

Exercice 5

Partie A : Propriété de l'espérance. Démonstration de cours.

1.

a) Par définition $E(X) = p_1 x_1 + p_2 x_2 + \dots + p_n x_n = \sum_{i=1}^n p_i x_i$

b) $aX+b$ est une variable aléatoire dont la loi est décrite par le tableau suivant :

Valeurs possibles de $aX+b$	ax_1+b	ax_n+b
p_i	p_1	p_n

Donc $E(aX+b) = p_1(ax_1+b) + p_2(ax_2+b) + \dots + p_n(ax_n+b)$.

On développe et on rassemble les termes contenant a et ceux contenant b , cela donne :

$$E(aX+b) = a(p_1 x_1 + p_2 x_2 + \dots + p_n x_n) + b(p_1 + p_2 + \dots + p_n).$$

Or $p_1 x_1 + p_2 x_2 + \dots + p_n x_n = E(X)$ et $p_1 + p_2 + \dots + p_n = 1$ donc $E(aX+b) = aE(X) + b$

2. Application

D'après l'énoncé : $Y = 2X + 1000$ donc $E(Y) = E(2X + 1000) = 2E(X) + 1000 = 2 \times 500 + 1000 = 2000$

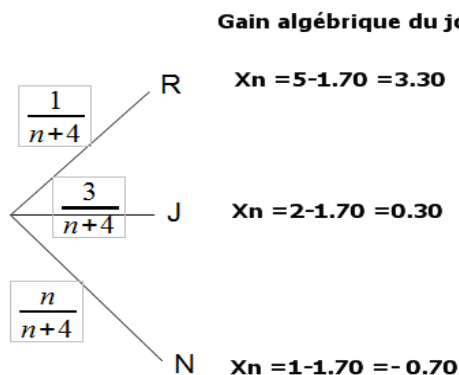
Sur un grand nombre de jours, la cantine peut espérer dépenser en moyenne 2000 euros par jour.

Partie B : Un jeu

1. Déterminer la loi de probabilité de X_n .

Faisons un arbre pour illustrer l'énoncé :

Loi de probabilité de X



	n		
Valeurs possibles de X_n	-0,70	0,3	3,30
$p_i = P(X_n = x_i)$	$\frac{n}{n+4}$	$\frac{3}{n+4}$	$\frac{1}{n+4}$

2. Calculer l'espérance mathématique de X_n en fonction de n .

$$E(X_n) = \frac{-0,7 \times n}{n+4} + \frac{0,3 \times 3}{n+4} + \frac{3,30 \times 1}{n+4} = \frac{-0,7n + 4,2}{n+4}$$

3. a. Supposons que n soit tel que $E(X_n) = 0,5$. Est-ce intéressant pour le club organisateur ? Justifier

Ce n'est pas intéressant pour le club puisque cela signifie qu'il va perdre en moyenne 0,5 € par partie jouée (pour un grand nombre de parties, chaque joueur pouvant espérer gagner 0,5 € par partie)

b. Supposons que n soit tel que $E(X_n) = 0$. Est-ce intéressant pour le club organisateur ? Justifier

Ce n'est pas intéressant non plus puisque, le jeu étant équitable, le club ne perdra, ni ne gagnera sur un grand nombre de parties.

c. Supposons que n soit tel que $E(X_n) = -0,5$. Est-ce intéressant pour le club organisateur ? Justifier

Ce cas est intéressant pour le club puisque cela signifie qu'il va gagner en moyenne 0,5 € par partie jouée (pour un grand nombre de parties, chaque joueur pouvant espérer perdre 0,5 € par partie)

4.

L'espérance de gain d'un joueur doit être inférieure ou égale à $-0,5$, on doit donc résoudre l'inéquation

suivante : $\frac{-0,7n + 4,2}{n+4} \leq -0,5$.

Cette inéquation est équivalente à $-0,7n + 4,2 \leq -0,5(n+4)$ (multiplication par $n+4$ strictement positif) d'où $6,2 \leq 0,2n$ c'est à dire $n \geq 31$.

Il faut au moins 31 boules noires pour que le club espère gagner au moins 0,5 € par partie

Exercice 6

-
- Un employé peut composer $3 \times 2 \times 2 = 12$ repas.
- Les repas sont tous équiprobables, on utilise donc la formule $p(A) = \frac{\text{nombre de cas favorables à } A}{\text{nombre de cas possibles}}$, le nombre de cas favorables étant lus sur l'arbre. D'où $p(A) = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$; $p(B) = \frac{4}{12} = \frac{1}{3}$.
 $A \cap B$ est l'évènement : « le repas contient le plat de poisson et de la quiche » donc $p(A \cap B) = \frac{2}{12} = \frac{1}{6}$.
 On en déduit $p(A \cup B) = p(A) + p(B) - p(A \cap B) = \frac{1}{2} + \frac{1}{3} - \frac{1}{6} = \frac{4}{6} = \frac{2}{3}$. $p(A \cup B) = \frac{2}{3}$.
- Voir annexe.
- (a) La variable aléatoire R peut prendre les valeurs $\{1000 ; 1100 ; 1200 ; 1300 ; 1400 ; 1500 ; 1600\}$.

(b) La loi de probabilité de la variable aléatoire R est donné par le tableau :

$R = x_i$	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600
$p(R = x_i) = p_i$	$\frac{2}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{2}{12}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{2}{12}$	$\frac{1}{12}$

(c) Sur un grand nombre de repas, le bilan calorique moyen correspond à l'espérance $E(R)$.

$$E(R) = 1000 \times \frac{2}{12} + 1100 \times \frac{1}{12} + 1200 \times \frac{2}{12} + 1300 \times \frac{3}{12} + 1400 \times \frac{1}{12} + 1500 \times \frac{2}{12} + 1600 \times \frac{1}{12}$$

$$\text{Soit } E(R) = \frac{15\,400}{12} = \frac{3850}{3} \approx 1283.33. \quad \text{Le bilan calorique moyen d'un repas est } 1283.33 \text{ kcal}.$$

