

Probabilità e Statistica

Alex Narder

October 8, 2022

Contents

1	Introduzione	3
2	Termini della statistica	3
3	Tipi di variabili	3
4	Calcolo della Probabilità	4
5	Esempi di probabilità	4
6	Contare le probabilità	6
6.1	Principio fondamentale del calcolo combinatorio:	6
6.2	Principio fondamentale generalizzato:	6
7	Disposizioni	6
8	Campionamento da un'urna	7
9	Permutazioni	8
10	Combinazioni	8
11	Fenomeni Aleatori	9
11.1	Esempi di fenomeni aleatori:	9
11.2	Esempi dell'incertezza in informatica:	10

12 Spazio campionario, risultati ed eventi	10
12.1 Spazio campionario	10
12.2 Eventi	11
13 operazioni sugli eventi e Diagrammi di Venn - partizioni	11
13.1 esempio:	14
14 Definizione assiomatica di probabilità	15
14.1 Interpretazione della probabilità	15
14.2 Alcune proprietà della probabilità	15
15 Spazi campionari finiti	16
16 Eventi elementari equiprobabili	17
16.1 esempi di eventi equiprobabili	17
17 Popolazioni e sottopopolazioni	18

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

6.1 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.

6.2 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:

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

11 Fenomeni Aleatori

- La logica del **certo** è la logica della teoria degli insiemi e del calcolo su proposizioni (o eventi) che possono assumere il valore di vero o falso in modo **deterministico**.
- Il **calcolo delle probabilità** è invece la logica dell'**incerto**. Si usa per ragionare sui possibili risultati di un **fenomeno aleatorio** o **casuale**, del quale cioè non si può prevedere con certezza l'esito.
- Si può pensare al termine **aleatorio** come l'opposto di **deterministico**.

11.1 Esempi di fenomeni aleatori:

- Il lancio di un dado
- Il lancio di una stessa moneta 4 volte
- La classificazione di 10 pezzi prodotti da una macchina in conformi o non conformi alle specifiche di progetto
- L'estrazione di una mano di poker, cioè un insieme di cinque carte, da un mazzo di 52
- L'osservazione del tempo di guasto [min] di un circuito elettrico formato da tre resistenze in serie

11.2 Esempi dell'incertezza in informatica:

- Il tempo o lo spazio su un disco richiesti per l'installazione di un software
- Il numero di difetti di un nuovo software
- La memoria richiesta per processare un programma
- Il tempo richiesto per una stampa o il numero di lavori in coda di stampa prima di questo
- Il momento nel quale un virus attacca un sistema o il numero di file e directory infetti

12 Spazio campionario, risultati ed eventi

12.1 Spazio campionario

Lo **spazio campionario** è l'insieme di tutti i possibili risultati di un fenomeno aleatorio. Che viene rappresentato con Ω . Un generico **risultato** è un elemento dello spazio campionario, $\omega \in \Omega$.

Esempi di spazio campionario:

- Lancio di un dado: $\Omega = 1, 2, 3, 4, 5, 6$
- Lancio di una stessa moneta quattro volte: $\Omega =$ le sedici possibili sequenze di quattro dei simboli T e C, dove T indica "testa" e C indica "croce"
- La classificazione di 10 pezzi con 2 possibili risultati C e N, dove C indica 'conforme' e N indica 'non conforme': $\Omega =$ le 210 possibili sequenze di dieci dei simboli C e N
- Una mano di poker: $\Omega =$ i (525) possibili sottoinsiemi delle 52 carte.
- Il tempo di guasto del circuito elettrico: $\Omega = R_+ := [0, \infty)$, cioè tutti i numeri non negativi, visto che il tempo di guasto è un numero non negativo

- I livelli massimi giornalieri di polveri nel Gennaio 2015: Ω = tutte le possibili sequenze di 31 numeri non negativi (la maggior parte contenuti tra 10 e 350)

12.2 Eventi

Un **evento** è un sottoinsieme $A \subset \Omega$. Una volta che il fenomeno aleatorio di interesse è stato osservato si può dire se un qualsiasi evento A sia vero o falso. Quando un evento è vero, si dice che si è **realizzato o verificato**. I possibili risultati ω , visti come singoletti, cioè insiemi contenenti un solo elemento, sono anch'essi eventi, detti eventi **elementari**. Ω viene anche chiamato l'**evento certo**, perché sicuramente si verificherà.

Eventi impossibili $\rightarrow \emptyset$

Esempi di eventi

- Il dado dà un punteggio superiore a quattro: $A = 5, 6$
- Otteniamo almeno tre teste sui quattro lanci:

$$A = TTTC, TTCT, TCTT, CTTT, TTTT$$

- Tutti i pezzi sono conformi:

$$A = CCCCCCCCCC$$

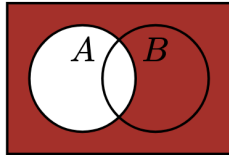
(questo è anche un singoletto)

- Si ottiene un poker: l'evento A di interesse è dato da tutte le possibili mani contenenti un poker, che sono in numero di $13 \cdot 48$ perché 13 sono i possibili poker e 48 sono, per ogni dato poker, i modi di scegliere la quinta carta.
- Il circuito ha una durata di meno di 50 ore: $A = [0, 50)$

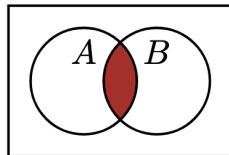
13 operazioni sugli eventi e Diagrammi di Venn - partizioni

- La negazione o **complementare** di un evento A , viene indicato con \hat{A} , è l'evento che è vero quando A è falso ed è falso quando A è vero.

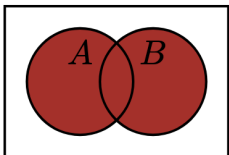
La negazione dell'evento certo è l'**evento impossibile**: $\hat{\Omega} = \emptyset$ (evento impossibile = insieme vuoto).



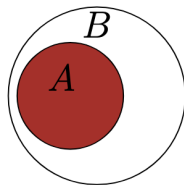
- L'**intersezione** di due eventi A e B, indicata con $A \cap B$, è l'evento che è vero quando sia A che B sono veri.



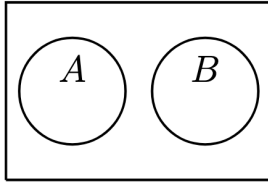
- L'**unione** di due eventi A e B, indicata con $A \cup B$, è l'evento che è vero quando o A o B o entrambi sono veri.



- L'evento A è **incluso** nell'evento B, in simboli $A \subset B$, se il verificarsi di A implica il verificarsi di B.

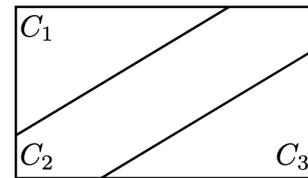


- Due eventi A e B, si dicono **incompatibili o disgiunti**, se non è possibile che siano entrambi veri, cioè se $A \cap B = \emptyset$



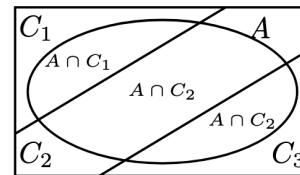
- Una famiglia di eventi si dice una **partizione** dello spazio campionario se ogni coppia di insiemi della famiglia ha intersezione vuota e l'unione di tutti i componenti della famiglia è Ω stesso

- ✚ Una partizione può essere **finita**, ad esempio, $\{C_1, C_2, C_3\}$ è una partizione di 3 elementi se
 $C_1 \cap C_1 = C_1 \cap C_3 = C_2 \cap C_3 = \emptyset$ e
 $C_1 \cup C_2 \cup C_3 = \Omega$.



- ✚ Un qualsiasi evento A si può scrivere come unione delle sue intersezioni con gli elementi di una partizione:

$$A = (A \cap C_1) \cup (A \cap C_2) \cup (A \cap C_3)$$



- ✚ In generale, si può pensare a una partizione **numerabile** C_1, C_2, \dots :

$$C_i \cap C_j = \emptyset \quad \forall i, j; \quad \bigcup_{i=1}^{\infty} C_i = \Omega$$

Scrivendo un qualsiasi evento A come unione numerabile delle sue intersezioni con gli elementi di una partizione:

$$A = \bigcup_{i=1}^{\infty} (A \cap C_i)$$

13.1 esempio:

fenomeno aleatorio: lancio di un dado.

eventi: Ne consideriamo i seguenti:

$A = \{5, 6\} \rightarrow$ il risultato del lancio è superiore a 4

$B = \{2, 4, 6\} \rightarrow$ il risultato del lancio è pari

allora:

$A \cap B = \{6\} \rightarrow$ il risultato del lancio è pari e superiore a 4

$A \cup B = \{2, 4, 5, 6\} \rightarrow$ il risultato del lancio è pari oppure superiore a 4

partizione: numeri divisibili per 3 e non:

$C_1 = \{3, 6\}$

$C_2 = \{1, 2, 4, 5\}$

allora:

$A = (A \cap C_1) \cup (A \cap C_2) = \{6\} \cup \{5\}$

$B = (B \cap C_1) \cup (B \cap C_2) = \{6\} \cup \{2, 4\}$

14 Definizione assiomatica di probabilità

Formalmente, la **probabilità** è una funzione che assegna ad ogni evento di uno spazio campionario un valore in \mathbb{R}^+ , ossia un numero non negativo, e deve soddisfare i seguenti assiomi:

- **Positività:** $0 \leq P[A] \leq 1$
- **Normalizzazione:** $P[\Omega] = 1$
- **Additività:** Se A_1, A_2, \dots è una sequenza di eventi incompatibili, cioè se $A_i \cap A_j = \emptyset \forall i \neq j$, allora:

$$\mathbb{P} \left[\bigcup_{n=1}^{\infty} A_n \right] = \sum_{n=1}^{\infty} \mathbb{P}[A_n]$$

14.1 Interpretazione della probabilità

La probabilità dell'evento A , $P[A]$, è un numero tra 0 e 1 che indica il grado di fiducia del individuo nell'avverarsi dell'evento A . Più $P[A]$ è vicina a 1, più ci aspettiamo che l'evento si avveri (minore la nostra incertezza sul avverarsi del evento).

→ Una volta osservato il fenomeno aleatorio, sappiamo se A si è verificato o meno, e la sua probabilità non serve più (diventa 1 se l'evento si è verificato e 0 in caso contrario).

→ Si può pensare alla probabilità come a una massa unitaria (in virtù del assioma (ii)) da spargere sullo spazio campionario. Se un evento si può scomporre in più pezzi (eventi disgiunti) la sua massa sarà uguale alla somma delle singole masse sui pezzi (singoli eventi).

14.2 Alcune proprietà della probabilità

- Probabilità del **complementare**: dato un evento A ,

$$P[\hat{A}] = 1 - P[A]$$

- Probabilità dell'**evento impossibile**:

$$P[\emptyset] = P[\hat{\Omega}] = 1 - P[\Omega] = 0$$

- Probabilità dell'**unione**: dati due eventi A e B,

$$P[A \cup B] = P[A] + P[B] - P[A \cap B]$$

- Probabilità di una **partizione**: se C_1, C_2, \dots sono partizione, allora

$$\mathbb{P} \left[\bigcup_{i=1}^{\infty} C_i \right] = \mathbb{P}[\Omega] = 1.$$

Legge della probabilità totale (versione facile)

Se C_1, C_2, \dots sono una partizione dell'evento certo, la probabilità di un qualsiasi evento A può essere scritta come

$$\mathbb{P}[A] = \sum_i \mathbb{P}[A \cap C_i]$$

15 Spazi campionari finiti

Se lo spazio campionario costituisce un insieme finito $\Omega = \{w_1, \dots, w_n\}$ allora un'assegnazione di probabilità è data da n valori p_1, \dots, p_n tali che:

- $p_i \in [0, 1], \forall i = 1, \dots, n$
- $\sum_{i=1}^n p_i = 1$
- $p_i = P[\{w_i\}], \forall i = 1, \dots, n$

Dato che ogni evento $A \subset \Omega$ si può scrivere come unione finita degli eventi elementari che lo costituiscono,

$$A = \{\omega_{i_1}, \dots, \omega_{i_r}\} = \bigcup_{k=1}^r \{\omega_{i_k}\},$$

si ha che:

$$\mathbb{P}[A] = \sum_{k=1}^r \mathbb{P}[\{\omega_{i_k}\}] = \sum_{k=1}^r p_{i_k}.$$

16 Eventi elementari equiprobabili

In particolare, se possiamo supporre che tutti gli eventi abbiano la stessa probabilità, allora

$$p_i = \mathbb{P}[\{\omega_i\}] = \frac{1}{n}, \quad \forall i = 1, \dots, n.$$

Per ogni evento $A = \{\omega_{i_1}, \dots, \omega_{i_r}\}$ si può dunque scrivere

$$\mathbb{P}[A] = \frac{r}{n} = \frac{\#A}{\#\Omega} = \frac{\text{numero casi favorevoli}}{\text{numero casi possibili}}.$$

→ questa formula vale solo per gli eventi elementari che sono equiprobabili.

16.1 esempi di eventi equiprobabili

- Il **dado**: Qual è la probabilità che il risultato del lancio di un dado equilibrato sia un numero divisibile per 3?
 - Dato che il dado non è truccato, si può assumere che tutte le facce abbiano la stessa probabilità di uscita ($1/6$)
 - I casi favorevoli al nostro evento sono 2, quando esce un 3 e quando esce un 6, mentre quelli possibili sono 6. Il risultato sarà dunque $2/6 = 1/3$.
- L'**urna**:

L'urna: Si consideri un'urna composta da quattro palle bianche numerate da 1 a 4 e tre palle nere numerate da 1 a 3. Si campioni casualmente una palla dall'urna.

- È ragionevole assumere che ciascuna palla abbia probabilità $1/7$ di essere estratta.

➔ Consideriamo i seguenti eventi:

B = "viene estratta una palla bianca";

N = "viene estratta una palla nera"

C_i = "viene estratto il numero i ", $i = 1, 2, 3, 4$;

D = "viene estratto un numero dispari".

🔗 **Nota:** $N = \bar{B}$)

17 Popolazioni e sottopopolazioni

Consideriamo un insieme, la **popolazione**, di N elementi suddivisi a seconda che possiedano o meno una certa caratteristica. Li dividiamo in 2 **sottopopolazioni**, rispettivamente di m e $N-m$ elementi.

Qual è la probabilità che su n elementi estratti casualmente esattamente k abbiano quella caratteristica?

Ci sono 2 soluzioni:

- **Soluzione con reinserimento:**

- Spazio campionario: $\Omega = \{(x_1, \dots, x_n); x_i \in \text{popolazione} \forall i\}$

Le estrazioni sono casuali quindi ogni n -upla (vettore ordinato di dimensione n) in Ω ha la stessa probabilità di essere estratta.

- Evento di interesse:

$$A_k = \{(x_1, \dots, x_n) \in \Omega; k \text{ elementi hanno la caratteristica richiesta}\}$$

$$\begin{aligned}
\#\Omega &= N^n; \quad \#A_k = \binom{n}{k} m^k (N-m)^{n-k} \\
\Rightarrow \mathbb{P}[A_k] &= \binom{n}{k} m^k (N-m)^{n-k} \frac{1}{N^n} \\
&= \binom{n}{k} \left(\frac{m}{N}\right)^k \left(\frac{N-m}{N}\right)^{n-k} \\
&= \binom{n}{k} \left(\frac{m}{N}\right)^k \left(1 - \frac{m}{N}\right)^{n-k}
\end{aligned}$$

- **Soluzione senza reinserimento:** valida solo se $n \leq N, k \leq m$ e $n - k \leq N - m$

- Spazio campionario: $\Omega = \{\{x_1, \dots, x_n\}; x_i \in \text{popolazione} \forall i\}$

Le estrazioni sono casuali quindi ogni sottoinsieme non ordinato di n elementi in Ω ha la stessa probabilità di essere estratto.

- Eventi di interesse:

$A_k = \{\{x_1, \dots, x_n\} \in \Omega; k \text{ elementi hanno la stessa caratteristica richiesta} \}$

$$\begin{aligned}
\#\Omega &= \binom{N}{n}; \quad \#A_k = \binom{m}{k} \binom{N-m}{n-k} \\
\Rightarrow \mathbb{P}[A_k] &= \frac{\binom{m}{k} \binom{N-m}{n-k}}{\binom{N}{n}}
\end{aligned}$$