MA273, DZ3

1. Slučajna promenljiva X data je funkcijom gustine



1. Odrediti konstantu i skicirati grafik funkcije gustine
2. Odrediti funkciju raspodele F(x) i skicirati njen grafik
3. Odrediti P(X<0)
4. U kutiji se nalaze 2 ispravne kocke ( strane su numerisane brojevima od 1 do 6 ) i 3 kocke čije su strane numerisane brojevima 1, 1, 2, 3 ,4 i 5. Na slučajan način se izvlači jedna kocka iz kutije i baca tri puta. Neka X bude slučajna promenljiva koja predstavlja broj pojavljivanja jedinice pri bacanju kocke. Odrediti :
5. zakon raspodele verovatnoće slučajne promenljive X
6. verovatnoću da se 1 javi bar dva puta
7. verovatnoću da se broj 2 javi u sva tri bacanja