

Nom :

Prénom :

**Exercice 1**

On estime que 15 % des élèves français sont gauchers. On considère une classe de 28 élèves et on note  $X$  la variable aléatoire associée au nombre d'élèves gauchers dans cette classe.

a) Quelle est la loi suivie par  $X$  ?

1)  $X$  suit la loi binomiale de paramètres  $n=28$  et  $p=0,15$

b) Calculer la probabilité qu'il y ait exactement 5 élèves gauchers dans cette classe. (arrondir au millième)

2) 
$$P(X=5) = \binom{28}{5} \times 0,15^5 \times (1-0,15)^{23} \approx 0,177$$

c) Calculer la probabilité qu'il y ait au moins 4 élèves gauchers dans cette classe. (arrondir au millième)

2,5) 
$$\begin{aligned} P(X \geq 4) &= 1 - P(X < 4) \\ &= 1 - P(X \leq 3) \\ &\approx 1 - 0,377 \\ &\approx 0,623 \end{aligned}$$

d) Le professeur de mathématiques de cette classe estime qu'il y a plus de 99 % de chances qu'il y ait au moins un élève gaucher dans cette classe. A-t-il raison ?

3) 
$$\begin{aligned} P(X \geq 1) &= 1 - P(X=0) \\ &= 1 - \binom{28}{0} \times 0,15^0 \times (1-0,15)^{28} \\ &= 1 - 0,85^{28} \\ &\approx 1 - 0,01056 \\ &\approx 0,9894 < 0,99 \end{aligned}$$
 donc le professeur a tort.

e) Quel est, en moyenne, le nombre d'élèves gauchers dans une classe de 28 élèves ?

4,5) 
$$E(X) = np = 28 \times 0,15 = 4,2$$
 donc 4 élèves gauchers en moyenne par classe

### Exercice 2

Une loterie comporte un grand nombre de billets parmi lesquels 20 % sont gagnants. Un joueur décide d'acheter des billets jusqu'à ce qu'il obtienne un 1<sup>er</sup> billet gagnant.

On désigne par  $X$  la variable aléatoire égale au nombre de billets achetés pour avoir un 1<sup>er</sup> billet gagnant.

a) Quelle est la loi suivie par  $X$  ?

①  $X$  suit la loi géométrique de paramètre  $p = 0,2$

b) En moyenne, combien un joueur doit-il acheter de billets avant d'avoir un 1<sup>er</sup> billet gagnant ?

②  $E(X) = \frac{1}{p} = \frac{1}{0,2} = 5$  donc 5 billets en moyenne

c) Calculer la probabilité d'obtenir le 1<sup>er</sup> billet gagnant à l'achat du 5<sup>ème</sup> billet.

②  $P(X=5) = 0,2 \times (1-0,2)^4 = 0,2 \times 0,8^4 = 0,08192$

d) Un joueur ne peut acheter que 6 billets au maximum. Calculer la probabilité que ce joueur ait un 1<sup>er</sup> billet gagnant en un maximum de 6 achats.

②,5 
$$\begin{aligned} P(X \leq 6) &= P(X=1) + P(X=2) + P(X=3) + P(X=4) + P(X=5) + P(X=6) \\ &= 0,2 + 0,2 \times 0,8 + 0,2 \times 0,8^2 + 0,2 \times 0,8^3 + 0,2 \times 0,8^4 + 0,2 \times 0,8^5 \\ &= 0,2 + 0,16 + 0,128 + 0,1024 + 0,08192 + 0,065536 \\ &\approx 0,738 \end{aligned}$$

e) Calculer la probabilité de devoir acheter plus de 10 billets (strictement) pour avoir un 1<sup>er</sup> billet gagnant sachant que l'on n'a toujours pas de billets gagnants après l'achat de 7 billets.

②,5 
$$\begin{aligned} P_{X>7}(X>10) &= P_{X>7}(X>7+3) \\ &= P(X>3) \\ &= 1 - P(X \leq 3) \\ &= 1 - (P(X=1) + P(X=2) + P(X=3)) \\ &= 1 - (0,2 + 0,16 + 0,128) \\ &= 1 - 0,488 \\ &= 0,512 \end{aligned}$$