



Un élève répond au hasard aux 10 questions d'un QCM. Pour chaque question quatre réponses sont proposées dont une seule est exacte. On note N le nombre de réponses exactes.

1°) Déterminer l'arrondi à 10^{-4} près de la probabilité pour que l'élève obtienne exactement 5 bonnes réponses ?

2°) Déterminer l'arrondi à 10^{-4} près de la probabilité de l'événement « $N \leq 4$ » ?

3°) Représenter graphiquement cette loi binomiale.



Probabilité de l'événement « $N = 5$ »

10 répétitions indépendantes de la même épreuve de Bernoulli avec une probabilité de succès 0.25. N suit la loi binomiale de paramètres $n = 10$ et $p = 0,25$.

Il s'agit de calculer la probabilité de l'événement « $N = 5$ »

Instruction **distrib** (touches **2nde** **var**)

Sélectionner à l'aide des curseurs **0 : binomFdp** et **entrer**.

Renseigner : (nombre d'essais, probabilité de succès, valeur désirée pour la proba)

Séquence : **10** , **0,25** , **5**) puis **entrer**

```
DISTRIB DESSIN
0:studentFRép(
1:X²Fdp(
2:X²FRép(
3:Fdp(
4:FRép(
5:binomFdp(
6:binomFRép(
```

```
binomFdp(10,0.25,
5)
.0583992004
```

Probabilité de l'événement « $N \leq 4$ »

Instruction **distrib** (touches **2nde** **var**)

Sélectionner à l'aide des curseurs **A : binomFRép** et **entrer**.

Renseigner : (nombre d'essais, probabilité de succès, valeur désirée pour la proba)

Séquence : **10** , **0,25** , **4**) puis **entrer**

```
DISTRIB DESSIN
0:studentFRép(
1:X²Fdp(
2:X²FRép(
3:Fdp(
4:FRép(
5:binomFdp(
6:binomFRép(
```

```
binomFRép(10,0.25,
4)
.9218730926
```

Représentation de cette loi binomiale

Instruction **stats** (touches **stats**)

Sélectionner **1 : Edit...**

Remplir la colonne L1 par les entiers 0 à 10

Dans le titre de la colonne L2,

Instruction **distrib** (touches **2nde** **var**)

Sélectionner à l'aide des curseurs **0 : binomFdp** et **entrer**.

Renseigner : (nombre d'essais, probabilité de succès, L_1)

Séquence : **10** , **0,25** , **2nde** **1**) puis **entrer**

Instruction **graph stats** (touches **2nde** **f(x)**)

Sélectionner **1 : Graph1...** **entrer**.

Recopier les paramètres ci-contre

Puis touche **fenêtre** et recopier les paramètres ci-contre

Afficher la représentation graphique avec la touche **graph**

L1	L2	L3	2
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			

L2 = binomFdp(10,...

L1	L2	L3	2
0	.058399		
1	.18771		
2	.28157		
3	.25028		
4	.146		
5	.0584		
6	.01622		

L2(0) = .0563135147...

```
GRAPH STATS
1:Graph1...Off
  L2 1
2:Graph2...Off
  L1 L2
3:Graph3...Off
  L1 L2
4:GraphOff
```

```
Graph1 Graph2 Graph3
Off Off
Type:
ListeX:L1
ListeY:L2
Marque: +
```

```
FENETRE
Xmin=-1
Xmax=10
Xgrad=1
Ymin=0
Ymax=.3
Ygrad=1
Xrés=1
```

