- Frequentist (频率派)
  - 事件的概率是当我们无限次重复试验时, 事件发生次数的比值。
  - 。掷骰子、投掷硬币、纸牌游戏等。

- Frequentist (频率派)
  - · 事件的概率是当我们无限次重复试验时, 事件发生次数的比值。
  - 。掷骰子、投掷硬币、纸牌游戏等。
- 概率视为一种主观置信度
  - 。明天下雨的概率是50%
  - 。你愿意押1赔3(赢+1元,输-3元),在你的观念中,明天下雨的概率是多少?

- P(A,B)=P(A)P(B)?
  - 。A: 第一枚硬币正面朝上; B: 第二枚硬币正面朝上
  - 。A: 第一天下雨; B: 第二天下雨

### • 乘法法则:

$$P(A,B)=P(A)P(B|A)=P(B,A)=P(B)P(A|B)$$
  
 $P(A,B_1,B_2,B_3)=P(A)P(B_1|A)P(B_2|A,B_1)P(B_3|A,B_1,B_2)$ 

$$P(Grade = A \mid Student = Smart) = 0.6$$
  
 $P(Grade = A) = 0.2$   
 $P(Student = Smart) = 0.3$   
 $P(Student = Smart \mid Grade = A) = ?$   
If  $P(Grade = A) = 0.4$ , then  
 $P(Student = Smart \mid Grade = A) = ?$ 

#### • 乘法法则:

$$P(A,B)=P(A)P(B|A)=P(B)P(A|B)$$

 $P(A,B_1,B_2,B_3)=P(A)P(B_1|A)P(B_2|A,B_1)P(B_3|A,B_1,B_2)$ 

P(两只大眼睛,四条腿,白肚皮,绿衣服)

鸭妈妈说:两只大眼睛 -> 大金鱼

大金鱼说:四条腿->大乌龟

大乌龟说: 白肚皮 -> 大白鹅

大白鹅说:绿衣服 -> 青蛙

• 乘法法则:

$$P(A,B)=P(A)P(B|A)=P(B)P(A|B)$$
  
 $P(A,B_1,B_2,B_3)=P(A)P(B_1|A)P(B_2|A,B_1)P(B_3|A,B_1,B_2)$ 

• 加法法则:  $P(A)=P(A,B)+P(A,B^c)$ 

$$P(A) = \sum_{B} P(A, B) = \sum_{i=1}^{n} P(A, B_i)$$

$$= \sum_{i=1}^{n} P(A \mid B_i) P(B_i)$$

- What's the value of  $\sum_{G} P(G | X = boy)$ 
  - 0 1
  - $\circ P(X=boy)$
  - None of the above

• Exercise: Suppose there are k types of fruits, and that each new one collected is, independent of previous ones, a type *j* fruit with probability  $p_i$ ,  $\sum_{j=1}^k p_j = 1$ Find the probability that the *n*-th fruit collected is a different type than any of the preceding *n*-1.

• 假设有一盒骰子,里面有4面的(点数为1、2、3、4),6面的、8面的、12面的、20面的均匀骰子各1个。如果我随机从盒子中选一个骰子,投掷它得到了点数5。那么我选中的骰子为4面、6面、8面、12面、20面的概率各是多少?

- 如果你参加"来做个交易"节目,其规则是这样的:
  - 主持人向你示意三个关闭的大门,然后告诉你每个门后都有一个奖品:一个奖品是一辆车,另外两个是像花生酱和面包这样不值钱的奖品。奖品随机配置,且主持人知道每个奖品在哪。
  - 。 游戏的目的是要猜哪个门后有车。如果你猜对了就可以拿走。
  - 。 你先挑选一扇门,我们姑且称之为A,其他两个称为B和C。
  - 。在打开你选中的门A之前,为了增加悬念,主持人会打开B或C中一个没有车的门来增加悬念(如果汽车实际上就是在门A后面,那么主持人打开门B或门C都是安全的,此时他可以随意选择一个;如果汽车在门B后面,那么他会打开门C)。
  - 然后主持人给你一个选择:坚持最初的选择还是换到剩下的未 打开的门上。两个选择能够拿走汽车的概率分别是多少?