1 Variables à densité usuelles

Pour chacune des lois au programme il faut connaître et (le cas échéant) savoir retrouver :

- les paramètres qui interviennent,
- la densité f_X ,
- ▶ la fonction de répartition $F_X : x \mapsto \mathbb{P}(X \leq x)$, (et d'anti- $\mathbb{P}(X > x) = 1 F_X(x)$)
- l'espérance $\mathbb{E}[X]$, moment d'ordre $2 \mathbb{E}[X^2]$,
- la variance Var(X) (par Kænig-Huygens).

Lois usuelles au programme

Loi	uniforme	exponentielle	normale
Notation (référence)	$\mathcal{U}[a;b] \ \mathcal{U}[0;1]$	$egin{aligned} \mathcal{E}(\lambda) \ \mathcal{E}(1) \end{aligned}$	$\mathcal{N}(\mu, \sigma^2)$ $\mathcal{N}(0, 1)$

Exemples usuels d'intervalles de fluctuation à 95%.

2 Formule de transfert pour l'espérance

ightharpoonup Contexte On part d'une $v.a.\ X$ connue

 $(par\ sa\ densit\'e\ f_X)$

- Objet On s'intéresse à une nouvelle $va\ Y = \varphi(X)$ exprimée en fonction de X
- Formule $\mathbb{E}[Y] = \mathbb{E}[\varphi(X)] = \int \varphi(x) f_X(x) dx$.

(sous réserve de convergence absolue)

- ▶ **Précaution** on intègre sur un intervalle « qui fait sens » $(p.ex. sur \mathbb{R}_+^* pour Y = ln(X)...)$
- Exemple des moments $m_n(X) = \mathbb{E}[X^n] = \int x^n f_X(x) dx$ est le moment d'ordre n de X

3 Vocabulaire de la répartition

- ▶ Quantiles usuels min, max, médiane, quartiles, déciles, centiles
- Avec la fdr Recherche de quantiles par résolution de $F_X(x) = p$

 $(p = 50\%, pour la médiane, 90\% pour D_9)$

- ▶ Fonction « quantiles » c'est la bijection réciproque de la fonction de répartition
- Exemple explicite de la loi exponentielle $\mathcal{E}(\lambda)$.

4 Exemples simples de problèmes de transfert en loi

- ▶ Objectif On s'intéresse cette fois à la loi de $Y = \varphi(X)$.
- ightharpoonup Cas le plus simple pour φ bijection croissante

 $(notamment \varphi = \exp)$

- Méthode
 - 1. On traduit la fonction de répartition de Y en termes de celle de X.
 - **2.** On en déduit la fonction densité de Y en dérivant sa fdr.
- ▶ Interprétation du transfert en loi en termes de quantiles

(formulation pas exactement au programme)