

Rappels

MATHS SPÉ TERMINALE - JB DUTHOIT

14.0.1 Espérance mathématique

Soit X une variable aléatoire qui prend n valeurs distinctes.

Définition

Son **espérance mathématique** est **la moyenne des valeurs** prises par ses réalisations, soit x_1, x_2, \dots, x_n pondérées par leurs probabilités respectives p_1, p_2, \dots, p_n .

$$E(X) = \sum_{i=1}^n p_i \times x_i = p_1 x_1 + p_2 x_2 + \dots + p_n x_n$$

Remarque

Cette notion a été introduite par Christian Huygens avant qu'il découvre les anneaux de Saturne.

☞ $E(X)$ peut s'interpréter comme la valeur moyenne des valeurs prises par X lorsque l'expérience aléatoire est répétée un très grand nombre de fois.

14.0.2 Variance et écart-type

Définition

La **variance de X** est l'espérance des carrés des écarts par rapport à l'espérance... Ainsi,

$$V(X) = E((X - E(X))^2)$$

. Ou encore :

$$V(X) = p_1(x_1 - E(X))^2 + p_2(x_2 - E(X))^2 + \dots + p_n(x_n - E(X))^2$$

Une formule plus simple d'emploi, dite de König, consiste à retrancher le carré de l'espérance de l'espérance des carrés :

Propriété - Formule de König -

$$V(x) = E(X^2) - E(X)^2$$

Ce qui donne

$$V(X) = p_1 x_1^2 + p_2 x_2^2 + \dots + p_n x_n^2 - (E(X))^2$$

La démonstration est au programme de première.

Définition

L'écart-type de la X est la racine carrée de sa variance.

$$\sigma(X) = \sqrt{V(X)}$$

Remarque

☛ L'espérance et l'écart-type sont exprimés dans la **même** unité que X , au contraire de la variance, que l'on n'interprète pas.

Exercice 14.1

Le jeu consiste à lancer un dé à 6 faces, bien équilibré. Si le résultat est 6, on gagne 6 euros et sinon on perd 1 euro.

Soit X la variable aléatoire égale au gain algébrique du joueur. __

1. Donner la loi de probabilité de X
2. Calculer $E(X)$ et donner une interprétation du résultat
3. Calculer $\sigma(X)$ de deux façons différentes

Exercice 14.2

Soit X une variable aléatoire qui suit la loi de Bernoulli de paramètre p . Montrer que $E(X) = p$ et que $\sigma(x) = \sqrt{p - p^2}$

Exercice 14.3

On considère un jeu de 32 cartes, et on tire une carte au hasard.

- Si on tire une figure, on gagne 2 points.
- Si on tire un cœur, on gagne 3 points.
- Sinon, on perd 1 point.

Les gains sont éventuellement cumulables.

On note X le gain algébrique obtenu.

1. Déterminer la loi de probabilité de X .
2. Calculer l'espérance de X .