#### Estatística Básica

# Prof. Fernando de Souza Bastos fernando.bastos@ufv.br

Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas Universidade Federal de Viçosa Campus UFV - Florestal



### Sumário

- Modelos Probabilísticos
- Distribuição Uniforme Discreta
- O Distribuição Bernoulli
- Distribuição Binomial
- Distribuição de Poisson

### Modelos Probabilísticos

Algumas variáveis aleatórias adaptam-se muito bem a uma série de problemas práticos. Portanto, um estudo pormenorizado dessas variáveis é de grande importância para a construção de modelos probabilísticos para situações reais e a conseqüente estimação de seus parâmetros. Para algumas dessas distribuições existem tabelas que facilitam o cálculo de probabilidades, em função de seus parâmetros. Nesta seção iremos estudar alguns desses modelos, procurando enfatizar as condições em que eles aparecem, suas funções de probabilidade, parâmetros e como calcular probabilidades.

### Distribuição Uniforme Discreta

Este é o caso mais simples de v.a. discreta, em que cada valor possível ocorre com a mesma probabilidade.

**Definição:** A v.a. discreta X, assumindo os valores  $x_1, \dots, x_k$ , tem distribuição uniforme se, e somente se,

$$P(X=x_i)=p(x_i)=\frac{1}{k}, \quad \forall \quad i=1,2,\cdots,k.$$

É fácil verificar que,

$$E(X) = \frac{1}{k} \sum_{i=1}^{k} x_i, \quad Var(x) = \frac{1}{k} \left\{ \sum_{i=1}^{k} x_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^{k} x_i\right)}{k} \right\}$$

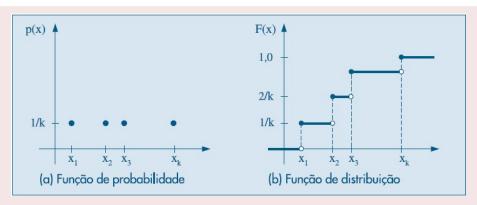


Figura: Distribuição uniforme discreta.

# Exemplo

Seja X a v.a. que indica o "número de pontos marcados na face superior de um dado", quando ele é lançado. Obtemos na Tabela abaixo a distribuição de X.

×	1	2	3	4	5	6	Total
-( )	1	1	1	1	1	1	1
p(x)	6	6	6	6	6	6	1

Notemos que

$$E(X) = 3,5$$
 e  $V(X) = 2,9$ 

Muitos experimentos são tais que os resultados apresentam ou não uma determinada característica. Por exemplo:

uma moeda é lançada: o resultado ou é cara, ou não (ocorrendo, então, coroa);

- uma moeda é lançada: o resultado ou é cara, ou não (ocorrendo, então, coroa);
- um dado é lançado: ou ocorre face 5 ou não (ocorrendo, então, uma das faces 1, 2, 3, 4 ou 6);

- uma moeda é lançada: o resultado ou é cara, ou não (ocorrendo, então, coroa);
- um dado é lançado: ou ocorre face 5 ou não (ocorrendo, então, uma das faces 1, 2, 3, 4 ou 6);
- uma peça é escolhida ao acaso de um lote contendo 500 peças: essa peça é defeituosa ou não;

- uma moeda é lançada: o resultado ou é cara, ou não (ocorrendo, então, coroa);
- um dado é lançado: ou ocorre face 5 ou não (ocorrendo, então, uma das faces 1, 2, 3, 4 ou 6);
- uma peça é escolhida ao acaso de um lote contendo 500 peças: essa peça é defeituosa ou não;
- uma pessoa escolhida ao acaso dentre 1.000 é ou não do sexo masculino;

- uma moeda é lançada: o resultado ou é cara, ou não (ocorrendo, então, coroa);
- um dado é lançado: ou ocorre face 5 ou não (ocorrendo, então, uma das faces 1, 2, 3, 4 ou 6);
- uma peça é escolhida ao acaso de um lote contendo 500 peças: essa peça é defeituosa ou não;
- uma pessoa escolhida ao acaso dentre 1.000 é ou não do sexo masculino;
- uma pessoa é escolhida ao acaso entre os moradores de uma cidade e verifica-se se ela é favorável ou não a um projeto municipal.

Em todos esses casos, estamos interessados na ocorrência de sucesso (cara, face 5 etc.) ou fracasso (coroa, face diferente de 5 etc.). Essa terminologia (sucesso e fracasso) será usada freqüentemente.

Em todos esses casos, estamos interessados na ocorrência de sucesso (cara, face 5 etc.) ou fracasso (coroa, face diferente de 5 etc.). Essa terminologia (sucesso e fracasso) será usada freqüentemente.

Para cada experimento acima, podemos definir uma v.a. X, que assume apenas dois valores: 1, se ocorrer sucesso, e 0, se ocorrer fracasso. Indicaremos por p a probabilidade de sucesso, isto é, P(sucesso) = P(S) = p, 0 .

**Definição:** A variável aleatória X, que assume apenas os valores 0 e 1, com função de probabilidade (x, p(x)) tal que

$$p(0) = P(X = 0) = 1 - p,$$
  
 $p(1) = P(X = 1) = p,$ 

é chamada variável aleatória de Bernoulli.

**Definição:** A variável aleatória X, que assume apenas os valores 0 e 1, com função de probabilidade (x, p(x)) tal que

$$p(0) = P(X = 0) = 1 - p,$$
  
 $p(1) = P(X = 1) = p,$ 

é chamada variável aleatória de Bernoulli.

**Observação:** Experimentos que resultam numa v.a. de Bernoulli são chamados ensaios de Bernoulli. Usaremos a notação

$$X \sim Ber(p)$$

para indicar uma v.a. com distribuição de Bernoulli com parâmetro p.

#### Segue-se facilmente que

$$E(X) = p$$
  $Var(X) = p - p^2 = p(1 - p)$ 

e,

$$F(x) = \begin{cases} 0, & \text{se} \quad x < 0; \\ 1 - p, & \text{se} \quad 0 \le x < 1; \\ 1, & \text{se} \quad x \ge 1. \end{cases}$$

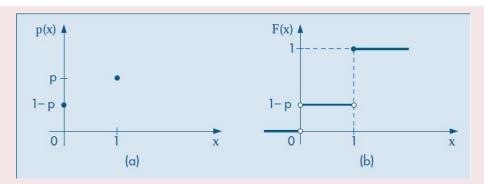


Figura: Distribuição de Bernoulli (a) f.p. (b) f.d.a.

Imagine, agora, que repetimos um ensaio de Bernoulli n vezes, ou, de maneira alternativa, obtemos uma amostra de tamanho n de uma distribuição de Bernoulli. Suponha ainda que as repetições sejam independentes, isto é, o resultado de um ensaio não tem influência nenhuma no resultado de qualquer outro ensaio. Uma amostra particular será constituída de uma seqüência de sucessos e fracassos, ou, alternativamente, de uns e zeros.

Por exemplo, repetindo um ensaio de Bernoulli cinco vezes (n = 5), um particular resultado pode ser FSSFS ou a quíntupla ordenada (0, 1, 1, 0, 1). Usando a notação P(S) = p, a probabilidade de tal amostra será:

$$(1-p)pp(1-p)p = p^3 * (1-p^2)$$

O número de sucessos nessa amostra é igual a 3, sendo 2 o número de fracassos.

Designamos por X o número total de sucessos em n ensaios de Bernoulli, com probabilidade de sucesso p, 0 . Os possíveis valores de <math>X são 0, 1, 2, ..., n e os pares (x, p(x)), onde p(x) = P(X = x), constituem a chamada distribuição binomial.

Assim, numa seqüência de n ensaios de Bernoulli, a probabilidade de obter x sucessos (e portanto n-x fracassos), x=0,1,2,...,n, com P(S)=p,P(F)=1-p=q, é dado por  $p^x(1-p)^{n-x}=p^xq^{n-x}$ , devido à independência dos ensaios. Mas qualquer seqüência com x sucessos e n-x fracassos terá a mesma probabilidade. Portanto resta saber quantas seqüências com a propriedade especificada podemos formar. É fácil ver que existem

$$\binom{n}{x} = \frac{n!}{x!(n-x)!},$$

logo,

$$P(X = x) = \binom{n}{x} p^{x} q^{n-x}, \ x = 0, 1, 2, ..., n.$$

Se X tem distribuição binomial com parâmetros n e p, indicamos  $X \sim Bin(n,p)$ . Nesse caso,

$$E(X) = np;$$
  
 $V(X) = np(1-p)$ 

### Distribuição de Poisson

Dizemos que uma v.a. N tem uma distribuição de Poisson com parâmetro  $\lambda>0$  se,

$$P(N=k) = \frac{\exp(-\lambda)\lambda^k}{k!}, \ k=0,1,2,\cdots,$$

Neste caso,  $E(N) = Var(N) = \lambda$ ; Logo,  $\lambda$  representa o número médio de eventos ocorrendo no intervalo considerado.

A distribuição de Poisson é largamente empregada quando se deseja contar o número de eventos de certo tipo que ocorrem num intervalo de tempo, ou superfície ou volume. São exemplos:

- número de chamadas recebidas por um telefone durante cinco minutos;
- número de falhas de um computador num dia de operação; e
- número de relatórios de acidentes enviados a uma companhia de seguros numa semana.

### Exemplo

Um telefone recebe, em média, cinco chamadas por minuto. Supondo que a distribuição de Poisson seja adequada nessa situação, obter a probabilidade de que o telefone não receba chamadas durante um intervalo de um minuto.

# Exemplo

Um telefone recebe, em média, cinco chamadas por minuto. Supondo que a distribuição de Poisson seja adequada nessa situação, obter a probabilidade de que o telefone não receba chamadas durante um intervalo de um minuto. **Resolução:** 

N ="Número de chamadas por minuto"

Notemos que  $\lambda = E(N) = 5$ , portanto:

$$P(N = 0) = \frac{5^0 \exp(-5)}{0!} = 0,0067.$$

Por outro lado, se quisermos a probabilidade de obter no máximo duas chamadas em quatro minutos, teremos  $\lambda=20$  chamadas em quatro minutos, logo

$$P(N \le 2) = P(N = 0) + P(N = 1) + P(N = 2)$$
  
=  $\exp(-20)(1 + 20 + 200)$   
=  $221 \exp(-20)$ 

Denotaremos uma v.a. N com distribuição de Poisson de parâmetro  $\lambda$  por:

 $N \sim Poisson(\lambda)$ 

### Referências