



Mathématiques discrètes

Projet : La planche de Galton

Consignes Le but du projet est de présenter une application dans laquelle les mathématiques discrètes jouent un rôle fondamental.

Le rendu final du projet consistera en un article destiné au grand public au format pdf de 800-1000 mots plus une annexe numérique, qui pourra contenir par exemple une démonstration interactive, une vidéo explicative et/ou des graphiques générés par code écrit par vous-même ; cette annexe sera rendue sous la forme d'un lien vers un dépôt en ligne. La forme exacte et la technologie utilisée pour l'annexe peut varier et est donc laissée au libre choix des étudiants. L'article et son annexe seront jugés non seulement sur le contenu mais aussi sur la clarté de la présentation, la qualité de rédaction, et la créativité.

Contenu Le sujet détaille quelques points à développer mais ceux-ci sont proposés comme point de départ de votre travail. Vous êtes encouragés à développer d'autres pistes en lien avec les mathématiques discrètes. De même, la bibliographie conseillée est un point de départ. Vous pouvez vous appuyer sur d'autres sources sur lesquelles vous porterez un œil critique et que vous prendrez soin de citer correctement.

Charte de bonne conduite Lisez attentivement la charte de bonne conduite. Portez une attention particulière à citer toutes vos sources, y compris les exemples et les images que vous utiliserez. L'équipe pédagogique sera très attentive à cet aspect lors de la correction.

Calendrier Consultez la page Moodle du cours pour les dates des principales étapes du projet.

Bref descriptif du sujet

Sir Francis Galton, statisticien et inventeur Britannique du 19^e siècle, inventa la “planche de Galton” pour illustrer la loi binomiale. Ce dispositif est constitué d'une planche sur laquelle sont disposés de clous de sorte qu'une bille tombant du haut de la planche tombera soit à droite, soit à gauche de chaque clou. On observe sur le bas du dispositif la disposition des billes.

Bibliographie conseillée

– https://en.wikipedia.org/wiki/Bean_machine

Pistes de développement

1. Modéliser un chemin sur la planche par une suite binaire.

2. Donner une expression simple pour l'ensemble des chemins qui mènent à chaque position.
3. Calculer la probabilité d'arriver dans chaque position
4. Illustrer l'identité de Vandermonde à l'aide la la planche de Galton.
5. Expliquer le lien avec les arbres, avec le triangle de Pascal.
6. Illustrer la planche de Galton avec une simulation