

1. Vocabulaire

1.1 Expérience aléatoire

Définitions :

Une expérience aléatoire est une expérience dont on ne peut pas prévoir le résultat. Chacun des résultats possibles de l'expérience est appelé issue (ou éventualité).

Exemples : On prend, sans regarder, une boule dans une urne, on jette un dé, on choisit au hasard un nom dans une liste, etc. sont des expériences aléatoires.

1.2 Événements

Définitions :

- Un événement est un ensemble d'issues. On dit qu'il est réalisé lorsque le résultat de l'expérience est une des issues qui le composent.
- Un événement élémentaire est un événement qui ne contient qu'une seule issue.
- Un événement certain est toujours réalisé ; il contient toutes les issues.
- Un événement impossible n'est jamais réalisé ; il ne contient aucune issue.
- Deux événements sont incompatibles lorsqu'ils ne peuvent être réalisés en même temps.
- L'événement contraire d'un événement A, noté \bar{A} (se lit « A barre »), est l'événement qui se réalise quand l'événement A ne se réalise pas.

Exemples : On tire une boule sans regarder dans une urne contenant trois boules rouges, quatre boules vertes et une boule jaune indiscernables au toucher.

- L'événement A : « la boule tirée est rouge » comporte trois issues.
- L'événement B : « la boule tirée est jaune » est un événement élémentaire.
- L'événement C : « la boule tirée est colorée » est un événement certain.
- L'événement D : « la boule tirée est violette » est un événement impossible.
- Les événements A et B sont incompatibles.
- L'événement \bar{A} est : « la boule tirée n'est pas rouge ».

Remarque : Un événement est souvent noté par une lettre majuscule d'imprimerie : A, B, C, etc.

2. Probabilité d'un événement

Définition :

Quand on effectue un très grand nombre de fois une expérience aléatoire, la fréquence de réalisation d'un événement se rapproche d'une « fréquence théorique » appelée probabilité.

Remarques : • La probabilité d'un événement A se note $p(A)$.

- Une probabilité peut s'exprimer sous la forme d'un nombre décimal, d'une fraction ou d'un pourcentage.

Propriétés :

- Une probabilité est un nombre compris entre 0 et 1.
- La somme des probabilités de tous les événements élémentaires vaut 1.
- La probabilité d'un événement certain est 1 et celle d'un événement impossible est 0.
- La probabilité d'un événement est égale à la somme des probabilités des événements élémentaires qui le composent.
- Si deux événements A et B sont incompatibles, alors : $p(A \text{ ou } B) = p(A) + p(B)$.
- Soit A un événement. La probabilité de l'événement contraire est : $p(\bar{A}) = 1 - p(A)$.

Exemples :

On lance un dé cubique dont les faces sont numérotées 1, 2, ..., 6. Soient les événements :

- A : « le nombre obtenu est inférieur à 10 ».
- B : « le nombre obtenu est supérieur à 15 ».
- C : « le nombre obtenu est supérieur à 4 ».
- D : « le nombre obtenu est inférieur ou égal à 4 ».

On a ainsi :

- $p(1)+p(2)+p(3)+p(4)+p(5)+p(6)=1$
- $p(A)=1$
- $p(B)=0$
- $p(C)=p(5)+p(6)$
- $p(D)=p(\bar{C})=1-p(C)$.

3. Situation d'équiprobabilité

Définition :

Quand tous les événements élémentaires d'une expérience aléatoire ont la même probabilité, on dit qu'il s'agit d'une situation d'équiprobabilité.

Exemple : Reprenons l'expérience aléatoire du paragraphe 1.

Les boules étant indiscernables au toucher, chaque boule a la même chance d'être tirée que chacune des autres. Il s'agit donc d'une situation d'équiprobabilité.

Propriété :

Dans une situation d'équiprobabilité, la probabilité d'un événement est égale à la proportion des issues de cet événement par rapport à l'ensemble de toutes les issues.

Autrement dit, pour tout événement A, $p(A) = \frac{\text{nombre d'issues de A}}{\text{nombre total d'issues}}$

Remarque : On désigne parfois par « **cas favorables** » les issues de l'événement et par « **cas possibles** » les issues de l'expérience.

Exemple : Dans l'exemple du paragraphe 1, il y a trois boules rouges, donc $p(A) = \frac{3}{8}$.

4. Arbre de probabilité

Vocabulaire :

- Un **arbre de probabilité** est un schéma permettant de résumer une expérience aléatoire comportant une ou plusieurs épreuves. Une **branche** représente un événement.
- Lorsque l'on fait apparaître les probabilités des événements sur les branches, on dit que l'arbre est pondéré.
- Une succession de branches est appelé un « chemin ».

Propriété :

Lorsqu'une expérience aléatoire comportant plusieurs épreuves est représentée par un arbre pondéré, la probabilité du résultat auquel conduit un chemin est égale au produit des probabilités indiquées sur les branches de ce chemin.

Exemple :

On lance deux fois une pièce de monnaie bien équilibrée.

A chaque lancer, on note le résultat, « Pile » ou « Face ».

L'expérience est résumée par l'arbre pondéré ci-contre.

La probabilité d'obtenir deux fois « Pile » est :

$$p(P; P) = 0,5 \times 0,5 = 0,25.$$

