 7776 a) CONSIDERANDO QUE OS DADOS NÃO PODEM REPETIR, TEMOS QUE O NÚMERO DE CASOS FAVORAVEIS 6.5.4.3.2 = 720 Loco: 720 = 10,0926 QUANTIMADE DE VALORES PERMUTAÇÃO DE DADOS COM MUAS REPETIÇÕES

Loco: 3600 = [0,4630]

= 1800 PERMUTAÇÃO COM TODOS (OS DADOS COM DUAS REPETIÇÕES DE DOIS VALORES COMBINACÃO 5! PERMUTAÇÃO CONTENDO 3 REPETIÇÕES 1000: 1200 = 0,1543 7776 PARA O PAR PERMUTAÇÃO COM UMA REPETIÇÃO DE IRES E UMA REPETIÇÃO DE DOIS

f) 51	× 6,	Malarry	5.	ON FRANCE	150
41	PARALO	RES POSSIVEIS S MADOS IGUA	S PARA O	POSIVEIS	0205 -
PERMUTALAO U	M DUATRO		QUE NA	BUPETE	
PERMUTALAO WOODOS PEPETIDOS					
Loco: 150	= 0.019	300	30161 0	A BENTHER	0.445
7776					
DE 3418-160	2050 S100 3	1835.17			

g) 5! × 6 = 6 5! YAJORES BOSSIVEIS PETETIDOS PERMITAÇÃO COM-CINCO REPETIÇÕES

Loso: 6 = [0,0008]

2.17/6	SICIONANDO AS	TORRES SE	DECENCIALMENTE, TEMOS BUE:
TORRE	VÃO CAPTURA	CASAS TOTAIS	PROB. OF WAO CAPTURAR AO
	64	64	1
2	49	63	0,7778
3	36	62	0,5806
4	25	64	0,4098
5	16	60	0,2667
6	9	59	0,1525
7	4	58	0,0690
8	1	57	0.0175

AGORA BASTA CALCULARMOS A INTERSEÇÃO DE TODOS OS EVENTOS: $1 \times 0,7718 \times 0,5806 \times 0,4098 \times 0,2667 \times 0,1525 \times 0,0690 \times 0,0175 = [8,9e^{-6}]$

2.23/ CONTAREMOS TODAS AS POSSIBILIDADES. CASO O PRIMEIRO VALOR SEJA 1. 1 x5 - CASO O PRIMEIRO VALOR SEJA 2. PROB DE SAIR UM 2 - CASO O PRIMEIRO VALOR SEJA 3. PROB. DE SAIR UMI VALOR MAIOR QUE 3 -CASO O PRIMEIRO VALOR SEJA 4: 1 x 2 PROS. DE SAIRMAIOR QUE 4 -CASO O PRIMEIRO VALOR SEJA 5. 1 x 1 = PROB. DE GAIR UN VALOR MAIOR QUE 5 - E IMPOSSIVEL SAIR UM VALOR MAJOR QUE 6. AGORA, RESTA GOMAR OS CASOS FAVORAVEIS. Loco: 15 = 10,41671

DSTQQSS

2.27 (ALGULANDO TODAS AS POSSIBILIDADES, TEMOS QUE. - JOGADOR A VENCE DE PRIMEIRA. 3 = 0,3000 - JOGADOR A VENCE NA SEGUNDA TENTATIVA 7 x 6 x 3 = 126 = 0,1750 - JOGADOR A VENCE NA TERCEIRA TENTATIVA: 7 x 6 x 5 x 4 x 3 = 2520 = 0,0833 6 30 240 - JOGAPOR A VENCE NA QUARTA TENTATIVA 7 x 6 x 5 x 4 x 3 x 2 x 3 = 15.120 = 0,0250 6 5 SOMANDO TODAS AS POSSIBILIDADES, TEMOS QUE. 0,3000 + 0,1750 + 0,0833 + 0,0250 = 0,5833 | 2.28/ ANTES DE TUDO, VAMOS CALCULAR TODOS OS CASOS POSSÍVEIS. = 34.918.884 CASOS POSSIVEIS PERMUTAÇÃO COM REPETIÇÃO i)a) CALCULANDO OS CASOS FAVORAVEIS DO ITEM A. - CASO AS TRÊS PRIMEIRAS SEJAM VERMELHAS, RESTARAD DUAS VERMELHAS, SEIS AZUIS E OITO VERDES PARA PERMUTAR. LOGO: 16! = 360.360

(3)

- CASO AS TRÊS PRIMEIRAS SEJAM AZUIS, RESTARÃO UNCO VERMELHAS, TRÊS AZUIS E OITO VERDES PARA PERMUTAR. LOGO: 16! = 720.720 5/3/8/

- CASO AS TRÊS PRIMEIRAS SESAM VERDES, RESTARÃO CINCO VERMELHAS, SEIS AZUIS É CINCO VERDES PARA PERMUTAR. LOGO: 16! = 2.018.016 516151

SOMANDO TODOS OS CASOS FAVORÁVEIS, TEMOS QUE. 2.018.016 + 720.720 + 360.360 = 3.099.096

DIVIDINDO PELO TOTAL DE CASOS: 3.099.096 = 0,0888 | 34.918.884

b) CALCULANDO OS CASOS FAVORÁVEIS DO ITEM B:
- SERÁ UMA BOLA DE CADA ENTRE AS TRÊS PRIMEIRAS.

ENTÃO, IRÁ SOBRAR QUATRO BOLAS VERMELHAS, CINCO AZUIS,
E SETE VERDES PARA PERMUTAR. LOGO: 16! = 1.441.440

415171

MULTIPULANDO PELA PERMUTAÇÃO DAS TRÊS PRIMETRAS, TEMOS QUE: 1.441.440 x 3! = 8.648.640

VIVIDINDO PELO TOTAL DE CASOS: 8.648.640 = 0,2477

ii) a) CONSIDERANDO QUE MÁ REPOSIÇÃO E QUEREMOS TRÊS BOLAS
IGUAIS, BASTA ELEVAR A PROBABILIDADE DE SAIR CADA BOLA AD
euro E somá-las.
CUBO E SOMÁ-LAS: (5) = [0,0182] - CASO SESAM VERMELHAS: (5) = [0,0182]
- CASO SEJAM AZUS: 6 3 = 0,0315
- (ASD SEJAM VERDES: 8 3 = 0,0746]
General OS TRES CASOS, TEMOS QUE: 00182 + 0,03 15 + 0,046 & (0,1244)
b) CACULANDO A PROBABILIDADE DE PEGAR UMA BOLA DE
CADA, E MULTIPLICANDO PELA PERMUTAÇÃO DAS TRÊS, TEMO QUE: 5 x 6 x 8 x 3! = [0,2099]
19 19 19

8

2.40) PARA O CALCULAR OS CASOS POSSÍVEIS, UTILIZAREMOS O COEFICIENTE MULTINOMIAL. O DENOMINADOR É O TOTAL DE CASOS, QUÉ É 44=256.

- 1, TÉCNICO CONSERTA OS 4 TELEVISORES.

(4) \$4! x 4! = 4!

(4000) 4! 3!

0

- 3 TÉCNICOS CONSERTAM OS 4 TECEVISORES: 4 4 4! x 4! = [144] (2 1 1 0 | 2!1!1! 2!

-4 TÉCNICOS CONSERTAM OS 4 TELEVISORES.

(4) AS 4! = [24]

[1010101] [1111111 4!

GOMANDO 8000S, O RESULTADO É COMO O PREVISTO. 4 + 48 + 36 + 144 + 24 = 256