XSTK: Bài về nhà số 2 (Chương 1, phần 2). Hạn nộp 3/10.

Total points 100/100

1360/22919

MAT1101 Xác suất thống kê; Học kì 1, Năm học 2022-2023; Giảng viên: Hoàng Thị Điệp

The respondent's email (21021481@vnu.edu.vn) was recorded on submission of this form.

1/3	6	
xắc	tung 1 con xúc xắc 6 mặt (đánh số từ 1 đến 6), còn Bình tung 1 con xúc : 8 mặt (đánh số từ 1 đến 8). Các con xúc xắc đều cân đối đồng chất. Xác ít Bình tung được số lớn hơn An là:	*10/1
0	bằng 50%	
•	lớn hơn 50%	
\bigcirc	nhỏ hơn 50%	

trắng và 2 bạc hà. Viết kết quả dạng phân số tối giản, ví dụ 1/3.

đỏ kích thước giống hệt nhau. Tính xác suất hết cầu trắng trước khi hết cầu đỏ. Viết kết quả dạng phân số tối giản, ví dụ 1/3.	
3/7	
Rút ngẫu nhiên 1 quân bài từ một bộ bài chuẩn gồm 52 quân. Tính xác suất rút được cơ hoặc bích.	*10/1
1/16	
1/4	
1/2	
1	
Hai sinh viên Hoa và Lan cùng tham gia 1 câu lạc bộ. Giả sử Hoa có mặt 80% các buổi sinh hoạt, còn Lan có mặt 50% và việc có mặt của 2 bạn là độc ập với nhau. Nếu biết ít nhất 1 trong 2 bạn tham gia một buổi sinh hoạt được chọn ngẫu nhiên, xác suất để Hoa có mặt là bao nhiêu? Viết kết quả dạng phân số tối giản, ví dụ 1/3.	*10/1
3/9	
	* 10/1
Tung 1 con xúc xắc cân đối và 1 đồng xu cân đối. Tính xác suất thu được mặt 5 chấm và mặt xấp. Viết kết quả dạng phân số tối giản, ví dụ 1/3.	10/1

Lấy ngẫu nhiên từng quả cầu từ hộp kín chứa 4 quả cầu trắng và 3 quả cầu	* 10/10
đỏ kích thước giống hệt nhau. Tính xác suất lấy được tất cả các quả cầu	
trắng trước khi lấy được quả cầu đỏ đầu tiên. Viết kết quả dạng phân số tối	
giản, ví dụ 1/3.	

Từ 4 lớp khóa học khác nhau chọn mỗi lớp 2 cán sự. Chọn ngẫu nhiên 3 bạn *10/10 từ 8 bạn này. Tính xác suất để không ai trong số được chọn là cùng lớp. Viết kết quả dạng phân số tối giản, ví dụ 1/3.

4/7

1/35

Một người viết 4 lá thư và điền địa chỉ vào 4 phong bì, sau đó bỏ ngẫu nhiên *10/10 4 lá thư vào 4 phong bì. Tính xác suất có chính xác 2 lá thư được bỏ vào phong bì đúng.

1/4

This form was created inside of Vietnam National University Hanoi.

Google Forms