

Le package `tnsproba` : parler des probabilités facilement

Code source disponible sur <https://github.com/typensee-latex/tnsproba.git>.

Version 0.8.0-beta développée et testée sur Mac OS X.

Christophe BAL

2020-08-10

Table des matières

I.	Introduction	2
II.	Beta-dépendance	2
III.	Packages utilisés	2
IV.	Ensembles probabilistes	2
V.	Juste pour rédiger	2
	1. Probabilité « simple »	2
	2. Probabilité conditionnelle	2
	3. Évènement contraire	3
	4. Espérance, variance et écart-type	3
VI.	Calculer l'espérance – Cas fini	4
VII.	Arbres pondérés	5
	1. Au commencement était la forêt...	5
	2. Les bases	6
	3. Commenter les feuilles	8
	4. Textes des noeuds	11
	5. Avec des cadres	13
	6. Mettre en valeur des chemins	14
	7. Utiliser les noms automatiques donnés par <code>forest</code>	16
VIII.	Historique	19
IX.	Toutes les fiches techniques	21
	1. Juste pour rédiger	21
	i. Probabilité « simple »	21
	ii. Probabilité conditionnelle	21
	iii. Évènement contraire	21
	iv. Espérance, variance et écart-type	21
	2. Arbres pondérés	21

I. Introduction

Le package `tnsproba` propose des macros utiles quand l'on parle de probabilités. La saisie se veut sémantique et simple.

II. Beta-dépendance

`tnscom` qui est disponible sur <https://github.com/typensee-latex/tnscom.git> est un package utilisé en coulisse.

III. Packages utilisés

La roue ayant déjà été inventée, le package `tnsproba` réutilise les packages suivants sans aucun scrupule.

- `forest`
- `simplekv`
- `xstring`
- `nicematrix`
- `tcolorbox`

IV. Ensembles probabilistes

Le package `tnssets` propose la macro `\setproba` pour indiquer des ensembles de type probabiliste. Se rendre sur <https://github.com/typensee-latex/tnssets.git> si cela vous intéresse.

V. Juste pour rédiger

1. Probabilité « simple »

Exemple 1

<code>$\\$ \backslash \text{proba} \{ A \} \\$</code>	$p(A)$
---	--------

Exemple 2 – Choisir le nom de la probabilité

<code>$\\$ \backslash \text{proba} [P] \{ A \} \\$</code>	$P(A)$
---	--------

2. Probabilité conditionnelle

Exemple 1 – Les deux écritures classiques

La 1^{re} notation, qui est devenue standard, permet de comprendre l'ordre des arguments.

<code>$\\$ \backslash \text{probacond} \{ B \} \{ A \}$</code> <code>$= \backslash \text{probacond} * \{ B \} \{ A \} \\$</code>	$p_B(A) = p(A \mid B)$
--	------------------------

Exemple 2 – Obtenir la formule de définition

Le préfixe `e` est pour `e-xpand` soit « *développer* » en anglais¹.

<code>\$\epropacond {B}{A}</code> <code>= \epropacond*{B}{A}\$</code>	$\frac{p(A \cap B)}{p(B)} = \frac{p(A \cap B)}{p(B)}$
--	---

Exemple 3 – Choisir le nom de la probabilité

<code>\$\probacond [P]{B}{A}</code> <code>= \probacond* [P]{B}{A}</code> <code>= \epropacond* [P]{B}{A}</code> <code>= \epropacond [P]{B}{A}\$</code>	$P_B(A) = P(A \mid B) = \frac{P(A \cap B)}{P(B)} = \frac{P(A \cap B)}{P(B)}$
--	--

3. Évènement contraire

`\nevent` vient de `n-ot event` qui est une pseudo-traduction de « *évènement contraire* » en anglais.

<code>\$\nevent{A}\$</code>	\overline{A}
-----------------------------	----------------

4. Espérance, variance et écart-type

Exemple 1 – Espérance

`\expval` vient de `exp-ected val-ue` soit « *espérance* » en anglais.

<code>\$\expval{X}\$</code>	$E(X)$
-----------------------------	--------

Exemple 2 – Choisir le nom de l'espérance

<code>\$\expval[E_1]{X}\$</code>	$E_1(X)$
----------------------------------	----------

Exemple 3 – Variance

<code>\$\var {X}\$</code> ou <code>\$\var[v]{X}\$</code>	$V(X) \text{ ou } v(X)$
---	-------------------------

Exemple 4 – Écart-type

`\stddev` vient de `st-andar-d dev-iation` soit « *écart-type* » en anglais.

<code>\$\stddev {X}\$</code> ou <code>\$\stddev[s]{X}\$</code>	$\sigma(X) \text{ ou } s(X)$
---	------------------------------

1. Pour ne pas alourdir l'utilisation de `\probacond`, il a été choisi d'utiliser un préfixe au lieu d'un système de multi-options.

VI. Calculer l'espérance – Cas fini

Exemple 1 – Affichage par défaut

```
\calcxpval{
  0      & 1      & 2      & 3      & 4      & 5      & 6      \\
  0.2000 & 0.1    & 0.2    & 0.05   & 0.15   & 0.1    & 0.2
}
```

x_k	0	1	2	3	4	5	6
p_k	0.2000	0.1	0.2	0.05	0.15	0.1	0.2

$$E(X) = \sum_{k=1}^7 p_k \cdot x_k$$

$$E(X) = 0 \cdot 0.2000 + 1 \cdot 0.1 + 2 \cdot 0.2 + 3 \cdot 0.05 + 4 \cdot 0.15 + 5 \cdot 0.1 + 6 \cdot 0.2$$

Exemple 2 – Choisir ses couleurs

```
\calcxpval[disp = all,
  E = Esp, X = Y,
  ind = i, xk = y, pk = q,
  ope = \times,
  com = Le tableau précédent permet de faire facilement
        les calculs suivants.,
  colors = blue-orange]{
  0      & 1      & 2      & 3      & 4      & 5      & 6      \\
  0.2000 & 0.1    & 0.2    & 0.05   & 0.15   & 0.1    & 0.2
}
```

y_i	0	1	2	3	4	5	6
q_i	0.2000	0.1	0.2	0.05	0.15	0.1	0.2

Le tableau précédent permet de faire facilement les calculs suivants.

$$Esp(Y) = \sum_{i=1}^7 q_i \times y_i$$

$$Esp(Y) = 0 \times 0.2000 + 1 \cdot 0.1 + 2 \times 0.2 + 3 \cdot 0.05 + 4 \times 0.15 + 5 \cdot 0.1 + 6 \times 0.2$$

```
\justredo{}
```

x_k	0	1	2	3	4	5	6
p_k	0.2000	0.1	0.2	0.05	0.15	0.1	0.2

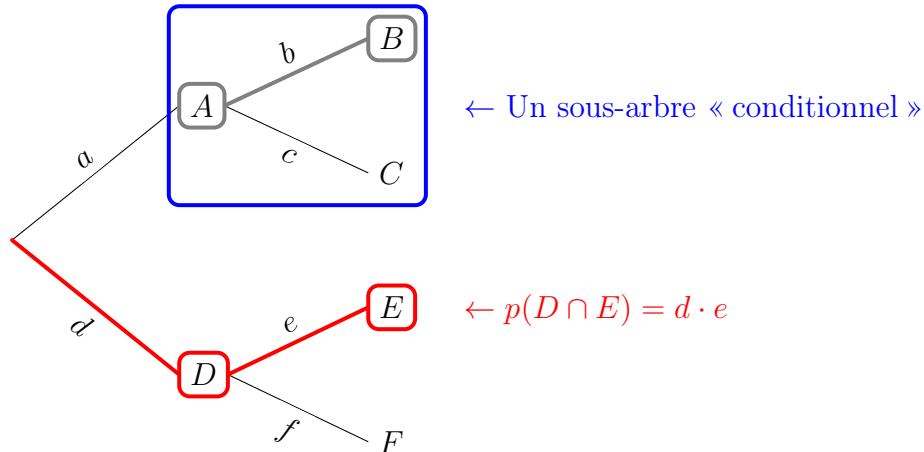
$$E(X) = \sum_{k=1}^7 p_k \cdot x_k$$

$$E(X) = 0 \cdot 0.2000 + 1 \cdot 0.1 + 2 \cdot 0.2 + 3 \cdot 0.05 + 4 \cdot 0.15 + 5 \cdot 0.1 + 6 \cdot 0.2$$

VII. Arbres pondérés

1. Au commencement était la forêt...

Le gros du travail est fait par le package `forest` qui s'appuie `TikZ` dont on peut utiliser toute la machinerie afin d'obtenir des choses sympathiques comme ci-dessous et ceci à moindre coût neuronal comme vont le montrer les explications données dans les sections suivantes.



Le rendu précédent a été obtenu via le code suivant.

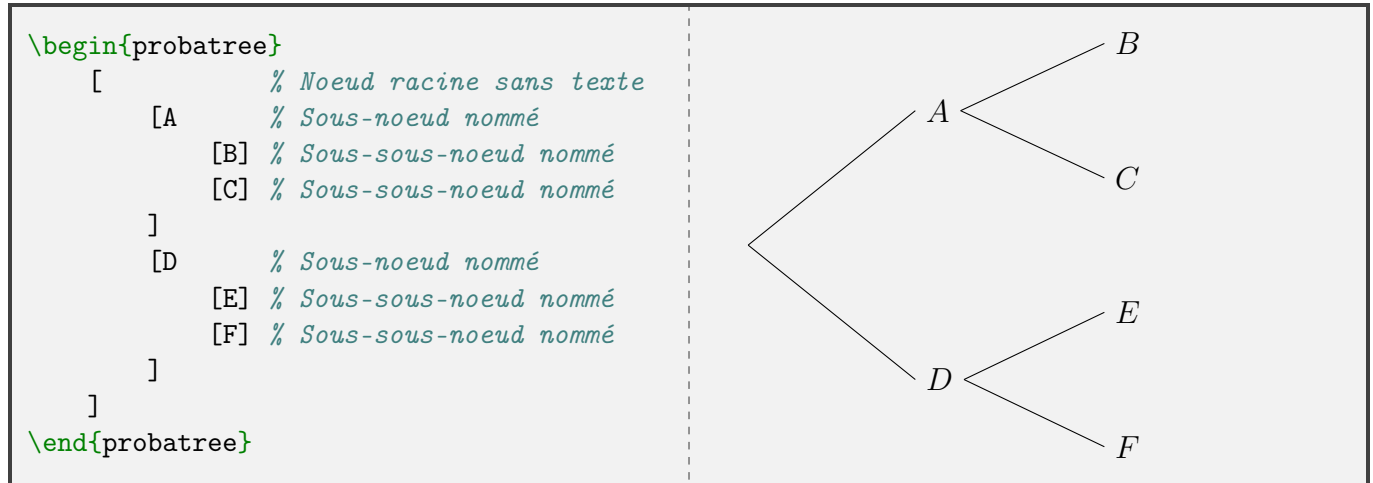
```
\begin{probatree}
  [{}, name = nU                                % Noeud racine sans texte via {} mais avec un nom.
    [A, apweight = a,
      name      = nA,
      pframe    = blue    % Encadrement d'ici à la fin.
      [B, name   = nB,
        apweight = b]
      [C, bpweight = c] % Pas besoin de nommer ce noeud.
    ]
    [D, bpweight = d,
      name      = nD
      [E, apweight = e,
        name     = nE]
      [F, bpweight = f] % Pas besoin de nommer ce noeud.
    ]
  ]
  %
  \ptreeFocus[lcol = gray,
    frame = start]{nA | nB}
  %
  \ptreeComment[tcol = blue]%
    {nA}{\leftarrow Un sous-arbre \og conditionnel \fg}
  %
  \ptreeFocus[lcol = red]{nU | nD | nE}
  \ptreeComment[tcol = red]%
    {nE}{\leftarrow \proba{D \cap E} = d \cdot e}
\end{probatree}
```

Remarque. Jusqu'à la section 7. page 16, nous nommerons à la main les noeuds des arbres via `name = ...` lorsque cela sera nécessaire. Dans la section indiquée nous verrons comment utiliser les noms automatiques donnés par le package `forest`.

2. Les bases

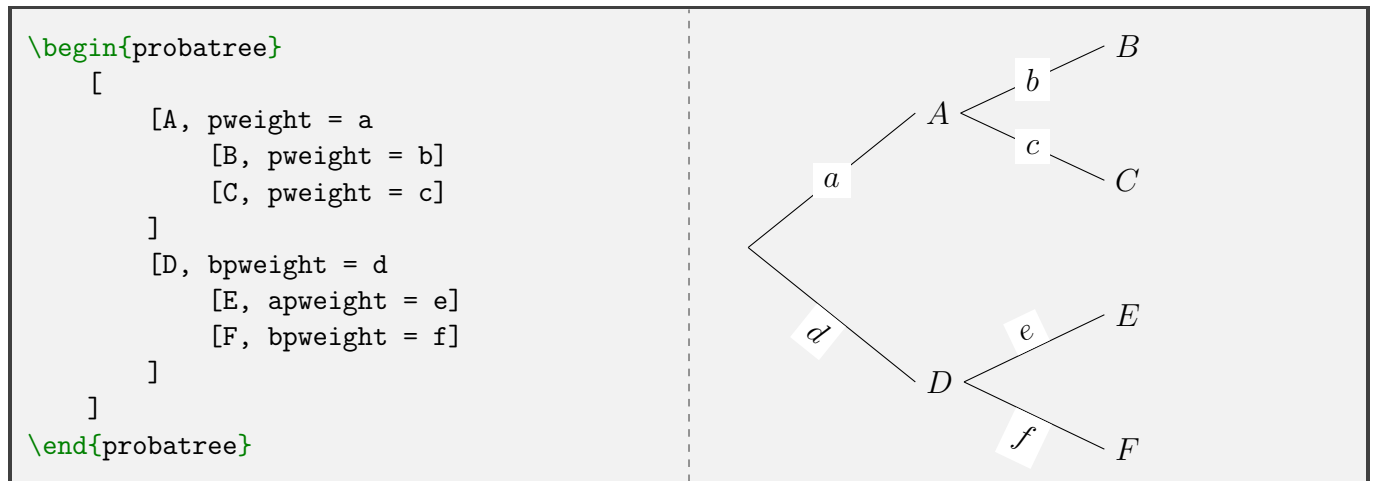
Exemple 1 – Le cas type

Commençons par un arbre nu pour voir comment utiliser l'environnement `probatree` qui s'appuie en coulisse sur celui nommé `forest` du package éponyme. L'exemple qui suit utilise juste les réglages spécifiques de mise en forme de l'arbre qui sont propres à `probatree`.



Exemple 2 – Ajouter des pondérations

Dans le code suivant, ce sont les clés² `pweight`, `apweight` et `bpweight` qui facilitent l'écriture des pondérations sur les branches. Indiquons que `pweight` vient de `p`-robability et `weight` soit « *probabilité* » et « *poids* » en anglais. Quant au `a` et au `b` au début de `apweight` et `bpweight` respectivement, ils viennent de `a`-bove et `b`-elow soit « *dessus* » et « *dessous* » en anglais.



Remarque. Notez que le mode mathématique est activé par défaut pour les noms des noeuds et les poids comme le montre l'exemple improbable³ ci-dessous.

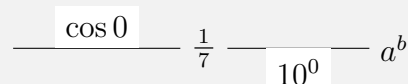
2. En fait du point de vue de TikZ, ce sont des styles.

3. Quoique...

```

\begin{probatree}
[
  [\frac{1}{7}, apweight = \cos 0
    [a^b, bpweight = 10^0]
  ]
]
\end{probatree}

```



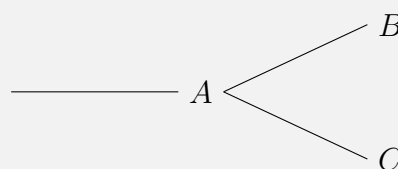
Exemple 3 – Des poids cachés partout

On peut cacher tous les poids sans avoir à les effacer partout dans le code L^AT_EX (*ceci peut être utile lors de la rédaction d'exercices*). Il suffit pour cela d'utiliser une option `hideall` de l'environnement `probatree`. Comme les codes des arbres utilisent des crochets, l'option s'indique via `<hideall>` et non le traditionnel `[hideall]`⁴. L'option utilisée par défaut est `asit` qui demande de respecter les indications données pour les poids dans le code de l'arbre.

```

\begin{probatree}<hideall>
[
  [A, pweight = a
    [B, apweight = b]
    [C, bpweight = c]
  ]
]
\end{probatree}

```



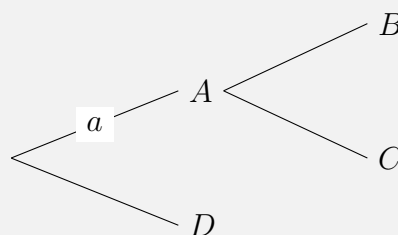
Exemple 4 – Des poids cachés localement

Pour ne cacher que certains poids afin de produire par exemple un arbre à compléter, il faudra utiliser localement le style `pweight*` comme dans l'exemple ci-dessous.

```

\begin{probatree}
[
  [A, pweight = a
    [B, apweight* = b]
    [C, bpweight* = c]
  ]
  [D, pweight* = d]
]
\end{probatree}

```



Exemple 5 – Forcer l'affichage des poids cachés localement

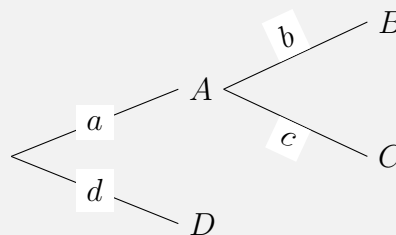
Imaginons que nous voulions donner l'arbre précédent avec tous ses poids visibles pour une correction par exemple. Il suffit dans ce cas de passer via l'option `showall` de l'environnement `probatree` qui affichera absolument tous les poids (*on tape une fois et on réutilise le même code dans deux contextes différents*).

4. Ceci a été rendu possible grâce à un code proposé dans l'excellent livre « *Apprendre à programmer en T_EX* » de Christian Tellechea.

```

\begin{probatree}<showall>
[
  [A, pweight = a
    [B, apweight* = b]
    [C, bpweight* = c]
  ]
  [D, pweight* = d]
]
\end{probatree}

```



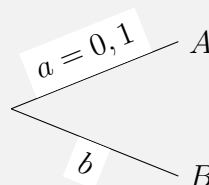
Exemple 6 – Un signe = et/ou une virgule dans les étiquettes

Vous ne pouvez pas utiliser directement un signe = ou une virgule dans les étiquettes des branches⁵. Pour contourner cette limitation, il suffit de mettre le contenu de l'étiquette entre des accolades.

```

\begin{probatree}
[
  [A, apweight = {a = 0,1}]
  [B, bpweight = b]
]
\end{probatree}

```



3. Commenter les feuilles

Exemple 1 – Tout aligner

Que ce soit pour expliquer un arbre de probabilité, ou bien pour raisonner sur ce dernier, l'effet suivant est très utile⁶. Noter l'utilisation possible de la clé `tcol` pour `t-ext` et `col-or` afin d'indiquer la couleur du texte au format TikZ. La couleur par défaut est le noir.

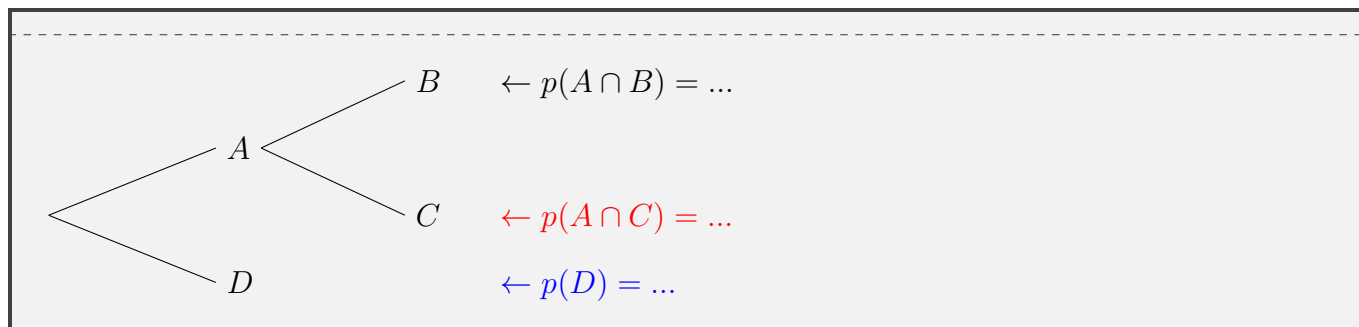
```

\begin{probatree}
[
  [A
    [B, name = nB]
    [C, name = nC]
  ]
  [D, name = nD]
]
%
\ptreeComment {nB}{\leftarrow \proba{A \cap B} = ...$}
\ptreeComment[tcol = red] {nC}{\leftarrow \proba{A \cap C} = ...$}
\ptreeComment[tcol = blue] {nD}{\leftarrow \proba{D} = ...$}
\end{probatree}

```

5. Ces deux symboles font partie de la syntaxe TikZ.

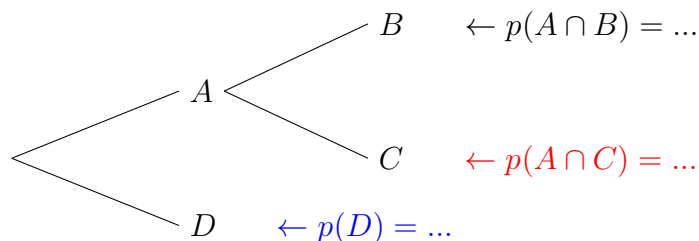
6. Le package `forest` permet d'indiquer directement des mises en forme dans le code de l'arbre. L'auteur du présent package trouve bien plus efficace à l'usage de ne pas toucher au code minimal d'un arbre. Ceci explique donc le choix retenu de donner les décorations supplémentaires après le code de l'arbre.



Remarque. Commenter un noeud interne ne provoquera pas d'erreur même si `\ptreeComment` n'a pas été conçu pour ceci. Ceci a été utilisé dans l'exemple d'introduction mais ça reste un petit hack.

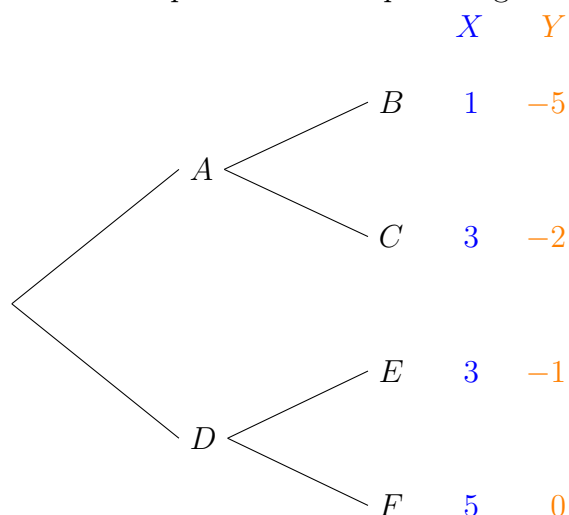
Exemple 2 – Coller au plus près

En utilisant `\ptreeComment*` au lieu de `\ptreeComment`, les commentaires seront proches des noeuds et donc non alignés verticalement. Avec l'exemple précédent on obtient la mise en forme qui suit.



Exemple 3 – Décalages horizontal et vertical – Avec des variables aléatoires

Grâce aux clés `dx` et `dy` il est possible d'ajouter des décalages horizontal et vertical. Ceci permet d'obtenir ce qui suit sans trop se fatiguer les méninges.



Le code utilisé est le suivant. Notez qu'ici il y a des réglages à faire au doigt mouillé. Dans l'exemple suivant nous allons voir comment se passer des horribles copier-coller.

```
\begin{probatree}
% ----- %
% -- Code de l'arbre seul non reproduit ici -- %
% ----- %
% Valeurs de X
\ptreeComment[tcol = blue,
```

```

dx = -.25em, dy = 1cm] {nB}{X$}
\ptreeComment[tcol = blue] {nB}{1$}
\ptreeComment[tcol = blue] {nC}{3$}
\ptreeComment[tcol = blue] {nE}{3$}
\ptreeComment[tcol = blue] {nF}{5$}
%
% Valeurs de Y
\ptreeComment[tcol = orange,
dx = 2em+.5em, dy = 1cm] {nB}{Y$}
\ptreeComment[tcol = orange, dx = 2em] {nB}{-5$}
\ptreeComment[tcol = orange, dx = 2em] {nC}{-2$}
\ptreeComment[tcol = orange, dx = 2em] {nE}{-1$}
\ptreeComment[tcol = orange, dx = 2em] {nF}{\phantom{-}0$}
\end{probatree}

```

Exemple 4 – Commenter via une boucle – Avec des variables aléatoires

Dans le code précédent nous avons dû faire des copier-coller. La macro `\foreach` de TikZ permet d'éviter cela afin d'obtenir un code très facile à maintenir et à comprendre comme celui ci-après. Ceci étant indiqué, il y a des pièges à éviter comme nous l'expliquons juste après.

```

\begin{probatree}
% ----- %
% -- Code de l'arbre seul non reproduit ici -- %
% ----- %
% Valeurs de X
\ptreeComment[tcol = blue,
dx = -.25em, dy = 1cm] {nB}{X$}
\foreach \name/\val in {
  nB/$1$,
  nC/$3$,
  nE/$3$,
  nF/$5$
}{
  \ptreeComment[tcol = blue]{\name}{\val}
}
% Valeurs de Y
\ptreeComment[tcol = orange,
dx = 2em+.5em, dy = 1cm] {nB}{Y$}
\foreach \name/\val in {
  nB/$-5$,
  nC/$-2$,
  nE/$-1$,
  nF/$\phantom{-}0$
}{
  \ptreeComment[tcol = orange,
dx = 2em]{\name}{\val}
}
\end{probatree}

```

Voici les pièges à éviter.

1. `\foreach` ignore les espaces initiaux mais pas les finaux. Si vous utilisez `nB /1` au lieu de

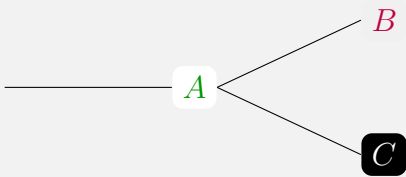
- `nB/1` alors la macro croira que le nom se finit par un espace et `forest` ne pourra rien faire.
- Comme les noms `\color`, `\tcol`, `\dx` et `\dy` sont utilisés en coulisse, il n'est pas possible de les utiliser dans les boucles.

4. Textes des noeuds

Exemple 1 – Changer les couleurs

On peut a posteriori changer les couleurs du texte et du fond d'un noeud via `\ptreeNodeColor` présentée ci-dessous.

```
\begin{probatree}
[
  [A, name = nA
    [B, name = nB]
    [C, name = nC]
  ]
]
\ptreeNodeColor{nA}{tcol = green!60!black}
\ptreeNodeColor{nB}{tcol = purple,
                    bcol = black!6!white}
\ptreeNodeColor{nC}{tcol = white,
                    bcol = black}
\end{probatree}
```



Voici ce qu'il faut retenir du code précédent.

- Par défaut le blanc sert de couleur de fond. Ceci se voit dans la mise en forme du noeud *A* pour lequel `tcol` change juste la couleur du texte qui par défaut sera le noir.
- Pour changer la couleur de fond, on passe via `bcol`. Ceci permet d'avoir le rendu souhaité pour la mise en forme du noeud *B*⁷.
- Les préfixes `t` et `b` de `bcol` et `tcol` sont pour `t`-exte et `b`-ackground, ce dernier mot signifiant « *fond* » en anglais. Quant à `col` c'est pour `col`-or soit « *couleur* » en anglais.

Remarque. Techniquement toutes les macros présentées dans cette section cachent l'ancien texte d'un noeud par superposition de ce texte en utilisant une couleur identique pour le texte et le fond.

Exemple 2 – Changer le texte

On peut a posteriori changer le texte d'un noeud, avec un choix des couleurs, via `\ptreeNodeNewText` présentée ci-après. Noter que les couleurs par défaut du texte et du fond restent le noir et le blanc respectivement.

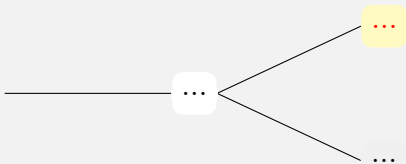
```
\begin{probatree}
[
  [A, name = nA
    [B, name = nB]
```

7. Ainsi le fond du noeud et celui du cadre ont la même couleur.

```

        [C, name = nC]
    ]
]
\ptreeNodeNewText{nA}{...}
\ptreeNodeNewText[tccl = red, bcol = yellow!30!white]%
    {nB}{...}
\ptreeNodeNewText[bcol = black!6!white]%
    {nC}{...}
\end{probatree}

```



Exemple 3 – Récupérer le texte d'un noeud

Considérons l'arbre un peu plat suivant.

```

\begin{probatree}
  [
    [texte.de.A, name = nA
      [B]
    ]
  ]
\end{probatree}

```



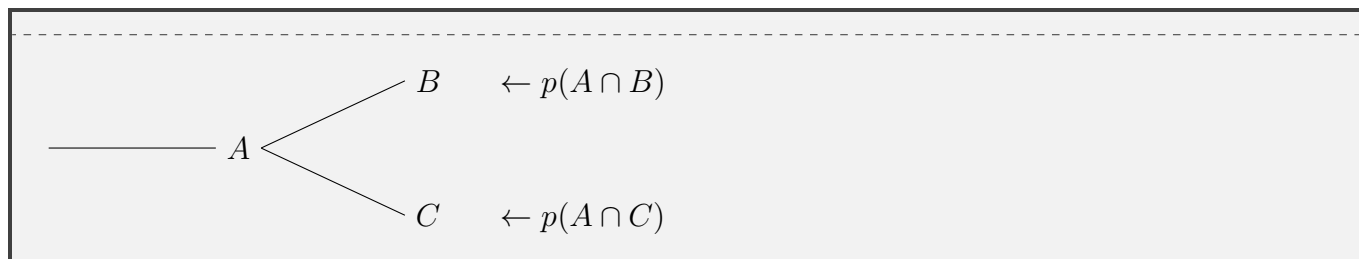
Une fois ce code inséré il est possible de récupérer *texte.de.A* juste en tapant `\ptreeTextOf{nA}`. Voici un exemple concret ⁸ d'utilisation.

```

\begin{probatree}
  [
    [A, name = nA
      [B, name = nB]
      [C, name = nC]
    ]
  ]
%
\ptreeComment{nB}%
    {$\leftarrow \proba{\ptreeTextOf{nA}} \cap \ptreeTextOf{nB}}$}
\ptreeComment{nC}%
    {$\leftarrow \proba{\ptreeTextOf{nA}} \cap \ptreeTextOf{nC}}$}
\end{probatree}

```

8. Mais pas forcément pertinent... L'exemple peut être intéressant dans le cadre de contenus produits de façon automatisée.

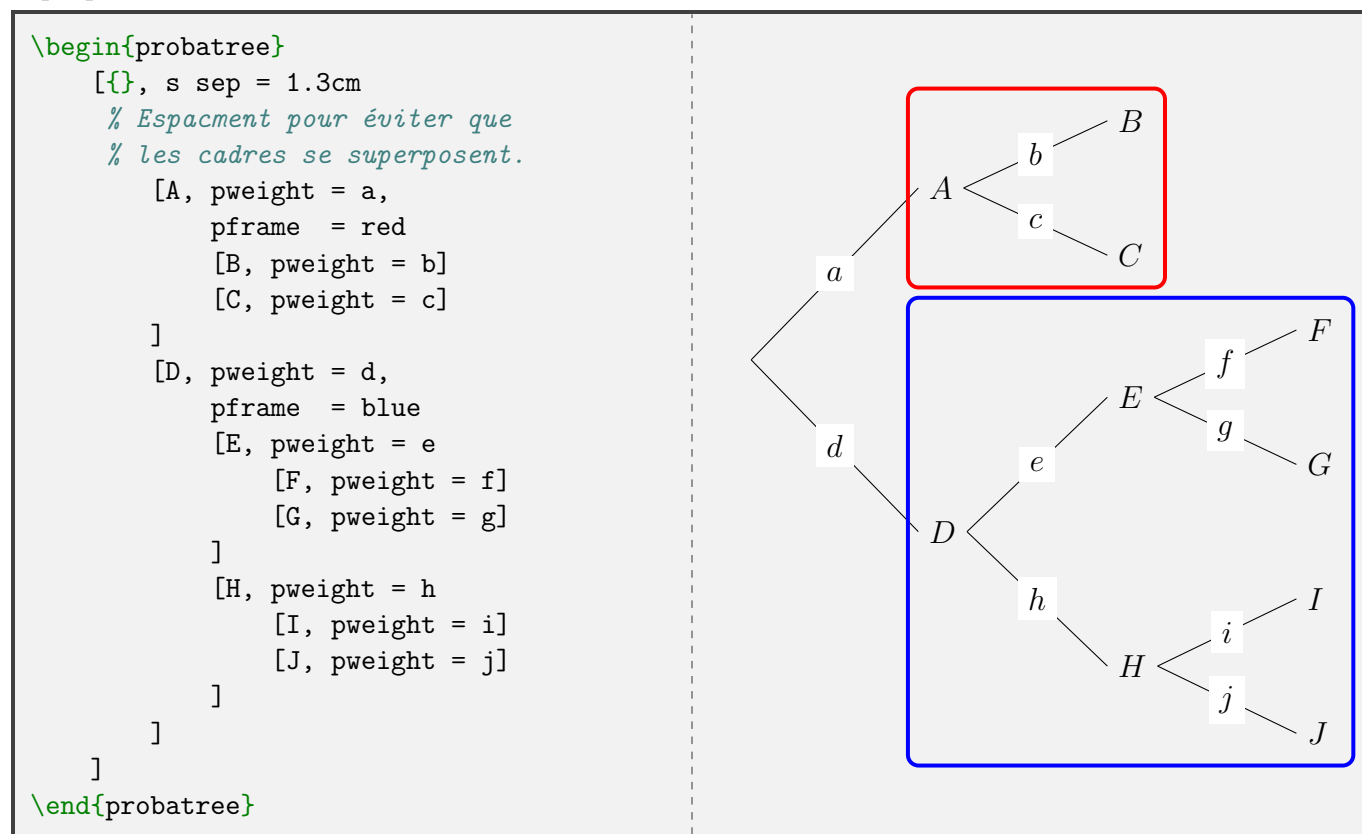


Remarque. Comme la macro `\ptreeNodeNewText` utilise le dernier noeud rencontré, il faudra veiller à ne pas vouloir utiliser les textes de noeuds présents dans deux arbres différents et qui ont en même temps le même nom.

5. Avec des cadres

Exemple 1 – Des cadres finaux

Via la clé `pframe` il est très aisé d’encadrer un sous-arbre final⁹ comme le montre l’exemple suivant¹⁰. Dans l’exemple ci-après nous utilisons la bidouille `\,s sep = 1.3cm` qui évite que les cadres se superposent.



Remarque. La clé `pframe` est un cas particulier de décoration car les autres décorations se font en dehors de la définition de l’arbre

Exemple 2 – Des cadres non finaux

La macro `\ptreeFrame` permet facilement d’encadrer un sous-arbre non final. Ceci nécessite d’utiliser des noms de noeuds. Voici un exemple où la macro `\ptreeFrame` attend les noms de la racine et des deux noeuds finaux le plus haut et le plus bas.

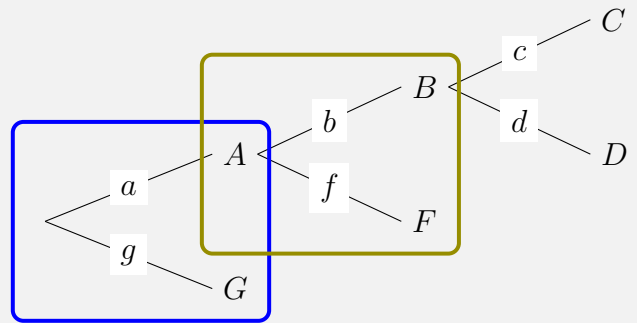
9. Un sous-arbre sera dit final si toutes ses feuilles correspondent à des feuilles de l’arbre initial.

10. Ce type de cadre est très utile d’un point de vue pédagogique.

```

\begin{probatree}
  [{}], name = nU
  % La racine a un texte vide {}.
  [A, pweight = a,
    name = nA
    [B, pweight = b,
      name = nB
      [C, pweight = c]
      [D, pweight = d]
    ]
    [F, pweight = f,
      name = nF]
  ]
  [G, pweight = g,
    name = nG]
]
%
\ptreeFrame          {nU}{nA}{nG}
\ptreeFrame[lcol = olive]{nA}{nB}{nF}
\end{probatree}

```



6. Mettre en valeur des chemins

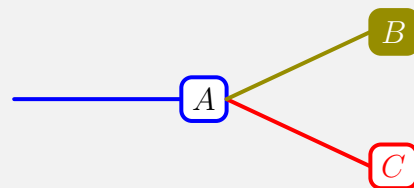
Exemple 1 – Avec deux noeuds – Choix des couleurs

La macro `\ptreeFocus` rend facile la mise en valeur d'un chemin particulier comme le montre l'exemple ci-après qui est une simple démo. Notez que les noms des noeuds sont séparés par des barres verticales `|` et qu'il est possible d'utiliser des espaces pour améliorer la lisibilité du code.

```

\begin{probatree}
  [{}], name = nU
  [A, name = nA
    [B, name = nB]
    [C, name = nC]
  ]
]
%
\ptreeFocus{nU | nA}
\ptreeFocus[tcol = red,
  lcol = red]{nA | nC}
\ptreeFocus[tcol = white,
  bcol = olive,
  lcol = olive]{nA | nB}
\end{probatree}

```



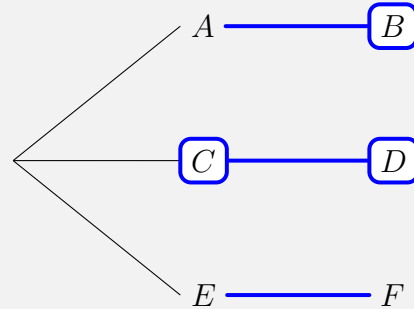
Voici ce qu'il faut retenir pour les couleurs qui doivent être du type TikZ.

1. `lcol` sert à indiquer la couleur des arêtes et des cadres éventuels. Par défaut `lcol = blue`. Indiquons que le préfixe `l` est pour `l`-igne.
2. `tcol` sert à indiquer la couleur du texte. Par défaut `lcol = black`. Indiquons que le préfixe `t` est pour `t`-exte.
3. `bcol` sert à indiquer la couleur du fond. Par défaut `lcol = white`. Indiquons que le préfixe `b` est pour `b`-ackground soit « *fond* » en anglais.

Exemple 2 – Avec deux noeuds – Choix des cadres

Par défaut le 1^{er} noeud n'est pas encadré car il est courant de vouloir indiquer un noeud partant de la racine qui traditionnellement ne contient aucun texte. Il est possible d'obtenir deux autres mises en forme comme ci-après.

```
\begin{probatree}
[
  [A, name = nA
    [B, name = nB]
  ]
  [C, name = nC
    [D, name = nD]
  ]
  [E, name = nE
    [F, name = nF]
  ]
]
%
\ptreeFocus{nA | nB}
\ptreeFocus[frame = start]{nC | nD}
\ptreeFocus[frame = none]{nE | nF}
\end{probatree}
```



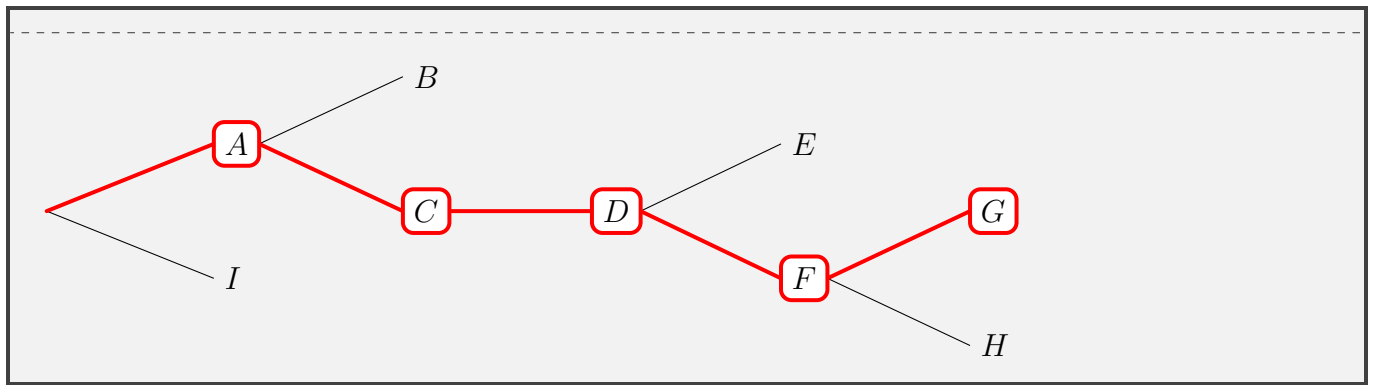
Voici ce qu'il faut retenir à propos des encadrements.

1. `frame = nostart`, le réglage par défaut, demande d'encadrer tous les noeuds sauf le 1^{er}.
2. `frame = start` demande d'encadrer tous les noeuds.
3. `frame = none` demande de n'encadrer aucun noeud.

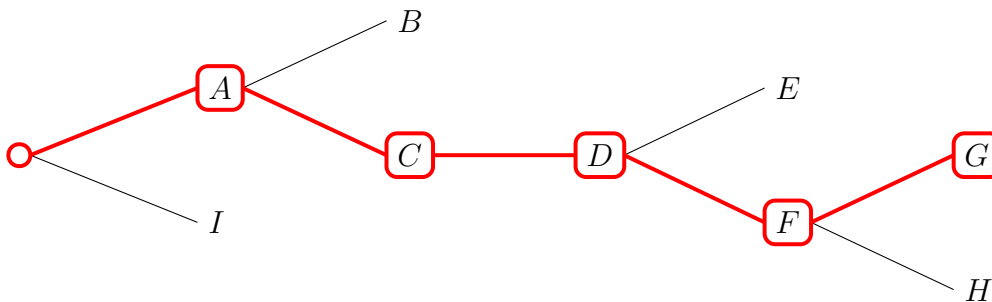
Exemple 3 – Plusieurs noeuds d'un coup

Rien de bien compliqué à condition de bien respecter l'ordre de saisie des noeuds.

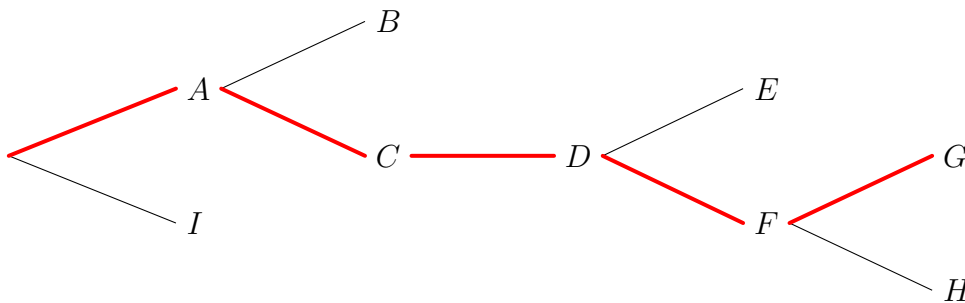
```
\begin{probatree}
[{}, name = nU
  [A, name = nA
    [B]
    [C, name = nC
      [D, name = nD
        [E]
        [F, name = nF
          [G, name = nG]
          [H]
        ]
      ]
    ]
  ]
]
[I]
]
%
\ptreeFocus[lcol = red]{nU | nA | nC | nD | nF | nG}
\end{probatree}
```



Avec `frame = start` on obtient l'arbre suivant où le mini disque initial¹¹ n'est pas forcément souhaité.

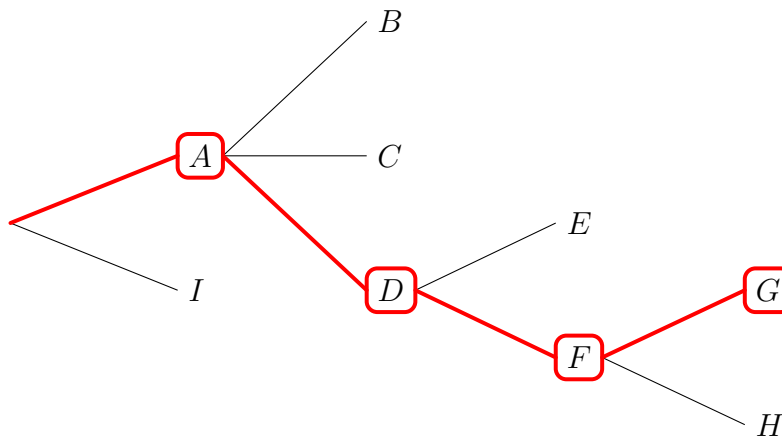


Avec `frame = none` on obtient l'arbre ci-dessous.



7. Utiliser les noms automatiques donnés par forest

Voyons comment obtenir le résultat suivant en indiquant tous les noeuds via les noms automatiques fabriqués par `forest`.



Le rendu précédent a été obtenu via le code suivant.

¹¹. Ce disque est en fait un carré aux coins arrondis autour d'un texte vide.


```

\begin{probatree}
[
  [A
    [B]
    [C]
    [D
      [E]
      [F
        [G]
        [H]
      ]
    ]
  ]
[I]
]
%
\aptreeFocus[lcol = red]{ | 1 | 13 | 132 | 1321}
\end{probatree}

```

Voici comment s’y prendre.

1. On utilise `\aptreeFocus` au lieu de `\ptreeFocus` où le préfixe **a** est pour **a**-uto.
***ATTENTION !** Il n’est pas possible de modifier les couleurs du texte et du fond des noeuds car `\aptreeTextOf`, `\aptreeNodeColor` et `\aptreeNodeNewText` n’ont pas pu être implémentées. Par contre les macros `\aptreeComment` et `\aptreeFrame` existent sans limitation.*
2. Chaque nom automatique¹² fabriqué par `forest` commence par **!**. Ce caractère spécial n’est pas à indiquer car il sera ajouté automatiquement en coulisse.
3. La racine est nommée **!** par `forest` d’où le **|** seul au début de l’argument de `\aptreeFocus*` ci-dessus afin d’indiquer un texte vide comme tout premier noeud.
4. Pour voir ce qu’il faut faire pour un noeud autre que la racine, considérons par exemple **1321**. On indique en fait le chemin à suivre après la racine pour arriver au noeud voulu.

- Aller d’abord au

1

^{er} noeud du niveau 1 qui ici est *A*.
- Aller ensuite au

3

^e noeud du niveau 2 qui ici est *D*.
- Aller après au

2

^e noeud du niveau 3 qui ici est *F*.
- Aller enfin au

1

^{er} noeud du niveau 4 qui ici est *G*.
- On obtient finalement notre noeud nommé

1321

.

Remarque. Dans la mesure du possible, utiliser les noms automatiques facilite la maintenance des arbres sur le long terme. Si on reprend le tout premier exemple d’arbre décoré, il est bien plus simple de faire comme suit car on ne touche pas à la structure minimale du code de l’arbre. On a même utilisé `\ptreeFrame` au lieu de la clé `pframe` dans l’arbre.

```

\begin{probatree}
[
  [A, apweight = a
    [B, apweight = b]
    [C, bpweight = c]
  ]
  [D, bpweight = d

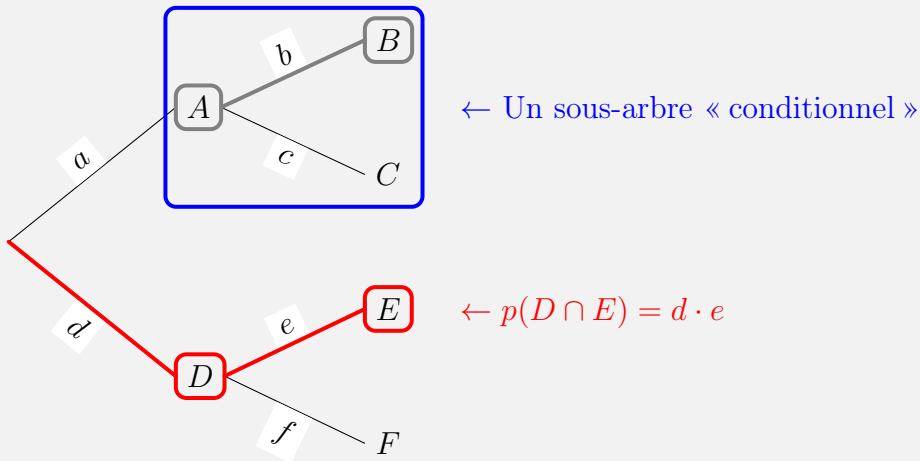
```

12. Ce sont en fait des noms relativement à la racine de l’arbre.

```

        [E, apweight = e]
        [F, bpweight = f]
    ]
]
%
\aptreeFocus[lcol = gray,
             frame = start]{1 | 11}
%
\aptreeFrame{1}{11}{12}
\aptreeComment[tcol = blue]{%
                  {1}{\leftarrow$ Un sous-arbre \og conditionnel \fg}
%
\aptreeFocus[lcol = red]{ | 2 | 21}
\aptreeComment[tcol = red]{%
                  {21}{\leftarrow \proba{D \cap E} = d \cdot e$}
\end{probatree}

```



VIII. Historique

Nous ne donnons ici qu'un très bref historique récent¹³ de **tnsproba** à destination de l'utilisateur principalement. Tous les changements sont disponibles uniquement en anglais dans le dossier **change-log** : voir le code source de **tnsproba** sur **github**.

2020-08-10 Nouvelle version mineure **0.8.0-beta**.

- **ARBRE DE PROBABILITÉS** : le mode mathématique est activé par défaut pour les noms des noeuds et les poids (*plus besoin de taper plein de \$*).
-

2020-08-09 Nouvelle version mineure **0.7.0-beta**.

- **ARBRE DE PROBABILITÉS**.
 - Utilisation obligatoire de `col=...` pour indiquer une couleur à toutes les macros de décoration.
 - Les macros `\ptreeComment`, `\ptreeComment*`, `\aptreeComment` et `\aptreeComment*` ont deux clés `dx` et `dy` pour indiquer un décalage relatif.
 - Ajout de l'environnement `probatree**` qui force l'affichage de tous les poids !
-

2020-08-08 Nouvelle version mineure **0.6.0-beta**.

- **ARBRE DE PROBABILITÉS**.
 - `\aptreeFocus`, `\aptreeFocus*` et `\aptreeFocus**` permettent d'utiliser le système de nommage automatique des noeuds proposé par `forest`.
 - Il en va de même pour `\aptreeComment` et `\aptreeFrame`.
-

2020-08-05 Nouvelle version mineure **0.5.0-beta**.

- **ARBRE DE PROBABILITÉS**.
 - `\ptreeFocus`, `\ptreeFocus*` et `\ptreeFocus**` fonctionnent avec un multi-argument pour pouvoir indiquer un chemin sur plusieurs noeuds.
 - Suppression de la clé `\pcomment`.
 - Ajout des macros `\ptreeComment` et `\ptreeComment*` qui simplifient la saisie.
-

2020-07-31 Nouvelle version mineure **0.4.0-beta**.

- **ARBRE** : possibilité de mettre en valeur un chemin via `\ptreeFocus`, `\ptreeFocus*` ou `\ptreeFocus**`.
-

2020-07-25 Nouvelle version mineure **0.3.0-beta**.

13. On ne va pas au-delà de un an depuis la dernière version.

- **ARBRE.**

- Ajout du style `pcomment` pour placer du texte à la droite d'une feuille.
 - Le style `frame` a été renommé `pframe`.
-

2020-07-23 Nouvelle version mineure 0.2.0-beta.

- **ARBRE** : ajout de la macro `\ptreeFrame` pour tracer facilement des sous cadres non « finaux ».
-

2020-07-22 Nouvelle version mineure 0.1.0-beta.

- **PROBABILITÉ CONDITIONNELLE** : `\probacondexp` renommée en `\eprobacond`.
 - **ÉVÈNEMENT CONTRAIRE** : ajout de `\nevent`.
 - **VARIANCE ET ÉCART-TYPE** : ajout de `\var` et `\stddev`.
-

2020-07-10 Première version 0.0.0-beta.

IX. Toutes les fiches techniques

1. Juste pour rédiger

i. Probabilité « simple »

`\proba[#opt]{#1}`

— Option: le nom de la probabilité. La valeur par défaut est p .

— Argument: l'ensemble dont on veut calculer la probabilité.

ii. Probabilité conditionnelle

`\probacond [#opt]{#1..#2}`

`\probacond* [#opt]{#1..#2}`

`\eprobacond [#opt]{#1..#2}`

`\eprobacond* [#opt]{#1..#2}`

— Option: le nom de la probabilité. La valeur par défaut est p .

— Argument 1: l'ensemble qui donne la condition.

— Argument 2: l'ensemble dont on veut calculer la probabilité.

iii. Évènement contraire

`\nevent{#1}`

— Argument: l'ensemble dont on veut indiquer le contraire.

iv. Espérance, variance et écart-type

`\expval[#opt]{#1}`

— Option: le nom de la fonction espérance. La valeur par défaut est E obtenue via `\mathrm{E}`.

— Argument: la variable aléatoire dont on veut calculer l'espérance.

`\var[#opt]{#1}`

— Option: le nom de la fonction variance. La valeur par défaut est V obtenue via `\mathrm{V}`.

— Argument: la variable aléatoire dont on veut calculer la variance.

`\stddev[#opt]{#1}`

— Option: le nom de la fonction écart-type. La valeur par défaut est σ obtenue via `\sigma`.

— Argument: la variable aléatoire dont on veut calculer l'écart-type.

2. Arbres pondérés

`\begin{probatree} [#opt]`

...

`\end{probatree}`

— Option: la valeur par défaut étant **asit**. **ATTENTION!** L'option s'indique via `<...>` et non le traditionnel `[...]`.

1. **asit** : pour les poids, on suit les indications données dans le code.
2. **hideall** : on cache tous les poids quelque soient les indications données dans le code.
3. **showall** : on montre tous les poids quelque soient les indications données dans le code.

— Contenu: un arbre codé en utilisant la syntaxe supportée par le package **forest**.

— Clé "**pweight**": pour écrire un poids sur le milieu d'une branche.

— Clé "**apweight**": pour écrire un poids au-dessus le milieu d'une branche.

— Clé "**bpweight**": pour écrire un poids en-dessous du milieu d'une branche.

— Clé "**pweight***": pour indiquer un poids sans l'imprimer. Avec l'option **showall** le poids sera affiché comme si on avait utilisé **pweight**.

— Clé "**apweight***": pour indiquer un poids sans l'imprimer. Avec l'option **showall** le poids sera affiché comme si on avait utilisé **apweight**.

— Clé "**bpweight***": pour indiquer un poids sans l'imprimer. Avec l'option **showall** le poids sera affiché comme si on avait utilisé **bpweight**.

— Clé "**pframe**": pour encadrer un sous-arbre depuis un noeud vers toutes les feuilles de celui-ci.

`\ptreeFrame[#opt]{#1..#3}` **p** = p-robabilty

— Option: un système de type clé = valeur.

1. **lcol** : la couleur au format TikZ du cadre. La valeur par défaut est **blue**.

— Arguments **1..3**: les noms de la sous-racine (à gauche), du noeud final en haut (à droite) et du noeud final en bas (à droite) tous indiqués via **name** = ... (*en fait l'ordre n'est pas important ici*).

`\aptreeFrame[#opt]{#1..#3}` **a** = a-auto

Voir les indications précédentes excepté qu'ici on utilise le système de nommage automatisé dérivé de celui de **forest**.

`\ptreeComment[#opt]{#1..#2}`

— Option: un système de type clé = valeur.

1. **tcol** : la couleur au format TikZ du texte. La valeur par défaut est **black**.
2. **dx** : une distance horizontale relative de décalage. La valeur par défaut est **0cm**.
3. **dy** : une distance verticale relative de décalage. La valeur par défaut est **0cm**.

— Argument **1**: le nom de la feuille.

— Argument **2**: le texte du commentaire.

`\aptreeComment[#opt]{#1..#2}`

Voir les indications précédentes excepté qu'ici on utilise le système de nommage automatisé dérivé de celui de **forest**.

`\ptreeTextOf{#1}`

— **Argument**: le nom du noeud.

`\ptreeNodeColor{#1..#2}`

— **Argument 1**: le nom du noeud.

— **Argument 2**: chacun des paramètres présentés ci-dessous est optionnel et par défaut la macro utilise `tcol = black` et `bcol = white`.

1. `tcol = ...` sert à indiquer la couleur du texte.
 2. `bcol = ...` pour à indiquer la couleur du fond ($b = b\text{-}ackground$).
-

`\ptreeNodeNewText[#opt]{#1..#2}`

— **Option**: chacun des paramètres présentés ci-dessous est optionnel et par défaut la macro utilise `tcol = black` et `bcol = white`.

1. `tcol = ...` sert à indiquer la nouvelle couleur du texte.
2. `bcol = ...` pour à indiquer la nouvelle couleur du fond ($b = b\text{-}ackground$).

— **Argument 1**: le nom du noeud.

— **Argument 2**: le nouveau texte.

`\ptreeFocus[#opt]{#1}`

— **Option**: un système de type `clé = valeur`.

1. `lcol`: la couleur au format TikZ des lignes des arrêtes et des cadres éventuels. La valeur par défaut est `blue`.
2. `tcol`: la couleur au format TikZ du texte. La valeur par défaut est `black`.
3. `bcol`: la couleur au format TikZ du fond. La valeur par défaut est `white`.
4. `frame`: le type d'encadrement souhaité. La valeur par défaut est `nostart`. Voici les valeurs disponibles.
 - (a) `nostart`: le 1^{er} noeud n'est pas encadré mais les autres le sont.
 - (b) `start`: tous les noeuds sont encadrés.
 - (c) `none`: aucun des noeuds n'est encadré.

— **Argument**: les noms des noeuds indiqués via `name = ...` à fournir dans le bon ordre et à séparer par des barres verticales `|`.

`\aptreeFocus[#opt]{#1}`

— **Option**: un système de type `clé = valeur`.

1. `lcol`: la couleur au format TikZ des lignes des arrêtes et des cadres éventuels. La valeur par défaut est `blue`.
2. `frame`: voir les indications précédentes.

— **Argument**: : voir les indications précédentes excepté qu'ici on utilise le système de nommage automatisé dérivé de celui de `forest`.