

Statistik och dataanalys I - F14

Statistiska institutionen

Jonas Bjermo

VT2026

Innehåll föreläsning 14

- **Bernoulliförsök**
- **Geometrisk fördelning**
- **Binomialfördelning**

Bernoulliförsök

- **Bernoulliförsök**

- 1 **Två möjliga utfall:** lyckas/misslyckas.
- 2 **Samma sannolikhet** för att lyckas, p , i alla försök.
- 3 **Oberoende försök.**

- **Exempel:** Slantsingling

- ▶ Lyckas = Krona, Misslyckas = Klave.
- ▶ Sannolikhet $p = 0.5$ för schysst mynt.
- ▶ Utfall på en singling beror inte på andra singlar.

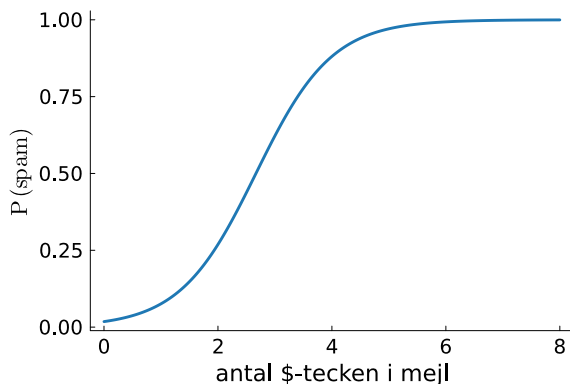


Bernoulliförsök fortsättning

- Lyckas/Misslyckas är bara en benämning utan någon mänsklig värdering.
- Samma med positivt/negativt resultat.
- Död/Levande. Hel/Trasig. Spam/Inte spam.
- Utan återläggning \Rightarrow inte samma p i olika försök:
 - ▶ $P(1:a \text{ kortet spader}) = \frac{13}{52} = \frac{1}{4}$
 - ▶ $P(2:a \text{ kortet spader}) = \frac{12}{51}$ om 1:a spader eller $\frac{13}{51}$ om 1:a hjärter, ruter eller klöver .
 - ▶ Vi bryter emot både regel 2 och 3 på föregående sida.

Motivation - regression med binära y-variabler

- **Bernoulli-fördelning** med samma sannolikhet p .
- Spamdata: lära oss om $p = P(\text{spam})$ från data. $\hat{p} = 0.9$
- Spam-filter: ska datorn skicka just detta mejl till skräpkorgen?
- **SDAII**: Logistisk regression där sannolikheten för spam p beror på förklarande variabler, som i regression

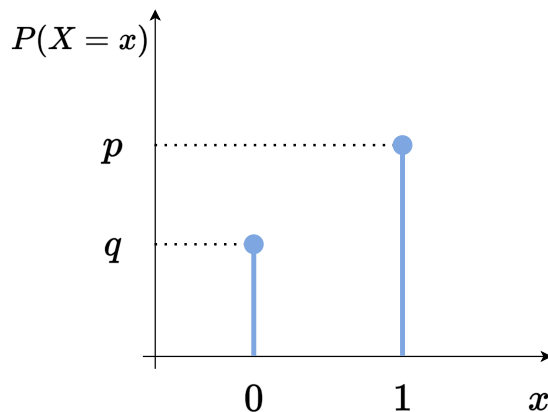


Bernoullifördelning

- Två möjliga utfall: lyckad/misslyckad. **Binär variabel.**
- Vi kan koda **lyckat = 1, misslyckat = 0.**

$$X = \begin{cases} 1 & \text{om Bernoulli-försök lyckat} \\ 0 & \text{om Bernoulli-försök misslyckat} \end{cases}$$

$$P(X = x) = \begin{cases} p & \text{för } x = 1 \\ q = 1 - p & \text{för } x = 0 \end{cases}$$



Bernoullifördelning

- **Väntevärde** och **varians**

$$\begin{aligned} E(X) &= \mu = \sum_{\text{alla } x} x \cdot P(x) = 0 \cdot P(X = 0) + 1 \cdot P(X = 1) \\ &= 0 \cdot q + 1 \cdot p = p \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Var(X) &= \sum (x - \mu)^2 \cdot P(x) = (0 - p)^2 \cdot q + (1 - p)^2 \cdot p \\ &= p^2 q + q^2 \cdot p = pq \underbrace{(p + q)}_1 = pq \end{aligned}$$

Exempel - Basketspelarens straffkast

- **Situation:** En basketspelare skjuter ett straffkast.
 - ▶ Lyckas = träff. Misslyckas = miss.
 - ▶ Sannolikheten att spelaren sätter sitt kast är $p = 0.8$.
 - ▶ Sannolikheten för att misslyckas är $q = 1 - p = 0.2$
- Slumpvariabeln X : Slumpvariabeln $X =$
 - $\begin{cases} 1 & \text{om spelaren träffar, med } P(X = 1) = p = 0.8 \\ 0 & \text{om spelaren missar, med } P(X = 0) = q = 0.2 \end{cases}$
- **Väntevärde** $E(X)$:
 - ▶ $E(X) = \sum_{\text{alla } x} x \cdot P(x) = (1 \cdot p) + (0 \cdot q)$
 - ▶ $E(X) = (1 \cdot 0.8) + (0 \cdot 0.2) = 0.8$
 - ▶ **Tolkning:** I genomsnitt 0.8 poäng per kast.
- **Varians** $Var(X)$:
 - ▶ $Var(X) = p \cdot q$
 - ▶ $Var(X) = 0.8 \cdot 0.2 = 0.16$
 - ▶ **Tolkning:** Ett mått på osäkerheten i varje kasts utfall.

Geometrisk fördelning

- Email: **spam** eller **icke-spam**. Lyckas = icke-spam.

- ▶ $P(\text{icke-spam}) = p = 0.1, P(\text{spam}) = q = 1 - 0.1 = 0.9$

- Hur många mejl måste du öppna tills du får ditt första icke-spam?

$$P(\text{första icke-spam på fjärde mejlet}) = \overbrace{0.9 \cdot 0.9 \cdot 0.9}^{\text{gänger pga oberoende}} \cdot \underbrace{0.1}_{\text{icke-spam}} = 0.9^3 \cdot 0.1 = 0.0729$$

- Vad är sannolikheten för x st mejl tills första icke-spam?

$$P(\text{första icke-spam på } x\text{:te mejlet}) = 0.9^{x-1} \cdot 0.1$$

Geometrisk fördelning

- **Geometrisk slumpvariabel** från Bernoulliförsök

X = antal försök *tills första lyckade* inträffar

- **Geometrisk fördelning**


$$P(X = x) = q^{x-1}p, \quad \text{för } x = 1, 2, \dots$$

- **Obs!** X inkluderar försöket där du först lyckas.

Wikipedia kallar detta för för-första-gången-fördelning

Geometrisk fördelning

Geometrisk fördelning

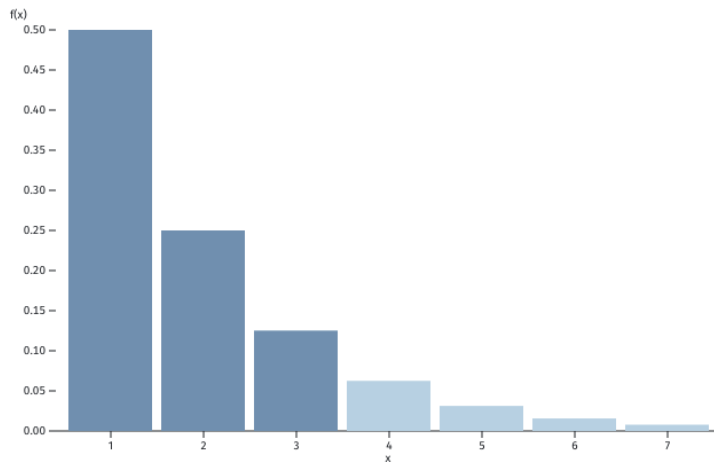
p : 
Kvantil: 

Om $X \sim \text{Geo}(0.5)$ så gäller att

$$E(X) = \frac{1}{p} = 2.00$$

$$\text{Var}(X) = \frac{1-p}{p^2} = 0.250$$

$$P(X \leq 3) = 0.8750$$



Frame Geometrisk fördelning i R

- $X \sim \text{Geom}(p = 0.4)$. Sannolikheten p kallas `prob` i R.

| Beräkning | R kommando |
|---------------|---|
| $P(X = 2)$ | <code>dgeom(x = 2, prob = 0.4)</code> |
| $P(X \leq 2)$ | <code>pgeom(q = 2, prob = 0.4)</code> |
| Kvantil | <code>qgeom(p = 0.5, prob = 0.4)</code> |
| 10 slumpstal | <code>rgeom(n = 10, prob = 0.4)</code> |

- R använder Wikipedias definition av geometrisk fördelning. X räknar **antalet misslyckade försök innan** första lyckade. Fix:

```
y = rgeom(n = 100, prob = 0.5) # y is number of trials BEFORE first success
x = y + 1                      # x is number of trials INCLUDING first success
```

- Se programkoden `geometric.R` på kurssidan.

Basketspelarens straffkast, forts

- Vi har samma basketspelare, men nu definierar vi ett "lyckat" försök som en miss.
 - ▶ Sannolikheten för att "lyckas" är nu $p = P(\text{Miss}) = 0.2$.
 - ▶ Sannolikheten för att "misslyckas" (dvs. att träffa) är $q = P(\text{Träff}) = 0.8$
- Y är antalet kast som krävs för att få den första **missen**.
- $E(Y) = 1/p = 1/0.2 = 5$
- **Tolkning:** Vi förväntar oss att det i genomsnitt krävs $Y=5$ kast innan spelaren missar för första gången.
- $Var(Y) = q/p^2 = 0.8/0.2^2 = 0.8/0.04 = 20$.
- **Tolkning:** Variansen är nu mycket högre nu! Det betyder att det är mycket större osäkerhet kring när den första missen kommer.

Binomialfördelning

- **Geometrisk** fördelning:
 - ▶ Hur många Bernoulli-**försök tills första lyckade?**
 - ▶ Antal försök är slumpmässigt.
- **Binomialfördelning:**
 - ▶
 - ▶ **Hur många lyckade** i n Bernoulli-försök med sannolikhet p .
 - ▶ **Antal försök** n är **förbestämt** och fixerat.
 - ▶ Antal lyckade är slumpmässigt.
- Vi skriver $X \sim \text{Bin}(n, p)$ och säger att: “ X är **binomialfördelad** med **parametrar** n och p .”
- **Binomial:** summan av n **oberoende Bernoullivariabler**

$$X = X_1 + X_2 + \dots + X_n$$

Binomialfördelning

- **Exempel 1:** $n = 3$ försök med resultat: $X_1 = 1$ (Krona första), $X_2 = 1$ (Krona andra) och $X_3 = 0$ (Klave tredje).

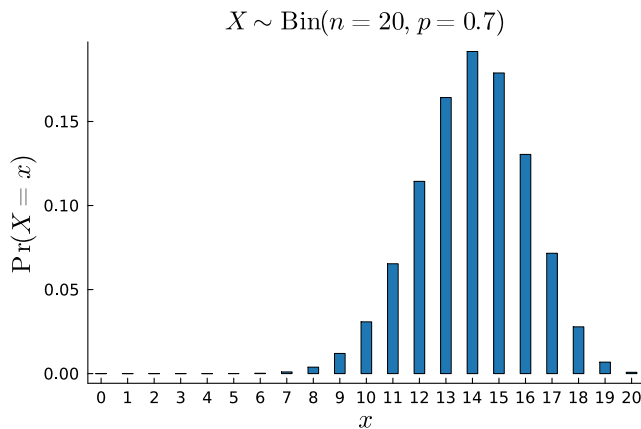
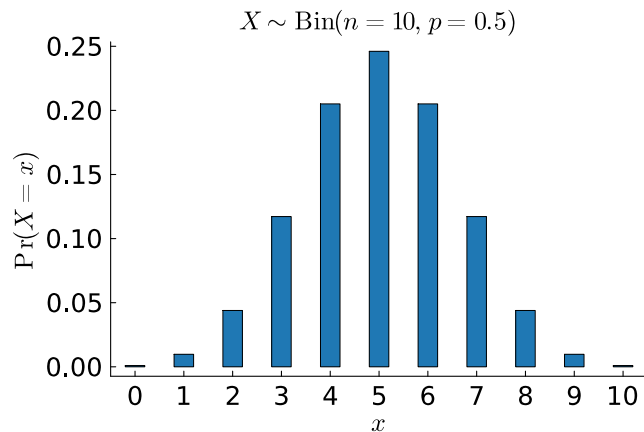
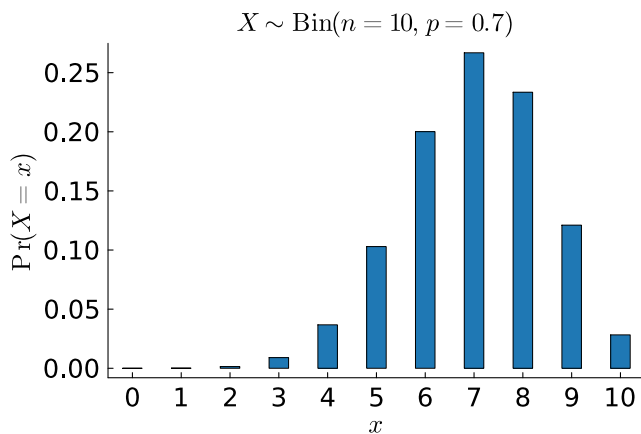
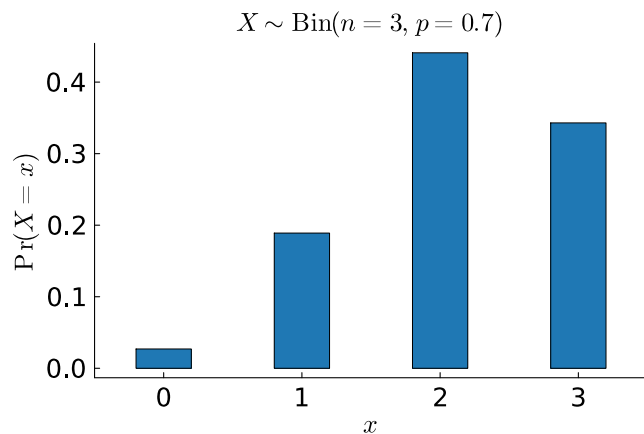
$$X = 1 + 1 + 0 = 2 \text{ st lyckade (Krona).}$$

- **Exempel 2:** observera $n = 5$ förbipasserande bilar, våra Bernoulli fördelade variabler, Y_1, \dots, Y_5 , antar värdet 1 om bilen är vit, 0 annars.
- Experimentet resulterade i: $Y_1 = 1$ (vit bil), $Y_4 = 1$ (vit bil) och övriga bilar inte vita.

$$\text{Slumpvariabel: } X = \sum_{i=1}^n Y_i \text{ antalet vita bilar.}$$

$$\text{Utfall: } x = \sum_{i=1}^n y_i = 2 \text{ vita bilar.}$$

Binomialfördelning



Binomialfördelning - väntevärde

- Väntevärde i en binomialfördelning?

$$E(X) = \sum_{x=0}^n x \cdot P(x)$$

Väntevärde - summa av slumpvariabler

$$E(X_1 + X_2 + \dots + X_n) = E(X_1) + E(X_2) + \dots + E(X_n)$$

- Väntevärde för varje Bernoulli-variabel: $E(X_i) = p$.
- Väntevärde för $X \sim \text{Bin}(n, p)$

$$E(X) = E(X_1) + E(X_2) + \dots + E(X_n) = \underbrace{p + p + \dots + p}_{n \text{ st}} = np$$

Binomialfördelning - varians

- Varians i en binomialfördelning?

Varians - summa av slumpvariabler


$$V(X_1 + X_2 + \dots + X_n) = Var(X_1) + Var(X_2) + \dots + Var(X_n)$$


- Bernoulliförsök är oberoende.
- Varians för varje Bernoulli-variabel: $Var(X_i) = pq$.
- **Varians** för $X \sim \text{Bin}(n, p)$


$$Var(X) = Var(X_1) + \dots + Var(X_n) = \underbrace{pq + pq + \dots + pq}_{n \text{ st}} = npq$$

Binomialfördelning - interaktivt

Binomialfördelningen

n : 

p : 

Kvantil: 

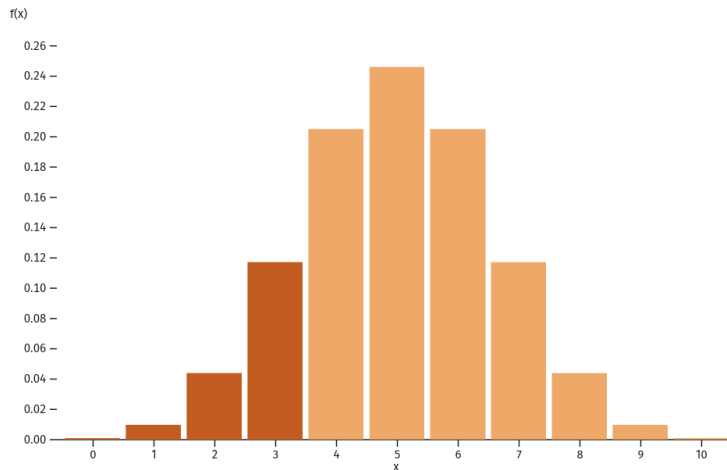
Visa
normalapproximation ☐

Om $X \sim \text{Binom}(10, 0.5)$ så gäller att

$$E(X) = np = 5.00$$

$$\text{Var}(X) = np(1 - p) = 2.50$$

$$\text{Exakt: } P(X \leq 3) = 0.1719$$



Binomialfördelningens sannolikheter

- Om $X \sim \text{Bin}(n, p)$ - vad är egentligen $P(X = x)$?
- Sannolikheten att få $\{1, 1, 0\}$ i $n = 3$ försök?

$$p \cdot p \cdot q = p^2 q^1$$

- Det finns dock **flera sätt** att få $X = 2$ i $n = 3$ försök:

| 1:a försök | 2:a försök | 3:e försök | X | $P(X = x)$ |
|------------|------------|------------|-----|------------|
| 1 | 1 | 0 | 2 | $p^2 q$ |
| 1 | 0 | 1 | 2 | $p^2 q$ |
| 0 | 1 | 1 | 2 | $p^2 q$ |

- Eftersom dessa tre olika sätt att få $X=2$ är **disjunkta**:

$$P(X = 2) = 3 \cdot p^2 q$$

- På samma sätt

$$P(X = 0) = P(\{0, 0, 0\}) = 1 \cdot q^3$$

$$P(X = 1) = P(\{1, 0, 0\}, \{0, 1, 0\}, \{0, 0, 1\}) = 3 \cdot p q^2$$

$$P(X = 2) = P(\{1, 1, 0\}, \{1, 0, 1\}, \{0, 1, 1\}) = 3 \cdot p^2 q$$

$$P(X = 3) = P(\{1, 1, 1\}) = 1 \cdot p^3$$

Binomialfördelningens sannolikheter

- **Sannolikhetsfördelning** $X \sim \text{Bin}(3, p)$

| | | | | |
|--------|-------|----------------|----------------|-------|
| x | 0 | 1 | 2 | 3 |
| $P(x)$ | q^3 | $3 \cdot pq^2$ | $3 \cdot p^2q$ | p^3 |

- Kolla att summan av alla sannolikheter är ett:

$$q^3 + 3 \cdot pq^2 + 3 \cdot p^2q + p^3 = (p + q)^3 = 1^3 = 1$$

- Allmänna fallet $X \sim \text{Bin}(n, p)$

$$P(X = x) = {}_nC_x \cdot p^x q^{n-x}$$

- ${}_nC_x$ är antalet sätt ordna x st 1:or bland n observationer.

$${}_nC_k = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

Binomialfördelningen - exemplet med bilar

- **Exempel 2 (forts.):** observera $n = 5$ förbipasserande bilar, våra Bernoulli fördelade variabler, Y_1, \dots, Y_5 , antar värdet 1 om bilen är vit, 0 annars. Antag att sannolikheten att observera en vit bil (lyckat försök) är $p = 0.3$
- Vad är sannolikheten att vi observerar **exakt** 2 vita bilar, $P(X = 2)$, som i exemplet?

$$\begin{aligned} P(X = 2) &= {}_n C_x p^x q^{(n-x)} = \frac{n!}{(n-x)!x!} (1-p)^{(n-x)} p^x \\ &= \frac{5 \times 4 \times 3 \times 2}{(3 \times 2) \times 2} (1 - 0.3)^{(5-2)} 0.3^2 = \frac{120}{12} 0.7^3 0.3^2 = 0.3087 \end{aligned}$$

- Vad är **väntevärde** och **varians** för antal bilar?
- Bara att använda formelbladet!
 $E(X) = np = 5 \times 0.3 = 1.5$ och $V(X) = npq = 5 * 0.3 * 0.7 = 1.05$

Approximera binomialfördelning med normal

- Om $X \sim \text{Bin}(n, p)$ så

$$E(X) = \mu = np$$

och

$$SD(X) = \sigma = \sqrt{npq}$$

- **Normalapproximation** av binomialfördelning

$$X \stackrel{\text{approx}}{\sim} N(np, \sqrt{npq})$$


- Approximationen är tillräckligt bra om


$$np \geq 10 \text{ och } nq \geq 10$$


- Man kan också göra en kontinuitetskorrektur som korregerar för att vi approximerar en diskret fördelning (binomial) med en kontinuerlig (normal), se SDM-boken kapitel 15.5.

Normalapproximation av binomial - interaktivt

Binomialfördelningen

n : 

p : 

Kvantil: 

Visa
normalapproximation ☒

Om $X \sim \text{Binom}(10, 0.5)$ så gäller att

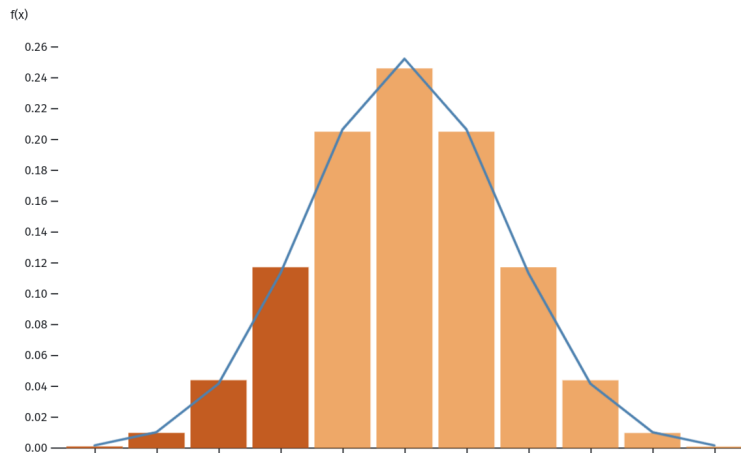
$$E(X) = np = 5.00$$

$$\text{Var}(X) = np(1 - p) = 2.50$$

Exakt: $P(X \leq 3) = 0.1719$

Normal approx: $P(X \leq 3) = 0.1030$

Normal approx med kontinuitetskorrektion: $P(X \leq 3) = 0.1714$



Credits

Dessa slides är gjorda utifrån slides som skapades för kursen statistik och dataanalys 1 av Mattias Villani HT 2023, och har modifierats av Oscar Oelrich VT 2024, Oskar Gustafsson för VT 2025, och Jonas Bjermo VT 2026.