

Programação Probabilística

Fichas

Instruções

Site

- Use o site [WebPPL](#) para resolver os seguintes problemas

Ficha 1

- Experimente as várias distribuições possíveis e use a função *viz* para se familiarizar com o sistema.
- [Arrays](#)
- [viz](#)
- [Distribuições](#)

Ficha 4

- [Inferência](#)

Ficha 1

- ① Crie uma lista com 10 valores aleatórios do tipo *verdadeiro* ou *falso*;
 - ① Conte quantos dos valores são verdadeiros;
 - ② Verifique se todos os valores são verdadeiros;
 - ③ Verifique se algum dos valores é verdadeiro;
- ② Escreva uma função que lance 1000 vezes uma moeda ao ar, use a função **repeat**, e crie um histograma com as frequências;
- ③ Modifique a função anterior para receber a probabilidade de sair cara e experimente com vários casos possíveis;
- ④ Modifique a função anterior para lançar 5 moedas de cada vez e criar o histograma com o número de caras;
 - ① Use a função **flip** para isso;
 - ② Use outra distribuição que lhe pareça mais útil;
- ⑤ Crie um histograma correspondente ao lançamento de um dado;
- ⑥ Modifique o programa anterior para lançar mais do que um dado.

RPGs e dados

XdY

X número de dados rolado

Y número de faces de cada dado

Sistema Roll & Keep: XkY

X número de dados D10 *rolled*

Y número de dados D10 *kept*

Exploding dice cada 10 implica que esse dado é rolado novamente e se soma 10 ao total

Sistema do *World of Darkness*

- Lançam-se **N** dados D10
- Contam-se os dados cujo valor é maior ou igual ao *target number* **TN**
- Cada **1** é um **fracasso** que subtrai ao número de **sucessos**
- O valor total pode ser negativo, neste caso, é um **Botch**

Ficha 2

- 1 Escreva uma função que receba o número de dados e o número de faces de cada dado e imprima o histograma relativo a 10,000 lançamentos. Represente o histograma para os seguintes valores: 5d2; 2d5; 4d6; 2d100; 100d2;
- 2 Crie uma nova função onde os dados repetidos são removidos;
- 3 Crie uma função para o sistema *Roll & Keep*. Represente o histograma para 1k1; 3k1; 5k1; 7k2;
- 4 Crie uma função para o sistema *World of Darkness*. Represente o histograma do n° de sucessos para vários n° s de dados e *TN*;
- 5 Represente graficamente o n° de sucessos para os vários **TN** usando um *heatmap* quando se lançam 10 dados;
- 6 Represente um *heatmap* com o n° de dados vs o n° de sucessos para o **TN** de 9.

Ficha 3

- 1 Assume que 1% da população tem COVID. Dos que têm COVID, 70% tem um teste rápido positivo mas 10% das pessoas que não têm COVID tem um teste rápido positivo. Desenhe o modelo gráfico e imprima o histograma correspondente;
- 2 Assume agora que existe o teste B (em oposição ao teste A referido acima) em que 90% das pessoas com COVID tem um teste positivo enquanto que só 1% das pessoas sem COVID tem um teste positivo. Assume também que das pessoas que ligam para o Saúde24, 80% das pessoas fizeram o teste A e as restantes fizeram o teste B. Desenhe o modelo gráfico e imprima o histograma correspondente.

Ficha 4

- ① Calcule a probabilidade de ter COVID se tiver um teste positivo para a pergunta 1 da ficha anterior;
- ② Se tiver um teste positivo para a pergunta 2 da ficha anterior, calcule:
 - ① A probabilidade de ter COVID;
 - ② A probabilidade de ter feito o teste A;
 - ③ A probabilidade de ter feito o teste A se tiver o teste positivo e tiver COVID;
- ③ Se tiver 3 moedas, uma normal com 50% de probabilidades de sair cara (N), uma com 70% de probabilidades de sair cara (H) e outra com 70% de probabilidades de sair coroa (T), qual é a probabilidade de ter escolhido cada uma das moedas sabendo que:
 - ① Lançou uma vez ao ar e saiu cara;
 - ② Lançou a moeda duas vezes ao ar e saiu sempre cara;
 - ③ Lançou a moeda três vezes ao ar e saiu sempre cara;
 - ④ Lançou a moeda três vezes ao ar e saiu cara duas vezes;
 - ⑤ Como mudam as probabilidades das 3 alíneas anteriores caso a probabilidade de escolher a moeda N for de 60%?

Ficha 5

- 4 Escreva uma função que sabendo que lançou X dados todos com o mesmo número de faces (2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 100) e que a soma foi de S , qual é a probabilidade correspondente a cada tipo de dado?
- 5 Modifique a solução anterior para o caso de ter uma lista de lançamentos;
- 6 Escreva uma função que escolha aleatoriamente uma carta de um baralho;
- 7 Modifique o programa anterior para extrair várias cartas de um baralho sem reposição;
- 8 Crie um programa que permita calcular a probabilidade de cada uma das combinações do Blackjack.

Ficha 6 — Cenários

Passaportes ilegais

- 1 em cada dez mil passageiros possuem um passaporte ilegal;
- São identificados corretamente 99 passaportes ilegais em cada 100;
- 1 em cada mil passaportes legais são identificados como ilegais.

Loucura psicadélica

- São usadas drogas que colocam o paciente a dormir e provocam amnésia;
- O paciente é informado da experiência;
- Domingo, o paciente é posto a dormir com uma droga;
- É atirada uma moeda ao ar:
 - ▶ Se sair cara, ele é acordado e entrevistado só na segunda-feira
 - ▶ Se sair coroa, é acordado e entrevistado na segunda e terça-feira
- No final de cada entrevista, o paciente é drogado novamente
- Na quarta-feira, o paciente é acordado sem ser entrevistado

Ficha 6

- 1 Apresente uma tabela com as probabilidades dos vários casos possíveis do cenário dos passaportes ilegais;
- 2 Sabendo que um passageiro foi preso, qual é a probabilidade de passaporte ser válido?
- 3 No cenário da loucura psicadélica, sabendo que o aluno conhece todo o procedimento e que é acordado num dado dia, se a pergunta que lhe fizerem for “qual é a probabilidade do lançamento da moeda ter dado coroa?” qual deverá ser a sua resposta?

Ficha 7

Craps

- Calcule a probabilidade de ganhar se for você a lançar os dados
- Calcule a probabilidade de ganhar dependendo do valor inicial que saiu nos dados

Blackjack

- Faça um programa que seja capaz de jogar Blackjack
- Deve ser decidir de decidir a ação mais conveniente em cada caso

Badugi

- Faça uma função capaz de comparar duas mãos de **Badugi**
- Faça uma função que receba as suas cartas e as cartas que sabe que já saíram e calcule a probabilidade de melhorar a sua mão dependendo do nº de cartas que trocar
- Faça uma função que, dadas as suas cartas e as cartas que já saíram, calcule a probabilidade da sua mão ser a melhor