

الاحتمالات

I. مصطلحات

- (1) تجربة عشوائية: هي كل تجربة لا يمكن توقع نتيجتها رغم معرفة مجموعة النتائج الممكنة
- (2) مجموعة الإمكانات Ω : هي مجموعة النتائج الممكنة في تجربة عشوائية ولها تسميات أخرى مثل: (الحادثة الأكيدة، المجموعة الشاملة أو مجموعة المخارج)
- (3) الحادثة A : هي مجموعة جزئية من Ω
- (1.3) الحادثة الأولية: هي حادثة تحتوي على عنصر وحيد
- (2.3) الحادثة المستحيلة ϕ : هي الحادثة الخالية
- (3.3) الحادثة العكسية \bar{A} : هي الحادثة التي تحوي كل عناصر Ω ما عدا عناصر A
- * لتكن B حادثة أخرى من Ω :

- (4) $A \cap B$: هي العناصر المشتركة بين A و B
- (5) $A \cup B$: هي العناصر المشتركة و الغير مشتركة بين A و B بدون تكرار
- (6) A و B غير متلائمتين $\Leftrightarrow A \cap B = \phi$
- (7) A و B حادثتان مستقلتان: احتمال الحادثة A لا يؤثر في احتمال الحادثة B و العكس.

II. قانون الاحتمال

- لتكن $\Omega = \{e_1, e_2, e_3, \dots, e_n\}$ حيث e_i هو المخرج رقم i مع $i \in \mathbb{N}^*$
- (1) قانون الاحتمال P_i : هو احتمال تحقق المخرج e_i
 - (2) احتمال الحادثة A : يرمز له ب $P(A)$ ويساوي مجموع احتمالات الحوادث الأولية للحادثة A
 - (3) خواص:
- $0 \leq P(A) \leq 1$ و $0 \leq P_i \leq 1$
 - $P_1 + P_2 + P_3 + \dots + P_n = 1$ أي $\sum_{i=1}^n P_i = 1$
 - $P(\phi) = 0$ و $P(\Omega) = 1$

III. تساوي الاحتمال

- (1) تجربة متساوية الاحتمال: هي تجربة عشوائية حيث كل الحوادث الأولية لها نفس الاحتمال
 - (2) مصطلحات تساوي الاحتمال:
- "زهر نرد غير مزيفة" ، "قطعة نقود متوازنة" ، "كريات لا نفرق بينها عند اللمس" ...
- * ملاحظة مهمة جدا: لا تكفي هذه المصطلحات لاعتبار تساوي الاحتمال بل يتعلق بالسؤال المطروح أيضا (و يمكن للمجموعة الشاملة Ω أن تتغير من سؤال لآخر في نفس التمرين)
- (3) نتائج:

في حالة تساوي الاحتمال يكون قانون الاحتمال متساوي التوزيع حيث:

$$P(A) = \frac{\text{عدد عناصر } A}{\text{عدد عناصر } \Omega} = \frac{m}{n}$$

$$P_i = \frac{1}{n} \quad \text{كل مخرج } e_i \text{ له احتمال}$$

IV. خواص الاحتمالات:

- $P(\bar{A}) = 1 - P(A)$
- $P(A \cup B) = P(A) + P(B) - P(A \cap B)$
- إذا كانت A و B حادثتين غير متلائمتين فإن: $P(A \cup B) = P(A) + P(B)$
- $P(A \cup B \cup C) = P(A) + P(B) + P(C) - P(A \cap B) - P(A \cap C) - P(B \cap C) + P(A \cap B \cap C)$
- إذا كانت $A \subset B$ فإن: $P(A) \leq P(B)$
- إذا كانت A و B حادثتان مستقلتان فإن: $P(A \cap B) = P(A) \times P(B)$

V. تعاريف لقانون الاحتمال:

$$\textcircled{1} \text{ الأمل } E: E = \sum_{i=1}^n e_i p_i$$

$$\textcircled{2} \text{ التباين } V: V = \sum_{i=1}^n (e_i - E)^2 p_i \quad \text{أو} \quad V = \sum_{i=1}^n e_i^2 p_i - E^2$$

$$\textcircled{3} \text{ الانحراف المعياري } \sigma: \sigma = \sqrt{V}$$

*ملاحظة: الأمل يمثل الوسط الحسابي في سلسلة إحصائية إذا اعتبرنا عناصر Ω هي قيم الطبع و قيم P_i هي التواترات

VI. المتغير العشوائي X

1. المتغير العشوائي X هو دالة عددية معرفة على Ω
2. عموماً نرمز بـ " I " لمجموعة قيم X أي $I = \{x_1, x_2, x_3, \dots, x_n\}$

VII. قانون الاحتمال للمتغير العشوائي

قانون الاحتمال للمتغير العشوائي X هو احتمال تحقق المخرج X_i من I و نرمز له بـ P_i أو $P(X = x_i)$

VIII. تعاريف للمتغير العشوائي X :

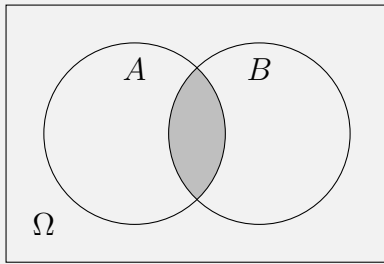
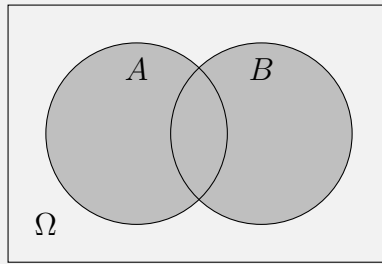
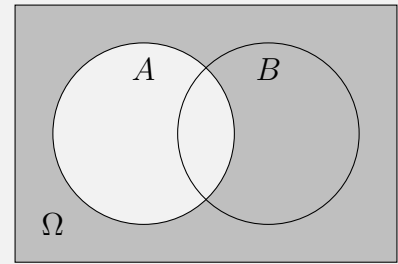
$$\textcircled{1} \text{ الأمل الرياضي } E: E(X) = \sum_{i=1}^n x_i p_i$$

$$\textcircled{2} \text{ التباين } V: V(X) = \sum_{i=1}^n (x_i - E(X))^2 p_i \quad \text{أو} \quad V(X) = \sum_{i=1}^n x_i^2 p_i - (E(X))^2$$

$$\textcircled{3} \text{ الانحراف المعياري } \sigma: \sigma = \sqrt{V(X)}$$

مصطلحات

- ① نسمي تجربة عشوائية كل تجربة لا يمكن الجزم بنتيجتها رغم معرفة مجموعة إمكاناتها الكلية.
- ② نسمي مجموعة الإمكانات المجموعة الشاملة و نرمز لها بـ $\Omega = \{e_1, e_2, \dots, e_n\}$ حيث يُسمى كل عنصر e_i منها مخرجاً.
- ③ كل مجموعة جزئية A من Ω تُسمى حادثة و نرمز لعدد عناصرها بـ $Card(A)$.
- ④ إذا كان $Card(A) = 1$ فإن A تُسمى حادثة أولية.
- ⑤ نسمي Ω الحادثة الأكيدة ، ونسمي \emptyset (المجموعة الخالية) الحادثة المستحيلة.
- ⑥ الحادثة " A و B " هي المجموعة التي تضم العناصر المشتركة بين A و B ، و نرمز لها بـ $A \cap B$.
- ⑦ إذا كان $A \cap B = \emptyset$ نقول عن A و B أنهما غير متلائمتين.
- ⑧ الحادثة " A أو B " هي المجموعة التي تضم كلا من عناصر A و B ، و نرمز لها بـ $A \cup B$.
- ⑨ نرمز للحادثة العكسية لـ A بـ \bar{A} وهي المجموعة التي تضم جميع عناصر Ω ما عدا عناصر A .

 $A \cap B$  $A \cup B$  $\bar{A} = \Omega - A$

- ① نعرف قانون احتمال تجربة عشوائية ، عندما نرفق بكل مخرج e_i الحقيقي الموجب p_i ويسمى احتمال تحقق المخرج e_i : مع $\sum_{i=1}^n p_i = 1$
- ② احتمال الحادثة A هو العدد الحقيقي الموجب $P(A)$ ويساوي مجموع احتمال حوادثها الأولية ، فمثلاً ، إذا كانت: $A = \{e_3, e_5, e_{11}\}$ فإن: $P(A) = p_3 + p_5 + p_{11}$.
- ③ نقول عن تجربة أنها متساوية الاحتمال إذا كان: $p_1 = p_2 = p_3 = \dots = p_n$.
- ④ يُشار إلى تساوي الاحتمال بعبارات مثل : زهرة نرد أصلية أو غير مزيفة ، قطعة نقود متوازنة ، كريات لا يُفرق بينها عند اللمس ... إلخ.
- ⑤ إذا كانت التجربة متساوية الاحتمال فإن:

$$P(A) = \frac{\text{عدد الطرق الملائمة لـ } A}{\text{عدد الطرق الكلية}} = \frac{Card(A)}{Card(\Omega)}$$

خواص الاحتمالات

لتكن A و B حادثين كيفيتين : ① $0 \leq P(A) \leq 1$ ② $P(\emptyset) = 0$ و $P(\Omega) = 1$

$$P(\bar{A}) = 1 - P(A) \text{ ④ } \quad P(A \cup B) = P(A) + P(B) - P(A \cap B) \text{ ③}$$

$$A \subseteq B \Rightarrow P(A) \leq P(B) \text{ ⑥ } \quad A \cap B = \emptyset \Rightarrow P(A \cup B) = P(A) + P(B) \text{ ⑤}$$

المتغير العشوائي

① نسمي متغيراً عشوائياً كل دالة معرفة من Ω نحو \mathbb{R} .

② نرمز لمجموعة القيم التي يأخذها متغير عشوائي X بالمجموعة : $X(\Omega) = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$

③ نعرف قانون احتمال متغير عشوائي ، عندما نُرفق بكل عدد حقيقي x_i الحقيقي الموجب $p(X = x_i)$

$$\sum_{i=1}^n p_i = 1 \text{ مع } \begin{array}{c|cccccc} X = x_i & x_1 & x_2 & x_3 & \cdots & x_n \\ \hline p_i = p(X = x_i) & p_1 & p_2 & p_3 & \cdots & p_n \end{array}$$

④

الانحراف المعياري $\sigma(X)$	التباين $V(X)$	الأمل الرياضي $E(X)$
$\sigma(X) = \sqrt{V(X)}$	$V(X) = \sum_{i=1}^n (x_i - E(X))^2 \cdot p_i = E(X^2) - (E(X))^2$	$E(X) = \sum_{i=1}^n x_i \cdot p_i$

⑤ في ميدان الألعاب : ① الربح المحتمل = المبلغ المتحصل عليه - المبلغ المدفوع

②

إذا كان	فإن اللعبة
$E(X) > 0$	في صالح اللاعب
$E(X) < 0$	ليست في صالح اللاعب
$E(X) = 0$	عادلة



مصطلحات وتعريفات

التجربة العشوائية: هي كل تجربة لا يمكن توقع نتيجتها رغم معرفة مجموعة النتائج الممكنة
مجموعة الإمكانات Ω : هي مجموعة الإمكانات في تجربة عشوائية ولها تسميات أخرى مثل (الحادثة الأكيدة، المجموعة الشاملة، مجموعة المخارج)

الحادثة:

هي جزء من المجموعة Ω

الحادثة الأولية (البسيطة): تحتوي على عنصر وحيد.

الحادثة الأكيدة: هي الحادثة التي تحتوي على جميع عناصر Ω

الحادثة المستحيلة \emptyset : هي المجموعة الخالية

الحادثة العكسية \bar{A} : هي الحادثة التي تحوي جميع عناصر Ω ما عدا عناصر

المجموعة A

قانون الاحتمال

احتمال حادثة: $P(A)$ هو احتمال الحصول الحادثة A حيث:

$$\begin{cases} P(A) = \frac{Card(A)}{Card(\Omega)} \\ 0 \leq P(A) \leq 1 \end{cases}$$

حيث:

$Card(A)$ هو عدد عناصر المجموعة A ، $Card(\Omega)$ هو عدد عناصر المجموعة Ω

• $P_1 + P_2 + \dots + P_n = 1$ أي $\sum_{i=1}^n P_i = 1$

• احتمال الحادثة الأكيدة هو 1 أي $P(\Omega) = 1$

• احتمال الحادثة المستحيلة هو 0 أي $P(\emptyset) = 0$

خواص الاحتمال

لتكن A و B حادثتان من Ω :

• $A \cup B$: هي العناصر المشتركة وغير المشتركة بين A و B

• $A \cap B$: هي العناصر المشتركة بين A و B (بدون تكرار)

• A و B غير متلائمتين معناه $A \cap B = \emptyset$

• A و B حادثتان مستقلتان معناه $P(A \cap B) = P(A) \times P(B)$

• إذا كان $A \cap \bar{A} = \emptyset$ و $A \cup \bar{A} = \Omega$ فإن $P(\bar{A}) = 1 - P(A)$

• إذا كانت A و B حادثتين كيفيتين فإن: $P(A \cup B) = P(A) + P(B) - P(A \cap B)$

• إذا كان $A \subset B$ فإن $P(A) \leq P(B)$

تساوي الاحتمال

- تجربة متساوية الإحتمال: هي تجربة عشوائية حيث كل الحوادث لها نفس الاحتمال
- مصطلحات تساوي الإحتمال: "زهرة نرد غير مزيفة"، "قطعة نقود غير مزيفة"، "كرات لا نفرق بينها عند اللمس"
- ملاحظة مهمة: لا تكفي هذه المصطلحات لاعتبار تساوي الاحتمال بل يتعلق بالسؤال المطروح أيضا.

المتغير العشوائي: X

- المتغير العشوائي X : هو دالة معرفة على I حيث $I = \{x_1; x_2; \dots; x_n\}$ والتي ترفق بكل قيمة x_i العدد الحقيقي الموجب $P(X = x_i)$ ، ونعرفه بالجدول التالي:

x_i	x_1	x_2	...	x_n
$P(X = x_i)$	P_1	P_2	...	P_n

$$E(x) = \sum_{i=1}^n x_i P_i$$

$$V(x) = \sum_{i=1}^n (x_i)^2 P_i - (E(X))^2 = \sum_{i=1}^n P_i (x_i - E(X))^2$$

$$\sigma(X) = \sqrt{V(x)}$$

الأمّل الرياضياتي: $E(X)$

التباين: $V(X)$

الانحراف المعياري: $\sigma(X)$