

## Лекция 9.

Тема: Случайное событие. Вероятность события.

**Цель:** Разобрать понятия опыта случайного события, вероятности. Обсудить условия применения классической формулы вероятности.

*Теория вероятностей* – математическая наука, изучающая закономерности в случайных явлениях.

Под опытом (экспериментом, испытанием) мы будем понимать некоторую совокупность условий, при которых наблюдается то или иное явление.

Опыт может протекать независимо от человека, который может выступать в роли наблюдателя.

Опыт со случайным исходом – это опыт, результат которого изменяется при его повторении.

Случайным событием называется всякий факт, который в опыте со случайным исходом может произойти или не произойти.

События обозначают большими буквами латинского алфавита.

# Примеры

1) Опыт: бросание монеты.

Событие: появление числа.

2) Опыт: стрельба по мишени.

Событие: попадание в десятку.

3) Опыт: изъятие карты из колоды.

Событие: появление короля.

4) Опыт: измерение температуры у больных.

Событие: температура равна  $39^{\circ}\text{C}$  хотя бы у одного больного.

# Вероятность

- Вероятность – это число, характеризующее степень возможности появления события.
- Наблюдаемые события делятся на 3 вида:
- достоверное – событие, которое в результате опыта неизбежно произойдет;
- невозможное – событие, которое в данном опыте не может произойти;
- случайное – событие, которое в результате опыта либо происходит, либо не происходит.

# Примеры

- 1. В корзине три белых шара.
- Опыт: извлечение 1 шара.
- Событие А: шар белый  
( достоверное событие).
- Событие В: шар черный шар  
(невозможное событие).
  
- 2. В корзине два белых и один черный шар.
- Опыт: извлечение 1 шара.
- Событие С: шар белый  
(случайное событие).
- Событие D: шар зеленый  
(невозможное событие).

Сформулируйте достоверное событие для данного опыта.

# Полная группа событий

- Говорят, что несколько событий в данном опыте образуют полную группу, если в результате опыта неизбежно должно появиться хотя бы одно из них.
- **Примеры:**
- появление 1, 2, 3, ..... 6 при бросании игральных костей.
- появление карты масти черви, пики, крести, бубны при вынимании 1 карты из колоды.
- при ответе на два вопроса: «хотя бы один не верный», «хотя бы один верный»
- К полной группе можно прибавить еще какие угодно события, в результате группа останется полной.

# Несовместные события

- Несколько событий в данном опыте называются несовместными, если никакие два из них не могут появиться вместе.
- **Примеры:**
- выпадение 1 и 2 при бросании кости;
- при измерении температуры воздуха ежедневно  $t < 20^\circ$ ,  $t > 20^\circ$ ;
- появление короля, десятки, шестерки при вынимании 1 карты из колоды.
- Из несовместных событий можно убрать любые (пока остаются хотя бы 2) не нарушая свойства несовместности.

# Равновозможные события

- Несколько событий в данном опыте называются равновозможными, если есть основания считать, что ни одно из них не является более возможным, чем другое.
- **Примеры:**
- появление определенного числа очков при бросании кости
- появление карты одной масти при изъятии 1 карты из колоды.



# Случаи

- Образующие полную группу несовместные и равновозможные события называются случаями (шансами)
- **Примеры:**
- появление «герба», «решки» при бросании монеты
- появление карты масти «черви», «бубны», «треф», «пики» при изъятии из колоды одной карты
- вызов одного человека к доске из группы студентов
- Случай называется благоприятным событием  $A$ , если появление этого случая влечет за собою появление события  $A$ .
- **Примеры:**
- Появление картинки при изъятии одной карты из колоды в 36 карт: благоприятны  $4+4+4=12$  случаев и неблагоприятны остальные 24 случая.
- Появление герба при бросании монеты: благоприятны 1 случай, неблагоприятны – 1 случай.

# Классическое определение вероятности

- Определение: Вероятностью события  $A$  называется отношение числа благоприятных этому событию случаев к общему числу всех случаев

$$P(A) = \frac{m}{n}$$

# Свойства вероятности

1.  $P(A) = \frac{m}{n} = \frac{n}{n} = 1$  - вероятность достоверного события;
2.  $P(A) = \frac{0}{n} = 0$  - вероятность невозможного события;
3.  $0 \leq P(A) \leq 1$  - вероятность любого события.

# Задачи:

1) Из урны, содержащей 3 белых шара и 5 синих шаров, извлекают 1 шар. Найти вероятность того, что шар белый.  
Событие А : вытащили белый шар.

$$P(A)=3/8.$$

2) Из урны, содержащей 8 шаров: 5 синих и 3 красных, извлекают 2 шара. Найти вероятность того, что вытащили 2 синих шара.  
Событие В: изъятые шары синие

$$P(B)= \frac{C_5^2}{C_8^2} = \frac{10}{28} = \frac{5}{14}$$

3) Бросают 2 монеты. Найти вероятность, что выпадет хотя бы один герб

- А= {хотя бы 1 герб},
- А1= {1 герб, 1 решка} , А2={1 герб, 1 герб}
- А3= {1 решка, 1 решка}, А4={1 решка, 1 герб}
- P(A)=3/4

4) Забыто три последние цифры в номере телефона. Найти вероятность того, что номер угадан с первого раза.

Событие С: номер угадан.

$$P(C)= \frac{1}{10^3}$$

# Относительная частота

- Определение: Относительной частотой называется отношение числа испытаний, в которых событие появилось к общему числу **фактически** произведенных испытаний
- $P^*(A) = \frac{m}{n}$  - относительная частота события А или статистическая вероятность, m- число появлений события, n – общее число испытаний.
- Отличие вероятности от относительной частоты: вероятность вычисляют до опыта, а относительную частоту – после опыта.

# Устойчивость относительной частоты

- **Пример:** При бросании игральной кости  $A$  – появление 1:  $P(A)=1/6$ , но  $P^*(A)$  не обязательно равняется  $1/6$ .
- При малом числе опытов частота события непредсказуема, случайна. Однако при большом числе опытов  $n$  частота все более теряет свой случайный характер, она проявляет тенденцию стабилизироваться, приближаясь с незначительными колебаниями к некоторой средней постоянной величине.
- Оказалось, что это постоянная величина есть вероятность появления события.

- **Вопросы:**
- Ответить на вопрос слайда №5.
- Можно ли в задаче 3 (слайд №12) случай  $A_1$  и  $A_4$  объединить в один и применить классическую формулу? Почему?