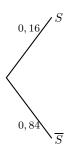
Chapitre VI - Variables aléatoires

III - Répétition d'épreuves de Bernoulli

Exemple 1:

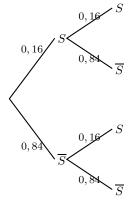
Une machine permet de lancer une balle de façon totalement aléatoire sur une cible circulaire comportant une zone rouge et une zone blanche. Le tir est réussi si la balle atteint la zone rouge. La cible est construite de sorte que la probabilité de réussir un tir vaut 0, 16. On effectue 4 lancers successifs.



Exemple 1:

cessifs.

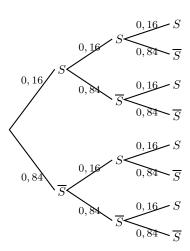
Une machine permet de lancer une balle de façon totalement aléatoire sur une cible circulaire comportant une zone rouge et une zone blanche. Le tir est réussi si la balle atteint la zone rouge. La cible est construite de sorte que la probabilité de réussir un tir vaut 0, 16. On effectue 4 lancers suc-



Exemple 1:

Une machine permet de lancer une balle de façon totalement aléatoire sur une cible circulaire comportant une zone rouge et une zone blanche. Le tir est réussi si la balle atteint la zone rouge. La cible est construite de sorte que la probabilité de réussir un tir vaut 0, 16. On effectue 4 lancers suc-

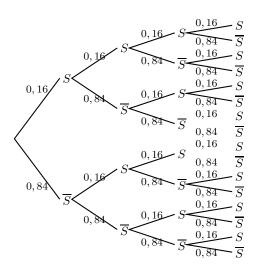
cessifs.



Exemple 1:

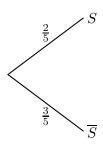
Une machine permet de lancer une balle de façon totalement aléatoire sur une cible circulaire comportant une zone rouge et une zone blanche. Le tir est réussi si la balle atteint la zone rouge. La cible est construite de sorte que la probabilité de réussir un tir vaut 0, 16. On effectue 4 lancers suc-

cessifs.



Exemple 2:

Une urne contient deux boules rouges, deux noires et une bleue. On tire une boule au hasard, on la remet dans l'urne, puis on en tire une deuxième au hasard. On admet que tous les tirages d'une boule sont équiprobables.



Exemple 2:

Une urne contient deux boules rouges, deux noires et une bleue. On tire une boule au hasard, on la remet dans l'urne, puis on en tire une deuxième au hasard. On admet que tous les tirages d'une boule sont équiprobables.

