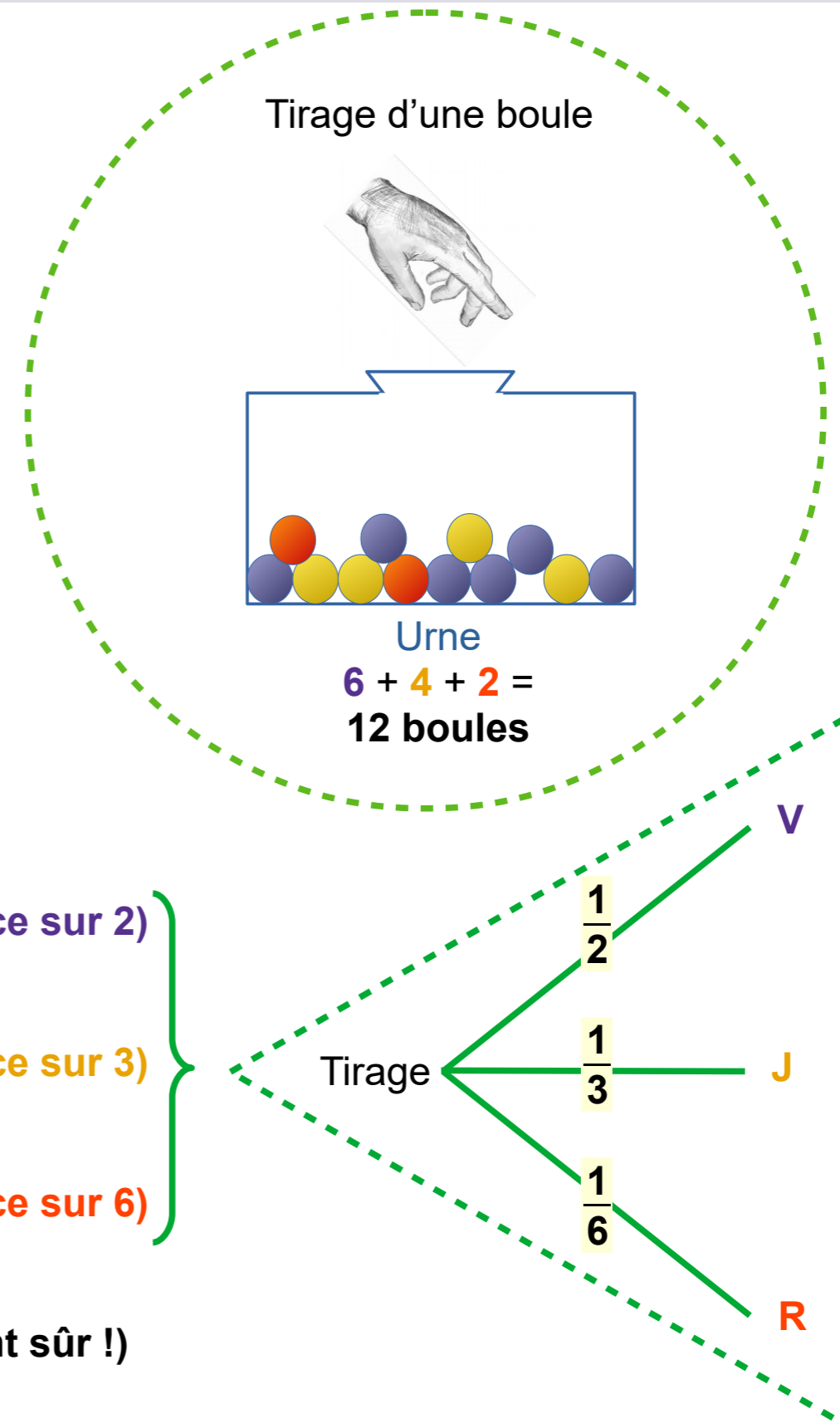


Exemples de probabilités et notations :

- $p(V)$ = probabilité de tirer une boule **VIOLETTE**
- $p(J)$ = probabilité de tirer une boule **JAUNE**
- $p(R)$ = probabilité de tirer une boule **ROUGE**
- P = probabilité de tirer n'importe laquelle de ces trois couleurs
- $p(0)$ = probabilité de tirer une autre couleur

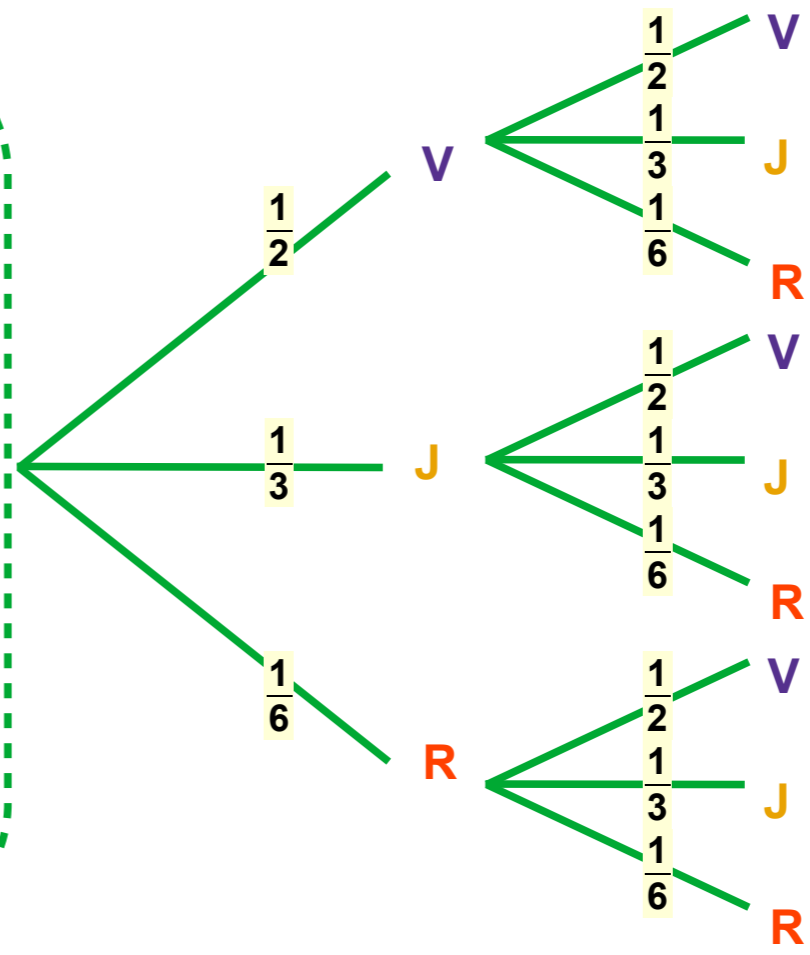
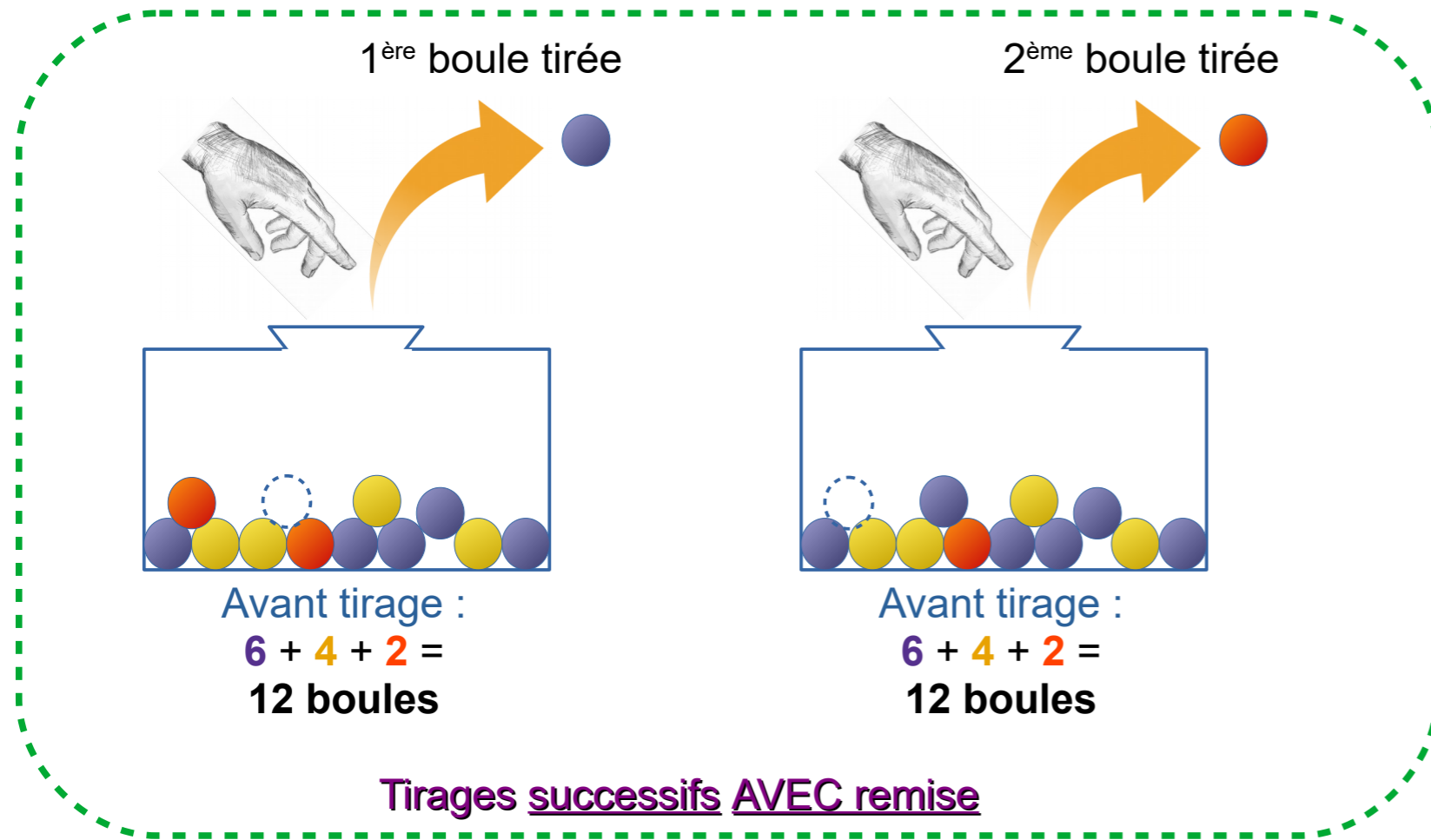


probabilité = $\frac{\text{nombre d'événements favorables}}{\text{nombre d'événements possibles}}$

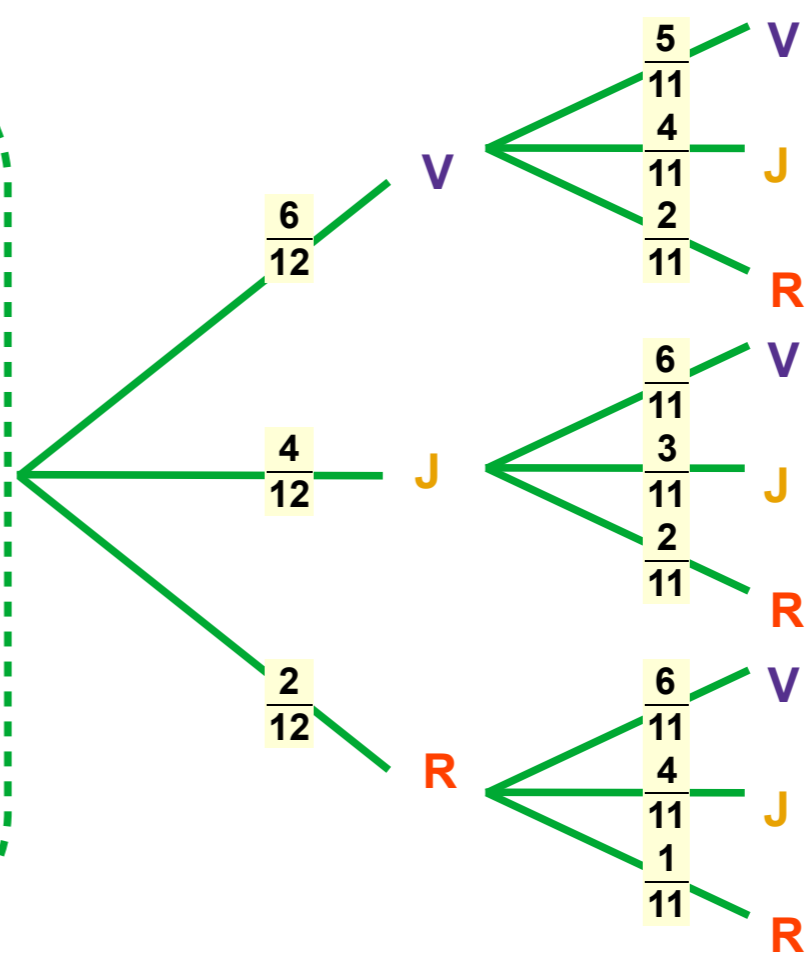
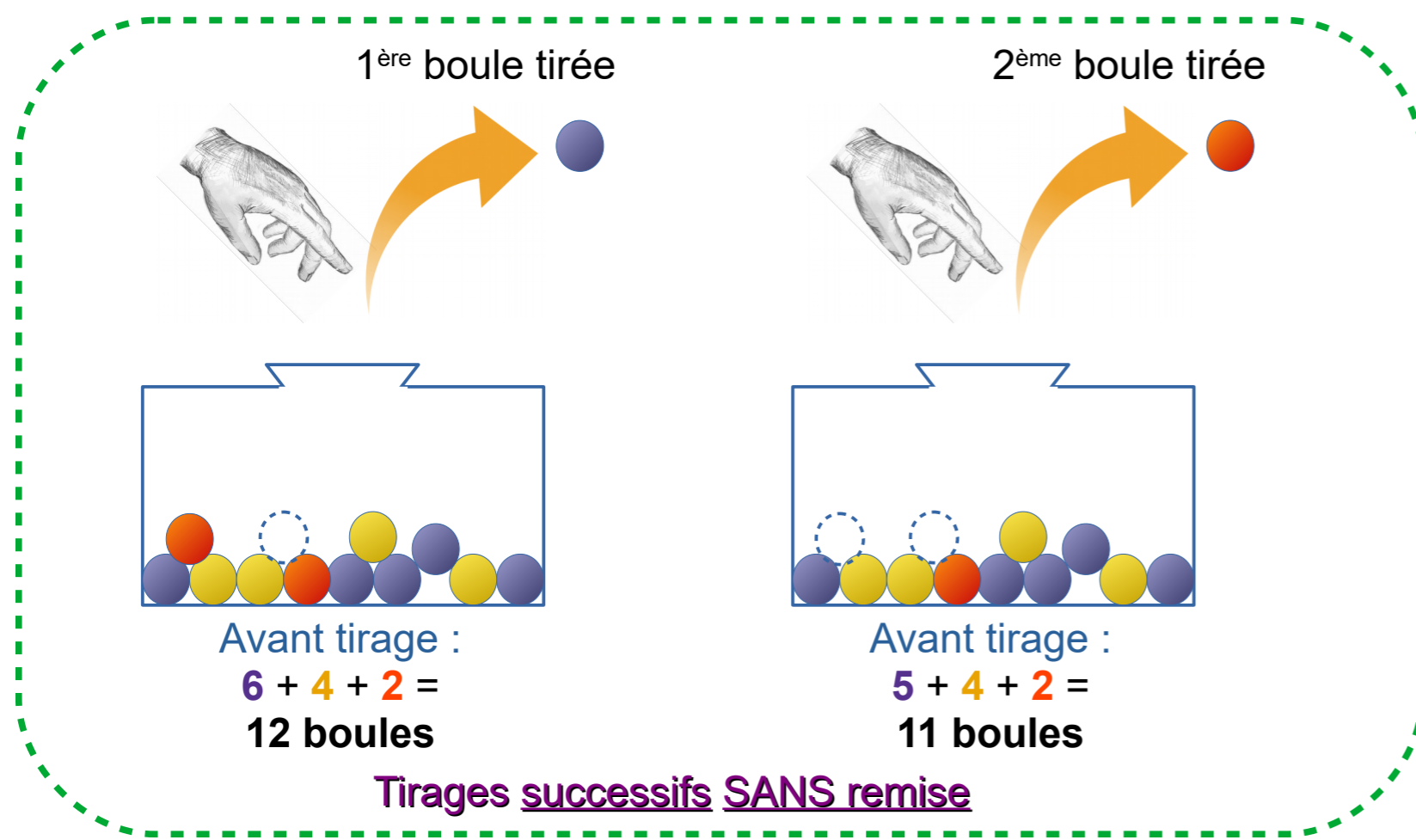
probabilité en % = probabilité \times 100

$$\begin{aligned}
 p(V) &= \frac{6}{6+4+2} = \frac{6}{12} = \frac{6 \times 1}{6 \times 2} = \frac{1}{2} = 0,5 = \mathbf{50\%} \text{ (une chance sur 2)} \\
 p(J) &= \frac{4}{6+4+2} = \frac{4}{12} = \frac{4 \times 1}{4 \times 3} = \frac{1}{3} \approx 0,3333 \approx \mathbf{33,3\%} \text{ (une chance sur 3)} \\
 p(R) &= \frac{2}{6+4+2} = \frac{2}{12} = \frac{2 \times 1}{2 \times 6} = \frac{1}{6} \approx 0,1667 \approx \mathbf{16,7\%} \text{ (une chance sur 6)} \\
 P &= \frac{12}{12} = 1 = \mathbf{100\%} \text{ (événement sûr !)} \\
 p(0) &= \frac{0}{12} = 0 = \mathbf{0\%} \text{ (événement impossible)}
 \end{aligned}$$

(événement **impossible**) $0 \leq \text{probabilité} \leq 1$ (événement **certain**)



$p(VV) = \frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$
 $p(VJ) = \frac{1}{2} \times \frac{1}{3}$
 $p VR) = \frac{1}{2} \times \frac{1}{6}$
 $p(JV) = \frac{1}{3} \times \frac{1}{2}$
 $p(JJ) = \frac{1}{3} \times \frac{1}{3}$
 $p(JR) = \frac{1}{3} \times \frac{1}{6}$
 $p(RV) = \frac{1}{6} \times \frac{1}{2}$
 $p(RJ) = \frac{1}{6} \times \frac{1}{3}$
 $p(RR) = \frac{1}{6} \times \frac{1}{6}$



$p(VV) = \frac{6}{12} \times \frac{5}{11}$
 $p(VJ) = \frac{6}{12} \times \frac{4}{11}$
 $p(VR) = \frac{6}{12} \times \frac{2}{11}$
 $p(JV) = \frac{4}{12} \times \frac{6}{11}$
 $p(JJ) = \frac{4}{12} \times \frac{3}{11}$
 $p(JR) = \frac{4}{12} \times \frac{2}{11}$
 $p(RV) = \frac{2}{12} \times \frac{6}{11}$
 $p(RJ) = \frac{2}{12} \times \frac{4}{11}$
 $p(RR) = \frac{2}{12} \times \frac{1}{11}$