

Probabilità e Statistica

Alex Narder

September 27, 2022

Contents

| | | |
|----|---------------------------|---|
| 1 | Introduzione | 2 |
| 2 | Termini della statistica | 2 |
| 3 | Tipi di variabili | 2 |
| 4 | Calcolo della Probabilità | 3 |
| 5 | Esempi di probabilità | 3 |
| 6 | Contare le probabilità | 5 |
| 7 | Disposizioni | 5 |
| 8 | Campionamento da un'urna | 6 |
| 9 | Permutazioni | 7 |
| 10 | Combinazioni | 7 |

1 Introduzione

Per estrarre informazioni dai dati dobbiamo processarli adeguatamente;
La statistica ci fornisce quegli strumenti per estrarre le informazioni dai dati,
uno statista sa:

- combinare informazioni di diverso tipo
- valutare l'affidabilità
- sintetizzare e presentare molti dati
- costruire modelli
- calcolare previsioni e formulare ipotesi di decisione

La statistica non è l'unico strumento usato per analizzare i dati, ma è quello più adatto in presenza di incertezze.

Anche l'informatica svolge un ruolo fondamentale nel salvataggio e nella gestione dei dati.

2 Termini della statistica

- La **popolazione di riferimento**, è un insieme di elementi chiamati **unità statistiche**.
- I **dati** sono il risultato di rilevazioni o misurazioni.
- La **statistica** ci permette di estrarre le informazioni dai dati, generando nuove conoscenze o ipotesi di decisione.
- Ogni caratteristica rilevata sulle unità statistiche si chiama **variabile** e i dati corrispondenti a ogni variabile sono le **realizzazioni**.
- Se le variabili non sono rilevate su tutte le statistiche, il sottoinsieme della popolazione oggetto della rilevazione è chiamato il **campione**.

3 Tipi di variabili

Una variabile è **qualitativa** o **categorica** quando i suoi possibili valori o modalità prendono la forma di aggettivi o di altre espressioni verbali.

Le variabili qualitative possono essere:

- Sconnesse
- Ordinali

Le variabili categoriche possono essere:

- Discrete o intere
- Continue o reali

4 Calcolo della Probabilità

Perché l'inferenza porti a risultati sensati, bisogna che sia noto il legame fra popolazione e campione.

- Il calcolo delle probabilità fornisce i modelli matematici utili per descrivere la relazione fra campione e popolazione.
- Il calcolo delle probabilità è lo strumento necessario per l'inferenza. Permette di quantificare gli errori che commettiamo nel passaggio dal particolare (campione) al generale (popolazione).

5 Esempi di probabilità

- Lancio di 1 dado (normale), qual è la probabilità che esca 6? $1/6$
- Stessa domanda ma il dado ha 20 facce. $1/20$

Qual è la probabilità che il risultato sia 2 o 6, sempre in riferimento della prima domanda? La probabilità che esca è $2/6$.

- Pensiamo di avere delle antenne in linea, se due antenne di fila non funzionano allora il sistema non funziona. Se una antenna è rotta ma quella successiva no il sistema funziona lo stesso perchè il segnale passa alla successiva.

Sapendo che n antenne sono difettose, qual è la probabilità che il sistema funzioni?

$$m \leq n$$

Se $n = 4$ e $m = 2$:

1 \rightarrow se l'antenna funziona

0 \rightarrow se l'antenna non funziona

n rappresenta il numero delle antenne, mentre m è il numero delle antenne rotte, quindi nel momento in cui ho un gruppo di antenne 1100 so che le prime 2 funzionano, mentre le ultime 2 non funzionano e sono consecutive, quindi il sistema non funziona. Nel secondo caso invece le antenne non funzionanti non sono consecutive, 0110 quindi è un sistema che funziona. Vado a prendere solo i casi in cui so che solo 2 non funzionano, perciò 1111, 0000 oppure 1110 ecc ecc non vado a considerarli. \rightarrow

1100 non funziona

0110 funziona

1010 funziona

0011 non funziona

0101 funziona

1001 non funziona

probabilità richiesta: $3/6 = 1/2$

totale: 6, quindi sono 3 funzionanti

6 Contare le probabilità

Principio fondamentale del calcolo combinatorio:

Se una scelta può essere fatta in m_1 modi diversi e un'altra scelta può essere fatta in m_2 modi diversi, allora esistono in totale

$$m_1 * m_2 \text{ possibilità di scelta}$$

esempio:

10 cavalieri e 12 dame partecipano a un ballo. Ci sono $10 \times 12 = 120$ possibili coppie danzanti.

Principio fondamentale generalizzato:

Se ciascuna delle r scelte successive può essere fatta in m_i modi, allora esistono rispettivamente in totale:

$$\prod_{i=1}^r m_i = m_1 * \dots * m_r$$

possibilità di scelta esempio:

Una commissione parlamentare deve essere composta da un membro del partito A, che conta 10 rappresentanti, da un membro del partito B, che conta 15 rappresentanti, e da un membro del partito C, che conta 2 rappresentanti. Ci sono in totale $10 \times 15 \times 2 = 300$ possibili commissioni parlamentari.

7 Disposizioni

Consideriamo un insieme di n elementi. Una **disposizione** di r di essi è una scelta ordinata di r elementi tra quegli n .

- Si distinguono le disposizioni con **ripetizione** da quelle **semplici** (o **senza ripetizione**), a seconda che uno stesso elemento possa essere scelto più di una volta:

- Le disposizioni con **ripetizione** di n elementi presi r alla volta sono in numero di

$$\prod_{i=1}^r n = n^r$$

esempio:

le parole lunghe due lettere che si possono comporre con le lettere I, L, A sono $3^2 = 9$: II, IL, IA, LI, LL, LA, AI, AL, AA.

- Le **disposizioni semplici o senza ripetizione** di n elementi presi r alla volta sono in numero di

$$n * (n - 1) \dots *(n - r + 1)$$

esempio:

le parole di due lettere diverse che si possono comporre con le lettere I, L, A sono $3 \times 2 = 6$: IL, IA, LI, LA, AI, AL.

8 Campionamento da un'urna

Il **campionamento casuale da un'urna** è un'estrazione di palle da un'urna. Può essere fatto **con o senza reintroduzione**.

- Per **casuale** si intende dire che prima di ogni estrazione l'urna viene mescolata appropriatamente per essere riportata a una condizione di irricognoscibilità delle palle. Un'operazione del genere viene fatta, ad esempio, per le estrazioni del lotto.
- La **reintroduzione** fa invece riferimento al fatto di rimettere nell'urna ciascuna palla subito dopo averla estratta e averne registrate le caratteristiche di interesse, per esempio il suo numero o il suo colore.

Quindi:

- Se un'urna contiene n palle distinguibili e r palle vengono estratte con reintroduzione, ci sono n^r possibilità di estrazione.
- Se un'urna contiene n palle distinguibili e r palle vengono estratte senza reintroduzione, le estrazioni possibili sono $n * (n - 1) \dots *(n - r + 1)$.

9 Permutazioni

Le disposizioni semplici di n elementi presi n alla volta si chiamano anche **permutazioni** perché rappresentano tutti i modi in cui n elementi possono essere ordinati in fila. Esse sono in numero di

$$n * (n - 1) \dots * 2 * 1 =: n!$$

Il simbolo speciale $n!$ che rappresenta questa quantità si legge n **fattoriale**.

Esempio 1:

Le permutazioni delle lettere I, L, A sono $3 \times 2 \times 1 = 3! = 6$:
ILA, IAL, LIA, LAI, AIL, ALI.

Esempio 2:

Supponiamo di fare due file, i 6 maschietti a destra e le 4 femminucce a sinistra. Ci sono $6!$ possibili file di maschietti e $4!$ file di femminucce possibili. Quindi, dal principio fondamentale del calcolo combinatorio, in tutto ci sono $6! \times 4! = 17280$ possibili file.

10 Combinazioni

In generale; Un sottoinsieme di numerosità r scelto da un insieme con n elementi si chiama **combinazione** di n elementi presi r alla volta.

Il numero di combinazioni di n elementi r alla volta è

$$\frac{n * (n - 1) \dots (n - r + 1)}{r!} =: \binom{n}{r}$$

esempio:

La professoressa di matematica interroga ogni lunedì 10 studenti da una classe di 25. Esistono per lei $\binom{25}{10} = 3.268.760$ possibilità di scelta.

→ Il nome coefficiente binomiale deriva dalla seguente espressione:

$$(a + b)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} a^{n-k} b^k$$

detta formula del **Binomio di Newton**.

Esempio:

$$(a + b)^2 = \binom{2}{0} a^2 b^0 + \binom{2}{1} a b + \binom{2}{2} a^0 b^2 = a^2 + 2ab + b^2$$